

Lietuvos sveikatos mokslų universitetas

Visuomenės sveikatos fakultetas

Sveikatos psichologijos katedra

Sveikatos psichologija

Vaikų žaidimų stebėjimas

Darbą atliko: Agnė Mišeikaitė, Justina Siaurusevičiūtė,

Greta Zaukevičiūtė ir Gintarė Montvilaitė

Darbo vadovė: dr. Giedrė Širvinskienė

Kaunas,

2014

Išvadas

Žaidimai – viena iš svarbiausių patirčių augančio, besivystančio vaiko socialiniame ir kultūriniame gyvenime; jų svarba vaiko raidai neabejojama (R. Žukauskienė, 2012). Žinoma, kad žaisdamas vaikas vystosi psichiškai, fiziškai ir socialiai, yra ugdomi jo adaptyvumo gebėjimai (pavyzdžiui, „mokomasi rasti išeitį sudėtingose situacijose“) (V. Gudžinskienė, A. Palaimaitė, 2008m.). Taip pat modeliuojant, įgyvendinant įvairias situacijas ir perkeltant jas į žaidimus, ima vystytis pažintiniai gebėjimai tokie kaip smalsumas, tyrinėjimas, simbolinis mąstymas ir problemų sprendimas (R. Žukauskienė, 2012).

Pripažįstama netgi terapinė ikimokyklinio amžiaus vaikų žaidimo paskirtis. Ji padeda įgyvendinti visas kitas žaidimo funkcijas, o ypač- „ugdyti socialinius įgūdžius, kaip sėkmingos integracijos į visuomeninį gyvenimą sąlygą“ (V. Aramavičiūtė, P. Jasiūnaitė, 2011 m.)

J. Piaget, vienas garsiausių Šveicarų psichologų, analizavo vaikų žaidimų principus. Jis teigė, kad žaidžiant mažėja vaikų egocentrizmas, todėl jie tampa socialiesni. Taip pat jis aprašė keturias žaidimų rūšis, kurioms būdingas vis didesnis kognityvinis sudėtingumas:

- Funkcinis žaidimas- tam tikras pasikartojantis motorinis aktyvumas (pavyzdžiui, kamuolio ridenimas). Pradžia- sensomotorinės raidos stadija.
- Simbolinis žaidimas- vaizduote pagrįsti žaidimai, kurių metu kuriami personažai, scenarijai, aplinka. Prasideda sensomotorinės raidos stadijos pabaigoje ir darosi vis žymesnis ankstyvosios vaikystės metu.
- Konstrukciniai žaidimai- jos metu kas nors piešiama arba padaroma (pavyzdžiui, pastatomas namas iš kaladėlių). Labai dažni ankstyvosios vaikystės metu.
- Formalieji žaidimai- žaidimai, vykstantys pagal taisykles, kuriems reikalingi sudėtingesni motoriniai įgūdžiai (pavyzdžiui, stalo žaidimai, komandiniai, aktyvūs žaidimai). Šiuos žaidimus žaidžiame visą gyvenimą. (R. Žukauskienė, 2012).

Taip pat ikimokyklinio amžiaus žaidimus tyrė ir jais domėjosi M. Shermanas ir pastebėjo dar vieną žaidimų rūšį- grupinį džiūgavimą. Jis atpažįstamas tuomet, kai vaikai susiduria su maloniu netikėtu įvykiu arba tiesiog taip reaguoja į tam tikrą fizinę veiklą (pavyzdžiui, šokinėjimą). Grupinio džiūgavimo metu vaikai pradeda juoktis, klykauti ar net šokinėti, ploti rankomis. Pastebėta, kad kuo didesnė vaikų grupė ir vyresnis jų amžius, tuo grupinio džiūgavimo protrūkiai yra dažnesni. (R. Žukauskienė, 2012).

Dar viena žaidimų rūšis- vaidmeniniai žaidimai. Jie yra be galo svarbūs, kadangi šių žaidimų metu tobulinami vaikų socialiniai sugebėjimai, pradeda formuotis empatija. Jų pradžia- simbolinio mąstymo įgijimo metu (sensomotorinės raidos sradijos pabaigoje). (R. Žukauskienė, 2012).

C. Garvey stebėdamas 48 ikimokyklinio amžiaus vaikus nuo 2 metų 10 mėnesių iki 5 metų 7 mėnesių pastebėjo, kad žaidžiant vaidmenimis dažnai laikomasi standartinių siužetų. Vienne jį- dažnos namų gyvenimo situacijos. Taip pat dažnai žaidimuose pasireiškia gytytojo- ligonio scenarijus. Trečiame standartiniame žaidime vaikai pasidalina aukos ir gelbėtojo vaidmenį, kurio metu vaizduojama laiminga (gelbėtojui pavykus) arba nelaiminga (gelbėtojui pralaimėjus) pabaiga. C. Garvey pastebėjo, kad aukos vaidmenį dažniausiai atlieka 2-3 metų, o gelbėtojo- 4-5 metų vaikai (jei žaidžiantieji- skirtingo amžiaus). (R. Žukauskienė, 2012).

Mes atlikome tyrimą, kurio metu stebėjome ikimokyklinio amžiaus (5-7 metų amžiaus) vaikų žaidimų principus ir bandėme atpažinti žaidimų rūšis. Šis tyrimas yra naudingas todėl, kadangi padeda pažinti vaikų žaidimų ypatumus, kurie gali turėti įtakos tolimesnei vaiko raidai.

Tyrimo tikslas: išsiaiškinti 5-7 metų vaikų žaidimų ypatumus bei remiantis teorine medžiaga patvirtinti/paneigti žaidimų svarbą vaiko raidai.

Tyrimo subjektas: Kauno Voldorfo darželio „Šaltinėlis“ 5-7 metų amžiaus vaikai.

Tyrimo objektas: vaikų žaidimų pobūdis ir principai.

Tyrimo problema: 5-7 metų vaikų žaidimų ypatumai bei įtaka vaiko raidai.

Metodai

Tiriamieji: tyrime dalyvavo Kauno Voldorfo darželio „Šaltinėlis“ auklėtiniai. Tiriamųjų imtis – 10, amžius – 5-7 metai. Prieš vykdant tyrimą, buvo gauti tėvų sutikimai bei garantuojamas tiriamųjų anonimiškumas.

Tyrimas atliktas: 2014 metų spalio 25 dieną. Vaikai stebėti po pietų miego. Stebėjimo trukmė – 30 min.

Tyrimo vieta: žaidimai stebėti nedidelio ploto salėje, su papildomu kambariu. Patalpos kraštuose sudėtos kėdės, stalai. Žaislų tiriamieji neturėjo.

Duomenų fiksavimas: tyrėjai pasiskirstė skirtingose salės vietose, ir žaidimų eigą stebėjo iš skirtingų patalpos vietų. Visi žaidimo ypatumai ir vaikų emocinė kaita buvo fiksuojami žaidimų stebėjimo protokole (priedas nr.1).

Analizės metodai: gauti duomenys apibendrinti: kiekvienas tyrėjas aprašė svarbiausius pastebėtus aspektus, susumavo lentelėse pažymėtus duomenis. Vėliau ieškojome teorinės medžiagos ir bandėme paaiškinti žaidimų ypatumus ar tam tikrus emocinius/psichologinius vaikų elgesio aspektus.

Rezultatai

Šių metų spalio 25 dienos vaikų žaidimų stebėjimo tyrimas suteikė mums daug naudingos informacijos apie žaidimų įtaką vaikų raidai, jų poveikį vaikų emocinėms būsenoms, psichosocialinėms ir kultūrinėms ypatybėms. Stebėdami vaikų žaidimus daugiausiai dėmesio skyrėme vaidmenų pasiskirstymui, tarpusavio bendravimui ir bendradarbiavimui, vaizduotei ir kūrybiškumui, žaidybinėms situacijoms, žaidimų scenarijams bei jų rūšims. Žaidimų stebėjimo protokolo pagalba galėjome išskirti svarbiausius tyrimo aspektus, kurie atskleidė žaidimų prigimtį ir funkcinę reikšmę.

Pirmiausia, kalbant apie vaidmenų pasiskirstymą, pastebėjome, jog vaikai, skirtingai pasiskirsto vaidmenimis, galbūt todėl, kad yra skirtingų protinių ir fizinių sugebėjimų (R. Žukauskienė, 2012). Kai kurie vaikai, šiuo atveju mergaitės, buvo valdingesnės ir paskirdavo vaidmenis kitiems vaikams. Mergaitės siūlė žaisti žaidimą „Bitutė“, pačios pasiskirdamos sau pagrindinius vaidmenis. Tuo tarpu berniukams tokie vaidmenys nepatiko, žaisti jie atsisakė, teigdami, kad jiems šis žaidimas per sunkus. Iš šio epizodo supratome, kad vaidmeninio žaidimo pradžia sutampa su simbolinio mąstymo įgijimu, šiuo atveju susitapatinimu su bitėmis (R. Žukauskienė, 2012). Vis dėlto, žaidimų metu nebuvo pastebėta C. Garvey aprašytų standartinių žaidimų temų (taip galėjo nutikti todėl, kad žaidimai buvo stebėti per trumpai). Taigi, stebėdami į bites įsikūnijančias mergaites, supratome, kad vaidmeniniai žaidimai suteikia ne tik malonius ir įdomius išgyvenimus, tačiau taip pat padeda išreikšti savo baimes ir fantazijas, bei moko bendrauti vienus su kitais (R. Žukauskienė, 2012).

Stebėdami vaikus tyrimo eigoje dažniausiai matėme draugiškai nusiteikusius vaikus, šiltai bendraujančius tarpusavyje, daugeliui vaikų buvo būdingos tokios emocinės būsenos kaip: džiaugsmas, smalsumas, pozityvumas, tačiau pastebėjome ir neigatyvaus bendravimo užuomazgas. Žaidimų metu viena mergaitė akivaizdžiai siekė lyderiavimo, atkakliai siūlė savo žaidimus, niekad

nelikdavo nuošalyje. Vis dėlto žaidimai jai greitai atsibosdavo ir nuo vieno pereidavo prie kito. Ši mergaitė vieno žaidimo metu netikėtai pribėgusi prie berniuko pareiškė: „Šlykštyne, tu“. Tai buvo netikėta, tačiau berniukas jai nieko neatsakė. Negalime tiksliai žinoti ar nuspėti, kokie šios mergaitės elgesio motyvai, tačiau, remiantis R. Žukauskienės „Raidos psichologijos“ vadovėliu, galime kelti hipotezę, ši mergaitė matė daugiau agresyvaus elgesio savo aplinkoje ar filmuose, todėl agresyviau elgėsi su kitais vaikais (R. Žukauskienė, 2012).

Kitas svarbus aspektas, kurį norėtume aptarti yra vaikų kūrybingumas ir vaizduotė. Šio amžiaus vaikai yra labiau linkę susikurti savitą žaidimų pasaulį, jie dažniau fantazuoja ir kalba apie išgalvotus dalykus. Pastebėjome, kad vienas tyrime dalyvavęs berniukas buvo susikūręs atskirą žaidimų erdvę: šokinėdamas ant raštuoto kilimo jis tarsi įsivaizdavo esantis iš kvadratėlių sudarytoje žaidimų zonoje. Jis įsivaizdavo šokinėjantis nuo vieno kvadratėlio ant kito. Šiam žaidimui jam nereikėjo nei draugų, nei ypatingų sąlygų. Šis žaidimas jam kėlė džiaugsmą, o mums leido suprasti, kad vaizduotė 5-7 metų vaikui žaidime yra ypač svarbi.

Mūsų stebėti žaidimai dažniausiai buvo aktyvūs, greiti, jiems buvo reikalingi geri motoriniai įgūdžiai. Papildomų priemonių vaikams beveik neprireikė, o tai dar aiškiau parodė jų bendrumą ir asmenines ypatybes. Vaikai pradėjo žaidimus nuo „gaudynių“, tačiau pažaidus 5-7 minutes, jiems tai atsibodo ir akimirksniu sugalvojo naują žaidimą- „slėpynes“, dažniausiai slėpimosi vietą sugalvodavo vienas vaikas, o visi kiti iš paskos bėgdavo slėptis ten pat. Tačiau šis žaidimas netruko taip pat ilgai, dažnai žaidimai nutrūkdavo, buvo pradedama žaisti kažkas nauja. Tai mums dar kartą labai gerai parodė puikią, neišblėstančią vaikų vaizduotę ir žaidimų planavimą.

Šio amžiaus vaikų žaidimai yra skirti lavinti socialinius sugebėjimus, bendravimo įpročius, grupinį bendravimą (R.Žukauskienė, 2012) Todėl, kaip mes pastebėjome, mūsų tyrime dalyvavę vaikai dažniau žaidė grupėse, nei atskirai, visuomet bendravo vieni su kitais. Jų žaidimuose vyravo simbolinė žaidimų rūšis, tačiau dvi mergaitės siūlė vaikams žaisti formaliosios žaidimų rūšies žaidimą „Bitutė“, kurio taisyklės aiškino pačios, tačiau kitiems jis pasirodė per sunkus ir žaisti atsisakė. Taigi galime teigti, kad 5-7 metų vaikų grupėse vyrauja simbolinės rūšies žaidimai, kur jie gali susikurti savo aplinką, personažus ar scenarijus (R.Žukauskienė, 2012).

Aptarimas

Taigi, aptardami savo tyrimo rezultatus galime teigti, kad jį atlikdami atradome daug svarbių ir naudingų aspektų, kurie padeda pažinti vaiko raidą: žaidimų įtaka vaikui ir jo emocinėms bei psichosocialinėms būsenoms. Ankstyvaisiais vaikystės metais žaidimų įtaka yra ypač didelė. Be to, žaidimai mums gali atskleisti labai daug naudingos informacijos apie vaiką ir jo vidinį pasaulį. Gretinant gautus rezultatus su literatūra, patvirtiname kai kurias teorijas.

Tyrimo privalumai: žaidimams vaikai nenaudojo žaislų, žaidimo sąlygas susikūrė patys, matėme daugiau nuoširdaus bendravimo ir tarpusavio transakcijų. Vaikų auklėtojos paliko juos vienus su mumis, todėl sukūrėme gana neutralią ir žaidimui palankią aplinką.

Tyrimo trūkumai: atlikdami tyrimą mes nebuvo girdėję paskaitos apie žaidimo reikšmę vaiko raidai, todėl galbūt neatsižvelgėme į kai kuriuos svarbius aspektus. Taip pat, aprašant tyrimą paaiškėjo, jog žaidimus vertėtų stebėti ilgiau nei 15min – taip būtų gauta daugiau ir įvairesnės informacijos.

Rekomendacijos ateities tyrimams: atlikdami kitus tyrimus galbūt galėtumėme sukurti tam tikras sąlygas vaikų žaidimams ir stebėti, kaip šios sąlygos lemia tarpusavio sąveiką ir kitas ypatybes.

Išvados

Apibendrinami galime teigti, kad žaidimai turi labai daug įtakos vaiko raidai ir jo emocinėms bei psichosocialinėms būsenoms.

Pirmiausia, stebėdami vaidmeninius žaidimus ir vaikų elgesį jų metu supratome, kad vaidmeniniai žaidimai suteikia vaikams daug džiaugsmo, moko bendrauti, leidžia išreikšti save ir savo slapčiausias fantazijas. Vėliau, judrių žaidimų metu, pastebėję agresijos požymių, padarėme išvadą, kad žaidimai gali būti būtent ta vieta, kurioje vaikas bus ne tik draugiškas, kas dažniausiai pasitaikė, bet parodys ir agresyvumą. Tai gali reikšti, kad žaidimų metu vaikas atsiskleidžia visiškai: parodo ne tik gerąsias savo savybes, tačiau atskleidžia ir išgyvenimus bei neigiamą patirtį. Taip pat stebėdami žaidimus atradome dar vieną teigiamą jų aspektą vaiko raidai: žaidimai padeda lavinti kūrybiškumą ir vaizduotę.

Galiausiai, pastebėjome, kad 5-7 metų vaikų amžiaus grupėje vyrauja simboliniai žaidimai, o jie lavina socialinius, organizacinius įgūdžius, moko darbo ir bendravimo grupėje.

Taigi, neabejotinai, žaidimai – vienas iš svarbiausių aspektų vaiko raidoje. Jie moko, džiugina ir atneša vaikui labai daug geros ir naudingos patirties, kuri vėliau realizuojasi ir socialinėje erdvėje. Taip pat, kas yra be galo svarbu: psichologinių problemų turinčiam vaikui žaidimai gali būti savita terapija, kurios metu jis jausis geriau ir nugalės jį slegiančias problemas.

Apibendrinant žaidimo ypatumus, 5-7 metų vaikai yra linkę susikurti savitą žaidimų pasaulį (į kurį gali įsitraukti tiek vienas, tiek grupė vaikų), kurti tą pasaulį atitinkančius vaidmenis. Taip pat šio amžiaus vaikai yra linkę įsitraukti į judrius, gerų motorinių įgūdžių reikalaujančius žaidimus. Vis dėlto, tie žaidimai trunka neilgai (apie 5-7 minutes), lengvai ir greitai pereinama prie kito.

5-7 metų vaikai renkasi grupinius simbolinės rūšies žaidimus, nebūtinai įtraukiant papildomas priemones (pavyzdžiui, žaislus). Žaidimuose atsispindi vaiko jau turima gyvenimo patirtis, tam tikri elgesio ypatumai (pavyzdžiui, agresyvus elgesys). Tyrimas patvirtino visus turimoje teorinėje medžiagoje aprašytus vaikų žaidimo ypatumus, išskyrus C. Garvey pastebėtą standartinį žaidimo siužetą.

Literatūra:

1. Rita Žukauskienė „Raidos psichologija“. „Margi raštai“, Vilnius, 2012 m. 358, 360-362 psl.
2. <http://www.vu.lt/leidyba/dokumentai/zurnalai/ACTA%20PAEDAGOGICA%20VILNENSIA/Acta%20Paedagogica%20Vilnensia%202011%2026/70-81.pdf>
3. <http://www.biblioteka.vpu.lt/pedagogika/PDF/2010/97/gudpal78-84.pdf>