

Preuzeto iz časopisa Educating Children for Democracy, The Journal of International Step by Step Association, No 2, 2002.

Originalni naslov: Play at home, Play in the Classroom

Igra kod kuće, igra u radnoj sobi

Partnerstvo roditelja i profesionalaca u pružanju podrške dečijoj igri

Michelle Buchanan, Assistant Professor i Margaret Cooney, Associate professor, Early Childhood Elementary Education, University of Wyoming

Kori je tridesetomesečno dete sa cerebralnom paralizom i ograničenim kapacitetom za kretanje. On ne može uspešno da manipuliše sitnim predmetima i ne može da odglumi ono što misli u «kao da» igri. Njegova mama opisuje kako ga ona podržava u igri glumeći ono što on zamisli na zabavan, igrovan način. Kori koristi jezik znakova da iskaže šta misli i njegova mama izmišlja pesme da odglumi njegove misli. Ona objašnjava "...ako ne možete da se krećete i (glumite) tipične izmišljene situacije u igri i ne možete da kažete drugima u šta se pretvarate, jer nemate znakove za to, onda će vaša gluma da bude ograničena. Kako se druga deca pretvaraju da su pošтари tako mi pevamo o pošti , on voli poštu. Mi idemo u poštu i pevamo o stvarima koje tamo radimo, kada odemo u kupovinu izmišljamo pesme o tome šta radimo u radnji, ili šta smo radili ranije, sa kim idemo u kupovinu."

Kori učestvuje u nekoliko aktivnosti koje su tipične za decu njegovog uzrasta. Radije učestvuje u dramskoj predstavi pevajući mami i navodi je da odglumi njegov scenario. On učestvuje tako što peva sa mamom i tako što pokazuje oduševljenje i zadovoljstvo što ona glumi ono što je on zamislio. Bez predznanja o Korijevom svakodnevnom igranju i načinu na koji njegova mama podržava njegov način igranja, edukator koji ga posmatra u učionici može da zaključi da Koriju nedostaje veština igranja.

U igri, deca spontano i kreativno istražuju svoju okolinu, glume ono što misle i preuzimaju uloge i razmišljanja drugih. Svakodnevna dečija igra bazira se na unutrašnjoj motivaciji i "slobodna je", bez nametnutih pravila. Deca stvaraju

svoja "značenja" u igri. Na primer, stolica postaje "automobil", drvena kašika može postati četkica za slikanje.

Deca se fokusiraju na sam čin igre više nego na njen cilj. Igra je sama po sebi dovoljna i celovita (Rubin, Fein i Vanderberg, 1983.). Kori spontano inicira igru sa svojom mamom. Peva stvari koje bi želeo da ona odglumi za njega. Njegova motivacija za igru proizilazi iz zadovoljstva koje oseća u samom procesu igranja.

Proces igranja nije samo nešto što im donosi zadovoljstvo, već je to način da deca uče i vežbaju nova ponašanja (Kristi i Džonson, 1983.). Mnogi programi, čiji je akcenat na ranom detinjstvu, uključuju vreme za igru u kurikulum i edukatori nalaze da je igra važan način učenja kognitivnih, komunikativnih, socialnih i motornih veština, kao i veština prilagođavanja. Članovi porodice i drugi ljudi koji vode računa o njima, smatraju da je igranje konstruktivan način da se deca nečim zanimaju i način da nađu drugove u školi. I sama igra ima praktičnu svrhu za ljude koji se brinu o deci. Oni koriste igru da bi uspostavili saradnju sa i među decom u dnevnim rutinama, da bi upravljali ponašanjem, pomogli deci da se oporave od stresa i da bi ih naučili poželjnom ponašanju.

Neka deca sa posebnim potrebama zaostaju u razvoju veština igranja i potrebna im je podrška da bi razvila igrovna ponašanja tipična za decu njihovog uzrasta (Fewell & Kiminski, 1988). Za decu kao što je Kori, priroda oštećenja, uskraćuje mogućnost učestvovanja u određenoj vrsti igara i zato partneri u igri moraju biti kreativni u iznalaženju načina da ih uključe u igru. Razvoj veština igranja može biti od posebnog značaja za malu decu sa posebnim potrebama zato što igra podstiče i održava socijalne odnose kako sa članovima porodice tako i sa vršnjacima i može da doprinese jedinstvenim načinima inkluzije u jasle, zajednicu i obrazovni kontekst. Iz ovoga proizilazi da je igra funkcionalno ponašanje koje doprinosi kvalitetu života kako deteta tako i porodice.

Deca prva igrovna iskustva stiču u porodici i članovi porodice su zasigurno prvi partneri u igri koje dete ima (Dunn, 1986; Whaley, 1990). Deca u predškolske ustanove dolaze kaoiskusni «igračići». Kada oni koji se bave obrazovanjem shvate kako se deca igraju kod kuće i u drugim sredinama u kojima odrastaju, imaju veće mogućnosti da omoguće igranje poznatih igara

da bi podržali decu da u institucionalizovanom kontekstu razvijaju iste igrovne sposobnosti. Isto tako, kada roditelji shvate kako se od dece očekuje da se igraju u jaslama, oni mogu da podržavaju usvajanje igrovnih ponašanja koja su karakteristična za grupnu sobu. Roditelji i profesionalci mogu da razmenjuju informacije o dečijoj igri na sastancima i mogu zajedno da definišu ciljeve i strategije za razvoj dečije igre. Ovaj članak daje sugestije onima koji rade u obrazovanju, kao i članovima porodice koji žele da rade zajedno na razvoju dečije igre u jaslama, kod kuće i u zajednici.

The Play's the Thing

U svojoj knjizi «The Play's the Thing», Džons i Reynolds (1992.) razmatraju različite načine kako profesionalci mogu da pomognu deci da postanu «majstori igre». Uprkos saglasnosti u domenu ranog obrazovanja dece sa posebnim potrebama, da je igra značajno dečije ponašanje, sama igra često biva zanemarena kao funkcionalni cilj u planiranju (Fewell& Kiminski,1989.). U kreiranju programa mi predlažemo da članovi tima za Plan Individualizovanog Porodičnog Servisa/ Plan Individualnog obrazovanja (PIPS/PIO) razviju naviku da brinu o potrebama dece u odnosu na igru u cilju uključivanja ciljeva koji se odnose na taj važan aspekt dečijeg razvoja.

Ketlinina mama u kuhinji kuva ručak. Ketlin je na podu i igra se tiganjima, šerpama, kašikama i ostalim kuhinjskim predmetima. Njena igra je istraživačka. Ona podiže predmet po predmet, zagleda ih, ispituje, baca na pod i manipuliše njima na različite načine.

Za decu koja se igraju kao Katlin, ohrabrivanje istraživanja različitih objekata i njihovog kombinovanja na uobičajeni način (npr. varjače i kašike sa šerpom, stavljanje poklopca na šerpu i sl.) bio bi razvojno adekvatan PIPS/PIO cilj. Za one koji se bave decom važno je da znaju da najjednostavnije igre postavljaju temelj za razvoj kompleksnijih formi igara. Ketlinino baratanje kuhinjskim predmetima će najverovatnije dovesti do složenijih igara (npr. simboličke igre kuvanja hrane za njenu plišanu igračku). Članovi tima će verovatno smatrati ovu informaciju korisnom kada procenjuju dečiju igru i kada postavljaju ciljeve i definišu strategije za intervenciju.

Posmatranje igre

Postoje dve dimenzije igre koje je korisno uzeti u obzir kada se procenjuje razvoj dečije igre. Prvo o čemu treba voditi računa su različite forme igre u toku predškolskog perioda. Forme ili vrste igre uključuju eksplorativnu/istraživačku igru, igru socijalnih rutina, funkcionalnu igru, konstruktivnu igru i dramsku igru.

Tabela 1

Forme igre	Uzrast	Opis
Eksplorativna/manipulativna igra	Do 24 meseca	Posmatranje i fizička manipulacija predmetima, uključujući stavljanje u usta, udaranje, trešenje, bacanje, guranje
Socijalne rutine	Do 24 meseca	Igre koje uključuju recipročnu razmenu/interakciju, kao što su rutine pozdravljanja(pa-pa), golicanje, igre skrivanja lica i sl.
Funkcionalna igra	15 - 21 meseca	Korišćenje dve ili više stvari za igranje na konvencionalni način (npr. stavljanje stvari u kutiju i vađenje iz nje, stavljanje igračke u kamion, stavljanje lutke u krevet, kotrljanje lopte ka drugu i sl.) ovakvu vrstu igre podržava davanje deci predmeta /igračaka koji su kompatibilni
Konstruktivna igra	24 – 27 meseca	Kada deca razviju mentalnu prezentaciju onoga što žele da stvore i koriste razne predmete da ostvare svoju kreaciju. Mogu da koriste plastelin, kocke, pesak i sl. Materijali koji se lako kombinuju odlični su kao podrška ovakvoj vrsti igre.
Dramska igra	24 – 72 meseca	Mlađa deca preuzimaju uloge odraslih iz svog okruženja i odigravaju svakodnevne situacije. Kako deca rastu sve češće se igraju zajedno i odigravaju doživljene ili zamišljene scenarije. Svakodnevni objekti, realističke igračke i predmeti koji se odnose na temu podržavaju ovakvu vrstu igre.

Kod većine dece igrovno ponašanje se razvija kroz predvidljive sekvence (Fenson i dr.,1976.). Rane forme igre u detinjstvu služe kao osnova za složenije igre u predškolskom periodu. U ranom detinjstvu igra je pre svega istraživačkog i manipulativnog karaktera. U ovakvoj igri deca koriste svoja čula i kretanje da istraže predmete (posmatranje, stavljanje u usta, udaranje). U ranom detinjstvu deca takođe vole igre socijalnih rutina, kao što su skrivanje (uja), golicanje i pozdravljanje (pa-pa).

U kasnijem periodu (oko 18/24 meseca) deca počinju da se igraju sa dva ili više predmeta i koriste te predmete za igru onako kako se oni koriste u svakodnevnom životu (stavljanje životinje u štalu, voza na šine, ubacivanje predmeta u otvore odgovarajućeg oblika). To je funkcionalna igra, zato što deca otkrivaju funkcije objekata i eksperimentišu sa njima.

U kasnijem periodu i godinama pred školu, deca ono što misle predstavljaju kroz konstruktivnu i dramsku igru. U ovoj vrsti igre deca konstruišu ono što su zamislila i odigravaju ono što misle kroz pretvaranje.

U tabeli 1 dati su primeri različitih tipova igre (Fenson i dr.,1976; Lewis,1979; Piaget,1962; Rubin i dr., 1983.). U proceni dečije igre važno je za edukatore i članove familije da identifikuju koju vrstu igre posmatraju. PIPS/PIO ciljevi i strategije daju smernice kako, oslanjajući se na aktuelan način dečijeg igranja, podržati razvoj kompleksnijih formi igre. U Katlininom slučaju, ohrabrivanje istraživanja najrazličitijih predmeta kod kuće i u jaslama bio bi primer podsticanja daljeg razvoja koji se oslanja na postojeće stanje. Obezbeđivanje setova igračaka koje su kompatibilne (npr. vozila i vozači, lutka i flašica) dodatno bi podstaklo njenu funkcionalnu igru.

Druga dimenzija je socijalna priroda igre. Parten (1932.) opisuje tri vrste socijalnih igara tipičnih za rano detinjstvo i predškolski uzrast: samostalna igra, paralelna igra i kooperativna igra. Dete koje sedeći u pesku ispituje predmete za igranje uključeno je u samostalnu igru. Ako se dva deteta jedno pored drugog igraju u pesku sličnim igračkama, ali ne komuniciraju, u pitanju je paralelna igra. Deca koja se igraju zajedno, razmenjujući igračke i ideje o igri učestvuju u kooperativnoj igri. Sasvim mala deca, čak i u društvu svojih vršnjaka najčešće praktikuju samostalnu igru. U kasnijem periodu deca se sve više usmeravaju na drugu decu. Sve više je prisutna paralelna igra i ona služi kao most ka kooperativnoj igri, koja postaje dominantna u godinama pred polazak u školu. U tom periodu deca jedna drugoj pružaju najveću podršku u

procesu razvoja veština igranja. Dramska i kooperativna igra je zaštitni znak predškolskog perioda.

Edukatori i članovi porodice mogu da diskutuju o socijalnoj prirodi igre i iznađu načine kako da podstaknu decu na zajedničku igru. Npr. davanje deci atraktivnih istih igračkaka podstiče paralelnu igru. Kada se deca igraju jedno pored drugog odrasli može da predloži način na koji mogu da kombinuju igračke i na taj način podstakne kooperativnu igru.

Neka deca su u stanju da se igraju kooperativnih igara, ali su ponekad previše zavisni od članova porodice ili nekog drugog. Kori, iz vinjete sa početka teksta, je veoma zavisan od svoje mame kao partnerke i za njega bi bilo korisno da razvije veštine nezavisnog igranja. Kada se posmatra i procenjuje dečija igra veoma je važno ustanoviti da li je dete sposobno da se igra kako kooperativno sa drugima tako i samostalno. U razgovoru o igri profesionalci i članovi porodice mogu da:

- Diskutuju o razvoju dečije igre i kako igra doprinosi kvalitetu dečijeg/porodičnog životu i inkluziju u jasle i vrtiće; ova diskusija može da uključi teme kao što su: koje su igre trenutno najaktuelnije za dete i koje sledeće može da usvoji; šta deca uče dok se igraju na različite načine; kako edukatori koriste igru da ostvare interakciju sa decom; i kako igra podržava socijalni razvoj kod dece, posebno u domenu izgradnje prijateljstva sa drugom decom.
- Razmenjuju dileme koje imaju u odnosu na dečiju igru, koje igre bi trebale da budu manje ili više zastupljene.
- Zagovaraju važnost igre i potrebe da se u tom domenu vrše intervencije; uključuju igru kao funkcionalni cilj ravnopravan svim ostalim u PIPS/PIO; Npr. uključivanje u planove specifičnih strategija koje podržavaju igru (npr. korišćenje omiljenih rutina ili materijala za igranje da bi se deca podstakla na igranje, uvođenje novina u igru...).

Kontekst i materijali za igranje

U PIPS-u koji je napravljen za Viktoriju piše: « Viktorija će uviti lutku u ćebence i staviće je u kolevku, prvo imitirajući druge, a kasnije spontano.» U vrtiću Viktorija se uključuje u kratke sekvence funkcionalne igre. Izabraće kamion i voziće ga putem napravljenim od kocaka ili će uzeti lutku i staviće je u kolevku. U vrtiću Viktoriju će podsticati da proširi svoju igru dodajući nove predmete i elemente (npr. uvijanje lutke u ćebence pre nego što je stavi u kolevku). Viktorijina mama je rekla da Viktorija ima omiljenu lutku s kojom se igra kod kuće. Viktorija spontano oblači i svlači tu lutku, vodi je napolje u šetnju u kolicima, pretvara se da lutka ide u WC držeći je iznad WC šolje i primenjuje naučene rutine kad je stavlja na spavanje. Viktorija je veoma kreativna kada se kod kuće igra sa lutkom i stalno smišlja nove «kao da» aktivnosti. Nedavno je, kaže mama, organizovala čajanku za svoju lutku i pretvarala se da lutka aktivno učestvuje na zabavi.

Viktorijina igra je mnogo kompleksnija i razrađenija kod kuće nego u vrtiću. Kontekst, okruženje, utiče na način na koji se igra odvija. Dete može da se igra mnogo raznovrsnije i kompetentnije kada je kod kuće, u poznatom okruženju, sa omiljenim igračkama, kada mu/joj je parner neki član porodice. Ili dete može da se igra najkompetentnije sa svojim najboljim drugom u vrtiću. Uočeno je da se deca usporenog kognitivnog razvoja igraju mnogo kompetentnije kod kuće nego u vrtiću (Malone&Stoneman, 1990; Malone, Stoneman & Langone, 1994). Malone i njegove kolege veruju da je to posledica poznavanja konteksta i igračaka, kao i nedostatak distrakcija u kućnom okruženju. U vrtiću deca mogu lako biti ometena u igri. Kada se posmatra dečij igra važno je da onaj/ona ko boravi sa detetom u toku dana govori o tome kako dečija igra izgleda. Ova diskusija pruža članovima tima potpuniju sliku o repertoaru dečije igre. Ciljevi pružanja podrške razvoju igre kod kuće i u vrtiću mogu biti različiti ukoliko je igra u tim kontekstima kvalitativno različita.

Članovi porodice i edukatori takođe treba da razmenjuju informacije o omiljenoj detetovoj igri i gračkama. Tip materijala za igru koji je dostupan detetu, kao i izbori koje ono pravi, takođe utiču na samu igru. Npr. Viktorija bi se možda mnogo kompetentnije igrala u vrtiću kada bi imala svoju omiljenu

lutku i ostale igračke. Edukatori mogu da ubrzaju razvoj dečije igre i postignu viši nivo ukoliko poznaju omiljene rutine u igri kod kuće (igranje čajanke). Diskusija o omiljenim predmetima za igranje i rutinama može da uključi i razmišljanje o načinu njihovog korišćenja u podizanju nivoa igre u različitim okruženjima. Prema tome članovi tima treba da posmatranje i procenjivanje igre baziraju na podacima o ustanovljenoj igrovnoj praksi i igri koja je tek u začetku u predškolskoj ustanovi i kod kuće. Npr. pitajte:

- Kada se dete igra?
- Koje su detetove omiljene igrovne aktivnosti i stvari za igranje?
- Kako se dete igra sa različitim članovima porodice? Vaspitačima/medicinskim sestrama? Vršnjacima?
- Koji su načini da se ohrabri dete da se igra samo? Sa drugima?

Partnerstvo u igri

Elizabet i njena majka sede na kauču zajedno. Elizabet gura mamina ramena, i na njeno oduševljenje mama pada na stranu i ponovo seda. Elizabet ponavlja svoju akciju mnogo puta i mama svaki put odgovara. Na kraju mama elaborira igru tako što se pretvara da je robot koji krcka i potpuno ukrućeno seda. Elizabet nastavlja igru sa novim interesovanjem.

U intervjuu koji je obavio istraživač koji je posmatrao igru Elizabete i njene mame (Buchanan, 1995), mama je izjavila da je za nju izuzetno važno da Elizabet razvije inicijativu. Svoju ulogu je definisala kao prateću: »Za mene je važno da Elizabet preuzme inicijativu, da bude u stanju da kontroliše situaciju ... da nije uvek ona ta kojom manipulišu, već da je ona ta koja pokreće na akciju, a drugi je prate«(Buchanan, 1995.str.154).

Partneri u igri mogu biti članovi porodice, vaspitači, medicinske sestre, kao i vršnjaci. Različiti partneri u dečijoj igri učestvuju na različite načine. Vinjeta u kojoj se pominje igra Elizabet i njene mame preuzeta je iz istraživanja o igri roditelja i dece sa posebnim potrebama u kućnom okruženju. Majke obuhvaćene istraživanjem najčešće su podržavale i održavale igru prateći vođstvo svog deteta (Buchanan, 1995). Ostale uloge koje su majke podrazumevale uključivale su modelovanje igrovnog ponašanja, elaboraciju igre, komentarisanje i izražavanje odobravanja igre, sugerisanje tema igre i

pomaganje deci u igri kada je potrebno. Deca mogu da profitiraju iz širokog spektra strategija za unapređivanje kvaliteta njihove igre. Kada detetova igra postane rigidna, ili repetitivna, partneri mogu uvesti novine u nju da bi stimulisali fleksibilnije i kreativnije igrovno ponašanje. Kada dete postane pasivno u igri, partneri i sami mogu postati pasivniji da bi podstakli dete da preuzme inicijativu. Partneri takođe mogu da promene nivo dečije igre. Ukoliko su deca angažovana u eksplorativnoj igri, partneri mogu da modeluju funkcionalnu igru. Kada je dete zabavljeno funkcionalnom igrom, partner može da uvede «kao da» aktivnosti, i teme pogodne za njih i na taj način indukuje dramsku igru. Npr. Elizabetina majka je «podigla» nivo igre kada je uvela »robotu» u jednostavnu igru socijalnih rutina. Na taj način ona je podržala Elizabetino učešće u dramskoj igri.

Edukatori mogu da koriste slične strategije. Oni mogu da postanu efikasniji u podržavanju dečije igre ukoliko se informišu, kroz razgovor sa porodicom, o strategijama koje funkcionišu kod kuće. U nastavku su navedeni neki od načina na koje profesionalci i članovi porodice mogu da razmene ideje o strategijama za podršku razvoja igre i igranja kod dece:

- Razgovarajte o ulogama koje imaju članovi porodice u dečijoj igri. Porodice na različite načine vrednuju dečiju igru i učestvuju u njoj. Pitajte npr. : "Kako vi i ostali u porodici vidite svoju ulogu u dečijoj igri? Ukoliko ste partner u igri kako je započinjete i održavate?"
- Zapamtite da se različite vrste igara vrednuju zbog različitih razloga. Npr. roditelji mogu više da vrednuju individualne igre, jer ih to oslobađa od obaveze da detetu stalno posvećuju pažnju. U tom slučaju oni takvu vrstu igre otvoreno podržavaju. Drugi roditelji mogu favorizovati igre socijalnih rutina koje su ispunjene emocionalnim nabojem, zbog radosti i zadovoljstva koje prčinjavaju i zato što i manje responsivnu decu uključuju u socijalnu interakciju. U tom slučaju forsiraju se socijalne igre. Pitajte:» U kojim igrama sa vašim detetom najviše uživete? Šta volite da vidite kada posmatrate svoje dete dok se igra? Kada se vaše dete igra sa vršnjacima ili braćom/sestrama šta želite da ono radi?»
- Razgovarajte o tome kako da pomognete detetu da napravi tranziciju od socijalne igre sa odraslima na socijalne igre sa vršnjacima? Ne zaboravite da vršnjaci ne pružaju isti nivo podrške kao odrasli.

Zaključak

Za malu decu sa posebnim potrebama igra je važan aspekt rasta i razvoja; često se dešava da se to zanemari u kreiranju programa. U toku procesa procene i planiranja programa veoma je važno da članovi porodice, kao i profesionalci razmenjuju informacije o tome kako se dete igra u toku dana. Ciljevi i strategije podrške dečijoj igri tada mogu biti uključeni u PIPS/PIO. Jasni ciljevi mogu biti postavljeni, a strategije definisane kroz dijalog članova porodice i profesionalca o tome kako se deca igraju u svakodnevnom životu i kako igra izgleda sa različitim partnerima. Partnerstvo članova porodice i profesionalaca u ovom procesu može da obezbedi solidnu osnovu za integrisanje smislenog igrovnog iskustva deteta u njegov svakodnevni život.

