

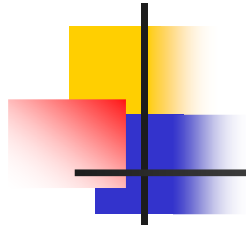


ПСИХОЛОГИЈА ДЕЧЈЕ ИГРЕ

■ Дидактичке игре

Припремљено на основу чланка, Копас-Вукашиновић, Е. (2006): "Улога игре у развоју децепредшколског и млађег школског узраста", *Зборник Института за педагошка истраживања*, Година 38, бр. 1, (174-189)

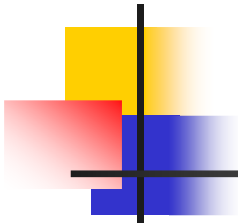


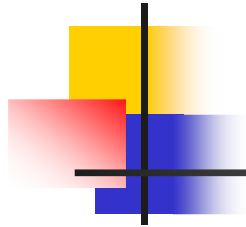


Појам дидактичке игре

- Игре које потпомажу и усмеравају дечји развој, индиректно васпитавају и образују
- Игра, дечији развој и васпитање су у комплементарном односу
- Потребно је одабирати и нудити деци различите игре и играчке, кроз које се огледају вредности и систем васпитања

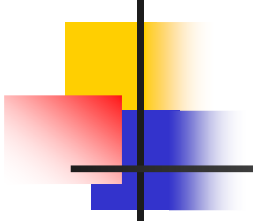
Значај и улога дидактичких игара

- 
- Дидактичке игре пре свега подстичу развој интелектуалних потенцијала деце, али утичу и на социјални развој
 - Могу бити игре с утврђеним правилима, које пружају могућност договарања и усаглашавања пре почетка или у току игре, а могу подразумевати и прилагођавање утврђених правила дечијим потребама и могућностима или њихово креирање
 - Дечије искуство и креативност доприносе варирању игара, тако да игра тако постаје учење на озбиљан, забаван и интересантан начин
 - Она је примеренији и атрактивнији начин учења за децу предшколског узраста, али се врло успешно може користити у наставним активностима млађих разреда основне школе



Активности детета у игри

- Дете у игри *експериментише* без спољашњих или унутрашњих притисака, непрекидно изналази нове могућности, флексибилније приступајући решавању задатака и тако неприметно, али успешно, прелази из прелогичког у логички стадијум развоја
- У игри дете *развија све своје способности* (перцептивно-моторне, интелектуалне, социо-емоционалне, комуникационе и креативне), које последично постају све отвореније за нове активности, у оквиру »зоне наредног развитака«



Истраживачки или експлоративни карактер игре (1)

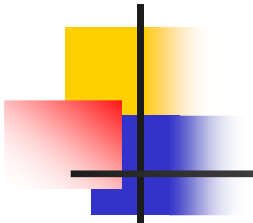
- Експлоративни карактер игре подразумева посебан начин организације васпитно-образовног рада са децом, примерен њиховим могућностима и интересовањима
- Дете у игри истражује, има слободу да бира начине долажења до циља, средства којима ће се при томе служити, да путем покушаја и погрешака реши проблем
- За разлику од класичног наставног рада, у којем грешке нису дозвољене и вреднују се нижом оценом, у игри дете без устезања греши и на различите начине покушава да дође до решења

Истраживачки или експлоративни карактер игре (2)



- У слободној интеракцији са физичком и социјалном средином, кроз проблемске ситуације, оно развија своје потенцијале до максимума и на тај начин усавршава способности које одређују његово даље понашање
- У игри се остварује активан однос појединца са другом децом и одраслима, буде се његове интегративне емоције и проширује социјално искуство

Емоционална вредност дидактичке игре

- 
- Емоционална вредност игре огледа се у оптимистичком расположењу детета, чак и у ситуацијама када не може да реши проблем и при томе покушава да нађе ново могуће решење
 - Из дана у дан све више напредује, што условљава и измењене утицаје детета на средину која га окружује, а у исто време долази до промене сопственог доживљаја стварности
 - Игра постаје важан мотивационо-емоционални чинилац успешног учења и стварања

Интегративна функција игре



- Како у предшколском, тако и на млађем школском узрасту, сазнавање и мишљење детета је неодвојиво од игре. Кроз игру дете упознаје стварност и истовремено делује на њу
Оно сазнаје велики број чињеница, повезује их и сређује у мисаоне целине, успоставља односе и различите комбинације, што потврђује *интегративну функцију* игре
- Игром се пре свега вежбају способности опажања, увиђања, класификовања, памћења и друге
- Велики број чињеница које сазнаје, дете повезује и интегрише у сопствене мисаоне целине

Учење кроз игру



- У игри се оно учи да делује у одређеној мисаоној ситуацији, што у извесном смислу одређује и често условљава промену у његовом понашању - тако долази до *симболичке трансформације* стеченог искуства, што битно условљава развој детета
- Учење кроз игру подразумева измишљање, проналажење и истраживање, при чему оно слободно ствара ситуацију која је под његовом контролом, коју оно у потпуности разуме и у њој се осећа сигурно
- Овако одређен *експлоративни карактер* дечије игре помаже детету да уобличено искуство којим располаже претвори у сазнање

Игра и дететова слика света

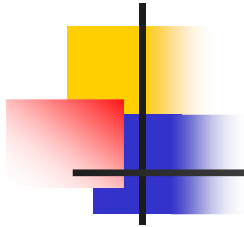


- Асимилација дечијег искуства у личну слику света представља припрему детета за његову каснију акомодацију на тај свет

Аналитичко-синтетичким процесима постепено се врши *реконструкција* околне стварности, формира и усложњава систем појмова

- При томе, дете усваја и нове облике понашања, прилагођава се различитим ситуацијама и доноси различите одлуке, што подстиче развој његове *комбинаторичке флексибилности*

Дидактичке игре и успешност деце у решавању задатака



- Аргументе у прилог игри износе Ељконин (1978) и Венгер (1973), на основу резултата својих истраживања:
 - Мотивација предшколаца је била израженија, захваљујући пре свега снажном утицају игре
 - Деца су у игри успешно решавала задатке које иначе нису могла да ураде у класично организованој ситуацији подучавања.
 - Пре него што су деца започела игру, била су мање заинтересована за решавање задатака, често су покушавала да дођу до решења погађањем, без много размишљања, повремено су тражила да прекину активност
 - Када им је понуђена игра кроз коју би могли да дођу до решења, деца су постала расположена, активна и заинтересована за рад

