

Rozwój aktywności dziecka i zabawy

28 sierpnia 2020

WIEK PONIEMOWLĘCY

Rozwój zabawy wg Wygotskiego

- Dominująca forma aktywności
- Główne źródło rozwoju dzieci do osiągnięcia wieku szkolnego
- Zabawy manipulacyjne – wywodzą się z zabaw funkcjonalnych; wykonywane dla przyjemności, swobodne; osiągnięcie określonego stanu rzeczy poprzez manipulowanie przedmiotem; np.: potrząsanie grzechotką, wożenie klocków; prowadzą do -à
- Zabawy konstrukcyjne – dąży do uzyskania jakiegoś wytworu, widzi rezultat własnych działań, ale wciąż bardziej interesujące jest działanie niż efekt; np.: budowanie wieży z klocków
- Zabawy symboliczne

Koncepcja rozwoju zabawy wg Bornsteina (2 i 3 r.ż.)

Stadium rozwoju	Charakterystyka zabawy	Przykład zachowania dziecka
I Zabawy funkcjonalno-manipulacyjne		
Ogólna aktywność funkcjonalna	Używa jednego przedmiotu w zabawie	Ciągnie zabawkę, np. autko na sznurku
Niespecyficzne działania kombinowane	Używa dwóch lub więcej przedmiotów niezgodnie z ich przeznaczeniem	Wkłada filiżankę do autka

Manipulacje specyficzne	Używa dwóch lub więcej przedmiotów zgodnie z ich przeznaczeniem	Przykrywa garnek pokrywką
Stadium przejściowe	Używa przedmiotu-zabawki w sposób bliski jego założonej funkcji	Kładzie słuchawkę telefoniczną (telefonu-zabawki) obok ucha lub na ramieniu, nie wypowiada żadnych
<i>II Zabawy symboliczne</i>		
Udawanie skierowane na siebie	Wykonuje udawane działania w odniesieniu do samego siebie	Pije z pustej filiżanki
Udawanie skierowane na innych	Wykonuje udawane działania w odniesieniu do innych	Całuje lalkę
Sekwencje czynności udawanych	Łączy dwa lub więcej udawanych działań	Wykonuje ciąg czynności, np. całuje lalkę, kładzie ją do wózka, okrywa itp.
Zabawa w udawanie z przedmiotami zastępczymi	W udawanym działaniu używa jednego lub więcej przedmiotów zastępczych	Udaje, że klocek to słuchawka telefoniczna

Leslie – zabawa w udawanie

- 18 do 24 m-cy
- Dziecięca wiedza o umyśle, relacja pomiędzy
 - Podmiotem (agent) – zwykle samo dziecko
 - Podstawową reprezentacją (primary representation)

- przedmiot, którym się bawi (np. klocek)
- Rozkojarzoną reprezentacją (*second-order/decoupled representation*) – treść udawania (np. klocek jest filiżanką)
- Rozkojarzenie (decoupling) – dziecko traktuje treść udawania odrębnie od rzeczywistych cech obiektu zabawy i relacji zawartych w jego podstawowej reprezentacji
- podstawowa i rozkojarzona angażują różne poziomy przetwarzania, logiczne i przyczynowe
- Wymagana umiejętność rozróżnienia rzeczywistości od jej reprezentacji
- Rozumieją udawanie innych!
- **3 formy udawania**; wyróżniane na podstawie relacji między reprezentacją a jej przedmiotem; zawsze występują w pakiecie; mają charakter czasowy (zakotwiczenie – anchor)
 - Zabawa przed odniesienie (reference) – udawanie sytuacyjne; przyjęcie, że przedmiot jest czymś innym niż w rzeczywistości (np. banan – słuchawka telefonu)
 - Forma prawdy (truth) – udawanie że obiekt rzeczywisty ma nierzeczywiste cechy (np. płaszczy jest mokry, chociaż jest suchy)
 - Forma istnienia (existence) – wyobrażanie sobie czegoś, czego nie ma

ŚREDNIE DZIECIŃSTWO, WIEK PRZEDSZKOLNY

Zabawa symboliczna wg Piageta

- Świat jest asymilowany do ego dziecka, a nie pomysły dostosowywane do rzeczywistości
- Rozumienie relacji znaczący-znaczoney, jeden przedmiot zastępuje drugi

Stadium I (1-4 r.ż.)

1. Projekcja symbolicznych schematów na nowe obiekty

1. Schematy znane – reprodukcja własnych zachowań w odniesieniu do nowych obiektów (np. but płacze)
 2. Schematy działań zaobserwowanych u innych – powtarzanie cudzych czynności przy użyciu nowych przedmiotów (np. mycie podłogi muszelką)
2. Rozdział między indeksami a działaniami
 1. Gest coraz bardziej niezależny od obiektu
 2. Prosta identyfikacja jednego obiektu w drugim (2 r.ż.)
 3. Gry imitacyjne – udawanie kogoś innego; angażuje wyobraźnię reprodukcyjną i elementy indeksacji
 3. Kombinacja symboli – wyobrażanie sobie scen

Stadium II (4-7 r.ż.)

- Odtwarzanie rzeczywistości w zabawie
- Role uczestników są nawzajem dopełniające
- Poznanie właściwości obiektów, ale i świata społecznego: role wartości, tradycje, zwyczaje
- Budowanie w wyobraźni światów → zabawa w dom, miasto itp.
- Role płci → rozwój tożsamości płciowej
- Pluszowe przytulanki – pozwalają przejść od emocjonalnej symbiozy z matką do autonomii

Symboliczna reprezentacja w rysunku wg Cołomb

- Trend rozwojowy: bazgroty → symbole graficzne
- Bazgrot: nieprzedstawiający – pozostawienie śladu an papierze / przedstawiający – proste kształty geometryczne, traktowane jak symbole
- Głównonóg – forma graficzna na przedstawienie ludzi i większości zwierząt, okrąg i linie
- Dzieci najpierw rysują to, co wiedzą, później to, co widzą

Stadialne koncepcje rozwoju dziecięcego rysunku

Koncepcja rozwoju	Wczesne dzieciństwo (1-3 r.ż.)	Średnie dzieciństwo (3-6 r.ż.)	Późne dzieciństwo (6-10/11 r.ż.)	Wiek dorastania (10/11-16 r.ż.)
Kerschensteiner		Okres rysunku schematycznego; budzącego się odczuwania linii i kształtu	Okres rysunku odpowiadającego w przybliżeniu rzeczywistemu wyglądowi przedmiotów	Okres wiernego odtwarzania postaci
Verworn		Faza idioplastyki (4-2.10 r.ż.)		Faza fizjoplastyki (11-15 r.ż.)
Luquet	Okres braku realizmu	Okres realizmu przypadku (4 r.ż.)	Okres realizmu indywidualnego (5-10 r.ż.): rysunki cechuje wzorcowość, przejrzystość, przekształcanie gotowych obiektów	Okres realizmu wizualnego
Szuman	<u>Okres bazgrot:</u> zapełnianie płaszczyzny kreskami/kropkami; próba zamykania koła	<u>Okres idioplastyki</u> – 3-12 r.ż.: głowonogi – 3-5 r.ż.: schemat uproszczony – 5-7 r.ż.: przekształcenia afektywne – symboliczne ujmowanie formy; – wyrażanie przestrzeni przez układ pasowy i topograficzny	Schemat wzbogacony o akcydensy (7-12 r.ż.): wyrażanie przestrzeni przez układ kulisowy	<u>Okres fizjoplastyki:</u> <u>Faza realizmu wraźniowego</u> (12-13 r.ż.) – naśladowanie natury z zaznaczeniem cech indywidualnych rysującego; <u>Faza realizmu intelektualnego</u> (13-15 r.ż.) – ujmowanie trójwymiarowości, stopniowe zatracanie indywidualnej świeżości rysunku
Lovenfeld	Okres bazgrania i gryzmolenia (do 4 r.ż.)	<u>Okres preschematyczny</u> (4-6 r.ż.): – świadome tworzenie linii i kształtów; – poszukiwanie i zmiany form symbolicznych; – zaznacza się indywidualny sposób rysowania poszczególnych kategorii obiektów	<u>Okres schematyczny</u> (7-9 r.ż.): Wzbogacanie schematu o szczegóły, sytuowanie przedmiotów na linii podstawowej, którą może być brzeg kartki; <u>Okres rodzącego się realizmu</u> (9-11 r.ż.): Znika przezroczystość rysunku, dziecko rysuje z modelu, dekoruje rysunki	<u>Okres pseudorealizmu</u> (11-13 r.ż.): Wprowadzenie perspektywy, zaznaczanie subiektywnych doświadczeń

Ostrerrieth	Okres bazgrania	Faza schematu	Faza realizmu konwencjonalnego	Faza rozwoju indywidualnego (od 10 r.ż.)
Wallon, Cambier, Engelhart	<p><u>Pierwsze kreski:</u> Przejście do graficznej aktywności reprezentacyjnej – niestałość odniesień;</p> <p><u>Okres ideogramów:</u> Wypracowanie systemu ekspresji graficznej – dziecko odkrywa znaczeniowe możliwości obrazu</p>	<p>– wiek przezroczystości, przekształceń, dysproporcji;</p> <p>– organizowanie się języka graficznego;</p> <p>– reguły dotyczące porządkowania przestrzeni (góra-dół);</p> <p>– reguły łączenia elementów i przestrzegania zasad pionu i poziomu;</p> <p>– różnicowanie reprezentacji postaci ludzkiej</p>	<p>– koordynacja różnych punktów widzenia;</p> <p>– dziecko uczy się korzystać z powierzchni rysunkowej</p> <p>– pojawia się linia, na której usytuowane są obiekty</p> <p>– zaznacza się zależność rysunku od kontekstu społeczno-kulturowego</p>	<p>– łączenie projekcji świata wewnętrznego i konwencji kulturowej</p> <p>– strukturalizacja przestrzeni trójwymiarowej w rysunku przez zaznaczenie linii horyzontu i wprowadzenie planu przestrzennego</p>

Jeśli potrzebujesz pomocy w pisaniu nowej pracy z pedagogiki, to polecamy serwis [pisanie prac z pedagogiki](#) - fachowa pomoc w pisaniu prac.