

M. Brėdikytė, A. Brandišauskienė, G. Sujetaitė-Volungevičienė

Vaikų žaidimo paslaptys

Metodinės rekomendacijos specialistams
(pedagogams ir švietimo pagalbos specialistams)

Kaunas 2015

UDK 371.6
Va88

Leidiny s apsva rsty tas Lietuvos edukologijos universiteto
Ugdymo mokslų fakulteto Tarybos posėdyje 2015 m. rugsėjo 29 d.
(protokolo Nr. UM7-1) ir rekomenduotas spausdinti.

Recenzavo:

Prof. habil. dr. Tatjana Akhutina (Maskvos Lomonosovo valstybinis
universitetas),

Doc. dr. Kristina Stankevičienė (Lietuvos edukologijos universitetas)

*Leidiny s parengtas ir išleistas pagal 2012–2015 m. vykdytą mokslininkų grupės
(vadovas prof. dr. Pentti Ensio Hakkarainen) projektą „Savireguliacijos
įgūdžių vystymas žaidybinėje veikloje“. Projektą finansuoja Europos
stuktūriniai fondai (sutarties Nr. VP-3.1-ŠMM-07-K-02-066) pagal Žmogiškųjų
išteklių plėtros veiksmų programos 3 prioriteto „Tyrėjų gebėjimų
stiprinimas“ įgyvendinimo priemonę „Parama mokslininkų ir kitų tyrėjų
mokslinei veiklai (visuotinė dotacija)“.*

Turinys

Ižanga	4
Kas yra žaidimas	6
Žaidimo samprata	7
Žaidimo aiškinimo būdai	8
Žaidimo samprata pagal L. Vygotsky'o kultūrinę-istorinę koncepciją.....	8
Žaidimo ir mokymosi sąsajos.....	10
Kaip vystosi žaidimas	12
Suaugusiųjų užduotis	14
Kokia žaidimo reikšmė vaiko raidai	15
Žaidimas – mažo vaiko mąstymo būdas	15
Kalbos ir mąstymo sąsajos menamajame žaidime	16
Žaidimo ir valios, moralinių nuostatų sąsajos	20
Žaidimo svarba vaizduotei.....	21
Kaip žaidimas susijęs su vaiko savireguliacija.....	23
Smegenų vystymasis.....	24
Savireguliacijos samprata, remiantis kultūrine-istorine koncepcija	25
Savireguliacijos raida ir įrankiai	25
Kaip padėti vaikui žaisti.....	29
Stebėjime.....	29
Menamojo žaidimo požymiai	31
Savireguliacijos gebėjimų požymiai bendrame žaidime	37
Kaip plėtoti vaiko kuriamą žaidimą	42
Ugdytojo vaidmuo	42
Žaidimo eiga	43
Žaidimo planavimas	47
Dar kartą apie pagalbą.....	49
Literatūra	52

Įžanga

Ankstyvasis ir ikimokyklinis vaiko amžius (nuo gimimo iki šešerių metų) neatsiejamas nuo vieno ryškiausio vaikystės fenomeno – žaidimo. Nors jis egzistuoja jau tūkstantmečius, iki galo taip ir lieka nepažintas ir nesuprastas. Tai, ką matome, kai vaikas žaidžia (išorinius veiksmus ir įvykius), neatkleidžia tikrosios žaidimo prasmės ir reikšmės. Reikia pažvelgti giliau... Taigi šioje knygoje siekėme pasidalyti žaidimo tyrinėjimo atradimais, kuriuos sukaupėme, gilindamiesi į šį fenomeną.

Žaidimo kilmė gali būti aiškinama skirtingai, priklausomai nuo pasirinkto požiūrio į žmogaus raidą. Leidinio autorių grupė remiasi kultūrine ir istorine teorija, žaidimą vertina kaip kultūrinę veiklą. Remiantis šia koncepcija, žaidimo motyvacija arba jo poreikis yra ne biologinis, bet socialinis konstruktas, kuriamas naudojant kultūriškai priimtas priemones, žaislus, siužetus ir taisykles.

L. Vygotskis ir jo teoriją plėtojantys mokslininkai (D. Elkonin, A. Leontev ir kt.) žaidybinėje veikloje mato vaiko ir suaugusiojo raidos potencialą. Brandus siužetinio-vaidmeninio žaidimo tipas, kuris turėtų pasireikšti 5–7 vaiko gyvenimo metais, vysto pagrindinius jo gebėjimus: bendrą kūrybiškumą, motyvaciją, valią ir savireguliaciją, kito žmogaus požiūrio supratimą ir orientaciją prasmingos žmogaus veiklos link.

Mes tikime, kad žaidimas yra vaiko raidos skatinamasis veiksnys ir tuo pat metu – didžiausias jo pasiekimas. Todėl manome, kad bendras žaidimas su mažu vaiku arba vyresnio vaiko padaršinimas vaizduotės žaidimui yra pagrindinė ir svarbiausia ugdytojų pareiga. Viliamės, kad šis leidinys įkvėps prisiimti šią pareigą ir patirti tikrąjį darbo su mūsų mažaisiais džiaugsmą.

Autorės

Leidinyje panaudotos Žaidimo tyrimų laboratorijos archyvo nuotraukos.

Žaidimo tyrimų laboratorija įkurta 2013 m. Vilniuje, Lietuvos edukologijos universiteto Ugdymo mokslų fakultete. Laboratorijoje dirbantys Raidos ir ugdymo psichologijos katedros mokslininkai tęsia dar 2002 m. pradėtą tyrimų tradiciją Kajaani universiteto konsorciame, Oulu universitete, Suomijoje.

Žaidimo tyrimų laboratorijos tinklalapis

<http://zaidimolaboratorija.leu.lt/>

Autoriai nuoširdžiai dėkoja auklėtojoms, kurių ugdymo grupėse buvo atliekami tyrimai, studentėms, kurios kartu ieškojo žaidimo gijų, ir visiems vaikams, kurių kelionė kartu po žaidimo pasaulį padėjo praskleisti šio nuostabaus vaikystės fenomeno – menamojo žaidimo – paslapties skraistę.



Kas yra žaidimas

Jau šimtmetį, o gal ir daugiau, žaidimas suprantamas kaip psichologinis fenomenas, kurio metu žmogus išgyvena tam tikrą raidos stadiją ir bręsta. XIX a. ir XX a. pradžioje susiformavo pirmos ankstyvos žaidimo teorijos. Jose, anot E. Smirnovos ir kitų (2012), buvo siekiama paaiškinti žaidimą ir jo tikslą (energijos pertekliaus (*Surplus Energy Theory*, Spencer, 1878), jėgų atgavimo arba atsipalaidavimo (*Recreations or Relaxation Theory*, Lazarus, 1883), rekapituliacijos (*Recapitulation Theory*, Hall, 1920) teorijos). Nuo 1920 m. moksliniai tyrimai pradėjo šiuolaikinę žaidimo tyrimo erą, pvz., psichodinaminėse žaidimo teorijose (*Psychodynamic Theories of Play*, Freud, 1961; Erikson, 1985), pažintinėse raidos žaidimo teorijose (*Cognitive-Developmental Theories of Play*, Piaget, 1962; Vygotsky, 1966, 1997) jau daugiau nagrinėjamos vaiko raidos sąsajos su žaidimu ir vis daugiau dėmesio skiriama žaidimo tyrimams.



Žaidimo samprata

Šiandien mokslinėje literatūroje galima rasti daugybę įvairių mėginių apibrėžti žaidimą arba įvairias jo formas (tipus), tačiau vienos žaidimo sampratos nėra. Pasak F. Hughes'o (1999, 25 p.): „Žaidimas turi penkias būtinas savybes. Tai iš vidaus motyvuota, laisvai pasirenkama, maloni, netiesioginė ir aktyvi dalyvių pasirinkta veikla. Ankstyvosios žaidimo teorijos pabrėžė žaidimo biologinius ir genetinius elementus, o šiuolaikinės teorijos pabrėžia emocinę, intelektinę ir socialinę žaidimo naudą“. Šiuo apibrėžimu remiantis ir praėjus keliems dešimtmečiams, mokslininkai linksta pateikti tas pačias žaismingo vaiko elgesio (angl. *playful behavior*) charakteristikas (ypatumus, savybes) kaip žaidimo kriterijus. Pasak P. K. Smith'o (2010), žaidimui būdingi šie požymiai:

- ▶ Vidinė motyvacija (angl. *intrinsic motivation*): ji rodo, kad žaidimas kyla ne dėl išorės nuostatų ar socialinių poreikių, bet iš paties vaiko.
- ▶ Netiesioginė prasmė (angl. *nonliterality*): „lyg, tartum“ arba menamas (angl. *pretend*) elementas, tai yra vaiko veiksmas neturi įprastos arba tiesioginės prasmės.
- ▶ Teigiamas poveikis (angl. *positive affect*): vaikas patiria malonumą žaisdamas.
- ▶ Lankstumas (angl. *flexibility*): įvairios žaidimo formos ir turinio variacijos.
- ▶ Pati priemonė (prisiimti vaidmenį) ir yra vaiko tikslas (angl. *means / ends*): vaikai daugiau domisi veiksmo procesu, t. y. vaidmens realizavimu, įgyvendinimu, įvykdymu ar pačiu persikūnijimu į vaidmenį (angl. *performance of the behavior*) nei jo rezultatu.

Nors mokslininkai taip ir neranda vieningo žaidimo apibrėžimo, vaikui tai maloni veikla, kurioje jis elgiasi spontaniškai, pats numato žaidimo tikslus, suteikia jam prasmę ir kontroliuoja šią veiklą.

Taigi žaidimas yra vaikui maloni veikla, kurioje jis elgiasi spontaniškai, pats numato žaidimo tikslus, suteikia jam prasmę ir kontroliuoja šią veiklą.

Žaidimo aiškinimo būdai

Visgi, be žaidimo apibrėžties aspektų, kyla ir klausimų, kaip galima paaiškinti šią vaikų veiklą. Yra mažiausiai trys vienas kito neperdengiantys žaidimo aiškinimų tipai (Brėdikytė, 2011):

1. Žaisdami vaikai geba susitvarkyti ir kontroliuoti savo gyvenimą arba bent tą savo gyvenimo dalį, kurią jie žaidžia.
2. Žaidimas yra pirmoji nepriklausoma vaikų veiklos sistema, kurią jie patys valdo.
3. Žaidimas yra holistinė, kūrybiška ir estetiško prototipo veikla, nuo kurios vystosi kitos kūrybiškumo formos. Žaidimas tuo pačiu metu yra vystymosi šaltinis ir priemonė, nes tai kuria artimiausią vystymosi zoną.

Žaidimas kyla kaip atsakas į nerealizuotus vaiko norus, todėl žaidimo esmė yra šių norų (apibendrintų afektų) išsipildymas. Kriterijumi, kuris skiria žaidimą nuo kitų veiklos formų, yra žaidžiančio vaiko kuriama tariama situacija.

Žaidimo samprata pagal L. Vygotsky'o kultūrinę-istorinę koncepciją

Remiantis L. Vygotsky'o kultūrinę-istorinę koncepcija (Vygotsky, 2003), žaidimas kyla kaip atsakas į nerealizuotus vaiko norus, todėl žaidimo esmė yra šių norų (apibendrintų afektų) išsipildymas. Kriterijumi, kuris skiria žaidimą nuo kitų veiklos formų, mokslininkas nurodo žaidime vaiko kuriamą tariamą situaciją. Ankstyvajame amžiuje (iki 3 metų) vaikai negali atskirti matomo daikto nuo jo reikšmės, todėl žaidimas yra susijęs su konkrečiu daiktu, vaiko elgesį lemia jį supančios aplinkybės, kuriomis vyksta veiksmas. Menamasis žaidimas gimsta pereinant iš kūdikystės į vaikystę, besiformuojant naujiems poreikiams ir veiklos motyvams. Toks (vaizduotės) žaidimas tampa įmanomas dėl besiformuojančios vaizduotės, kuri yra naujas vaiko sąmonės darinys. Besiplėtojanti vaizduotė remiasi vaiko veiksmu, leidžia vaikui atskirti matymo lauką nuo prasmės lauko ir sukurti menamą vaizduotės lauką. L. Vygotsky (2003) pastebi, kad vaizduotės pradžia yra vaiko veiksmai ir vadina vaiko žaidimą „veikiančiąja vaizduote“. Kai kuriama menama situacija, vaikas tik iš dalies veikia įsivaizduojamoje realybėje, nes metodas yra labai konkretus: „Sukuriamas menamas laukas, bet veiksmai tame lauke yra

labai tikri“. Vaikas dar nepajėgus mąstyti ir veikti tik mintyse.

Nuo trejų metų veikla menamoje situacijoje išvaduoja vaiką nuo situacinės įtakos. Žaisdamas vaikas mokosi veikti pažintoje (t. y. savo minčių) situacijoje, remdamasis savo vidiniais motyvais, o ne įkvėpimu, kuris „kyla“

Pirmasis žaidimo paradoksas – vaikas operuoja atskirta nuo objekto reikšme, bet realioje situacijoje.

iš daikto. Taip vaikas gali matyti viena, o veikti su tuo ką kita. Tad toks veiksmas (menamoje situacijoje) leidžia vaikui nuspręsti tam tikro daikto, reiškinio, situacijos reikšmę. L. Vygotsky tai vadina pirmuoju žaidimo paradoksu – vaikas operuoja atskirta nuo objekto reikšme, bet realioje situacijoje. Taip žaisdamas vaikas plėtoja savo vaizduotę, konstruoja mąstymo struktūras ir deda pamatus abstrakčiam mąstymui, loginei minčiai.

E. Kravcova (2007), nuodugniai tyrinėjusi žaidimo vystymąsi per visą gyvenimą, teigia, kad nepaisant žaidimo prigimties ir turinio, psichologiniu požiūriu tik ta veikla gali būti vadinama žaidimu, kurios metu žaidėjas (nesvarbu, ar vaikas, ar suaugusysis) pasiekia gebėjimą būti virš situacijos, tai reiškia gali stebėti save ir iš vidaus, ir iš šalies vienu metu. Mokslininkė tokią poziciją apibrėžia kaip buvimą dvigubu subjektu, tai yra tuo pat metu vaikas yra „aš“ (Onutė arba Marija) ir laputė. Šis dvigubo subjekto pozicijos išgyvenimas yra labai svarbus norint perprasti psichologinę žaidimo esmę. Tą patį menamojo žaidimo aspektą aprašė ir S. Ariel (2002, 140 p.): „Žaidėjas turi būti ir žaidime, ir šalia žaidimo“, tarsi savęs stebėjimas (savistaba). Taigi žaidime vaikas daiktams priskiria kitas daiktų reikšmes nei jos yra, tai yra veikia menamoje situacijoje, manipuliuoja menamais objektais, bet kartu atlieka visai realius veiksmus. Vygotsky'o nuomone, tai prigimtinė žaidimo priešprieša. Kodėl vaikas taip sudėtingai veikia? Atsakymas į šį klausimą atskleidžia menamo žaidimo esmę.

Anot Vygotsky'o (2003), pasitelkdamas vaizduotę vaikas išsprendžia nerealizuojamus norus ir troškimus, nes, būtent kurdamas vaizduotės lauką, jis nukreipia savo troškimus į šį išgalvotą pasaulį ir ten leidžia savo išgalvotam „aš“ veikti. Būtent dėl šios priežasties Vygotsky (2003) vadina žaidimą iliuzorinių norų išsipildymu, nes vaizduotė tampa instrumentu menamoms situacijoms kurti – čia vaiko išgalvotas „aš“ gali prisiišti išgalvotus vaidmenis. Kad pasiektų šį norų išsipildymą, vaikas turi sumokėti atitinkamą „kainą“, nes kiekvienai menamai situacijai reikia tam tikrų elgesio

taisyklių, o tos elgesio taisyklės yra padiktuo-
tos vaidmens ir, prisiėmęs tą vaidmenį, vaikas
turi elgtis pagal taisykles.

Stebint žaidimą, gali atrodyti, kad žaidi-
mas yra tik iliuzinis troškimų išsipildymas.
Tuo tarpu iš situacijos vidaus (vaiko vaidmens
pozicijos) tai yra beveik tikras troškimų išsi-
pildymas. Atlikdamas konkretų vaidmenį, vai-
kas giliai išgyvena situacijas, įvykius ir būtent
šis išgyvenimas suteikia jam išsipildymo ir
pasitenkinimo jausmą. Ir čia glūdi žaidybinės
veiklos antrasis paradoksas, anot Vygotsky'o

*Antrasis žaidimo paradoksas:
vaikas veikia žaidime pagal ma-
žiausią pasipriešinimo liniją – jis
daro tai, ko jam labai norisi (nes
žaidimas susijęs su malonumu),
bet tuo pat metu mokosi veikti
ir pagal didžiausią pasipriešinimo
liniją – laikytis taisyklių, kad žaidi-
mas tęstųsi.*

(2003), tai priešprieša tarp vaiko laisvės pasirinkti žaisti tai, ko jis nori,
ir tarp reikalavimo tuo pačiu metu atidėti ir suvaldyti savo impulsyvius
veiksmus bei laikytis priimto vaidmens taisyklių. Žaidime vaikas daro
tai, ko jis trokšta labiausiai, nes žaidimas jam suteikia pasitenkinimą. Tuo
pat metu jis priverčia save laikytis taisyklių ir atidėti tai, ko jis nori labiau-
siai. Taigi būtent savęs sulaikymas ir suteikia vaikui patį didžiausią malon-
umą žaidžiant. Toks elgesys žymi vaiko gebėjimą transformuoti savo
spontaniškus troškimus ir yra *valingo elgesio pradžia*. Nuo šio momento
vaikas ima save valdyti (sau vadovauti per pasirinktą vaidmenį), bet kol
kas tik žaidybinėse situacijose.

Taigi antrąjį žaidimo paradoksą matome, kai vaikas veikia žaidime pa-
gal mažiausią pasipriešinimo liniją – jis daro tai, ko jam labai norisi (nes
žaidimas susijęs su malonumu), bet tuo pat metu mokosi veikti ir pagal
didžiausią pasipriešinimo liniją – laikytis taisyklių, kad žaidimas tęstųsi.
Vaikas paklūsta taisyklėms ir nesivadovauja tiesioginiais impulsais, todėl
žaidimas tampa vaiko valios ir moralinių nuostatų formavimosi pagrindu.

Žaidimo ir mokymosi sąsajos

Suprantama, kad raidos požiūriu žaidimas yra viena svarbiausių vaiko
veiklų (plačiau žaidimo ir raidos sąsajos aptariamos skirsnyje „Kokia žai-
dimo reikšmė vaiko raidai“). Vis dažniau įvairiose pasaulio šalyse paste-
bima, kad vaizduote grįstas menamasis žaidimas (angl. *pretend*) nyksta
iš ugdymo institucijų arba vaiko namų aplinkos ir jį pakeičia kitokio pobū-
džio žaidybinės veiklos. Pirmiausia – nuo pat pirmųjų gyvenimo mėnesių

žaislai ir žaidimai su taisyklėmis, o kiek paaugus – didaktiniai žaidimai, kur žaidybine forma siekiama mokomųjų tikslų. Kyla esminis klausimas: koks yra skirtumas tarp žaidimo, kaip savarankiškos veiklos, ir žaidimo, kaip mokymo(si) formos?

Anot rusų mokslininkės E. O. Smirnovos (2013), svarbu pabrėžti šiuos aspektus:

1. Žaidimas – tai *laisvas aktyvumas, be suaugusiųjų paliepiimų ir kontrolės*. Žaidimas yra pagrindinė ir beveik vienintelė 3–5 metų vaikų veiklos forma – čia pasireiškia jų iniciatyvumas ir savarankiškumas. Toks savarankiškas aktyvumas leidžia vaikui pajauti ir pamatyti savo aktyvumo rezultatus, savo sumanymų išsipildymą ir galiausiai save, o tai turi didžiulę vertę formuojantis savivokai (rus. *samosoznanie*) ir aktyvumo jausmui. Skirtingai nuo žaidybinių priemonių, veiksmų panaudojimas mokantis siūlo ne tik suaugusiojo iniciatyvą, bet ir jo tiesioginį vadovavimą. Vaikas vykdo suaugusiojo nurodymus ir užduotis, atsako į jo klausimus, seka jo nuorodomis ir t. t. Visa tai neugdo jo iniciatyvumo ir savarankiškumo.

Nuo mokymosi veiklos žaidimas skiriasi:

- *laisvu aktyvumu;*
- *emociniu pakilimu, kai svarbu procesas, o ne rezultatas;*
- *spontaniškumu ir aktyviu savęs ir žaidimo išbandymu.*

2. Žaidimui būdingas *emocinis pakilimas*, kai malonumo šaltiniu tampa pats *veiklos procesas*, o ne rezultatas arba proceso vertinimas (tai tampa svarbu žaidybiniame mokymo veikloje). Žaidžiantys vaikai jaučia malonumą, kad jie patys kuria įsivaizduojamą situaciją, atlieka jos vaidmenis ir laikosi tam tikrų taisyklių. Būtent tai tam tikru būdu veikia vaiko motyvacinės sferos raidą, motyvų ir asmenybės mechanizmų hierarchiją. Žaidybinės mokymosi formų veiklos skirtos pasiekti tam tikrų suaugusiojo vertinimų ir čia svarbiausia pasiekimų motyvacija, kuri visada gimdo lyginimąsi su kitais ir konkurencingumo nuostatas. Dominuojant tokioms nuostatoms, jau ikimokykliniame amžiuje sukeliama daug tarpasmeninių ir vidinių (asmeninių) problemų (demonstratyvus elgesys, įsižeidimas, agresyvumas ir kita).
3. Žaidimas – tai *mėginimas, spontaninis, aktyvus savęs ir žaidimo išbandymas*. Jis negali būti valdomas vadovaujantis kažkokia programa, būtinomis taisyklėmis ir griežtu planu. Tai visada improvizacija,

nežinomybė, siurprizas. Net tuo atveju, jei tai žaidimas su taisyklėmis, laimėjimas iš anksto neužtikrintas ir atsitiktinumo elementas neišvengiamas. Toks spontaniškumas tampa naujų sumanymų šaltiniu. Tai stimuliuoja vaikų kūrybiškumą, vaizduotę.

Žaidybiniai mokymosi metodai siūlo tam tikrus sektinus pavyzdžius, vienareikšmius teisingus veiksmus arba atsakymus į klausimus, o tai prieštarauja kūrybinės pradžios formavimuisi. Žaidimai pagal sukurtą suaugusiųjų scenarijų, kaip ir žaislų arba pasakų siužetų panaudojimas užsiėmimuose, neturi nieko bendra su tikru žaidimu. Išplėtotas žaidimas siūlo sukurti ir vystyti menamą situaciją ir tuo pat metu vaikui būti ir realioje, ir įsivaizduojamoje erdvėje.

Žaidimas visuomet buvo siejamas su mokymusi. Šis ryšys gali atrodyti prieštaringas. Viena vertus, žaidimas ir mokymasis dažnai pateikiami juos supriešinant: žaidimas, kaip kažkas nerimto, laisvo ir neįpareigojančio, o mokslas – kaip rimtas ir svarbus darbas, dažnai – tai pareiga. Kita vertus, šis supriešinimas išnyksta, kai tik imama kalbėti apie mokymąsi per žaidimą. Vaikams tokia mokymo forma yra pati patraukliausia ir, kaip teigiama daugelyje tyrimų, nepaprastai veiksminga. Tačiau ikimokykliniame amžiuje didaktinis žaidimas neturi pakeisti menamojo žaidimo. Šiuo metu žaidimas yra ne akademinio mokymosi instrumentas, bet veikla, kuri sudaro sąlygas mokytis, atveria naujų bendravimo su kitais vaikais, suaugusiais ir aplinkiniu pasauliu būdų.

Kaip vystosi žaidimas

Kaip vystosi žaidimas? Remdamiesi kultūriniu-istoriniu požiūriu, galime išskirti tris pagrindines žaidimo raidos stadijas: 1) parengiamąją; 2) žaidimą kaip pagrindinę veiklą; 3) žaidimą kaip veiklos formą. Kiekviena stadija turi dar tam tikras savo dalis (potipius), o pereinama iš vienos stadijos į kitą psichologinės krizės metu (Mihailenko ir Korotkova, 2002; Kravtsova, 2007).

Parengiamoji stadija apibrėžiama kaip susipažinimas su žaidybine veikla (0–2 metų vaikai) arba atstovaujamoju žaidimu (rus. *otbrozitel'naiya*) (1–2 metų vaikai). Šioje stadijoje nėra žaidimo tol, kol judesiai ir sąveikos su objektais yra labiau tiriamojo ir mėgdžiojamojo pobūdžio, o

ne sąmoninga, vaikui reikšminga veikla, kuriai būdingos tam tikros taisyklės, scenarijai arba įsivaizduotos situacijos.

Antroje stadijoje – žaidimo, kaip pagrindinės veiklos (2–7 metų), jau matome vaizduotės žaidimą, kuriam būdinga objektų transformacija, savarankiškumas, menamos situacijos (Vygotsky „įsivaizduojama situacija“). Ši žaidybinės veiklos grupė gali būti padalyta į kelis pogrupius:

- ▶ Pavienis režisūrinis atstovaujamas žaidimas, būdingas 2–3 metų vaikams.
- ▶ Vaidmeninis žaidimas – 3–5 metų vaikams.
- ▶ Žaidimai su taisyklėmis – nuo 5 metų.
- ▶ Išvystytas ir išplėtotas režisūrinis žaidimas, kurį bendradarbiaudami žaidžia vaikai nuo 6 metų.

Būtina pastebėti, kad ikimokyklinio amžiaus (2–7 metų) vaikai vis labiau įvaldo sudėtingus žaidybinės veiklos konstravimo būdus. Jie pradeda nuo orientuotų į objektą veiksmų, pereidami prie trumpų kasdienio gyvenimo epizodų; jau galime matyti vaidmenį, nes vaikas pradeda veikti kaip kas nors kitas (vairuotojas, mama), nors pats to nesuvokia. Vėliau vaikas pradeda žaisti vaidmenų žaidimus – atlieka skirtingus vaidmenis ir juos įvardija.

Lygiagrečiai vaikai įsitraukia į statybinius ir paprastus žaidimus su taisyklėmis. Ikimokyklinio amžiaus pabaigoje vaikų grupė žaidybinę veiklą vysto, kurdama siužetą; vaidmenys tampa šalutiniais, pavaldžiais siužetui. Vaikai vysto sudėtingus siužetus, paremtus ne tik kasdiene gyvenimo patirtimi, bet ir mėgstamais pasakojimais, istorijomis, televizijos programomis ir t. t.

Trečioje stadijoje – žaidimo, kaip veiklos formos, vaikai žaidžia judriuosius, mobiliuosius, stalo, žodinius arba kompiuterinius žaidimus, taip pat renkasi žaidimus su taisyklėmis (nuo 5 metų) – jie yra šios žaidybinės veiklos grupės pagrindas.

Žaidimas turi savo stadijas:

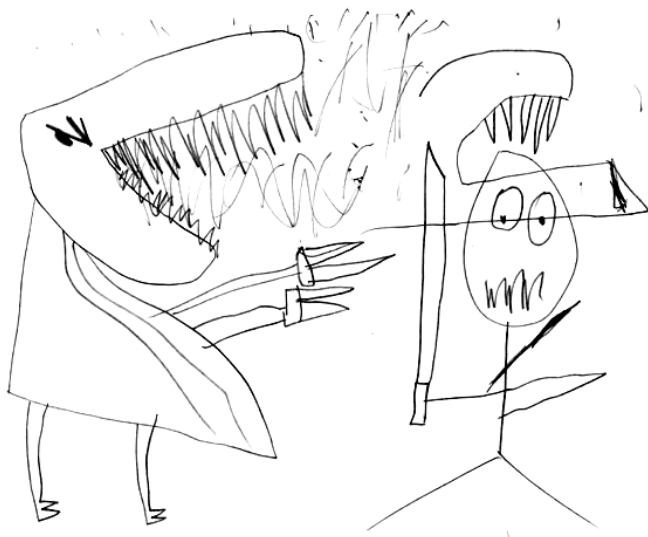
- *parengiamąją (0–2 metų);*
- *žaidimo kaip pagrindinės veiklos (2–7 metų);*
- *žaidimo kaip veiklos formos (5–7 metų).*

Suaugusiųjų užduotis

Dar vienas itin aktualus aspektas, aptariant žaidimą, yra suaugusiojo pagalba žaidžiančiajam vaikui: reikia ar nereikia vaiką mokyti, padėti jam žaisti? Pasak Brėdikytės (2011), žmonės dažnai turi iliuziją, kad vaiko žaidimas plėtojasi spontaniškai, tačiau, giliau analizuojant žaidimą, suaugusiojo poveikis atsiskleidžia įvairiomis formomis. Šios idėjos suponuoja kultūrinės-istorinės krypties mokslininkų teiginius, kad žaidimas yra istoriškai susiformavusi kultūrinė veikla, perduodama iš kartos į kartą socialinės sąveikos metu. Jeigu vaikai neturi galimybės nuolat stebėti vyresnių vaikų žaidimų, žaisti su vyresniais vaikais arba suaugusiaisiais, jie natūraliai be pagalbos nesugebės plėtoti sudėtingų vaidmeninių arba siužetinių-vaidmeninių žaidimų. Kita vertus, vaikui augant, galima stebėti jo kuriamas menamas situacijas ir mažėjančią priklausomybę nuo konkrečios situacijos, todėl vyresnio ikimokyklinio amžiaus vaikams žaidybinei veiklai reikia mažiau papildomų objektų. Tačiau mažiausiems vaikams papildomi objektai labai svarbūs, nes sudaro vaikų menamo žaidimo raidos pagrindą ir čia ugdytojo darbas yra parengti žaidimo aplinką arba „mokyti“ žaisti kartu. Plačiau apie suaugusiojo vaidmenį, plėtojant vaikų vaidmeninį žaidimą, skaitykite skirsnyje „Kaip padėti vaikui žaisti“.

Kokia žaidimo reikšmė vaiko raidai

Mokslininkai linksta sutarti, kad vaiko raidai žaidimas yra itin svarbus: jis leidžia vaikams plėtoti intelektualinius, emocinius ir socialinius gebėjimus ir kaip vaiko veikla nutiesia kelią į mokymąsi (Brėdikytė, 2012; Brėdikytė ir kt., 2013; Brėdikytė, Hakkarainen, 2011; Lillard ir kt., 2012; Whitebread ir kt., 2012). Kita vertus, svarbu pabrėžti, kad raidos požiūriu visi vaizduotės (vaidmeniniai, siužetiniai, režisūriniai, „taip tyčiomis“) žaidimai yra tinkamiausia veikla, skatinanti vaiko psichikos raidą ir mokymosi procesus.



Žaidimas – mažo vaiko mąstymo būdas

Žaidimas, anot L. Vygotsky'o, yra *pirminė vaiko mąstymo forma* – per žaidimą vaikas nuo mąstymo judesiais pereina prie mąstymo sąvokomis. Žaidimas – tai *nežodinis pasakojimas*. Žaisdamas vaikas kuria unikalų pasakojimą apie save ir pasaulį.

Taigi žaidimas – mažo vaiko mąstymo būdas. Kai maži vaikai pradeda žaisti, jie mąsto judesiais ir veiksmais, kalba gestais. Mažo vaiko vaizduo-

tė dar neišplėtota, jis neturi planų, kas vyks toliau, todėl žaidimo veiksmas yra vaiko mintis, kuri kartu skatina vaiko mąstymą. Stebėdami vaikų žaidimą, galime pamatyti, kad mažam vaikui keliauti lėktuvu reikia daugelio priemonių ir tik kelių žodžių. Vyksta veiksmas: skrenda, plasnoja, burzgia, sukasi ratu ir panašiai.

Vyresni (5–6 metų) vaikai jau mąsto žodžiais, kurie žaidime gali tapti (arba netapti) veiksmiais. Vaikai vis daugiau kalbasi vienas su kitu apie skridimą ir dažnai jiems jau nereikia daug veiksmų: „Dabar mes Afrikoje“, „O, palauk... ūūū... skrendam... Australija, kengūros“. Taigi vaizduotės žaidimai yra labai reikšmingi vaiko raidai, nes padeda kalbą tarsi „įvidinti“, kad ji taptų mąstymo priemone. Vaikas baigia žaisti, kai žodis tampa jo mąstymo „instrumentu“, ir vaikas gali kalbėdamas galvoti.

Kai maži vaikai pradeda žaisti, jie mąsto judesiais ir veiksmiais, kalba gestais. Vyresni jau mąsto žodžiais, kurie gali tapti (arba netapti) veiksmiais žaidime.

Vaikui žaidžiant, taip pat galime stebėti, kaip jis pereina tam tikrus mąstymo etapus laiko ir erdvės atžvilgiu (Donaldson, 1992):

- ▶ Pradžioje vaikas ima mąstyti „čia ir dabar“ – vaiko mąstymą lemia matomi objektai ir aplinka (taškinis mąstymas).
- ▶ Vėliau vaikas samprotauja apie „ten ir tada“ – „Vakar buvau pas gydytoją“ (linijinis mąstymas).
- ▶ Galiausiai „bet kur ir bet kada“: vaikas laisvai fantazuoja apie tai, kas gali atsitikti bet kokioje erdvėje, vaiko žaidimo nesaisto nei laikas, nei vieta (transcendentinis mąstymas, nesusietas erdvės ir laiko).

Žaidimas yra labai svarbus mąstymo raidai ir kokybinių požiūriu, nes išplėtota vaizduotė yra abstraktaus mąstymo pagrindas. Žaisdamas vaikas plėtoja ir konstruoja savo mąstymo struktūras, galvoja apie bendras sąvokas. Taip jo vaizduotė rengiasi loginiam mąstymui ir kuria loginius dėsnius: „Tas taip, nes taip ir taip...“

Kalbos ir mąstymo sąsajos menamajame žaidime

Taigi, vaikas atlieka labai sudėtingą darbą, atskirdamas mintį nuo konkretaus objekto ir konkretaus veiksmo. Šį procesą galima stebėti vaikui judant nuo paprastų žaidybinių (priešžaidybinių) veiksmų link labiau išplėtotų žaidybinių formų. Vygotsky aiškino žaidimą ir jo funkciją sąmonės

raidai kaip „judėjimą nuo konkrečių operacijų link abstraktaus mąstymo“ ir pabrėžė, kad kalbos ir mąstymo vystymasis yra šio proceso esmė. Todėl svarbu analizuoti būtent kalbos ir mąstymo raidą, mėginant suprasti ir paaiškinti vaiko žaidimą. Vygotsky išskiria šias kalbos raidos stadijas:

1. Ikkalbinė stadija (iki 9 mėnesių¹), natūrali, primityvioji. Šioje stadijoje vaikai kuria ir skleidžia tam tikrus garsus, išreikšdami savo poreikius. Tai yra išorinis veiksmas, kuris priklauso nuo tiesioginio ir sąlyginio reflekso.
2. Magiškoji stadija (apie 2–3 metus): vaikas supranta žodį, kaip vieną iš daikto savybių, ir tai, jog kiekvienas žodis priklauso tam tikram daiktui.
3. Išorinė stadija (4–5 metų): vaikas vartoja žodžius kaip ženklus (egocentrinė kalba), jie atranda išorinę kalbos struktūrą, tai yra kiekvienam daiktui, reiškiniiui yra žodis, daiktai, reiškiniai turi vardus. Kitaip tariant, jau sakydamas žodį, vaikas gali turėti vaizdinį mintyse: žodis kuria vaizdinį.
4. Vidinė kalba (9–10 metų) – autentiško mąstymo stadija.

Labai svarbu tai, kad pradžioje kalba ir mąstymas vystosi atskirai, nepriklauso vienas nuo kito. Bet tam tikru laikotarpiu (maždaug apie antruosius gyvenimo metus) jie susitinka. Dar svarbiau – tuo metu, kai susitinka kalba ir mąstymas, vaikas neatranda žodžių reikšmių. Kitaip sakant, vaikai nežino, kad žodžiai yra daiktų ir objektų vardai (pavadinimai). Anot

Pradžioje kalba ir mąstymas vystosi atskirai, nepriklauso vienas nuo kito. Maždaug apie antruosius vaiko gyvenimo metus jie susitinka, tačiau vaikas neatranda žodžių reikšmių, nežino, kad žodžiai yra daiktų ir objektų vardai (pavadinimai).

Vygotsky'o (1997), iš pradžių vaikai išmoksta arba perpranta tik išorinį (ne vidinį, ne žodžio, kaip daikto ir reikšmės) ryšį tarp žodžio ir daikto (objekto). Žodžius vaikas išmoksta iš suaugusiojo, vaikas mokosi kalbos, imituodamas suaugusiųjų kalbą. Jo dar laukia labai ilgas kalbos, kaip universalios mąstymo ir pasaulio kūrimo priemonės, formavimosi kelias. Kai kalba susitinka su mąstymu, prasideda menamasis žaidimas. Tai yra tas momentas, kai vaikas vietoj konkrečių veiksmų su realiais daiktais perina prie veiksmų su menamais objektais. Menamojo žaidimo pradžioje

1 Visi nurodomi amžiaus tarpsniai yra labai apytikriai, nes visos raidos stadijos daugiau priklauso nuo vaiko „psichologinio amžiaus“, kalbos išsivystymo lygio, o ne nuo biologinio amžiaus.

daikto reikšmė atskiriama nuo tikro daikto ir „atiduodama“ kitam daiktui (pakaitalui). Kokia yra to pakaitinio objekto funkcija? Kam vaikui jo reikia, kodėl jis atsiranda?

Anot Vygotsky'o, menama situacija atsiranda dar prieš vaikui pradėdant laisvai operuoti žodžių reikšmėmis. Pavyzdžiui, vaikas, jojantis ant menamo arklio (pagalio), kuria menamą situaciją būtent per fizinį veiksma (jojimą ant pagalio). Būtent pagalys leidžia vaikui atlikti fizinį jojimo veiksma, kartu mintyse kurti arklio vaizdinį ir išlaikyti jojimo situaciją.

Tuo metu, kai vaikas pradeda žaisti menamąjį žaidimą, žodžiai vaikui dar nereiškia tų veiksma ir objektų. Tik paties vaiko atliekami veiksmai suteikia reikšmę daiktams ir žodžiams. Ir tie patys konkretūs veiksmai suteikia prasmės dinamiką menamai situacijai, leidžia judėti nuo vieno įvykio prie kito, nuo vieno veiksmo prie kito. Taigi apibendrinant galima sakyti, kad šio amžiaus vaiko žaidimui būdingas labai specifinis elgesys: vaikas jau nebėra magiškoje kalbos raidos stadijoje, pagalys, imituojantis arklį, nėra jam tikras arklis, bet kartu tai nėra ir arklio ženklas arba simbolis (taip pat kaip paveikslėlis arba žodis). „Tai tikrai yra pereinamoji stadija, kai pakaitalas (pakaitinis objektas – pagalys) jau nėra iliuzija, bet dar nėra objekto simbolis“ (Vygotsky, 1997, 249 p.). Šio žaidimo laikotarpio raktinis momentas yra paties vaiko veiksmas. Žaidimas dar nėra simbolinė veikla. Menamos situacijos kūrimas yra vaiko gebėjimo konstruoti ir suprasti simbolius pradžia. Skirtingai nuo Piažė, Vygotsky (1997) teigia, kad menamas žaidimas dar nėra simbolinė veikla. „Žaidime mes stebime unikalų ženklų panaudojimo būdą, vaikui pats žaidimo procesas – ženklų naudojimas žaidime – labai glaudžiai susijęs su pasinėrimu į šių ženklų reikšmes, pasinėrimu į menamą veiklą; šiuo atveju vaikui ženklas yra ne priemonė, bet tikslas pats savaime“ (250 p.). Tai rodo, kaip vaikas pasirenka

Menamo žaidimo pradžioje žodžiai vaikui dar nereprezentuoja veiksma ir objektų reikšmių.

Vaiko veiksmas yra esminis, o menamos situacijos kūrimas yra tik gebėjimo suprasti ir konstruoti simbolius pradžia.

Menamas žaidimas yra kokybiškai naujas vaiko sąmonės raidos etapas, susijęs su vaizduotės atsiradimu. Būtent žaidybinė veikla sukuria erdvę vaiko mąstymo ir kalbos susitikimui. Šios radikalios mąstymo transformacijos rezultatas yra tai, kad kalba tampa mąstymo instrumentu.

tuos pakaitinius objektus: viena vertus, tarsi labai lanksčiai, kita vertus, ne bet koks daiktas gali tapti pakaitalu. Pakaitalas privalo turėti pagrindines daikto savybes, kurios leistų vaikui atlikti su juo konkrečius veiksmus (pvz., ant lazdelės, o ne ant kamuolio galima joti, todėl kamuolys negali būti arklio pakaitalas).

„Atskirti arklio sąvoką nuo tikro arklio ir perkelti ją pagaliukui, tuo pat metu realiai veikiant su tuo pagaliuku, tarsi tai būtų arklys, yra gyvybiškai svarbi pereinamoji stadija link operavimo reikšmėmis. Žaidybinėje situacijoje vaikas pirmiausia veikia su reikšmėmis kaip su tikrais objektais ir palaipsniui ima jas suprasti ir pradeda mąstyti“ (Vygotsky, 2003, 215 p.). Šiame žaidimo lygmenyje vaikas eksperimentuoja su atskirais vaidmenimis ir jų veiksmis, bet nekuria sudėtingesnių įvykių ir siužetų.

Nepriklausomomis (atsietomis nuo daiktų ir veiksmų) žodžių reikšmėmis ima operuoti 4–5 metų vaikai. Prasideda turiningi pokalbiai aiškinant daiktų ir veiksmų reikšmes. Žaisdami vaikai ne tik gestikuliuoja, bet ir diskutuoja, aiškina ir organizuoja žaidimą kalbėdami. Žodžiai jau vartojami kaip daiktų ir veiksmų ženklai (daiktai, veiksmai apibūdinami), vaikas labai aktyviai juos vartoja ir labai sparčiai plėtojasi egocentrinė kalba. Vaikas kartu veikia, kalba ir tuo metu gimsta mąstymas. Šiuo laikotarpiu plėtojami menami („taip tyčiomis“) veiksmai, vartojami menami objektai, vaikai formuoja paprastus, kasdienesius siužetus.

Vygotsky'o mokynys ir pasekėjas D. Elkonin (1999) daro prielaidą, kad „žaidimas yra unikali operavimo žodžiais praktika, per kurią įvyksta objektų, žodžių ir veiksmų santykių pokyčiai“ (57 p.). Tai yra esminis žaidybinės veiklos procesas šioje raidos stadijoje, kai transformuojasi vaiko mąstymas, vaikas įgyja naują priemonę – žodį. Anot M. Donaldo (1991), žaidimo laikotarpį vaikas įžengia tuo metu, kai judesiai ir gestai yra pagrindinė jo minčių ir idėjų raiškos priemonė. Vaikas palieka žaidimo raidos laikotarpį, apsiginklavęs nauja savo minčių ir idėjų raiškos priemone – žodžiu.

Vaikai ima vartoti kalbą bendraudami su bendraamžiais, kai reikia suplanuoti žaidimą ir tai reiškia, kad žodžiai ima atstovauti objektams ir veiksams. Atsiranda pasakojamoji kalba (angl. *narrative language and speech*) ir tai tampa pagrindine reprezentacijos priemone – nuosekliu kalbos ir mąstymo susivienijimu, kalba tampa mąstymo priemone. Kalbėjimas, atsirandantis prieš veiksmą, skatina mąstymo progresą ir tai labai

svarbus protinis postūmis, nes vaikas pradeda organizuoti savo veiksmus per kalbą: kalba vartojama veiklai planuoti ir organizuoti. Tačiau tik mokyklinio amžiaus vaikai (maždaug 7–8 metų) aiškiai planuoja savo veiksmus žodžiais ir po to tuos veiksmus atlieka.

Šio laikotarpio žaidimas gali būti apibūdinamas kaip apibendrinta žaidimo veiksmų schema: vartojami menami objektai, bet daugiausia žaidimo objektų ir veiksmų verbalizavimas. Veikla vystosi per siužeto konstravimą, vaidmenys tarnauja siužetui. Vaikai kuria sudėtingus, fantastinius siužetus, pasiremdami ne tik kasdiene patirtimi, bet ir mėgstamais pasakų, televizijos programų, filmų herojais ir panašiai. Tai yra išplėtoto naratyvinio-siužetinio (vaidmeninio) žaidimo lygmuo.

Vygotsky apibūdina menamą žaidimą kaip „tarpinę“ (angl. *intermediary*) stadiją, kai mintį lemia konkreti, reali situacija ir visiška laisvė nuo realios situacijos. Toks apibūdinimas atskleidžia žaidimo prigimtį ir paaiškina jo reikšmę mąstymo raidai, kaip judėjimą nuo konkrečių realių situacijų link abstraktaus mąstymo (mąstymo sąvokomis).

Išplėtotame menamajame žaidime veiksmus inspiruoja idėjos, o ne aplinkos daiktai, ir vaikas tampa laisvas nuo realios aplinkos suvaržymų būtent per kuriamą menamą situaciją. Taigi, šios situacijos kūrimas yra žingsnis abstrakčios (laisvos) minties link, žingsnis, kuris pažymi naują abstrahavimo lygmenį, nepriklausomumo ir laisvės lygmenį.

Apibendrinant galima teigti, kad menamasis žaidimas yra kokybiškai naujas vaiko sąmonės raidos tarpsnis, susijęs su vaizduotės atsiradimu. Būtent žaidybinė veikla sukuria erdvę vaiko mąstymo ir kalbos susitikimui. Šios radikalios mąstymo transformacijos rezultatas yra tai, kad kalba tampa mąstymo priemone. Besiplėtojanti žaidybinė veikla padeda pereiti nuo epizodinės atminties ir prisirišimo prie konkrečių situacijų prie menamų situacijų konstravimo ir simbolinio pasaulio modelių kūrimo.

Žaidimo ir valios, moralinių nuostatų sąsajos

Galiausiai žaidimas svarbus ir vaiko valios, ir moralinių nuostatų formavimuisi. Viena vertus, žaisdamas vaikas daro tai, kas teikia malonumą (nes žaidimas susijęs su malonumu), bet kartu mokosi ir atsisakyti to, ko labai norisi, – laikosi taisyklių. Paklusimas taisyklėms ir staigių impulsų atsisakymas žaidžiant atneša didelį džiaugsmą. Ar prisimenate situaciją, kaip pykote ant savęs, kai neišlaukę to svarbiojo „viens, du, trys“, kar-

tą pradėjote bėgti? Net laisvame kūrybiniame žaidime vaikas pakliūva į šiuos „spąstus“: vaikas laisvai kuria sau įdomų žaidimą ir taisykles ir staiga tas žaidimas ima reguliuoti vaiko elgesį – vaikas turi paklusti savo paties žaidimo taisyklėms, kitaip žaidimas gali nutrūkti...

Žaidimo svarba vaizduotei

Vaizduotės žaidimas yra daugiasluoksnis. Tai, ką mes išoriškai matome, yra tik užuominos (galime užfiksuoti tik išorinius veiksmus, įvykius, naratyvą), o kūrybinis žaidimas – labai talpus: jis akomoduoja visą įmanomą vaiko patirtį ir sukuria erdvę išgyventi ją įvairiais rakursais. Plėtodamas vaizduotę, vaikas gali sukurti ir išgyventi bet ką ir bet kur... Jis gali svajoti, sukurti laimingą pabaigą neseniai išgyventam sudėtingam įvykiui ir patirti pilnatvę, džiaugsmą. Net vykstant bendram žaidimui, vieną naratyvą vaikas gali žaisti ir individualiai. Visi vaikai kuria kartu, bendruomeniškai, bet kiekvienas vaikas dar gali turėti savąją žaidimo giją: siužetas gali išsiplėsti, priimti vaikus su įvairiomis idėjomis ir įvairiomis patirtimis. Visgi būtina pastebėti, kad vaikams iki 3 metų sudėtinga žaisti įsivaizduojamus menamuosius žaidimus. Pasak L. Vygotsky'o (2003), ankstyvojo amžiaus vaikai negali atskirti objekto matomos ir prasminės (numanomos) reikšmės, jų vaizduotė dar nepakankamai išsivysčiusi.

Šiandien žaidimo tyrėjai išskiria ir pabrėžia vaizduotės (vaidmeninius, siužetinius) žaidimus dėl dviejų priežasčių. Pirma, dėl šių žaidimų svarbos vaiko vystymuisi (vaizduotei, abstrakčiam mąstymui ir valingo elgesio pagrindams); antra, dėl tam tikro visuomenės gyvenimo būdo (arba kultūrinių aplinkybių), nes būtent šis žaidimo tipas dabar dažnai ignoruojamas. Tradiciškai vaikai pirmiausia žaisdavo su lavinamaisiais žaislais (piramidėmis, barškučiais), patys turėdavo atrasti būdą, kaip žaisti, kad barškutis suskambėtų, piramidė susidėtų (aišku, šie žaislai dažnai atlikdavo tam tikrą funkciją: lavindavo smulkiają motoriką, akies ir rankos koordinaciją ir panašiai). Vėliau vaikų laukdavo kiti tradiciniai žaislai: meškučiai, lėlės, automobiliai, kaladėlės, kurie skatindavo kurti savo žaidimą. Šiandien šių paprastų žaislų

Kuriant žaidimą, svarbios visos vaiko psichikos funkcijos.

Žaidimas tampa erdve, kurioje vaikas per sąveiką su kitais kuria save, nes aukščiausios vaiko psichikos funkcijos kuriasi socialinių santykių pagrindu.

liko mažai, nes jų vietą užėmė barbės arba transformeriai. Jie turi savo atributus, kontekstą ir diktuoja, ką vaikas turi daryti žaisdamas. Vaikas jau nepasitelkia vaizduotės, nes įspaudžiamas į tam tikrus vaidmenis ir aplinkybes. Deja, šis kontekstas dažnai yra svetimas ir neatviras vaiko patirčiai.

Kuo pranašus laisvas vaiko vaizduotės žaidimas?

Vaizduotės žaidimą vaikas kuria pats: suteikia prasmę ir įgyvendina idėjas, jis pasirenka žaidimo erdvę ir priemones, audžia žaidimo veiksmo giją. Būtina pastebėti, kad žaidimas visada turi taisyklės, tik vaizduotės žaidimuose jas kuria patys žaidėjai, o kitų žaidimų taisyklės jau yra sukurtos. Todėl pirmuosiuose (vaizduotės žaidimuose) suteikiama kūrybos laisvė pačiam vaikui (atsižvelgiant į žaidžiančiojo gebėjimus ir vaizduotę), o kito tipo žaidimuose kūrybiškumo laisvę apibrėžia paties žaidimo sumanymas arba tikslas. Taip pastarieji (pvz., kompiuteriniai žaidimai) ima išoriškai reguliuoti vaiką, neleidami atsirasti vidinei savireguliacijai.

Galiausiai būtina pabrėžti, kad, pasak L. Vygotsky'o, kiekviena vaiko kultūrinės raidos funkcija (pvz., valingas dėmesys, loginė atmintis, loginis mąstymas, valios raida) pasireiškia dviem būdais. Pirma – socialiniu, tarp žmonių (kaip tarpsichinė kategorija), vėliau – psichologiniu, vaiko viduje (kaip intrapsichinė). Taigi žaidimas tampa erdve, kurioje vaikas per sąveiką su kitais kuria save, nes aukščiausios vaiko psichikos funkcijos kuriasi socialinių santykių pagrindu. Antra vertus, kuriant žaidimą, svarbios visos vaiko psichikos funkcijos: emocijos įkvepia, paskatina jį, mąstymas padeda plėtoti žaidimo mintį, siužetą, o valios pastangomis išlaikomas jo tęstinumas. Todėl, anot L. Vygotsky'o (2003), žaidimas turėtų būti ikimokyklinio amžiaus vaiko raidos „variklis“, nes iš esmės vaikas ir vystosi per žaidybinę veiklą. Veiksmas vaizduotės lauke, menamoje situacijoje, gimstantis valingas motyvas – visa tai atsiranda žaidime ir rodo aukščiausią vaiko raidos lygmenį. Šia prasme žaidimas gali būti pavadintas pagrindine vaiko raidą lemiančia veikla.

Kaip žaidimas susijęs su vaiko savireguliacija

Mažų vaikų žaidimai padeda vystyti vieną svarbiausių funkcijų – savireguliaciją, tai yra gebėjimą kontroliuoti savo veiklą siekiant tam tikro tikslo. Ši funkcija priskiriama bendriesiems vaiko gebėjimams, sudarantiems vaiko brandumo mokomajai veiklai pagrindą. Pats savireguliacijos reiškinys – daugialypis ir turi keletą interpretacijų, pvz., impulsų kontrolė (angl. *impulse control*), savikontrolė (angl. *self-control*), savęs valdymas (angl. *self-management*), vadovavimas sau (angl. *self-direction*), savarankiškumas (angl. *independence*) ir kita. Bendriausia prasme – tai gebėjimas atpažinti ir valdyti jausmų protrūkį, adaptyvus atsakas į sudėtingas tarpasmenines situacijas, gebėjimas tikslingai stebėti, vertinti ir keisti emocines reakcijas. Stipri savireguliacija leidžia pasiekti vidinę pusiausvyrą, yra sveikos savasties šerdis.

Pats savireguliacijos reiškinys – daugialypis ir turi keletą interpretacijų, pvz., impulsų kontrolė, savikontrolė, savęs valdymas, vadovavimas sau, savarankiškumas ir t. t.

JAV atliktų tyrimų duomenimis, nuo 25 iki 50 proc. šešiamečių turi savireguliacijos problemų. Moksliniai tyrimai patvirtina neabejotiną tiesioginį



savireguliacijos ryšį su fizinės sveikatos problemomis (nutukimas, širdies veiklos sutrikimai, autoimuniniai sutrikimai, onkologinės ligos), psichinės sveikatos problemomis (internalios ir eksternalios problemos, raidos sutrikimai, kognityvinės raidos problemos, rizikingas elgesys) ir mažais mokymosi pasiekimais. Taigi akivaizdu, kad vaiko savireguliacijos procesas yra labai svarbus tolesnei vaiko gerovei.

Smegenų vystymasis

Smegenų tyrimai patvirtina, kad savireguliacija nėra įgimta funkcija, ji formuojasi kaip žmonių tarpusavio sąveika. Nors smegenys yra pati sudėtingiausia žmogaus sistema, ji nuolat „mokosi“: vaiko raida remiasi dviem pagrindiniais ramsčiais – prigimtimi ir sociokultūrine patirtimi. Todėl tarpasmeniniai santykiai (ugdymo patirtis) tampa tam tikros psichikos funkcijos raidos varikliu. Viena vertus, pati didžiausia mūsų smegenų dalis naudojama bendravimui: veidas, balsas, rankos, kūnas ir kalba sukuria socialinės komunikacijos sistemą ir ši komunikacija visą gyvenimą yra pati svarbiausia. Kita vertus, neuronų ryšiai, atsakingi už gebėjimą kontroliuoti savo elgesį, priklauso smegenų daliai, kuri formuojasi vėliausiai. Šių kontrolės funkcijų vystymasis – ypač ilgas kelias, kuris baigiasi jaunystės metais, tai yra žymiai vėliau nei visos kitos psichikos funkcijos (Akhutina, Pylaeva, 2012). Maždaug 10 mėnesių kūdikiai pradeda rinktis, kokie aplinkos aspektai yra jiems reikšmingi ir svarbūs jų dėmesiui. 2 metų vaikas jau gali atskleisti aktyvios kontrolės pradmenis, tai yra nugalėti savo impulsyvius norus ir planuoti savo veiksmus. Gebėjimas kontroliuoti savo veiksmus pagal tam tikrą komandą pasireiškia nuo 2 iki 3 metų. Šis gebėjimas ypač didėja iki 4 metų, o vėliau – lėčiau, iki 7 metų. Tad kyla klausimas: kaip galime padėti vaiko savireguliacijai, savęs valdymui?

Nors smegenys yra pati sudėtingiausia žmogaus sistema, ji nuolat „mokosi“: vaiko raida remiasi dviem pagrindiniais ramsčiais – prigimtimi ir sociokultūrine patirtimi.

Savireguliacijos samprata, remiantis kultūrine-istorine koncepcija

Kultūrinis-istorinis požiūris jungia savireguliaciją su motyvacinė-dinamine veiklos sritimi, pvz., poreikiais, motyvais, tikslais ir panašiai. Čia koncentruojamasi ne į šio vaiko įgūdžių trūkumą (pvz., vaikas negali laukti savo eilės, čiumpa daiktus iš kitų, savarankiškai, nepaskatintas nesusitvaroko, nepadeda kitiems, nesistengia, negali kontroliuoti neigiamų emocijų), bet nagrinėjamos ir vystomos platesnės asmenybės lygmens ypatybės. Pirmiausia, remiantis šia (kultūrine-istorine) koncepcija, susitelkiama į sąmoningą veiklos reguliavimą, kai vaikas kažko sąmoningai nori. *Iniciatyva ir nepriklausomybė yra pirmieji savireguliacijos žingsniai.* Tai neįmanoma, kol vaikas netampa savo norų šeimininku ir kol negali atsispirti aplinkos įtakai.

Kultūrinis-istorinis požiūris jungia savireguliaciją su motyvacinė-dinamine veiklos sritimi, pvz., poreikiais, motyvais, tikslais ir pan. Iniciatyva ir nepriklausomybė yra pirmieji savireguliacijos žingsniai.

Jau buvo minėta, kad, pasak L. Vygotsky, kiekviena vaiko kultūrinės raidos funkcija pasireiškia dviem būdais: pirma – socialiniu, tarp žmonių (kaip tarp psichinė kategorija), vėliau – psichologiniu, vaiko viduje (kaip intrapsichinė kategorija). Taigi savireguliacija pirmiausia gimsta kaip socialinis santykis ir vėliau yra internalizuojama ir tampa individualia funkcija (čia būtina pabrėžti, kad savireguliacija – ne tik psichologinis mechanizmas, bet ir žmogaus asmenybės valios dalis). Susijungus savireguliacijai su motyvacinė-dinamine veiklos sritimi, pvz., poreikiais, motyvais, tikslais, šis (savireguliacijos) procesas yra ne atskirų įgūdžių grupė, bet esminė vaiko, kaip asmens, ypatybė.

Savireguliacijos raida ir įrankiai

Sąveika su aplinka yra vaiko raidos šaltinis, todėl aplinka (socialinių sąveikų erdvė, kurioje vyksta vaiko formavimasis) lemia vaiko asmenybės, jo sąmonės ir santykio su pasauliu (kartu ir savireguliacijos) raidą. Vygotsky suformulavo raidos mechanizmą, pavadindamas jį *pagrindiniu genetiniu aukštesniųjų psichikos funkcijų raidos dėsniu*: „Vaiko kultūrinėje raidoje kiekviena funkcija pasirodo du kartus dviejose plotmėse – iš pradžių socialinėje, paskui psichologinėje. Iš pradžių tarp žmonių, kaip interpsichinė

kategorija, paskui vaiko viduje – kaip intrapsichinė kategorija. Tai vienodai tinka valingam dėmesiui, loginei atminčiai, sąvokų susidarymui, valios raidai“ (Garbačiauskienė, 1999, 294 p.). Taigi bendra kultūrinės raidos seka gali būti apibrėžiama taip:

1. Suaugusieji sąveikauja su vaiku.
2. Vaikas atsiliepia į sąveiką.
3. Vaikas ima aktyviai veikti kitus: suaugusiuosius, bendraamžius, žaislus, aplinką.
4. Vaikas veikia pats save, organizuodamas ir reguliuodamas savo elgesį.

Savireguliacijos raida taip pat gali būti siejama su tam tikrų instrumentų įvaldymu skirtingais amžiaus tarpsniais. Pirmiausia, kūdikystėje labai svarbus kūdikio ir mamos (arba kito artimo asmens) santykis, per kurį bendraujama su vaiku. Mama (artimas asmuo) padeda vaikui „pamatyti“, kad jis egzistuoja: kalbina jį, glosto, atsiliepia į jo reakcijas arba poreikius. Taip vaikas atranda save: pamato, išgirsta, pajaučia. Akivaizdu, kad mes negalime valdyti to, ko nematome arba nesuprantame. Taigi vaikas turi pamatyti save iš šalies (išeiti iš savęs).

Antras virsmo etapas prasideda, kai kūdikis pradeda sąveikauti su objektais. Jis manipuliuoja daiktais, kartu po truputį atranda ir savo kūną, nes atlieka tam tikrus judesius. Galime pastebėti, kaip po truputį 1–2 mėnesių mažylis pasineria į judesių pasaulį ir eksperimentuoja. Tai svarbu ir savireguliacijos raidai – „aš“ pradėdu valdyti savo kūną, nes galiu jį jausti ir priimti.

Trečias etapas siejamas su kalba. Ji tampa pagrindiniu savireguliacijos instrumentu. Būtent kalba yra universaliausias visų aukštesniųjų psichikos funkcijų formavimosi ir funkcionavimo procesų tarpininkas. Kai vaikas pradeda kalbėti, jis lyg bando pažvelgti į save. Tačiau turime pažymėti, kad vaikas pradėtų reguliuoti save, jis turi praeiti tam tikrą seką (čia galime įžvelgti Vygotsky'o genetinį prigimties dėsnį: pirmiausia tarp

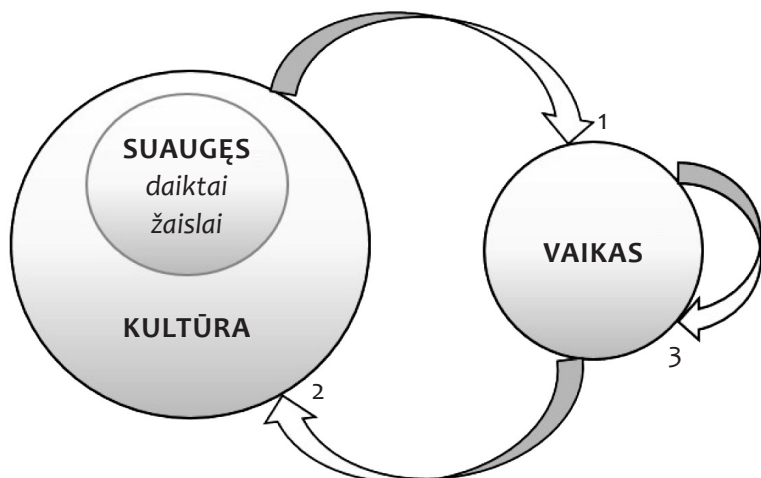
Kad vaikas pradėtų reguliuoti save, jis turi praeiti tam tikrą seką:

- pirmiausia, svarbi kito asmens kalba, jo (jos) duodamos instrukcijos;
- antra, vaikas pradeda teikti nurodymus kitam asmeniui;
- trečia – jis pradeda teikti nurodymus sau, tai yra valdyti save.

žmonių ir tik po to – vaiko viduje). Taigi, visi trys šio etapo žingsniai gali būti pavaizduoti taip:

- A. Pirmiausia svarbu kito asmens (pvz., mamos) kalba, jo (jos) nurodymai.
- B. Antra, vaikas pradeda teikti nurodymus kitam asmeniui.
- C. Trečia – jis pradeda teikti nurodymus sau, tai yra valdyti save (pvz., „Tai pavojinga, aš pasitrauksiu nuo ugnies“).

Taigi apibendrinę galime sakyti, kad, pirma, kultūra (aplinka, suaugusieji, daiktai, žaislai) reguliuoja vaiką, vėliau vaikas ima ją reguliuoti, kol galiausiai pradeda reguliuoti save pats. Bendrą šių žingsnių schemą pateikiame 1 paveikslėlyje.



1 pav. Bendra reguliavimo žingsnių schema.

Ketvirtą instrumentų įvaldymo etapą galime susieti su vaidmeniniu žaidimu ir vaidmeniu, kurį vaikas atlieka. Būtent tai tampa savireguliacijos raidos instrumentais. Taisyklės, susijusios su vaidmeniu, tiesiogiai nelemia vaiko elgesio, bet daro tai per vaidmenį. Šiame etape svarbu tai, kad vaikas prisiima kitą vaidmenį (tai yra elgesį). Vaikas žaidžia policininką, pardavėją, mokytoją, mamą, tėtį, tačiau žino, kad jis tuo nėra. Taigi, viena vertus, vaidmuo suteikia vaikui motyvaciją laikytis tam tikrų taisyklių ir valdyti savo impulsyvias reakcijas („policininkai taip nesielgia“), kita

vertus, vaidmuo leidžia pamatyti save, reflektuoti savo elgesį, galiausiai – „atsitraukti“ nuo savęs („Čia ne aš, čia kiškis atėjo į svečius“), tai yra apsimesti ir žiūrėti į save kitu žvilgsniu. Taigi, kad savireguliacija vystytųsi, vaikui reikia išorinio palaikymo. Geriausias palaikymas žaidimo metais (3–7 metų) – vaidmuo menamajame žaidime. Taisyklės, susijusios su vaidmeniu, reguliuoja vaiko elgesį netiesiogiai, per vaidmenį. Suaugusiojo arba kito asmens pavyzdys motyvuoja vaiką ir padeda įsisąmoninti vienus ar kitus elgesio modelius. Vaikas lengvai laikosi taisyklių menamame žaidime, bet gali dar nesugebėti jų laikytis realiame gyvenime.

Savireguliacijos įgūdžių žaidžiant formavimosi eiga:

- ▶ *Vaikas laisvai pasirenka žaidimą ir vaidmenį jame.*
- ▶ *Vaidmens taisyklės ima riboti laisvą vaiko elgesį.*
- ▶ *Pagrindiniai struktūriniai žaidybinės veiklos elementai – žaidimo tema, veikėjų vaidmenys ir žaidimo įvykiai – riboja vaikų veiklos galimybes.*
- ▶ *Visi žaidėjai kontroliuoja vienas kitą, kaip laikomasi taisyklių.*
- ▶ *Norėdami „neiškristi“ iš bendro žaidimo, vaikai ima vis labiau kontroliuoti savo pačių elgesį ir veiksmus.*

Penktas savireguliacijos raidos etapas gali būti siejamas su taisyklėmis kaip elgesio instrumentu. Taisyklė turi tapti vaiko troškimu, kad jis norėtų veikti pagal taisyklę. Kiekvienas instrumentas (žodis, vaidmuo arba taisyklė), tapęs vaiko elgesio motyvu (tapęs jam patraukliu), leidžia vaikui valdyti savo elgesį. Jei mažiems vaikams sunku laikytis taisyklių, galime padėti jiems, suteikdami tam tikrų instrumentų. Kaip teigia Vygotsky, „Kiekviena aukštesnioji psichikos funkcija anksčiau buvo savita psichologinio bendradarbiavimo forma ir tik vėliau virto individualiu elgesio būdu“ (1999, 542 p.).

Pateikiame kelis pavyzdžius:

- ▶ Jei grupėje vaikai nori kalbėti visi iš karto, dalytis įspūdžiais, galima paprašyti mažųjų suspausti kumštukus ir palaikyti savo mintis ir panašiai.
- ▶ Jei vaikas žaisdamas kaladėlėmis nori jas griauti ir tai daro labai greitai, nepastatęs nė kelių kaladėlių, galima paprašyti jo pastatyti kaladėlių bokštą tam tikro aukščio ir tuomet sugriauti.
- ▶ Jei vaikų grupė niekaip negali susėsti ant žemės, galima patiesti patiesalą ir paprašyti sėstis ant jo.

Kaip padėti vaikui žaisti

Vaikai turi biologiškai užkoduotą galimybę žaisti. Bet ne visi vaikai žaidžia. Jų žaidimą gali būti sunku suprasti, nes jis priklauso nuo kultūros, vaiko turimų specialiųjų poreikių ir sutrikimų, lyties, šeimos skirtumų ir asmenybės.



Stebėkime...

Norint suprasti, ką žaidimas gali pasakyti apie vaiką, svarbu stebėti vaiko žaidimą. Tai padeda įvardyti žaidimo paslaptis ir atpažinti vaikų individualumą. Matydami kiekvieno vaiko veiksmus, fiksuojame mąstymo ir poreikių skirtumus. Vaiko žaidimo stebėseną turi sustiprinti mūsų pagarbą, pripažinimą ir susižavėjimą, kaip kūdikiai ir maži vaikai mokosi. Stebėseną turi atverti mūsų mąstymą ir niekada neturėtų būti naudojama vaikams kontroliuoti. Siekdami tapti žaidimo žinovais ir išsiugdyti praktinius įgūdžius, visi ugdytojai arba švietimo pagalbos specialistai turi įvaldyti stebėsenos strategijas. Kiekviena stebėseną prasideda apibūdiniu. Kai užrašomi tikslūs situacijos faktai ir eiga, užtikrinama objektyvi analizė.

Pirmiausia svarbu, kad vaikas žaistų vaizduotės žaidimą.

Pažvelkite, kaip žaidžia vaikai, ir pabandykite atsakyti į klausimus, pateiktus 1 lentelėje.

1 lentelė. Vaiko žaidimo kriterijai

Žaidimo kriterijus	Jūsų mintys
1. Daiktas – žaidimo priemonė	
Kokius daiktus ir koku būdu (realiu ar menamu) vaikas naudoja?	
2. „Aš“ pozicija	
Kokia vaiko pozicija – reali ar menama?	
3. Vaiko žaidimo partnerio pozicija	
Kokia yra vaiko žaidimo partnerio pozicija – reali ar menama?	
4. Žaidimo erdvė	
Kaip vaikas kuria žaidimo erdvę (ar pasitelkia vaizduotę)?	
5. Žaidybiniai veiksmai	
Kokius žaidybinius veiksmus vaikas atlieka?	
6. Žaidimo siužetas	
Kokia vaiko žaidimo kūrimo linija?	
7. Žaidimo motyvas	
Koks vaiko žaidimo motyvas?	

Nustatykite, ar vaikas kuria menamąjį žaidimą:

- ▶ Ar vaikas savo žaidime naudoja daiktus kaip menamus (įsivaizduojamus) daiktus, kurių reikia žaidimui?
- ▶ Ar pasirenka ir atlieka tam tikrus vaidmenis (elgiasi pagal to vaidmens taisykles)?
- ▶ Ar priima kartu žaidžiančio vaiko vaidmenį?
- ▶ Ar kuria žaidimui reikalingą žaidimo erdvę, parenka atitinkamas priemones?
- ▶ Ar kuria žaidybinius įvykius?
- ▶ Ar kuria tam tikrą žaidimo siužeto liniją?

Menamojo žaidimo požymiai

Vaikų menamas žaidimas turi tam tikrą dinamiką. Jūsų stebėtą vaiko žaidimą galima palyginti su toliau pateikta žaidimo raidos dinamika, kuri pateikiama pagal vaiko žaidimo kriterijus.

1. Vaiko naudojamos žaidybinės priemonės:

- A.** Vaikas naudoja priemones pagal tiesioginę jų paskirtį.
- B.** Vaikas žaidžia su realiomis priemonėmis, kartais su daiktais pakaitalais.
- C.** Vaikas žaidžia su daiktais pakaitalais, kartais su menamais daiktais.
- D.** Vaikas žaidžia su menamais (įsivaizduojamais) daiktais.

Kriterijaus paaiškinimas. Pirmu atveju (a) vaikai naudoja žaislus pagal jų numatytą paskirtį, pvz., tikri indai arba žaisliniai indai naudojami žaidimams „vakarienė“ arba „valgymas restorane“, žaidimas „mamos“ žaidžiamas su lėlėmis, lėlės valgo iš tikrų arba žaislinių indų ir panašiai. Vėliau (b) vienas daiktas gali būti naudojamas kitam pakeisti, pvz., žaidžiant parduotuvę, mažos kaladėlės tampa „duona“, plastikinės formelės – „pienu“. Galiausiai (d) žaidimui gali būti nenaudojami jokie daiktai. Matomi tik kūno gestai ir judesiai, kurie perteikia menamus objektus, pvz., šokinėjimas aplinkui su lazda tarp kojų lyg jojant ant arklio ar vairuojant nematomą mašiną. Žaisdami parduotuvę vaikai dažnai įsivaizduoja, kad moka pinigų, ištiesia ranką lyg juos duodami: „Prašau, 10 eurų“. O kitas vaikas

gali paimti menamus pinigus ir įsidėti į menamą kišenę, ir atiduoti reikiamą įsivaizduojamą „grąžą“.

2. Vaiko pozicija žaidime:

- A. Vaikas žaidime neatlieka vaidmens.
- B. Vaikas prisiima vaidmenį, bet nesilaiko ar nenuosekliai laikosi to vaidmens taisyklių.
- C. Vaikas prisiima vaidmenį ir laikosi to vaidmens taisyklių.
- D. Vaikas laisvai kaitalioja vaidmenis ir improvizuoja.

Kriterijaus paaiškinimas. Jeigu vaikas žaidime neatlieka vaidmens (a), jis yra tikrasis „aš“, pvz., Onutė „gamina“ pietus, kaip ji pati, o ne kaip „mama“ arba „virtuvės šefas“; arba Tomas „vairuoja“ mašiną, kaip jis pats, bet ne kaip „tėtis“ arba „vairuotojas“. Šiuo atveju nepastebime aiškių tam tikro vaidmens charakteristikų (pvz., mamos rūpesčio arba „šefo“ vadovavimo) ir taip toliau. *Jei vaikas priima vaidmenį (b ir c)*, jo veiksmas jau yra apriboti vaidmens taisyklių. Vos prasidėjus vaiko vaizduotės žaidimams, jis neįvardys savo vaidmens, tik vaizduos kelis šiam vaidmeniui būdingus judesius, balso intonacijas arba veido išraiškas. Vėliau vaikas gali įvardyti savo vaidmenį, sakydamas: „Aš – mama, gaminu vaikui valgyti“ arba „vairuotojas veža vaikus į mokyklą“ ir panašiai. Kai vaikai pradeda žaisti menamuosius žaidimus, jie gali labai griežtai laikytis vaidmens taisyklių, nuolat kartoti tą patį žaidimo veiksmą, tuos pačius įvykius arba žaisti tą patį vaidmenį ir nesiimti kito. Aukščiausias šio kriterijaus lygmuo yra, kai *vaiko žaidimo vaidmenys yra lankstūs (d)* – jis gali savo poziciją keisti pagal siužetą. Vaikų menamų žaidimų etapo pabaigoje žaidėjai yra vis lankstesni, jie gali improvizuoti, jų vaidmeninis elgesys yra ne toks schematiškas ir fiksuotas, vaikai ima įsijausti į skirtingus vaidmenis.

3. Vaiko žaidimo partneris:

- A. Vaiko žaidimo partneris yra realus, vaidmens neatliekant.
- B. Vaiko žaidimo partneris realus, atlieka tam tikrą vaidmenį, tačiau sąveikos beveik nėra.
- C. Vaiko žaidimo partneris veikia pagal tam tikras vaidmeniui būdingas taisykles.
- D. Vaiko žaidimo partneris atlieka vaidmenį, gali būti ir įsivaizduojamas partneris.

Kriterijaus paaiškinimas. Šis parametras apibūdina, kaip žaidžiantis vaikas sieja save su žaidimo partneriu. Iš tikrųjų maži vaikai neleidžia savo partneriui elgtis žaidime taip, kaip šis norėtų. Jie tarsi trokšta žaisti su *realiu partneriu, neatliekančiu vaidmens (a)*. Tai galima pastebėti, kai vaikas, prasidėjęs vaidmenų žaidimams, neleidžia partneriui priimti vaidmens. Dažnai pasitaiko, kad vaikas ima stipriai prieštarauti, jei partneris bando vaidmens įsitverti. Šiam partneriui leidžiama perimti tik kelis vaidmeniui būdingus konkrečius veiksmus, dažnai apie tai jam pasakant, pvz., „Dabar tu miegi“. Vėliau vaikai gali atlikti tam *tikrus vaidmenis (b)*, bet bendrauti labai mažai, tiesiog žaisti greta. Pamažu vaikas priima savo partnerio vaidmenį, bet bendrauja nedaug arba renkasi tik su žaidimu nesusijusias situacijas (pozicija už žaidimo, angl. „out of play“ position) vietoj su vaidmeniu susijusių situacijų (pozicija žaidime, angl. „in play“ position). Trečiu atveju (c) *partneris atlieka vaidmenį*, veiksmai nustatomi pagal vaidmens taisykles. Vaikas priima savo partnerio vaidmenį, tačiau gali neleisti jokių laisvų vaidmens improvizacijų – jis reikalauja laikytis paprastos žaidimo vaidmenų schemos. Aukštesnio menamojo žaidimo lygmens žaidėjai bendrauja beveik kaip lygūs partneriai. Galiausiai *partneris, turintis vaidmenį (d)*, dažnai įsivaizduojamas. Aukštesnio lygmens žaidėjas gali žaisti vienas, jis bendrauja, šneka ir vaidina skirtingus vaidmenis, pvz., mergaitė žaidžia mamą, kuri su vaiku lankosi pas gydytoją. Taigi pirmiausia ji yra mama ir pasakoja gydytojai apie savo vaiko ligą. Kitu momentu mergaitė yra gydytoja, kuri nurodo, kaip reikia gydyti kūdikį.

4. Vaiko žaidimo erdvė:

- A. Vaikas žaidžia realioje erdvėje.
- B. Vaikas žaidžia realioje erdvėje, tikslingiau pasirenka vietą arba aplinką.
- C. Vaikas konstruoja, kuria savo žaidimo aplinką.
- D. Erdvė modeliuojama, gali būti įsivaizduojama ir tik sutartinai pažymima veiksmais ir žodžiais.

Kriterijaus paaiškinimas. Labai maži vaikai žaidžia *realioje jiems prielaimoje erdvėje (a)*. Mažiesiems svarbiau vaizduoti konkrečius veiksmus su žaislais nei pasirinkti tam tikrą žaidimo erdvę, pvz., mergaitė gali „mai-

tinti“ arba guldyti lėlę „miegoti“ beveik bet kur. Reikšmingi tik veiksmai ir vaidmuo. Vėliau *erdvė tikslingai pasirenkama (b)* arba *konstruojama (c)*, naudojant realius daiktus. Tokiu atveju vaikai organizuojasi žaidimo erdvę prieš pradėdami žaidimą. Jie įvardija: „Čia yra parduotuvė“ ir pažymi ribas, padaro lentynas, sudeda produktus, pasirūpina pardavėjo vieta ir panašiai. Šio lygmens pradžioje vaikai gali labai ilgai užtrukti įrenginėdami aplinką, o žaisti tik 10–15 minučių. Galiausiai žaidimo *erdvė tik pažymima* (žodžiu arba veiksmu, d). Vaikas nesiekia organizuoti savo žaidimo erdvės, nes jam pakanka pažymėti ją savo judesiais, kartais keliais kubeliais arba žodžiais, pvz., jis gali padėti kelias kaladėles viduryje kambario ir sakyti, rodydamas rankomis: „Čia mano namas, o ten miškas už linijos.“ Apie šeštuosius gyvenimo metus vaikas gali erdvę pavadinti ir parodyti simboliniais gestais: „Čia yra mūsų namas, o ten – jūsų“ arba „Neperženkite šios linijos, čia prasideda stebuklingas miškas“ ir taip toliau.

5. Vaiko žaidybiniai veiksmai:

- A. Vaikas žaidžia atskiromis operacijomis (pvz., tik lėlės maitinimas).
- B. Vaikas žaidžia atskirais veiksmais (jungia atskiras operacijas: lėlę nurengia, paguldo, užkloja).
- C. Vaikas kuria ir išlaiko schematišką žaidimo situaciją (pvz., žaidžia namus).
- D. Vaikas kuria nuoseklią įvykių grandinę su tam tikrų įvykių situacijomis (jungia kelis įvykius).

Kriterijaus paaiškinimas. Šis kriterijus yra labai svarbus, nes apibūdina žaidybinės veiklos vystymosi vienetą. Tai reiškia, kad žaidybiniai veiksmai gali padėti nustatyti žaidimo lygmenį. Vaikų žaidybinė veikla prasideda nuo *atskirų operacijų, pasikartojančių grandinių operacijų, žaidybinių veiksmų, sėkmingų žaidybinių veiksmų grandinės, atskirų žaidybinių įvykių, sėkmingų žaidybinių įvykių grandinės*. Atskirai aptarsime pagrindinius šių elementų bruožus: *atskiros operacijos (a)* – tai nuolat kartojamas veiksmas, pvz., „valgio gaminimas“, „kūdikio maitinimas“, „mašinos vairavimas“ nesustojant ir kita. Po jo pereinama į *operacijų grandines (b)*: „gaminama valgyti ir maitinamas kūdikis“, „vairuojama mašina ir atvežamas maistas į darželį“. Vėlesnė stadija – *atskiri žaidy-*

biniai veiksmai: apsipirkimas, produktų rinkimasis, žaidimo pinigai. Galiausiai sudaroma *sėkmingų žaidybinių veiksmų grandinė (c)*: „valgio gaminimas, vaikų maitinimas ir jų nuvedimas į darželį.“ Žaidžiami atskiri žaidybieniai įvykiai – gimtadienio vakarėlis, skrydis į Ispaniją, mašinos, traukinio, laivo avarija, ėjimas į cirką, kelionė į kalnus. Visos šios žaidimo temos mažiems vaikams yra atskiri pasauliai – kuo daugiau vaikai žino, tuo daugiau turi patirties ir tuo labiau šie pasauliai ima persidengti, susilieti į vieną. Tai atveda vaiką į... *sėkmingų žaidybinių įvykių grandines (d)* – vaikai pradeda žaisti: „Mama ir vaikas augina šunį, keliauja atostogauti į kalnus, pasiklysta, krenta ir susilaužo koją, kviečia pagalbą, atvyksta malūnsparnis ir skraidina į lignoninę“ – visi įvykiai nutinka viename dideliame pasaulyje.

Šio lygmens žaidimas iš pirmo žvilgsnio gali pasirodyti panašus į pradinės žaidimo stadijas, bet aukštesniame lygmenyje vaikai nežais visų įvykių taip detalai. Jie gali žaisti tik pačius įdomiausius įvykius, o kitus tik paminėti: „Dabar mes skrendame lėktuvu!“, tuomet: „Mes jau kalnuose!“ Pagrindinis šios žaidimo stadijos kriterijus yra vaiko „vidinis lėktuvas“ ir „vidinis paveikslas“ (angl. *inner image*). Pradinėse stadijose vaikas neturi vidinių viso konteksto arba pasaulio paveikslų, jis vaidina tik kelias operacijas. Žodžiai „skrendam lėktuvu“ nesukuria skridimo paveikslo mažo vaiko vaizduotėje. Jam reikia vaidinti daugybę detalių veiksmų, kad susiformuotų fizinė erdvė – lėktuvą, kai nori „skristi lėktuvu“, „važiuoti į kalnus“, „kopti“ ir panašiai.

6. Vaiko žaidimo siužetas:

- A. Tikroviškas realių gyvenimo įvykių atkartojimas.
- B. Improvizuojami trumpi gyvenimiški epizodai.
- C. Nuotykinis siužetas.
- D. Fantastinis, stebuklinis siužetas.

Kriterijaus paaiškinimas. Pirmiausia šis kriterijus siejamas su *emociškai reikšmingų kasdienių situacijų atkartojimu (a)*. Vaiko žaidimo epizoduose galime matyti kasdienes įvykius, bet ne bet kokius, o emociškai svarbius, tuos, kurių vaikas dėl tam tikrų priežasčių negali pamiršti. Šie epizodai yra trumpi ir dažniausiai apima vieną įvykį. Vėliau vaiko žaidime pastebime *trumpų, improvizuotų kasdienio gyvenimo epizodų (b)*. Tai ne

paprastas atkartojimas, bet laisvai improvizuota scena arba ilgesni epizodai. Vaikas žaidime susieja savo patirtį ir žinias iš skirtingų šaltinių. Pagrindinis bruožas – įvykiai yra realaus gyvenimo situacijos. *Nuotykiniai* (c) žaidimai siejami su vaikų siekiu žaisti „pavojingus“ įvykius, įveikti konkrečias kliūtis. Tai gali būti mašinos avarija, apiplėšimas, gaisro gesinimas, kažkieno gelbėjimas, lobio ieškojimas ir panašiai. Galiausiai – *fantastiniai, stebukliniai* (d) žaidimai, kai vaikai konstruoja savo nuotykius perpindami realaus gyvenimo epizodus su fantastiniais: jie keliauja į naujas planetas kosminiu laivu arba virsta magiškomis būtybėmis. Tokiu atveju vaikai nuolat peržengia šio ir stebuklinio pasaulio ribą, kuria fantastinio pasaulio taisykles. Svarbiausia, kad jie visiškai valdo situaciją, o tai gali ir negali atsitikti fantastikos pasaulyje. Vaikai praktikuojasi kurti taisykles visiškai laisvai.

7. Vaiko žaidime vyrauja:

- A. Vaiko veiksmai su daiktais ir žaidimo priemonėmis.
- B. Vaiko vaidmeniniai veiksmai.
- C. Vaiko sąveika su partneriu.
- D. Siužeto kūrimas, konstravimas.

Kriterijaus paaiškinimas. Veiksmus su žaidimo priemonėmis (a) matome tada, kai pagrindinis (nesąmoningas) vaiko tikslas – vaizduoti konkrečius veiksmus su žaidimo priemonėmis, pvz., mažas berniukas „maitina“ visus „košę“: mamą, tėtį, meškiuką ir lėlę. Jis kartoja šią operaciją daug kartų. Mergaitė guldo savo „vaikus“ miegoti; ji gali mėginti paguldyti visus įmanomus žaislus, netgi savo šeimos narius. Šiame lygmenyje vaikai gali vaidinti, būdami menamoje pozicijoje („mama“, „gydytojas“ ir taip toliau), bet jie ne visada įvardija savo vaidmenį ir gali apie jį net nenutuokti. Vaikai gali neleisti partneriui atlikti vaidmens, ypač jei partneris yra kitas vaikas (santykis su suaugusiuoju gali būti kitoks).

Vaidmeniniai veiksmai (b) atsiranda tada, kai vaikui labai svarbus konkretus vaidmuo. Vaikai nesutinka keisti savo vaidmens (iš to gali kilti konfliktų, jei keletas vaikų nori to paties vaidmens) ir per daug nebedrauja tarpusavyje. Dažnai galima stebėti situaciją, kai keli vaikai turi

tuos pačius vaidmenis, atlieka identiškus veiksmus, bet tarpusavyje beveik nebendruoja (daugiau ryšių atsiranda, kai neatliekamas vaidmuo, angl. *out of play*). Pavyzdžiui, trys penkiametės žaidžia princeses nuolat viena kitą imituodamos: pirmiausia visos švenčia gimtadienį, tuomet eina į atrakcionų parką ir dalyvauja žirgų lenktynėse. Visos šaukia: „Aš pirma! Aš pirma! Aš pirma!“ Panašius įvykius (iš tiesų tik vieną) vaizduoja ir kartoja berniukai. Atrodo, kad tai veiksmai su žaidimo priemonėmis, bet aukštesnio lygmens, nes vaikai vaidmenis pasirenka sąmoningai ir jų veiksmus labai lemia vaidmuo. Šio lygmens bruožas – vaikai nebendruoja tarpusavyje vaidindami vaidmenis, jie tai dažniausiai daro iš savo pozicijos, išėję iš vaidmens.

Aukštesniam žaidimo lygmeniui būdinga *sąveika su partneriu vaidybiniėje pozicijoje (c)*, nes vaikai bendruoja atlikdami vaidmenis. Jie vartoja vaidmeniui būdingą „kalbą“, naudoja atitinkamą mimiką ir gestus. Vaikai atskiria vaidmeninį (angl. *in role*) ir nevaidmeninį (angl. *out of role*) bendravimą. Jei kas nors klostosi ne taip, kaip jie nori, žaidėjai išeina iš vaidmenų (angl. *step out of roles*), aptaria, ką reikėtų daryti, ir vėl grįžta į žaidimą. Šiame lygmenyje vaikams vis dar labai svarbu vaidinti konkretų vaidmenį, jie gali nesutikti vaidinti vaidmens, jei jiems dėl kokios nors priežasties jis nepatinka (neigiamas, bailus personažas ir panašiai).

Paskutinis šio kriterijaus lygmuo – *siužetinio žaidimo konstravimas (d)*. Konstruojantiems žaidimą vaikams labiau svarbūs įdomūs ir įaudinantys įvykiai nei vaidmenys. Vaikai tampa lankstesni ir gali vaidinti skirtingus vaidmenis, jei to reikalauja turinys. Žaisdami viename epizode vaikai gali vaidinti vieną vaidmenį, kitame jį pakeisti, pvz., vaikas sako vaidindamas: „Dabar mama išeina į darbą“ ir tuomet nevaidindamas: „Įsivaizduokite, kad aš išėjau į darbą ir grįšiu, kaip ragana, kol mama dirba. Ragana pagrobs vaikus ir tada aš grįšiu iš darbo kaip mama ir pamatysiu: o ne, vaikai!“

Savireguliacijos gebėjimų požymiai bendrame žaidime

Antras labai svarbus aspektas, į kurį reikia atkreipti dėmesį, – vaiko elgesys bendrame vaikų žaidime. Remdamiesi pateikta 2 lentele, stebėkite vaiko elgesį.

2 lentelė. Vaiko elgesio bendrame vaikų žaidime kriterijai

Elgesio kriterijus	Jūsų mintys
1. Įsitraukimas į bendrą žaidimą	
Kokiu būdu vaikas įsitraukia į bendrą žaidimą?	
2.1. Savo veiksmų pritaikymas prie kito inicijuojamos žaidybinės veiklos	
Kaip vaikas derina savo veiklą prie kitų vaikų veiklos?	
2.2. Žaidybinės veiklos vystymas	
Kiek pastangų vaikas deda kurdamas žaidimą?	
2.3. Problemų sprendimas	
Kaip vaikas sprendžia iškilusias problemas?	
2.4. Emocinis įsitraukimas į žaidimą	
Kaip vaikas domisi bendru žaidimu ir valdo emocijas?	
3. Savarankiškumas	
Kiek žaidžiančiam vaikui reikia suaugusiojo pagalbos?	
4. Susikaupimas	
Kiek vaiko žaidimą trikdo išoriniai trukdžiai?	

Jūsų stebėtą vaiko elgesį galima palyginti su toliau pateikta elgesio dinamika. Tai – gebėjimai, susiję su vaiko savireguliacija žaidybinės veiklos metu².

1. Žaidimo priėmimas – įsitraukimas į žaidimą:

- A. Į bendrą žaidimą neįsitraukia.
- B. Stebi kitų žaidimą, įsitraukia po intensyvaus pasiūlymo, žaidimo ieškojimo; žaidžia šalia tą patį žaidimą (lygiagretus žaidimas); žaidžia tik su savo draugais (nuolatiniais žaidimo partneriais).
- C. Įsitraukia po vieno, dviejų pasiūlymų, žaidžia dažniausiai su savo draugais (nuolatiniais žaidimo partneriais).
- D. Įsitraukia iš karto, žaidžia su bet kuriais grupės vaikais.

2. Žaidimo išlaikymas (tęsimas, plėtojimas, kūrimas)

2.1. Savo veiksmų pritaikymas prie kito inicijuojamos žaidybinės veiklos:

- A. Savo veiksmų nekeičia („Aš čia važiuoju, nestatyk bokšto“).
- B. Bando perimti iniciatyvą ir keisti žaidimo situaciją sau palankia linkme (veiksmus pritaiko, orientuodamas į save „Aš noriu...“).
- C. Savo veiksmus taiko prie kito veiklos, atsižvelgdamas kartais į savo, kartais į kito interesus.
- D. Savo veiksmus pritaiko, neatsižvelgdamas į savo interesus.

2.2. Žaidybinės veiklos plėtojimas, kuriant tam tikrą vaidmenį, veiksmų eigą:

- A. Žaidybinės veiklos neplėtoja – nekuria veiksmų eigos arba vaidmens, nutraukia žaidimą.
- B. Pats neteikia pasiūlymų, bet laukia jų iš kitų, nepasitraukia iš žaidimo, gali teikti pasiūlymus, orientuotus į savo interesus, žaidimą plėtoja sau tinkama linkme.
- C. Teikia pasiūlymų, duodamas nurodymų kitiems, – tai plėtoja žaidimą (žaidimas tęsiasi).
- D. Teikia pasiūlymus, jiems įgyvendinti reikia jo paties pastangų, atsižvelgia į kitų pasiūlymus. Žaidimas plėtojasi.

2 Pateikiama vaiko žaidybinio elgesio dinamika yra tik bendrosios pobūdžio gairės, ji neskirta konkrečiai vaiko elgesio diagnostikai.

2.3. Problemų sprendimas įvykus konfliktui, atsiradus interesų susidūrimui:

- A.** Nesiūlo problemų sprendimo ir laikosi savo pozicijos („Aš prinesė“).
- B.** Priima kitų siūlomus sprendimus.
- C.** Priima kitų siūlomus sprendimus ir rodo iniciatyvą spręsti problemą, pasiūlo sprendimą, kai jis arba kitas žaidėjas turi atsisakyti savo interesų.
- D.** Priima kitų siūlomas sprendimus ir rodo iniciatyvą spręsti problemą, randa sprendimą, tenkinantį visus žaidimo dalyvius.

2.4. Emocinis dalyvavimas žaidime:

- A.** Nesidomi bendru žaidimu (nežiūri, nekartoja), neužmezga kontakto su kitais žaidžiančiais vaikais, žaidimo atžvilgiu emocijos pasyvios (nerodo tų pačių emocijų kaip kiti žaidimo dalyviai).
- B.** Vaikas rodo susidomėjimą žaidimu, ribotai dalijasi žaislais, veikia atsargiai ir droviai. Emocijos, susijusios su bendru žaidimu, trumpai išgyvenamos, jos daugiau susijusios su paties vaiko veikla, o ne bendru žaidimu. Atsiradus netikėtų trukdžių, gali pasitaikyti staigių stiprių emocinių reakcijų (šaukimas, daiktų mėtymas, mušimas), tai yra fizinė agresija prieš kitą.
- C.** Vaikas domisi žaidimu, reiškia daugiau džiugių nei negatyvių emocijų, emocijos atitinka žaidimo vaidmenį. Atsiradus netikėtų trukdžių, gali pasitaikyti neigiamų emocijų (išėjimas iš žaidimo, susierzinimas, pakeltas balso tonas), tačiau jos neišreiškiamos fizine agresija.
- D.** Vaikas labai įsitraukęs į žaidybinę veiklą (įsijautęs į vaidmenį, bendrą žaidimą), reiškia džiugias emocijas, ramiai, lanksčiai reaguoja į netikėtus trukdžius, pastebi kito emocijas, gali džiaugtis kartu arba bandyti padrąsinti, nuraminti.

3. Savarankiškas veikimas žaidime: žaidybinės veiklos organizavimas ir žaidimas be išorinės pagalbos:

- A.** Žaidžia tik kitam vadovaujant (pats žaidimo nekuria).
- B.** Organizuoja žaidybinę veiklą ar žaidžia pats, bet, susidūręs su kliūtimi, kreipiasi (dažnai) pagalbos.

- C. Kreipiasi pagalbos po kelių bandymų pats rasti sprendimą; sulaukęs kito pagalbos, geba pats organizuotis ir žaisti.
- D. Žaidžia pats.

4. *Susikaupimas – atsparumas išoriniams trikdžiams (reakcija į juos)*

- A. Atsiradus išorinių trikdžių, nutraukia ar pakeičia žaidimą.
- B. Atsiradus išorinių trikdžių, nutraukia žaidimą ir tik paskatintas prie jo grįžta, žaidybinė veikla nenuosekli (kenčia veiklos kokybę, nuolat dirščioja į trikdį).
- C. Dėl išorinio trikdžio laikinai nutraukia žaidimą, bet vėliau pats sugrįžta ir tęsia; arba nenutraukia, bet žaidybinės veiklos kokybė laikinai nukenčia.
- D. Atsiradus išorinių trikdžių, nenutraukia žaidimo.

Vaikų elgesys bendro žaidimo metu pirmiausia priklauso nuo vaiko amžiaus. Akivaizdu, kad mažas (2–3 metų) vaikas nėra pajėgus teikti pasiūlymų, duoti nurodymų kitiems ir taip plėtoti žaidimą: arba, atsiradus išorinių trikdžių, nenutraukti savo žaidybinės veiklos. Tačiau gerai žaidžiantiems vyresniems vaikams toks elgesys turėtų būti būdingas. Pastebėtina, kad vaiko elgesio bendrame vaikų žaidime rodikliai pateikti (suskirstyti) pagal matuojamojo požymio intensyvumą teigiama linkme. Todėl geriau žaidžiantiems vaikams turėtų būti būdingas elgesys, apibūdintas (c ir d) kategorijomis, liudijantis apie geresnius jų savireguliacijos gebėjimus žaidimo metu. Toks elgesys galėtų lemti aukštesnius savireguliacijos gebėjimus ir kasdienėje veikloje.

Su vaiko savireguliacija ypač susiję keli parametrai: vaiko įsitraukimas, atėjimas į žaidimą; vaiko prisitaikymas prie kito inicijuojamos žaidybinės veiklos, žaidybinės veiklos plėtojimas, kuriant tam tikrą vaidmenį arba veiksmų seką, konfliktų sprendimas ir atsparumas išoriniams trikdžiams. Jei pastebite, kad, vaikui žaidžiant bendrame vaikų žaidime, elgesį galima apibūdinti žemesniu lygmeniu (a arba b), manytina, kad vaikui (atsižvelgiant į amžių) reikia padėti žaisti – „mokyti“ žaidimo. Dabar tai aptarsime plačiau.

Kaip plėtoti vaiko kuriamą žaidimą

Ugdytojo vaidmuo

Žaidybinio amžiaus pradžioje ir dar gerokai prieš tai (nuo 2 iki 3 metų) labai svarbi suaugusiojo iniciatyva. Pirmuosius žaidybinius veiksmus, pvz., košės virimą, gyvūnų gydymą, taip pat pirmuosius vaidmenis inicijuoja suaugusieji arba vyresni, labiau patyrę vaikai.

Pradėjus vaikui žaisti, paties vaiko iniciatyva yra svarbiausia. Suaugusiojo dalyvavimas gali būti reikšmingas, bet jo vaidmuo turi būti antrinis. Pagrindinė funkcija yra padėti plėtoti vaiko idėją ir vaiko žaidimo užmąymą. Dažniausiai tai būna bendras (drauge su vaiku (ais) įdomaus, motyvuojamojo siužeto konstravimas.

Didėjant vaiko iniciatyvai ir žaidybiniam meistriškumui (penkerių metų) pagrindinė suaugusiojo funkcija yra vaikų žaidimo papildymas iššūkiais. Tai vyksta nuolat praplečiant žaidimo turinį kultūriniais, moraliniais aspektais (gali būti nauji, netikėti siužeto posūkiai, veikėjų tarpusavio santykių moralinės kolizijos ir kita) ir pasiūlant sudėtingesnes, daugiau sąlygiškumo ir išplėtotos vaizduotės reikalaujančias žaidimo formas.

3 lentelė. Suaugusiojo vaidmuo menamajame žaidime, atsižvelgiant į vaikų amžiaus tarpsnius

Žaidimo modelis	Kai žaidžiama su jaunesniais nei trejų metų vaikais, suaugęs žmogus turi modeliuoti menamą žaidimą, atskleisti vaikui tokio žaidimo prasmę, nuolat „parodyti“, kaip tokie žaidimai gali būti žaidžiami.
Žaidimo draugas	Dirbantys su 3–4 metų vaikų grupe suaugusieji žaidžia kartu, paremia žaidimą, kartu galvoja, padeda formuoti bendrą prasmę ir supratimą, bet neprimeta savo valios, yra daugiau kaip padėjėjas.
Žaidimo stebėtojas ir drąsintojas – vaikai žaidžia tarpusavyje	4–6 metų vaikai dažniausiai gali žaisti tarpusavyje. Suaugęs žmogus padrąsina: tik trumpam įsitraukia, padiskutuoja ir bendradarbiauja, kai galima žaidimą pajavairinti, pasiūlyti naujų idėjų ir kilstelėti žaidimo lygmenį.

1 etapas – vienijančios temos suradimas

Stebėdami vaikų žaidimo elgesį ir veiklą, galime atskleisti jų interesus. Temos parinkimas turi būti grindžiamas šiais stebėjimais. Svarbios, pagrindines žmogaus vertybes apimančios bendros temos (saugumas ir pavojus, pagalba ir draugystė, kova su baimėmis, sukčiavimas arba tiesos sakymas, taisyklių laikymasis arba jų nepaisymas, kova dėl lyderystės ir panašiai) planuojamos metams.

Taigi šiame etape stebėkite, ką vaikas žaidžia, kokius vaidmenis arba personažus pasirenka, kokią žaidimo mintį kuria. *Pamąstykite*, kas yra svarbu vaikui, kokios jėgos ir vertybės kovoja.

2 etapas – pasakojimas

Pasakojimas yra puikus rūpimos temos atskleidimo ir tyrinėjimo instrumentas. Gerame pasakojime visuomet rasime personažų nuomonių susidūrimų, konfliktų ir prieštaravimų, kurie dažnai vaikams pažįstami, artimi jų patirčiai, – vaikai į juos reaguoja. Toks mažiesiems artimas siužetas veikia kaip integruojamasis instrumentas – pasakojimo forma įrėmina kuriamą „pasaulį“ (jis tampa vaikui suprantamas) ir sukuria kontekstą, kuriame vyksta pasakojimo įvykiai. Tinkamai pasirinktas pasakojimas pažadina vaikų emocijas ir motyvuoja įsitraukti į pasakojimo pagrindą kuriamą žaidimą. Toks pasakojimas padeda vaikams saugiai išreikšti kartais ir skausmingą patirtį, nes vaikas pats konstruoja pasakojimo kritines vietas tiek „pavojingai“ ir „gąsdinančiai“, kiek pats geba su tuo susidoroti.

Gerą pasakojimą emociškai įtraukia ir motyvuoja dalyviai. Kas pasakojimą daro gerą?

- ▶ Svarbi, patraukli tema.
- ▶ Jaudinančios ir prieštaringos idėjos (moralinės dilemos), skirtingų jėgų (pvz., gėrio ir blogio) prieštara; skirtingų vertybių ir požiūrių susidūrimas.

Kuriant siužetus su vaikais, galima naudoti tokius istorijos kūrimo modelius:

- ▶ *Kumuliatyvinį modelį.* Šiuo būdu žaidimas kuriamas kaip istorija, kurios pagrindinis įvykis nuolat kartojasi, tik atsiranda naujas personažas arba įvykis pasipildo naujomis detalėmis, pvz., „Ropės“ pasaka, „Vištytė ir gaidelis“, „Katinėlis ir gaidelis“ ir kita.
- ▶ *Dviejų pasaulių modelį* – tai būdas vaikus nukelti iš realaus pasaulio į kitą, fantastinį, pasaulį. Realiame pasaulyje gyvena žemiški ir dažniausiai geri personažai, fantastiniame, pasakiškame pasaulyje vyksta magiški įvykiai ir gyvena fantastiniai, ne visuomet draugiški personažai, pvz., pasaka apie „Jonuką ir Grytutę“, „Sniego karalienė“ ir kt.
- ▶ *Kelionės modelį.* Jį naudojame dažniausiai. Vaikai patiria nuotykius keliaudami ir sutinka įvairių herojų, pvz., pasakos: „Raudonkepuraitė“, „Bebenčiukas“ ir kitos.

Kumuliatyvinis ir kelionės modelis labai tinka kuriant žaidimų siužetus su jaunesniais ir dar nepatyrusiais žaidėjais. Dviejų pasaulių modelis – labiau tinkamas gerai žaidžiantiems vaikams, turintiems išplėtotą vaizduotę ir daugiau žaidybinės patirties.

Taip pat svarbu atsižvelgti į tam tikrus istorijos kūrimo aspektus (istorijos funkcijos pagal Hakkarainen, Bredikytę, 2014):

1. Svarbių žaidimą skatinančių temų pristatymą. Jūs ir vaikas (ai) turi pasidalyti patirtimi.
2. Kultūrinę temos interpretaciją, pristatant „kultūrinį“ arba „idealų“ požiūrio tašką, kuris gali skirtis nuo vaikų interpretacijos. Taip sąmoningai sukuriama nuomonių susikirtimas: subjektyvus – ką aš manau; kasdienis, „realusis“ – ką kiti (suaugusieji ir tėvai) mano ir daro; kultūrinis arba „idealusis“ – ką derėtų manyti (moralinė pusė). Ši prieštaringa situacija sukuria pageidaujamą „vystymosi įtampą“, kuri gali būti atspirties taškas kūrybiniam arba raidos postūmiui, žyminčiam asmenybės raidos pradžią.
3. Pakviesti vaiką (us) išreikšti savo nuomonę, duoti patarimą.
4. Pademonstruoti vaikams skirtingas kultūrinės veiklos formas jiems patraukliu būdu.

3 etapas – pagalba kuriančiam žaidimą vaikui

Padėkite vaikams žaisti ir kurti žaidimą, paaiškinkite tam tikrus perskaityto pasakojimo arba temos aspektus. Vaikas(ai) gali laisvai rinktis, ką norėtų žaisti. Šiame vaiko žaidimo etape jūsų dalyvavimas yra labai svarbus. Jūs galite palaikyti žaidimo raidą, papildydami vaikų patirtį:

- ▶ išplėsti žaidimo turinį (naujos idėjos, istorijos (pasakojimai, pasaka) ir veiklos formas (pasakojimai, gyvūnėlių pristatymai, inscenizacijos ir kita);
- ▶ palaikyti, kurti, išplėsti žaidimą, naudodami tiesioginius ir netiesioginius intervencijos metodus (rodydami susidomėjimą, atlikdami vaidmenį, modeliuodami situaciją ir panašiai);
- ▶ pasiūlyti tam tikrų priemonių (naujos priemonės, rankų darbo žaidimo priemonės ir kita).

Patys vaikai, pradėję žaisti, paprastai žaidžia tik vieną veiksmą, vėliau – prisiima vaidmenį, bet mažiems žaidėjams yra sunku kurti sudėtingesnį siužetą. Todėl pastebėjus, kad vaiko žaidimas stringa, diena iš dienos žaidžiamas tas pats veiksmas, įvykis, reikėtų pasiūlyti netikėtą įvykių posūkį. Čia galima pasinaudoti Mikhailenko ir Korotkovos (1997, 2001, 2002) sudaryta šešių pagrindinių pasakojimo, siužeto kompozicijos elementų schema. Kurdamos ją, mokslininkės rėmėsi V. Propp (1979) folklorinės pasakos morfologija:

- ▶ Pirmas elementas: pradinės problemos išryškėjimas (kokio nors dalyko trūkumas, draudimo sulaužymas, dėl kurio personažas prapuo-la arba yra užburiamas), norų neišsipildymas, herojaus išsiuntimas (arba savanoriškas išėjimas) ieškoti kokio nors trūkstamo dalyko, pvz., pasakoje „Raudonkepuraitės“ močiutė suserga ir mergaitė turi nunešti jai lauknešėlį.
- ▶ Antras elementas: išėjimas į kelionę ir susitikimas su personažu, kuris gali padėti pasiekti tikslą, pirmieji herojaus vertybiniai išbandymai – ar herojus vertas pasiekti norimą dalyką, pvz., trys karaliaus sūnūs keliauja atlikti tam tikrą tėvo užduotį, bet tik trečiasis parodo drąsą, narsumą ir gerumą sutiktiems žmonėms.
- ▶ Trečias elementas: herojus gauna stebuklingą daiktą (daiktus) arba įgyja ypatingą galią ir įveikia kliūtis, siekdamas savo tikslo, pvz., gauna siūlų kamuoliuką, kuris veda, arba žino stebuklingą žodį.

- ▶ Ketvirtas elementas: svarbiausi herojaus išbandymai, herojaus susitikimas ir kova su priešininku (tuo, kuris valdo arba turi geidžiamą objektą).
- ▶ Penktas elementas: herojaus pergalė ir geidžiamo objekto gavimas.
- ▶ Šeštas elementas: herojaus grįžimas ir jo apdovanojimas (mylimasis, mylimoji, visa karalystė ir panašiai).

Su šiais įvykiais reikėtų supažindinti palaiptams, neskubėti, nes vaikai turi „įsigyventi“ į naują situaciją ir kurį laiką ją pažaisti. Vaikų žaidimas turi subrandinti kito iššūkio poreikį. Jiems svarbu tyrinėti naujas žaidimo personažo situacijas, todėl reikėtų pasiūlyti tik patį įvykį, bet ne to įvykio sprendimą. Mažieji turi patys numatyti įvykių eigą ir tai gali labai skirtis nuo suaugusiojo matymo. Pavyzdžiui, gali atsirasti kosminių personažų. Svarbu leisti vaikui kurti žaidimą ir pasiūlyti naują žaidimo įvykį tik tada, kai vaikai jam yra pasirengę arba žaidimas yra užstrigęs, sustojęs, „išžais-ta“ visa buvusi situacija.

Taigi suaugusiojo tikslas – formuoti kelių vaikų žaidimo grupes patraukliomis temomis. Pradžioje suaugusieji imasi iniciatyvos ir kviečia vaikus dalyvauti, o vėliau vaikų iniciatyva drąsinama ir palaikoma.

4 etapas – savarankiškas vaiko žaidimas

Nepriklausomas, laisvas žaidimas: vaikai toliau plėtoja temą ir atsiranda naujų potemių. Nepriklausoma vaikų žaidybinė veikla yra asmeninio vystymosi, augimo, kūrybiškumo ir mokymosi erdvė. Stebėdama laisvai žaidžiančius vaikus, auklėtoja, mokytoja gali matyti, kaip jie pritaiko įgytas žinias ir įgūdžius. Šiame žaidimo etape vaikai turi turėti pakankamai erdvės ir laiko žaisti, nes jie gali būti spontaniški ir norėti improvizuoti. Spontaniškas žaidimas yra didžiausio malonumo šaltinis. Vaikai patys rodo iniciatyvą, atlieka vaidmenis, pasitelkia visą savo vaizduotę.

Mūsų kelerių metų stebėseną parodė, kad vaikų veikla paprastai vystosi trimis pagrindinėmis kryptimis. Pirmoji: drauge vaidinto arba žaisto pasakojimo refleksija arba pratęsimas, kai vaikai patys toliau plėtoja tą patį siužetą, piešia arba žaisdami atkartoja kai kuriuos siužeto įvykius. Antroji: tęstinio, ilgesnį laiką trunkančio žaidimo tolesnis plėtojimas (paprastai žaidžia gerų žaidybinių įgūdžių turintys vaikai). Trečioji: tam

tikrų įgūdžių lavinimas, dažnai stambiosios motorikos – laipiojimas, šokinėjimas, supamasis, bet gali būti vaikų, kurie eina piešti, lipdyti arba konstruoti.

Būtina pastebėti, kad ilgai žaidžiantiems vaikams kyla vis daugiau idėjų. Juos užlieja jausmų antplūdis, ypač tai būdinga mažiems vaikams. Malonumas žaisti gali peraugti į destruktiją. Laisvas žaidimas beveik visada gali tapti nevaldomas, nes vaikai per daug susijaudina ir jų savireguliacija sutrinka. Jie pradeda griauti tai, kas pastatyta, mėtyti daiktus arba šaukti, taip išreikšdami savo emocijas. Jei prieinama tokia riba, visada stabdykime žaidimą – be jokių priekaištų žaidimas keičiamas į ramesnę veiklą (piešimą, susėdimą, atsigulimą). Geriau pažįstant vaikų grupę ir žinant jų dėmesio išlaikymo gebėjimus, geriausiai suplanuoti, kada žaidimo istoriją pakreipti link pabaigos. Pabaigos ženklų visada vaikams gali būti tvarkymosi ritualas.

Žaidimo planavimas

Žaidimo planavimas yra bendra veikla. Svarbu pasikalbėti su vaikais ir rasti sąsąją su jų patirtimi, praėjusios dienos veikla. „Mąstymo instrumentų“ programoje (Leong, Bodrova, 2012) dėmesys sutelkiamas į šešis pagrindinius elementus:

1. Žaidybinės sesijos (žaidimo) planavimas prieš pradėdant žaidimą.
2. Vaidmenų parengimas prieš žaidimą (aptariamai, parenkami atributai).
3. Aptariamoms ir paruošiamoms priemonėms.
4. Žaidimui skiriamas ilgas laikas.
5. Kalbos turtinimas aptariant, kuriant ir plėtojant žaidimo scenarijų.
6. Nuoseklus scenarijų ir vaidmenų sąveikos parengimas.

Mūsų nuomone, kartais tikslinga skirti laiko žaidimui planuoti (prieš jį) arba aptarti (po jo). Žaisdami vaikai savęs nemato ir jų atmintis retai pagauna svarbius aspektus, todėl, jei girdi, kaip suaugęs žmogus arba kiti vaikai pasakoja „žaidžiamą“ istoriją, tai jiems padeda mąstyti. Su vaikais galima tartis, pvz., kur bus keliaujama, kokių priemonių prireiks kelionėje, ką svarbiausia atlikti dar prieš pradėdant žaisti. Taip sukuriama bendro žaidimo pagrindas ir vaikai skatinami prisijungti, jie tampa lygiaverčiais žaidimo plano kūrėjais. Vaikams įtraukti į žaidimą siūlome naudoti tris skirtingas strategijas.

Laiškas:

- ▶ Laiškas turi būti neilgas ir labai konkretus.
- ▶ Herojaus laiškas rašomas tuomet, kai vaikai jį gerai pažįsta, pvz., praėjusį kartą buvo su juo žaidžiama arba apie jį buvo skaitoma.
- ▶ Laiškas iš tam tikro herojaus paskatina diskusiją su vaikais. Tai vaikams įdomi forma, kuri iš karto perkelia visus į vaizduotės pasaulį.
- ▶ Su visų amžiaus grupių vaikais laiškas skaitomas lėtai, kad jie gerai suprastų, kas rašoma. Po kiekvieno sakinio aptariama: kas vyko praėjusį kartą, diskutuojama, ką reikės daryti toliau.

Piešimas:

- ▶ Žaidimui planuoti piešimas naudojamas tada, kai norima, kad vaikai daugiau pateiktų idėjų ir taip formuotų žaidimo turinį, dažniausiai antro arba trečio žaidimo metu.
- ▶ Piešimas vaikams yra įrodymas, kad remiamės jų idėjomis ir bendrai planuojame veiklą. Nupiešus, žaidimas tampa vaikams prasminga veikla. Jie kalba ir diskutuoja apie tai daugiau, nes piešdami prisimeina savo patirtį ir ją susieja su žaidimo planu.
- ▶ Piešdami vaikai perkelia savo turimus vaizdinius į lapą, mokosi simbolizuoti savo mąstymą. Piešimas vaizduoja tam tikrus pasaulio objektus arba įvykius, padeda visa tai sieti į vieną nuoseklų vaizdinį.
- ▶ Suaugusieji pastebi, kas vaikams gerai suprantama, ko jie dar nenaudoja arba nesuvokia.

Vaidmenų pasiskirstymas:

- ▶ Perėjimas į žaidimo pasaulį reiškia vaidmens prisiėmimą. Vaikams gali būti neaiškios žaidimo ribos, todėl su vaidmenimis pasiūlomi tam tikri rėmai.
- ▶ Pradžioje patariama siūlyti bendrinius vaidmenis: bankininkas, bi-lietų pardavėjas, bilietų kontrolierius, virėjas, vairuotojas, kapito-nas, padėjėjas, o vėliau pereiti prie labiau specifinių: griovių kasė-jas, gaisro gesintojas ir panašiai.
- ▶ Vaikai gali vaidinti vis kitokį žvėrelį. Tam pasitelkiami burtai – sako-mi burtažodžiai ir virstama, kuo tik panori.

- ▶ Gerai pažįstant vaikus, galima jiems kelti didesnius individualius iššūkius, kurie lavina jų charakterį, moko tam tikro elgesio, pvz., sudėtingesnės vaidmenų pozicijos: drąsus, gudrus, greitas, taikus, kantrus.

Norėtume pastebėti, kad bendro žaidimo aptarimas neturėtų trukti ilgiau nei 10 minučių. Didelėms vaikų grupėms reikia nuolatinio dėmesio palaikymo, todėl patariama ilgai nesikalbėti. Bet išimčių nereikia bijoti, pvz., piešimas gali trukti ilgiau.

Svarbiausia – žaidimas visada turi būti improvizacija ir sukurtos plano nereikia įgyvendinti paraižiu. Žaidimas yra labai organiška, gyva veikla ir žaidybiniai veiksmai turi gimti bežaidžiant. Jie dažnai gali būti tinkamesni nei tie, kuriuos suplanavome. Kaip minėjome, planavimo procesas yra reikšmingas, kad vaikas mokėtų organizuoti savo mąstymo procesus (kas buvo, kas bus, kas gali būti). O žaisti vaikui reikia „čia ir dabar“.

Dar kartą apie pagalbą...

Rekomenduodami, kaip pedagogui padėti vaikams žaisti, mes nesiūlome nuolat žaisti su vaikais arba jiems nurodinėti, ką žaisti. Svarbu nepamiršti, kad vaikas turi būti aktyvus ir motyvuotas įsitraukti į žaidimą. Vaikai žaidžia dėl kitokių priežasčių nei bendrauja su suaugusiuoju. Kasdienėje situacijoje bendraudamas su suaugusiuoju vaikas visada yra realus vaikas, tačiau žaidime viskas pasikeičia. Žaisdami vaikai imasi įvairių vaidmenų, juos išbando – suaugęs žmogus tada gali būti vaiku, o vaikas – jo tėčiu, mama, gydytoju arba mokytoja. Jei ugdytojas per daug nurodinėja žaidimo metu, vaikas gali neatlikti žaidimo vaidmens – jis tarsi yra banko direktorius, bet tuo pačiu momentu vaikas, klausiantis suaugusiojo, ką jis turi atlikti.

Taip per didelė suaugusiojo iniciatyva žaidime tampa kliūtimi suprasti tikrąją vaiko artimiausios plėtros zoną (angl. *zone of proximal development* – ZPD). Atsitraukęs ir stebėdamas vaiko žaidimą, bendravimą su kitais vaikais, ugdytojas gali pamatyti vaiko potencialą skirtingame socialiniame kontekste. Šis socialinis kontekstas gali atskleisti tokias vaiko savybes, apie kurias pedagogas net nebuvo susimąstęs.

Paprasti klausimai gali padėti apsispręsti, ar dirbama tinkama linkme, pavyzdžiui:

- ▶ ar vaikai nuo kasdienio žaidimo temų perėjo prie įvairesnių, vaizduotės žaidimų?

- ▶ ar žaisdami vaikai kuria žaidimo erdvę ir situaciją?
- ▶ ar vaikai siekia konstruoti vaidmenų santykius?
- ▶ ar vaikai ginčijasi ir susitaria dėl žaidimo temos ir turinio?
- ▶ ar atsirado platesnių temų, kurias vaikai ilgiau kūrė?
- ▶ ar vaikai tapo lankstesni, pateikė daugiau idėjų ir daugiau įsitraukė į veiklą, pasijuto grupės dalimi?
- ▶ ar vaikai pradėjo žaisti daugiau bendrų žaidimų (ne po vieną ar du, o po tris, keturis ir daugiau)?
- ▶ ar sustiprėjo vaikų kūrybiškumas?
- ▶ ar vaikai pradėjo kurti savo istorijas?
- ▶ ar sunkiau dėmesį sukaupiantys vaikai žaisdami galėjo susikaupti ilgiau nei paprastai?

„Žaidimas sukuria artimiausios vaiko raidos zoną. Žaidime vaiko elgesys visada pranoksta jo amžiaus vidurkį, žaidime vaikas pranoksta savo paties elgesį įprastose kasdienėse situacijose; žaidime vaikas tarsi visa galva už save aukštesnis. Žaidimas, tarsi padidinamojo stiklo centre, glausta forma savyje talpina visas vaiko raidos tendencijas. Žaidime vaikas tarsi mėgina išskoti virš savo įprastinio elgesio lygmens“ (Vygotksy, 2003, 220 p.).

Mes tikime, kad žaidimas turėtų būti pagrindinė ikimokyklinio amžiaus vaiko veikla, teikianti džiaugsmą ir nuostabą ne tik pačiam vaikui, bet ir jį supantiems žmonėms: mamai, tėčiui, broliui, sesei, draugui arba kaimynui ir, aišku, ugdytojams.

Mūsų tyrimai rodo, kad žaidybinės intervencijos gali tapti pedagogų kūrybinės laisvės ir profesinio augimo priemonėmis, instrumentais. Dalyvaudamas bendrame žaidime su vaikais, suaugęs žmogus ugdo savo gebėjimus, kurių tradiciškai pedagogams nereikėjo. Bendro žaidimo metu plėtojamas suaugusiojo kūrybinis mąstymas ir improvizacijos gebėjimai, atsiranda drąsos pasinerti į žaidimą ir ieškoti vis kitų galimybių. Pedagogai ima geriau suprasti vaikų mintis ir jų mąstymą, idėjas. Dalyvaudami su vaikais bendroje veikloje, suaugusieji geba pažvelgti į savo, kaip pedagogo, vaidmenį iš kitos, vaikui artimos, perspektyvos. Nauja perspektyva jiems padeda kurti ugdymo planus, atsižvelgiant į konkrečios vaikų grupės ir į kiekvieno individualaus vaiko poreikius bei galimybes. Panaudodami žaidimą, kaip vaikų raidos ir mokymosi šaltinį, jie ima planuoti darbą artimiausios raidos zonoje.

Taigi, jei jums įdomu ir norite daugiau pasigilinti į šią vaikystės mįslę, siūlome skaityti knygą „Išmokyklinio amžiaus vaiko raida: žaidimas ir savireguliacija“ (Hakkarainen ir kt., 2015), kurioje plačiau pristatome teoretinius vaiko raidos savitumus, remdamiesi kultūrine-istorine psichologija, ir gilinamės į žaidimo fenomeną.

Literatūra

- Akhutina, T. V., Pylaeva N., M. (2012). *Overcoming Learning Disabilities*. Cambridge University Press.
- Ariel, S. (2002). *Children's Imaginative Play: A Visit to Wonderland*. Westport, CT: Praeger Publishers.
- Bodrova, E., Leong, D.J. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education (2nd Ed.)*. Upper Saddle River, N.J., Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Brėdikytė, M. (2011). *The Zones of Proximal Development in Children's Play*. <http://herkules.oulu.fi/isbn9789514296147/isbn9789514296147.pdf>
- Brėdikytė, M. (2012). The Act of Cultural Mediation in Children's Play. <http://forumoswiatowe.pl/index.php/czasopismo/article/view/16>
- Brėdikytė, M., Hakkarainen, P. (2011). Play intervention and play development. In C. Lobman, B. O'Neill (Eds.), *Play and performance* (pp. 59 – 83). Lanham: University Press of America.
- Brėdikytė, M., Hakkarainen, P. (2014). Understanding Narrative as a Key Aspect of Play. In E. Brooker, M. Blaise, S. Edwards, (Eds.), *The SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood* (pp. 240-251). London: Sage.
- Brėdikytė, M., Hakkarainen, P., Jakkula, K., Muntter, H. (2013). Adult Play Guidance and Children's Play Development in a Narrative Play-world. *European Early Childhood Research Journal*, 12 (2), 213-225.
- Bruce, T. (2005). *Learning through Play: Babies, Toddlers and the Foundation Years*. London: Hodder Arnold.
- Donald, M. (1991). *Origins of the Modern Mind*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Donaldson, M. (1992). *Human minds*. London: Penguin Book.
- El'konin, D.B. (1999). The Development of Play in Preschoolers. *Journal of Russian and East European Psychology*, 37(6), 31 – 70.

- Garbačiauskienė, M. (1999). Apie psichologinių žmogaus raidos dėsningumų paieškas. In *Psichologai apie žmogaus raidą* (p. 265-301). Kaunas: Šviesa.
- Goldstein, J. H. (1999). Sex differences in toy play and use of video games. In J. H. Goldstein (Ed.), *Toys, play and child development* (pp. 110–129). Cambridge University Press.
- Hakkarainen, P., Brėdikytė, M., Brandišauskienė, A., Sujetaitė - Volungevičienė G. (2015). *Ikimokyklinio amžiaus vaiko raida: žaidimas ir savireguliacija*. Kaunas: „Vitae Litera“.
- Hughes, F.P. (1999). *Children, Play, and Development*. Allyn and Bacon: Needham Heights, MA.
- Leong, D. J., Bodrova, E. (2012). *Assessing and Scaffolding Make-believe Play*. New York: Young children.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2012). The Impact of Pretend Play on Children’s Development: A Review of the Evidence. *Psychological Bulletin*, 139 (1), 1-34. Retrieved from <http://psycnet.apa.org/psycinfo/2012-22641-001/>
- Lillard, A., Pinkham, A. M., Smith, E. (2011). Pretend Play and Cognitive Development. In U. Goswami (Ed.), *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development* (pp. 285-311), Wiley-Blackwell.
- Smith, P. K. (2010). *Children and play*. Wiley-Blackwell.
- Vygotskis, L. (1999). Įrankio ir ženklo vaidmuo vaiko vystymuisi. Iš *Psichologai apie žmogaus raidą* (p. 538-576). Kaunas: Šviesa.
- Vygotsky, L.S. (1997). *The Collected Works* (Ed. Rieber, R.W.), Vol. 4. New York: Plenum Press.
- Whitebread, D. (2012). *Developmental psychology and early childhood education: A guide for students and practitioners*. Los Angeles [etc.]: SAGE.
- Выготский, Л. С. (2003). Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. In *Психология развития ребёнка [Psychology of child development]*. Москва: ЭКМО.
- Кравцова, Е. Е. (2007). Игра в неклассической психологии Л. С. Выготского [Play in non-classic psychology by L. S. Vygotsky]. In B. T. Ky-

Дрявцев (ред.), *Игра в неклассической психологии*. Москва: Фонд Л. С. Выготского.

Смирнова, Е. О. (2013). Игра в современном дошкольном образовании. *Игра в современном дошкольном образовании. Психологическая наука и образование*, № 3. Retrieved from: www.psyedu.ru

Смирнова, Е. О., Соколова, М. В., Шеина, Е. Г. (2012). Подходы к пониманию игры в современной западной психологии. *Современная зарубежная психология*, 1, 53–64.

Смирнова, Е. О., Рябкова, И. А. Структура и варианты сюжетной игры дошкольника. *Психологическая наука и образование*, № 3, 62-70. Retrieved from: www.psyedu.ru

Михайленко, Н., Короткова, Н. (2002). *Игра с правилами в дошкольном возрасте [Games with Rules at Preschool Age]*. Москва: Академический Проект.

Михайленко, Н., Короткова, Н. (1997). *Организация сюжетной игры в детском саду [Organisation of Narrative Play in Kindergarten Classroom]*. Москва: Психологический институт; Международный образовательный и психологический колледж.

Михайленко, Н., Короткова, Н. (2001). *Как играть с детьми [How to Play with Children]*. Москва: Академический Проект.

Va88 Vaikų žaidimo paslaptys: metodinės rekomendacijos specialistams / M. Brėdikytė, A. Brandišauskienė, G. Sujetaitė-Volungevičienė. Kaunas: UAB „Vita Litera“, 2015. – 56 p. (nuotr.)

ISBN 978-609-454-187-2

Knygoje aptariami svarbiausi ikimokyklinio amžiaus vaiko žaidimo aspektai: samprata, aiškinimo būdai, raida ir sąsajos su mokymusi. Remiantis kultūrinės ir istorinės psichologijos teiginiais, formuluojama menamojo žaidimo apibrėžtis ir ryškinama jo svarba vaiko mąstymui, vaizduotei ir valiai, nagrinėjama savireguliacijos samprata ir jos raidai būtini instrumentai. Praktiniu lygmeniu pateikiami menamojo žaidimo ir savireguliacijos bendrame žaidime kriterijai. Pristatoma sukurta naratyvinio žaidimo programa, aptariamas suaugusio vaidmuo, žaidimo eiga ir planavimas. Knyga skirta ikimokyklinio amžiaus vaikų pedagogams ir švietimo pagalbos specialistams.

UDK 371.6

Redaktorė Teresė Leskauskienė
Maketuotoja Jelena Babachina
Knygoje panaudotas Jorio Kaminsko piešinys

2015-09-17. 3,5 spaudos l. Tiražas 1000 egz.
Leido ir spausdino UAB „Vita Litera“, Savanorių pr. 137, LT-44146 Kaunas.