

PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ KŪRYBIŠKUMO UGDYMAS/-IS ŽAIDIMAIS

Ieva Jankūnaitė¹, Algimantas Bagdonas²

¹Kauno lopšelis-darželis „Žara“, ²Kauno kolegija

Anotacija. Straipsnyje pateikiama priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymo žaidimais teorinė analizė bei atlikto tyrimo rezultatų apžvalga. Teorinėje dalyje diskutuojama apie kūrybiškumo ugdymo/-si priešmokykliniame amžiuje aktualumą, aprašomos žaidimo rūšys ir jų reikšmė vaiko ugdymui/-si, analizuojama žaidimų svarba kūrybiškumo ugdymui/-si priešmokykliniame amžiuje. Remiantis atlikto tyrimo rezultatais, pateikiamas tėvų požiūris į kūrybiškumo ugdymą/-si žaidimais priešmokykliniame amžiuje. Tyrime taikyti mokslinės literatūros analizės ir apklausos raštu metodai. Tyrimo rezultatai atskleidė, kad kūryba žaidžiant teikia vaikui didžiulį malonumą ir pasitenkinimą, kuris yra reikšmingas asmenybės tapsmui, nes žadina savivertės jausmą, o kūrybiškumo ugdymas žaidimais jau ankstyvojoje vaikystėje nulemia sėkmingą asmenybės vystymąsi ir formavimąsi.

Raktiniai žodžiai: priešmokyklinis amžius, bendradarbiavimas, kūrybiškumas, žaidimai.

Įvadas

Priešmokykliniai metai – labai svarbus etapas vaiko gyvenime. Tai pereinamasis amžius – iš darželio į mokyklą. Priešmokyklinukas – tai dar ne mokyklinio amžiaus vaikas, todėl ugdymo/-si metodai turi būti glaudžiai siejami su ikimokyklinio ugdymo/-si specifika, sudarant sąlygas natūraliai vaiko brandai (Šebelskytė, 2006). Bendrojoje priešmokyklinio ugdymo programoje (2014) priešmokyklinis ugdymas apibrėžiamas kaip visuotinis, visiems prieinamas vienerių (išimties atveju – dvejų) metų trukmės institucinis vaikų nuo šešerių ar penkerių metų ugdymas/-is (priešmokyklinio ugdymo grupėje), kurio tikslas – atsižvelgiant į kiekvieno vaiko patirtį, galias, ugdymosi poreikius, vadovaujantis humanistinėmis ir demokratinėmis vertybėmis, užtikrinti optimalią vaiko raidą. Priešmokyklinis ugdymas skirtas pasirengti sėkmingai mokytis mokykloje pagal pradinio ugdymo programą. Tam, kad vaikas būtų pasirengęs sėkmingai mokytis mokykloje, priešmokykliniame amžiuje jis turi ugdytis visapusiškai, tai yra, turi būti ugdomos vaiko socialinė, sveikatos, pažinimo, komunikavimo ir meninė kompetencijos. Priešmokykliniame ugdyme į visas šias kompetencijas integruojamas specialusis vaiko gebėjimas – kūrybiškumas (Gražienė, 2015). Mokslinėje literatūroje kūrybiškumo sąvoka apibrėžiama nevienareikšmiškai dėl šios sąvokos sudėtingumo ir požiūrio į ją kaitos (Grakauskaitė-Karkockienė, 2006). Grakauskaitė-Karkockienė (2006), remdamasi Lubart, Runco (1999); Guilford (1950); Sternberg, Lubart ir kt. (2005), tradiciškai kūrybiškumą apibrėžia kaip asmenybės savybę, susijusią su gebėjimu atrasti tai, kas yra nauja, originalu, netikėta. Panašiai kūrybiškumą supranta ir Petruolytė (2001), jos manymu, kūrybiškumas tai individo polinkis į naują, originalų ir novatorišką ko

nors komponavimą, modeliavimą ar mąstymą. Priešmokyklinio amžiaus vaikai savo kūrybingumą išreiškia per įvairias sritis: muziką, meną, žaidimus, bendravimą. 6–7 metų vaikas fiksuoja realias situacijas ir aplinką, tačiau, pavyzdžiui, tapant spalvų naudojimas ne visada atitinka realius vaizdus, žaisdamas vaikas fantazuoja, kuria fantastinius personažus, įvykius, problemas bei jas išsprendžia neįtikėčiausiais būdais (Auma, 2006). Kadangi priešmokyklinio ugdymo/-si metodai turi būti glaudžiai siejami su ikimokyklinio ugdymo/-si specifika, vaikai turi daugiausia laiko praleisti žaisdami – taip jie mokosi, atkartoja savo išgyvenimus, įprasmina patirtis, todėl viena iš svarbiausių vaiko veiklų, vystančių jo kūrybingumą yra žaidimas. Tiek individualus, tiek grupinis. Žaidimas suprantamas kaip veikla, teikianti malonumą, džiaugsmą, nereikalaujanti ypatingų pastangų ir nesiekianti rezultatų. Žaidime išryškėja asmeninės vaiko savybės, susijusios su socializacija, meistriškumu, vaizduote, proto lankstumu, kūrybiškumu. Žaidimas suteikia galimybę suderinti išpūdžius su siekiais, patenkinti savo potraukius ir polinkius, išreikšti gebėjimus, laisvai fantazuoti ir kurti (Grinevičienė, 2002). Žaisdamas vaikas atranda tai, kas nauja, originalu, netikėta. Įvairūs buities daiktai žaidime gali virsti žaislais ar, atvirkščiai, žaislai – buities daiktais. Kompiuterinis žaidimas gali virsti realiu ir t.t. Vaiko žaidimas yra gražiausia meninė išraiška: žaisdamas kiekvieną žaidimą vaikas parodo tiek daug išradingumo ir originalumo, atskleidžia tiek daug įvairių vaizdų ir sumanymų (Stankevičienė, 2002). Visi šie žaidimu išreiškiami ir ugdomi dalykai įeina į kūrybiškumo sąvoką (paaiškina ją).

Vaikų kūrybiškumą ir jo ugdymą/-si domėjosi daug autorių. Tiek A. Petruolytė (2001), tiek I. Becker-Textor (2001), tiek D. Grakauskaitė-Karkockienė (2006) tyrinėjo kūrybiškumą, jo apraškas, tačiau

žaidimo reikšmei kūrybiškumo ugdyme/-si daug dėmesio neskyrė. K. Stankevičienė (2002) nagrinėjo žaidimo teikiamas galimybes vaikų kūrybiškumui ugdyti/-is. S. W. Russ (2003) aptarė ryšį tarp kūrybiškumo ir žaidimo. P. Howard-Jones ir kt. (2002) nagrinėjo žaidimų reikšmę vaikų kūrybiškumui vėlesnėse veiklose. Tačiau ši tema dar nėra visiškai išnagrinėta. Žaidimų reikšmė kūrybiškumo ugdymui/-si yra labai aktuali ir ją svarbu nagrinėti, nes dažnai yra manoma, kad kūrybiškumą labiausiai lavina ir jis labiausiai atsiskleidžia per menines veiklas, todėl ugdytojai – pedagogai ir tėvai neskiria pakankamai dėmesio ir nesureikšmina priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymo/-si žaidimais svarbos

Problema – kokia yra žaidimų reikšmė priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymui/-si?

Tyrimo objektas – priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymo/-si žaidimais svarba.

Tikslas – atskleisti žaidimų reikšmę priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymui/-si.

Uždaviniai:

1. Pagrįsti priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymo/-si žaidimais svarbą.
2. Nustatyti tėvų požiūrį į kūrybiškumo ugdymą/-si žaidimais priešmokykliniame amžiuje.

Tyrimo metodai – mokslinės literatūros analizė; apklausa (raštu).

Kūrybiškumo ugdymas/-is priešmokykliniame amžiuje

Žmogus iš prigimties yra kūrėjas ir vaikų kūrybingumas pasireiškia gana anksti, tačiau P. Pečiuliauskienė ir kt. (2013), remdamasi E. P. Torrance (1974; 1977; 1987), teigia, kad penktaisiais gyvenimo metais vaikai pasiekia aukščiausią kūrybiškumo tašką ir tai yra pats geriausias metas kurti kažką naujo bei originalaus. Jei nuo to laiko vaiko kūrybiškumas nėra puoselėjamas ir ugdomas, jis ima blėsti. Pasak R. Ponelienės ir A. Gumuliauskienės (2008), kūrybiškumą priešmokykliniame amžiuje dažniausiai lemia individualios kiekvieno vaiko savybės, tokios kaip laki vaizduotė, išradingumas, mąstymo lankstumas bei originalumas, smalsumas, polinkis tobulėti, atrasti kažką naujo bei ugdytas/-is. Remiantis Priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa (2014), galima teigti, kad kiek vaikas bus ugdomas tapti kūrybinga ir savita asmenybe, labai priklauso nuo iškeltų ugdymo/-si uždavinių, veiksmų bei ugdymo/-si veikėjų. Todėl ugdymo institucijos turi vaikams perteikti ne tik įprastines žinias bet ir pagrindinius įgūdžius, tai yra, kritinį mąstymą bei kūrybiškumą ir

sudaryti sąlygas vaiko saviraiškai ir savirealizacijai skleistis. Taip pat mano ir A. Petruitytė (2001), teigdama, kad dabartinėms ugdymo įstaigoms turi dvejopą paskirtį: išugdyti ne tik išsilavinusius vaikus, bet ir kūrybingus, kurie gebėtų diskutuoti, kritiškai ir laisvai vertinti bei mąstyti, daryti įtaką naujomis idėjomis ar darbais. Tiek pedagogams, tek tėvams labai svarbu žinoti, kaip kūrybiškumas pasireiškia priešmokykliniame amžiuje. Priešmokyklinukų kūrybiškumo apraiškos yra apibrėžtos. Kūrybiškas priešmokyklinio amžiaus vaikas yra pasižymintis lakia vaizduote, intuityva, interesų platumu ir įvairove, originalumu – nestandartiniu mąstymu ar elgesiu, gebėjimu pateikti netradicines idėjas, polinkiu neįprastai spręsti problemas, humoro jausmu, turtinga kalba, grožio pojūčiu, savo ir kito unikalumo pripažinimu ir vertinimu, mokėjimu dalytis, draugišku bendravimu, emocijumu ir jautrumu problemoms, alternatyvių problemų sprendimo būdų matymu, gebėjimu pritaikyti patirtį naujose situacijose, atvirumu pokyčiams. Ugdymo/-si proceso metu pastebėjus pasireiškusį vaikų kūrybiškumą, pedagogas turi padėti vaikui jį plėtoti. Priešmokykliniame amžiuje vaikų kūrybiškumas gali būti ugdomas įvairiomis veiklomis. Kaip jau buvo minėta anksčiau, šiame amžiuje kūrybiškumas integruojamas į visas kompetencijas, kurios yra ugdomos priešmokyklinėje grupėje, todėl ugdamas/-is kompetencijas ugdomas ir vaiko kūrybiškumas. Anot D. Grakauskaitės-Karkockienės (2002), kūrybiškos asmenybės ugdymui/-si padeda menas. Todėl ugdymo įstaigoje vaikai turi dalyvauti meninėse veiklose. Ugdymas/-is menu laikomas vienu iš geriausių būdų vaiko kūrybiškumui atsiskleisti. Nesvarbu, ar tai būtų dailės, muzikos ar dramos veiklos, visos jos reikalauja iš vaiko kūrybiškumo ir originalumo. Kitas kūrybiškumo ugdymo/-si būdas yra žaidimas, per kurį ugdomos visos kompetencijos, taip pat ir kūrybiškumas. Pasak K. Stankevičienės (2002), kuri nagrinėjo žaidimų naudą vaikų kūrybiškumui, vaiko žaidimas yra gražiausia meninė išraiška: žaisdamas kiekvieną žaidimą vaikas parodo tiek daug išradingumo ir originalumo, atskleidžia tiek daug įvairių vaizdų ir sumanymų, o visa tai ugdo jį būti ir tapti kūrybišku. Kaip teigia I. Lapajūtė-Vadeikienė ir A. Bagdonas (2017), kūrybiškumo lavinimas daugiausia priklauso nuo pedagogo asmenybės. Mažam vaikui jo auklėtojas yra autoritetas, pavyzdys, kuriuo jis norėtų sekti. Todėl pedagogo pareiga – iš visų jėgų stengtis priartėti prie vaiko ir pateisinti ugdytinio pasitikėjimą. Vaikams nereikia primesti savo kūrybinių sprendimų, reikia kurti tokias situacijas, kuriomis skatintų vaikų kūrybiškumą. Pedagogas turėtų mokomąją medžiagą pateikti vaizdingai, sužadinti vaikų fantaziją, smalsumą. Kurdamas vaikas išgyvena ir patiria daug teigiamų emocijų, kūrybos malonumą, o tai žadina

vaiko suinteresuotumą ir daro įtaką tolesniam vaiko lavėjimui (Lapajūtė-Vadeikienė, Bagdonas, 2017). Pasak J. Pravackienės, A. Bagdono (2017, cit. iš Stankevičienės, 2001; Vaicekauskienės, 2009), norint, kad vaikas būtų kūrybingas, ugdytojai (tėvai ir pedagogai) turi vengti jį kontroliuoti, palikti vaikui erdvės, skatinti smalsumą, vertinti ir skatinti originalumą, padrausinti, leisti pasirinkti veiklą, kuri vaikui yra įdomi, turtinti įspūdžius ir vaizduotę, leisti klysti, kad galėtų viską pradėti iš naujo ir ištaisyti savo klaidas.

Vaikų kūrybiškumas aukščiausią tašką pasiekia būtent priešmokykliniame amžiuje. Kūrybiškas priešmokyklinukas turi lakią vaizduotę, originaliai ir netradiciškai mąsto, savo patirtis pritaiko įvairiose situacijose, jaučia grožį bei pripažįsta savo ir kitų unikalumą. Kūrybiškumo ugdymui/-si praktiškai tinka visos veiklos rūšys, tačiau labiausiai kūrybiškumas reiškiasi meninėse veiklose bei žaidybiniuose veiklose. Pedagogų ir tėvų pareiga, pastebėjus pasireiškiantį vaikų kūrybiškumą, jo neslopinti, o puoselėti. Svarbu, kad patys ugdytojai būtų kūrybiški, gebėtų sužadinti vaikų smalsumą, paliktų vaikui erdvės išreikšti save, leistų klysti.

Žaidimo rūšys ir reikšmė vaiko ugdymui/-si

Kaip teigia N. Grinevičienė (2002), istorijoje buvo daug kartų bandyta apibrėžti žaidimo sąvoką ir funkciją, tačiau ši sąvoka kiekvienoje tautoje buvo suprantama skirtingai. Manoma, kad sąvoka žaidimas yra susijusi su gyvūnais ir kilusi iš indoeuropiečių žodžio ghem, kuris reiškia gyvybinį aktyvumą ir gyvūnų elgseną. Senovės graikai žaidimą išreiškė žodžiu paizen, kuris reiškė elgesį būdingą vaikams. Romėnai žaidimą ir mokyklą vadino vienu žodžiu – ludus (džiaugsmas, linksmybės), tačiau vėliau šį žodį pakeitė naujas žaidimo pavadinimas – iocus. Lotyniškai žaidimas vadintas – paidid ir yra artimas žodžiui auklėjimas. Vėliau visose europiečių kalbose žaidimo sąvoka tapo suprantama vienodai, kaip plati žmogaus veikla, kuri teikia pasitenkinimą, linksmybes. Pasak S. Stonkaus (1998), žaidimų istorija prasidėjo jau Antikoje, tačiau aktyvaus tyrimų objektu žaidimai tapo tik XIX a. antroje pusėje. Remiantis V. Aramavičiūte ir P. Jasiūnaite (2011), galima teigti, kad XIX ir XX amžiuose vyravo įvairios žaidimo sampratos. Žaidimas buvo suprantamas kaip laisvoji veikla, malonioji veikla, terapinė veikla kūrybinė veikla, specialioji veikla, tarpasmeninė veikla, parengiamoji veikla, asmeninė veikla. Remiantis pedagoginiu požiūriu (Grinevičienė, 2002; Juodaitytė, Malinauskienė, Šiaučiuolienė, 2015), žaidimą galima apibrėžti kaip vaiko gyvenimo ir ugdymo/-si būdą; pagrindinę vaiko veiklą; vieną esminių vaikų ugdymo/-si metodų. Kaip teigia A. Jakimavičienė (2017), remdamasi S., A.

Kazlova ir T., A. Kulikova (2000), žaidimas - vaizdingas, veiksmingas gyvenimo atspindys, sąmoninga, kryptinga veikla prasidedanti vaikystėje ir lydinti žmogų visą gyvenimą; esminė vaiko ugdymo/-si priemonė; socialinis reiškinys. Pasak I. Lapajūtės – Vadeikienės ir A. Bagdono (2017), žaidimas yra labai svarbi ir veiksminga auklėjamoji, ir lavinamoji priemonė.

Kaip tvirtina A. Jakimavičienė (2017), dabarties pedagogikoje žaidimas laikomas pagrindine vaikų veiklos forma, kuri turi ypatingą reikšmę vaiko raidai ir ugdymui/-si. Žaidime vaikas gali savarankiškai reikšti ir pildyti savo norus bei jausmus, gali prisiimti bet kokią vaidmenį, gali sužinoti kažką naujo arba apgalvoti ir analizuoti tai, ką jau patyrė. Žaidžiant lavinami vaiko judesiai, rankų riešo judesiai, stambioji ir smulkioji motorikos. Žaidimas yra puiki priemonė vaikams lavinti bendravimo gebėjimus, išmoksta nusileisti, palaukti eilės, kontroliuoti save ir padėti kitam. Yra išskiriami šeši bendravimo žaidime etapai (pagal amžių). Priešmokyklinio amžiaus vaikams būdingi ilgalaikės (jaučiama atsakomybė už pasirinkto vaidmens atlikimą, laikomasi žaidimo taisyklių, bendrai kuriama žaidimo aplinka ir turinys) ir pastovios (susiformuoja pastovios žaidėjų grupės, grupė kartu planuoja ir derina žaidimo veiksmus, eiga) sąveikos etapai. Kita žaidimo funkcija atsispindi tuo, kad žaidimu prasideda ir plėtojamos kitos veiklos rūšys – mokslas ir darbas. Žaidimas skatina vaizduotę, žaisdamas vaikas suteikia vieno daikto funkcijas kitam, taip lavindamas vėlesnį simbolių, ženklų, schemų suvokimą (Jakimavičienė, 2017). J. Santer ir kt. (2007) teigia, kad žaidimas padeda vaikui iširti medžiagas ir atrasti jų savybes, išreikšti emocijas ir atskleisti vidinius jausmus, išlaikyti emociją pusiausvyrą, fizinę ir psichinę sveikatą bei gerovę, išmokyti socialinių įgūdžių, spręsti konfliktus ir problemas, derėtis, plėtoti bendravimo ir kalbos įgūdžius, naudoti simbolius, kurie yra svarbūs vystymosi procese nuo mokymosi per jausmus iki abstrakčios minties raidos. Visi žaidimai ugdo vienokias ar kitokias vaikų savybes, įgūdžius ir turtina patirtį, tačiau jie nėra vienodi, skiriasi savo turiniu, pobūdžiu, vaikų aktyvumu žaidime, todėl yra klasifikuojami. Kaip teigia A. Jakimavičienė (2017), pirmasis vaikų žaidimų klasifikaciją pateikė žymus vokiečių pedagogas F. Frėbelis (1782-1852), atskleidęs žaidimo ugdomąjį poveikį vaikui ir pagal šį kriterijų suskirstęs vaikų žaidimus į sensorinius (lavinančius jausmus), protinius (lavinančius mąstymą, protinius gebėjimus) ir motorinius (lavinančius judesius). Tačiau dabar ši klasifikacija nėra laikoma tiksli, nes, anot A. Kazakevičiūtės ir kt. (2017), beveik visi žaidimai ugdo jausmus, mąstymą ir judesius, todėl dabartiniai pedagogai žaidimus klasifikuoja pagal vaiko aktyvumą žaidime. Pagrindinės žaidimų rūšys yra kūrybiniai ir su

taisyklėmis. Kūrybiniai žaidimai (veiksmus, vaidmenis, turinį kuria pats vaikas) dar skirstomi į funkcinius (specifiniai veiksmai su priemonėmis, manipuliavimas jomis), vaidmeninius (imamasi tam tikro vaidmens) ir statybinius (reali aplinka perteikiama įvairiomis statybinėmis priemonėmis). Pagal vaiko atliekamą vaidmenį žaidime vaidmeniniai žaidimai skyla į režisierinius (kuria žaidimą, pasirenka veikėjus, tačiau sau vaidmens nepriskiria), vaidybinius (dažniausiai inscenizuojami literatūriniai kūriniai) ir siužetinius–vaidmeninius (vaizduojama patirta, matyta ar išgalvota situacija, kurioje pats vaikas vaidina). Kūrybiniai statybiniai žaidimai skirstomi pagal juose naudojamą priemonę ir medžiagą į žaidimus su specialiai skirta medžiaga, su pasirinkta medžiaga ir su gamtine medžiaga (Jakimavičienė, 2017; Kazakevičiūtė ir kt., 2017).

Vaiko žaidimu domimasi ir bandoma apibrėžti šią savoką jau nuo seniausių laikų. Kiekvienoje tautoje ji buvo suprantama vis kitaip, tačiau dabarties pedagogai žaidimą laiko esmine vaiko ugdymosi priemone, kuri prasideda kūdikystėje ir tęsiasi per visą jo gyvenimą (mokslas, darbas). Žaidimo reiškė vaiko ugdymui/-si yra neabejojama, jis ne tik suteikia vaikui džiaugsmo, bet ir padeda ugdytis visoms kompetencijoms bei gebėjimams. Nors visi žaidimai udgo vienokias ar kitokias ugdymo/-si sritis, tačiau šiandienos pedagogų pagal vaikų aktyvumą žaidime jie yra klasifikuojami į dvi rūšis: kūrybinius ir žaidimus su taisyklėmis, kurie dar yra skaidomi smulkiau.

Žaidimų svarba kūrybiškumo ugdymui/-si priešmokykliniame amžiuje

Pasak P. Pečiuliauskienės ir kt. (2013), žaidimas yra kūrybinga patirtis, esanti tam tikrame vietoje ir laiko kontinuume, žaidimas tai pamatinė gyvenimo forma. Žaisdami tiek vaikai, tiek suaugusieji yra visiškai laisvi išreikšti savo kūrybingumą (Pečiuliauskienė ir kt., 2013). Kaip teigia J. Santer ir kt. (2007), žaidimai tobulina įgūdžius visuose vystymosi ir mokymosi aspektuose, todėl puikiai tinka ugdyti/-is kūrybiškumui. Anot K. Stankevičienės (2002), F. Frėbelis žaidimų ugdymą poveikį siejo su vaiko mistiniais polinkiais bei vaizduotės lakumu, jo nuomone, žaidimas veikia vaizduotės ir fantazijos vystymąsi, kuris yra būtinas kūrybiškumo plėtojimosi veiksnys. Panašios nuomonės laikosi ir P. A. Caughlin ir kt. (1997), teigdami, kad žaidimai skatina vaiką kūrybingai mąstyti ir įveikti sunkumus, lavina vaizduotę, grožio suvokimą. S. W. Russ (2003) teigia, kad žaidimų reikšmė kūrybiškumui yra patvirtinta tiek teoriškai, tiek empiriškai. Žaidimas skatina kūryboje svarbius kognityvinius procesus, todėl gali būti laikomas viena

iš kūrybiškumo išraiškų. Žaidimas svarbus kūrybiškumo ugdymui, nes žaidime vyksta daug kūrybiškumo kognityvinių ir emocinių procesų. Pasak autorės, kūrybinis mąstymas yra vienas iš svarbiausių kognityvinių kūrybiškumo komponentų, ugdomų žaidimo metu, nes žaisdami vaikai taiko kūrybiško mąstymo įgūdžius, naudodamiesi žaislais ir daiktais, juos panaudoja ne pagal paskirtį, o taip, kaip tuo metu sugalvoja, ar taip, kad įgyvendintų žaidimo idėją. S. W. Russ (2003) sutinka su kitais nagrinėtais autoriais (Stankevičienė, 2002; Caughlin, 1997), teigdama, kad žaidimo metu yra ugdomi tokie kūrybiškumo komponentai kaip fantazija, vaizduotė, gebėjimas išreikšti emocijas, spręsti problemas. P. Howard-Jones ir kt. (2002) taip pat mano, kad vaikų žaidimas yra susijęs su kūrybinio mąstymo įgūdžių lavinimu. Vaikai žaisdami nusiteikia kūrybiškai ir veiklose, kuriose dalyvauja po žaidimo, jų rezultatai būna kūrybiškesni. A. Jakimavičienės (2017) teigimu, vaikų kūrybiškumo ugdymui/-si daugiausiai naudos suteikia kūrybiniai žaidimai. Šiuos žaidimus kuria patys vaikai, numato jų turinį, veiksmus, vaidmenis, taisykles. Vaikų kūryba žaidimuose pasireiškia kuriant žaidimo temą ir turinį, jį plėtojant, sugalvojant ir pasirenkant vaidmenis, inscenizuojant pasakas, animacinius filmus ir t.t. Siužetiniuose–vaidmeniniuose žaidimuose vaikas kūrybiškumą išreiškia vaizduodamas patirtą, išgalvotą ar matytą situaciją, kurioje vaidmenį atlieka pats vaikas, pavyzdžiui, žaidžiant šeimą, gydytojus, mokyklą, parduotuvę ir pan. Kaip teigia N. Grinevičienė (2002), priešmokyklinukų interesai žaidime tampa platesni. Jie turi norą dar kartą išgyventi patirtus įspūdžius, pamėgdžioti tarpusavio santykius, suaugusiųjų veiksmus ir tai dažniausiai padaro žaidimu. Žinoma, dažnai žaidimą lemia ir paties vaiko poreikiai, tokie kaip tyrinėjimas, noras elgtis kaip suaugusiam, ieškoti naujų ir originalių sprendimų. „Šio amžiaus vaikai žaidžia žaidimus, kuriuose atsispindi sudėtingiausi visuomeninio gyvenimo reiškiniai, žmonių darbas: „Vaikų darželis, „Mokykla“, „Teatras“, „Kavinė“, „Mugė“, „Vaistinė“, „Dizaineris“, „Manekenės“, „Foto ateljė“, „Rokeriai“, „Vestuvės“, „Turgus“, „Gaisrininkai“, „Poilsis prie jūros“, „Duonos kepykla“, „Betmenas“, „Žmogus – voras“, „Teletabiai“, „Banditai ir policininkai“ ir kt.“ (Grinevičienė, 2002). Kūrybinių žaidimų „šeimininkas“ yra pats vaikas, kuris savaip išreiškdamas patirtus įspūdžius, kuria naują tikrovę. Jis žaidime režisierius, aktorius, dekoratorius, technikas ir kt. Pats savo vaidmeniui kuria žodžius, gestus, mimiką, veiksmus, renkasi ir kūrybiškai pritaiko žaislus, gamtinę ir kitą pagalbinę medžiagą, konstruoja mašinas, tiltus, namus, drabužius, gamina žaislus ir kt. Vaikiška kūryba žaidime nėra tobula, tačiau kurdamas vaikas giliau pažįsta aplinką, įgyja

gyvenimiškos patirties, nori išreikšti ją savo veikloje (Grinevičienė, 2002). Anot A. Jakimavičienės (2017), ypatingą reikšmę vaiko kūrybiškumo ugdymui/-si turi vaidybiniai žaidimai. Tai inscenizaciniai, draminiai žaidimai, kurie dažniausiai žaidžiami inscenizuojant literatūrinį, liaudies kūrinį ar eilėrašį. Šiuose žaidimuose vaikams nereikia kurti nei temos, nei siužeto, nei žaidimo turinio, nes viskas yra parašyta tekste. Tokiuose žaidimuose vaikai savo kūrybiškumą gali parodyti pakeisdami siužetą, papildydami jį naujais veikėjais, pakeisdami turinio pabaigą. Kūrybiškumas ugdomas ir imituojant tam tikrą personažą, nes vaikas turi elgtis vienaip, kai personažas yra neigiamas, ir visai kitaip, kai jo vaidinamas personažas yra teigiamas (Jakimavičienė, 2017). B. Vandenberg (1978, cit. iš Russ, 2003) tyrimų rezultatai rodo, kad šešerių–septynerių metų vaikai gauna kūrybiškos patirties iš žaidimų, šiame amžiaus tarpsnyje tarp žaidimų ir kūrybiškumo yra glaudus ryšys.

Priešmokykliniame amžiuje plėtojamose ne tik vaiko fizinės ir psichinės raidos sritys, bet ir jo žaidžiamų žaidimų formos bei struktūra. Nors priešmokyklinio amžiaus vaiko raida jau yra gerokai pažengusi, lyginant su ikimokykliniu ir ankstyvuojamam amžiumi, tačiau jis dar turi nemažai ribotumų, kuriuos gali įveikti tik tikslingas ugdymas/-is priešmokyklinio ugdymo grupėje, kurioje siekiama subrandinti vaikus mokyklai, ugdant pagrindines kompetencijas bei kitus gebėjimus. Visos kompetencijos glaudžiai siejasi tarpusavyje ir yra vienodai svarbios tolesnei vaiko raidai, šioje ugdymo pakopoje į visas kompetencijas integruojamas ir bendrasis vaiko gebėjimas – kūrybiškumas. Kūrybiškumas yra įgimtas asmenybės bruožas, tačiau jis priklauso ir nuo ugdymo. Vaikų kūrybiškumas aukščiausią tašką pasiekia būtent priešmokykliniame amžiuje. Kūrybiškumas priešmokykliniame amžiuje pasireiškia lakia vaizduote, originaliu ir netradiciniu mąstymu, savo patirčių pritaikymu įvairiose situacijose, grožio pajauta bei savo ir kitų unikalumo pripažinimu. Kūrybiškumo ugdymui/-si praktiškai tinka visos veiklos rūšys, tačiau labiausiai kūrybiškumas reiškiasi meniniuose užsiėmimuose bei žaidybiniame veikloje. Pedagogų ir tėvų pareiga, pastebėjus pasireiškiantį vaikų kūrybiškumą, jo neslopinti, o puoselėti. Svarbu, kad patys ugdytojai būtų kūrybiški, gebėtų sužadinti vaikų smalsumą, paliktų vaikui erdvės išreikšti save, leistų klysti. Kūrybiškumo ugdymas/-is glaudžiai siejamas su žaidimu. Vaiko žaidimu domimasi, ir ši sąvoka bandoma apibrėžti jau nuo seniausių laikų. Žaidimo reiškime vaiko ugdymui/-si yra neabejojama, jis ne tik suteikia vaikui džiaugsmo, bet ir padeda ugdytis visoms kompetencijoms bei gebėjimams. Nors visi žaidimai udgo vienokias ar kitokias ugdymo/-si sritis, tačiau šiandienos pedagogų pagal vaikų aktyvumą

žaidime jie yra klasifikuojami į dvi rūšis: kūrybinius ir žaidimus su taisyklėmis, kurie dar yra skaidomi smulkiau. Žaidimas yra svarbus veiksnys ugdant/-is priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumą. Priešmokyklio amžiaus vaikų interesai žaidime tampa platesni, jie stengiasi pamėgžioti suaugusiuosius, o tai lengviausia padaryti žaidimu. Daugiausia naudos vaiko kūrybiškumo ugdymui/-si turi kūrybiniai vaidmeniniai žaidimai, kadangi vaikas juos kuria bei plėtoja pats, generuodamas naujas idėjas bei nestereotipiškai sprenddamas problemas, tačiau žaidimas udgo ir kitas kūrybiškumo sritis, tai yra, kūrybinį mąstymą, vaizduotę bei fantaziją.

Tyrimo metodika ir organizavimas

Siekiant iširti žaidimų svarbą kūrybiškumo ugdymui/-si priešmokykliniame amžiuje, 2018 m. kovo–balandžio mėn. atliktas užsakomasis kūrybiškumo ugdymo/-si žaidimais priešmokykliniame amžiuje tyrimas. Pasirinktas tyrimo metodas – apklausa (raštu). Apklausa (raštu) skirta priešmokyklinio amžiaus vaikų tėvams bei pasirinkta, nes per trumpą laiką galima apklausti didelį skaičių respondentų. Anketoje (apklausoje raštu) buvo pateikta 11 uždarojo ir 2 atvirojo tipo klausimai. Anketa sudaryta remiantis teorinėje dalyje išskirtomis charakteristikomis, pagal kurias buvo sudarytas tyrimo instrumentarijus. Tyrimo instrumentarijus kurtas, siekiant atsakyti į probleminius klausimus – kokia yra žaidimų reikšmė priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymui/-si? kokia priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymo/-si žaidimais svarba? kaip atskleisti žaidimų reikšmę priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymui/-si? koks tėvų požiūris į kūrybiškumo ugdymą/-si žaidimais priešmokykliniame amžiuje?

Tyrimas vyko Kauno lopšelyje-darželyje „X“. Apklausti 132 tėvai, auginantys 5–7-erių metų amžiaus vaikus. Anketų grįžtamumas – 88 %. Apklausti visi šios įstaigos tėvai, auginantys konkretaus amžiaus vaikus bei sutikę dalyvauti tyrime. Duomenys rinkti, sisteminti ir apdoroti naudojantis MS Excel ir MS Word kompiuterinėmis programomis. Tyrimo metu, sudarant anketą, atliekant tyrimą bei apdorojant duomenis ir juos interpretuojant, remtasi sąžiningumo, anonimiškumo, konfidencialumo, moksliskumo principais. Ugdymo įstaigos bendruomenė supažindinta su tyrimo rezultatais.

Tyrimo rezultatų aptarimas

Pirmuoju klausimu siekta sužinoti, kaip respondentai supranta, koks vaikas yra kūrybiškas. Tiriamieji pateikė tokius pastebėjimus: „pasižymintis išskirtinumu, stebėtina fantazija piešiniuose, taip pat,

pastebima laki fantazija, žodžių išradingumas“; „vaikas sugeba savarankiškai susirasti užsiėmimų bei į juos įtraukti aplinkinius“; „vaikas yra kūrybiškas, kai savarankiškai domisi šokiais, menu“; „geba gražiai piešti“; „turi norą kurti“; „vaikas, kuris turi daug fantazijos, mėgsta piešti, kurti eilėraščius“; „mokantis savo mintis išreikšti darbais realiame gyvenime“ „visko pats susigalvoja veikti, konstruoti“; „piešia, tai ką įsivaizduoja“; „susiranda sau veiklos“; „bet kurioje aplinkoje randa veiklos“; „kuria eilėraštkus, daineles, pasakėles, piešia piešinius su daug detalių, įvairiems daiktams suteikia neįprastas funkcijas ir savaip pritaiko juos žaidime“; „kūrybiškas vaikas – tai vaikas, kuris moka pats susigalvoti, ką žaisti, moka kurti kažkokias istorijas, vaizdžiai papasakoti, turi lakią vaizduotę“; „drąsus, nebijantis bandyti, tyrinėti, kurti, mėginti“; „turi meniškų gebėjimus“; „gražiai piešia, lipdo, dainuoja“; „originalus, protingas“; „linksmas“; „daug piešia, lipdo“; „pasirenka žaidimus“; „tai vaikas, kuris domisi viskuo, ne viena kuria nors sritimi“; „konstruoja, piešia, kas vaikui patinka“; „komunikabilus vaikas“; „moka žaisti“.

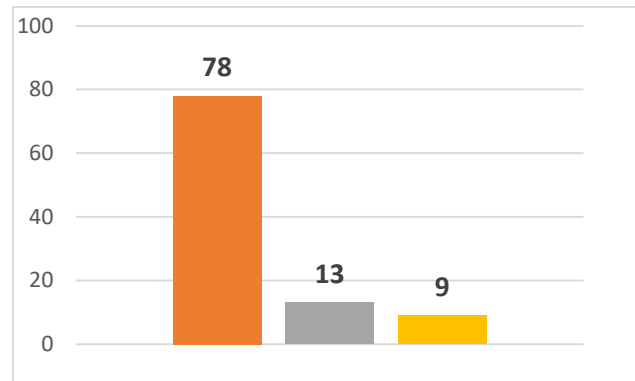
Respondentų teigimu, kūrybiškas vaikas yra turintis lakią vaizduotę, fantaziją, pasižymintis išradingumu, gebėjimu susirasti sau užsiėmimą, kurti istorijas, eilėraščius, nebijantis bandyti, tyrinėti, gebantis žaisti bei susigalvoti žaidimus, mėgstantis piešti, konstruoti, lipdyti.

Net 72 %, mano, kad priešmokykliniame amžiuje labai svarbu ugdyti vaikų kūrybiškumą, likusi dalis teigia, kad kūrybiškumo ugdymas priešmokykliniame amžiuje yra svarbus arba iš dalies svarbus. Respondentų atsakymai patvirtina P. Pečiuliauskienė ir kt. (2013) mintį, kad vaiko kūrybiškumas aukščiausią tašką pasiekia žengiant į priešmokyklinį amžių, todėl būtent tuo metu labai svarbu jį ugdyti. 75 % apklaustųjų nurodo, kad kūrybiškumas svarbus vaiko kūrybiniam mąstymui, problemų sprendimui, originalumui. Tai rodo, kad respondantai pritaria O. Visockienės ir kt. (2014) bei A. Petrulytės (2001) minčiai, jog kūrybiškumo ugdymas suteikia vaikui gebėjimą kūrybiškai mąstyti, neįprastai spręsti iškilusias problemas, sugalvoti naujų originalių idėjų, suderinti skirtingus dalykus bei rodo, kad respondantai yra susipažinę su kūrybiškumo nauda vaikui ir geba ją išvelgti. Likusi dalis apklaustųjų neteisingai supranta kūrybiškumo naudą vaikui ir mano, kad kūrybiškumas vaikui reikalingas tam, kad jis būtų gabus menui.

Didžioji dalis respondentų (63 %), mano, kad kūrybiškumo ugdymui/-si priešmokykliniame amžiuje visos kompetencijos yra vienodai reikšmingos. Beveik ketvirtadalis visų respondentų (22 %), mano, kad kūrybiškumo ugdymui/-si priešmokykliniame amžiuje daugiausiai reikšmės turi

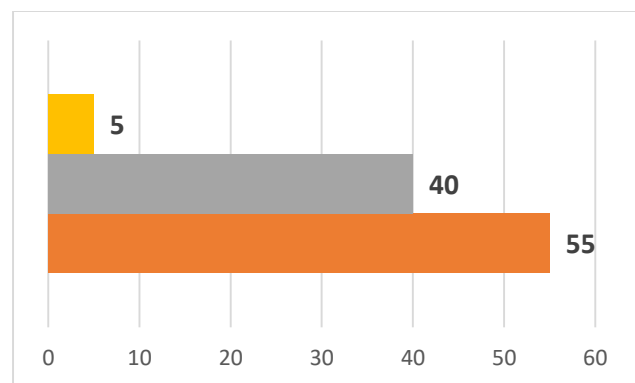
pažinimo kompetencijos ugdymas, bei šiek tiek mažiau (12 %) – meninės kompetencijos ugdymas.

Tai patvirtina V. Gražienės ir kt. (2015), teiginį, kad priešmokykliniame amžiuje į visas ugdytinas kompetencijas integruojamas bendrasis vaiko gebėjimas – kūrybiškumas. Respondentai, pasirinkę šį atsakymo variantą, yra pakankamai gerai susipažinę su priešmokykliniu ugdymu, žino visų kompetencijų reikšmingumą kūrybiškumo ugdymui/-si.



1 pav. Žaidimas – kūrybiškumo ugdymosi būdas

Didžioji dalis apklaustųjų (78 %) mano, kad žaidimas tinka kūrybiškumo ugdymui. Tai rodo, kad respondantai yra pakankamai gerai susipažinę su žaidimo ugdomąja reikšme vaikui bei pritaria S. W. Russ (2003), kad žaidimo metu vyksta daug emocijų ir kognityvinių kūrybiškumo procesų bei kad žaidimas yra laikomas viena iš kūrybiškumo išraiškų. Likę apklaustieji teigia, jog kūrybiškumas žaidimu yra ugdomas tik iš dalies arba atsakymo į šį klausimą teigia nežinantys.



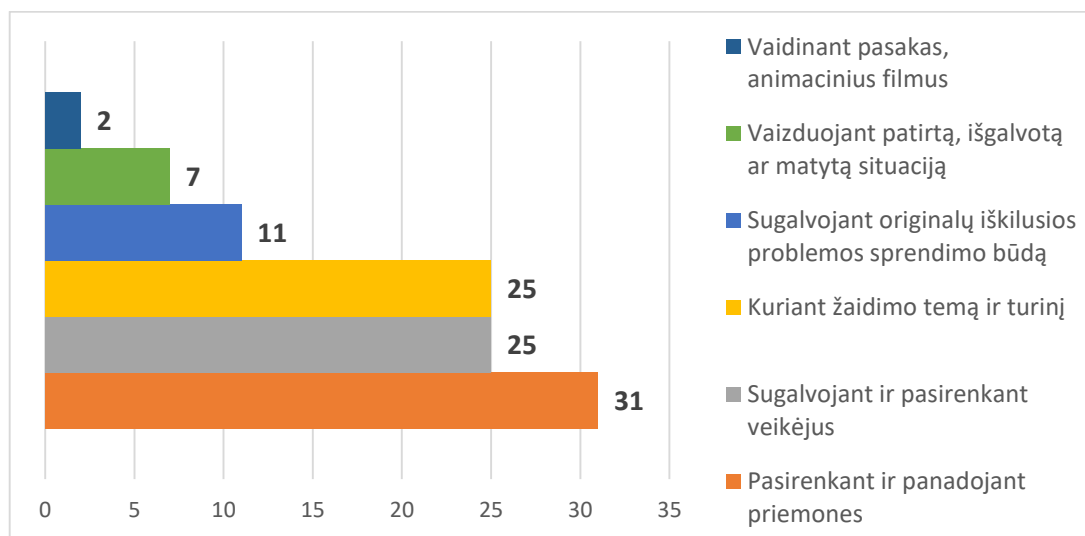
2 pav. Žaidimu ugdomo kūrybiškumo nauda

Tai, kad žaidimu ugdomas kūrybiškumas padeda geriau susipažinti su aplinka (2 pav.), mano 55 % respondentų, 40 % respondentų mano, kad tai išskiepia gyvenimiškos patirties ir tik 5 % respondentų teigia atsakymo nežinantys. Tai rodo, kad beveik visi respondantai žino, kokios naudos kūrybiškumas turi vaikui, o tai patvirtina N. Grinevičienės (2002) teiginį, kad vaikas, kurdamas

žaidime, giliau pažįsta aplinką, įgyja gyvenimiškos patirties, nori išreikšti ją savo veikloje.

Didžioji dalis apklaustųjų (78 %) mano, kad žaidimas tinka kūrybiškumo ugdymui. Tai rodo, kad respondentai yra pakankamai gerai susipažinę su

žaidimo ugdomąja reikšme vaikui bei pritaria S. W. Russ (2003), kad žaidimo metu vyksta daug emocijų ir kognityvinių kūrybiškumo procesų bei kad žaidimas yra laikomas viena iš kūrybiškumo išraiškų.



3 pav. Žaidimo ir kūrybiškumo sąsajos

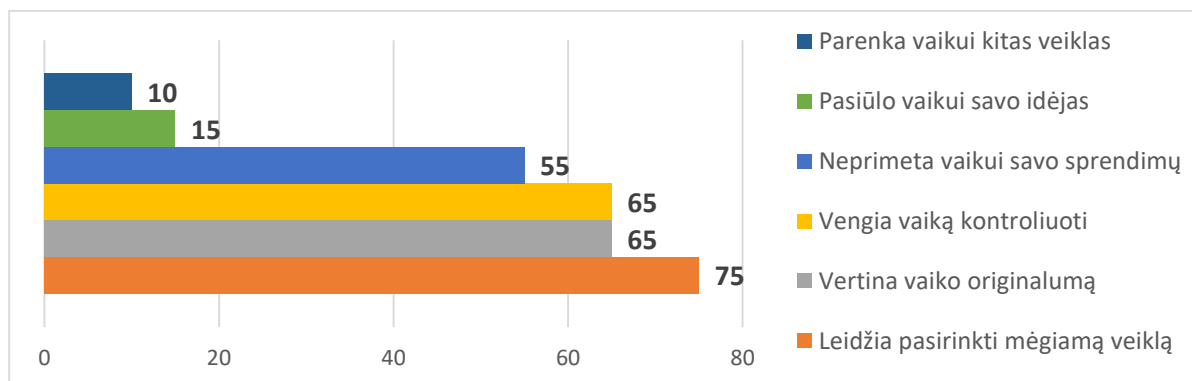
Daugiausia respondentų (31 %), mano, kad kūrybiškumas žaidime pasireiškia pasirenkant ir panaudojant priemones, žaislus (3 pav.). Po 25 % apklaustųjų mano, kad kūrybiškumas pasireiškia kuriant žaidimo temą ir turinį bei sugalvojant ir pasirenkant veikėjus. Kiek mažiau respondentų teigia, kad kūrybiškumo apraiškų galima matyti ir sugalvojant originalų, naują iškilusios problemos sprendimo būdą bei vaizduojant patirtą, išgalvotą ar matytą situaciją.

Kadangi iš pateiktų atsakymų visi, išskyrus „nežinau“, apibūdina kūrybiškumo apraiškas žaidime, galima teigti, kad respondentai žino, kaip kūrybiškumas pasireiškia priešmokyklinio amžiaus vaikų žaidimuose. Taigi tai rodo, kad beveik visi respondentai žino, kokios naudos kūrybiškumas turi vaikui, o tai patvirtina N. Grinevičienės (2002) teiginį, kad vaikas, kurdamas žaidime, giliau pažįsta

aplinką, įgyja gyvenimiškos patirties, nori išreikšti ją savo veikloje.

Tyrimu siekta nustatyti, kokį vaidmenį respondentai atlieka ugdant savo vaiko kūrybiškumą (4 pav.). Šiame klausime buvo galima pasirinkti kelis atsakymo variantus. Net 75 % respondentų teigia, jog kūrybiškumą ugdo leisdami vaikui pasirinkti veiklą, kuri jam yra įdomi, 65 % apklaustųjų vertina vaiko originalumą, padrašina, pagiria. 65 % respondentų vengia vaiką kontroliuoti, palieka erdvės jo kūrybai, 15 % neprimeta vaikui savo kūrybinių sprendimų.

Šie rezultatai puikiai atspindi I. Lapajūtės-Vadeikienės, A. Bagdono (2017) ir J. Pravackienės, A. Bagdono (2017) mintį, kad ugdytojai, norėdami užauginti ir išugdyti kūrybišką vaiką, turėtų turtinti jo įspūdžius bei vaizduotę, leisti pasirinkti veiklą, kuri vaikui yra įdomi, vertinti ir skatinti vaiko originalumą, padrašinti, vengti kontroliuoti, palikti erdvės, neprimesti savo kūrybinių sprendimų.



4 pav. Tėvų vaidmuo kūrybiškumo ugdymo/-si procese

Tyrimu siekta nustatyti respondentų pritarimą ar nepritarimą teiginiui, kad fantazija, vaizduotė, gebėjimas spręsti problemas ir ieškoti naujų, originalių sprendimų bei kurti naujas idėjas yra vieni iš svarbiausių kūrybiškumo komponentų, ugdomų žaidimu. 94 % apklaustųjų šiam teiginiui pritaria ir tik 6 % teigia neturintys nuomonės.

Iš to galima spręsti, kad respondentai yra susipažinę su žaidimu ugdomais vaiko kūrybiškumui svarbiais gebėjimais, geba išvelgti žaidimo naudą kūrybiškumui. Šį teiginį patvirtina ir S. W. Russ (2003), P. A. Caughlin (1997) bei K. Dineikos (2000) mintys, kad žaidimo metu yra ugdomi tokie kūrybiškumo komponentai kaip fantazija, vaizduotė, gebėjimas išreikšti emocijas, spręsti problemas.

Kaip teigia V. Gražienė ir kt. (2015), tiek pedagogams, tiek tėvams labai svarbu žinoti ir pastebėti, kaip kūrybiškumas pasireiškia priešmokykliniame amžiuje, tad galima daryti išvadą, kad respondentai domisi vaiko ugdymusi žaidimo metu, pastebi ugdomas sritis, savybes, gebėjimus.

Komentuodami klausimą apie dažniausiai priešmokyklinio amžiaus vaikų žaidžiamus žaidimus, respondentai galėjo pasirinkti keletą žaidimų, kuriuos dažniausiai žaidžia jų vaikai. Respondentų teigimu, priešmokyklinio amžiaus vaikai dažniausiai žaidžia „Kavinę“ (84), „Vaikų darželį“ (68), „Mokyklą“ (30), „Vaistinę“ (25), „Banditus ir policininkus“ (25). Kiek rečiau priešmokyklinio amžiaus vaikų žaidžiami žaidimai yra „Gaisrininkai“, „Žmogus – voras“, „Manekenės“, „Teatras“. Rečiausiai priešmokyklinio amžiaus vaikai žaidžia „Turgų“, „Foto ateljė“, „Betmeną“, „Rokerius“, „Vestuves“, „Dizainerius“, „Mugę“. Keletas respondentų pateikė ir kitų žaidimų, kurie nebuvo paminėti atsakymų variantuose, tačiau kuriuos žaidžia jų vaikai. Buvo pateikti tokie

žaidimai: „Parduotuvė“, „Medžioklė“, „Maisto gaminimas“, „Šeima“.

Apklaustieji pateikė tokius siūlymus, kaip ugdyti vaikų kūrybiškumą priešmokykliniame amžiuje: „vaikams turi būti pateikiama ir prieinama kuo daugiau priemonių, skatinančių kurti, veikti“; „stebėti gamtą, kurti knygeles“; „suteikti kūrybinę laisvę“; „atviros diskusijos įvairiomis temomis, leisti patiems spręsti iškilusias problemas“; „kuo daugiau leisti vaikui reikšti savo nuomonę ir priimti sprendimus“; „aptariant vaiko piešinį ar darbėlį nevertoti teiginių „taip nebūna“, „neteisingai nupiešei“ ir pan. Patiems tėvams kažką kurti, tada ir vaikai užsiims kūryba. Žaisti kūrybinius žaidimus kartu ir girti, skatinti už vaikų indėlį ir kūrybą, skatinti svajoti“; „leisti pasirinkti norimą veiklą“; „netrukdyti vaikui“; „vaikui turi būti pateikiama kuo daugiau priemonių, spalvų, dėlionių, kuriomis jis galėtų naudotis ir tobulėti“; „leisti vaikui žaisti, užsiimti menine veikla“; „leisti vaikui laisvai jaustis kūrybinėje veikloje“.

Apibendrinant tyrimo rezultatus galima teigti, kad tėvai gerai supranta, išvelgia ir vertina žaidimų svarbą priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo atsiskleidimui ir ugdymui/-s., supranta savo vaidmenį kūrybiškumo ugdymo procese, pritaria, kad žaidimų metu yra ugdomi svarbūs kūrybiškumo komponentai, tokie kaip vaizduotė, fantazija, originalumas, gebėjimas spręsti problemas, kūrybinis mąstymas. Labiausiai priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumas žaidimuose pasireiškia kuriant žaidimo temą ir turinį, sugalvojant veikėjus, pasirenkant ir panaudojant priemones. Kūrybiškumas ir žaidimas priešmokykliniame amžiuje yra neatsiejami vienas nuo kito, žaidimas – puikus būdas kūrybiškumui atsiskleisti ir ugdyti/-is.

Išvados

1. Kūrybiškumas yra gebėjimas, kuris priešmokykliniame amžiuje integruojamas į visas ugdytinas kompetencijas. Šis gebėjimas turi neįkainojamą vertę visam vaiko, o vėliau ir suaugusio žmogaus gyvenimui, todėl priešmokykliniame amžiuje jį ypatingai svarbu ugdyti/-is, kad mokykloje ir vėlesniame gyvenime žmogus gebėtų kūrybiškai mąstyti, priimti iššūkius ir problemas bei jas spręsti, gebėtų kūrybiškai bendrauti, prisitaikytų įvairiose situacijose ir pasitikėtų savimi. Žaidimo metu vaikas turi galimybę išreikšti visus savo gebėjimus, vaizduotę, fantaziją, generuoti naujas idėjas, kūrybiškai spręsti iškilusias problemas, įgyja naujų vertybių, patirties. Kūryba žaidžiant teikia vaikui didžiulį malonumą ir pasitenkinimą, kuris yra reikšmingas

asmenybės tapsmui, nes žadina savivertės jausmą.

2. Tėvai supranta kūrybiškumo ir žaidimų naudą priešmokyklinio amžiaus vaikui, vertina tai kaip vieną svarbiausių asmenybės ugdymo dimensijų. Tėvų manymu, žaidimai puikiai tinka priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymui/-si. Kūrybiškumas žaidimuose pasireiškia idėjos ir siužeto sugalvojimu, priemonių pasirinkimu ir panaudojimu, veikėjų ir personažų sukūrimu, šios apraiškos yra pastebimos kasdieniuose vaikų žaidimuose. Tėvų manymu, kūrybiškumo ugdymas žaidimais jau ankstyvojoje vaikystėje nulemia sėkmingą asmenybės vystymąsi ir formavimąsi.

Literatūra

1. Aramavičiūtė, V., Jasiūnaitė, P. (2011). Žaidimas kaip vaiko socializacijos veiksnys ikimokykliniame amžiuje. *Acta paedagogica vilnensia* [interaktyvus], [žiūrėta 2017-12-10] 26, 70-81. Prieiga per internetą: <http://www.zurnalai.vu.lt/acta-paedagogica-vilnensia/article/view/2980/2125>
2. Becker – Techtor, I. (2001). *Kūrybiškumas vaikų darželyje*. Vilnius: Presvika.
3. Boyd, D., Bee, H. (2011). *Augantis vaikas*. Vilnius: Vaistų žinios.
4. Bortkevičienė, V., Monkevičienė O. (2004). Sveikatos saugojimo kompetecija. Iš *Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas. Metodinės rekomendacijos*. Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras.
5. Grakauskaitė – Karkockienė, D. (2006). *Kur dingsta kodėliukai? Kūrybiškumo ugdymo pagrindai*. Vilnius: Logotipas.
6. Gražienė, V., Glebuviene V., Marcelionienė E. (2004). Komunikavimo kompetecija. Iš *Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas. Metodinės rekomendacijos*. Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras.
7. Gražienė, V., Jonynienė, V., Rudienė, A. (2015). *Jūsų vaikas – priešmokyklinukas*. Vilnius: Švietimo ir mokslo ministerijos Švietimo aprūpinimo centras.
8. Grinevičienė, N. (2002). *Vaikystės žaidimai*. Kaunas: Šviesa.
9. Howard – Jones, P., Taylor, J., Sutton, L. (2002). The Effect of Play on the Creativity of Young Children During Subsequent Activity. *Early child development and care*. London: Routledge. [interaktyvus], [žiūrėta 2018-01-15]. 172 (4), 323-328. Prieiga per duomenų bazę: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03004430212722>
10. Jakimavičienė, A (2017). *Žaidimų teorija: metodinė priemonė*. Kaunas: Kauno kolegija [interaktyvus], [žiūrėta 2017-12-15]. Prieiga per internetą: <https://dspace.kauko.lt/bitstream/handle/1/1177/Zaidimu%20teorija.pdf?sequence=1>
11. Jautakytė, R. (2014). Kūrybiškumo samprata ir jo ugdymas darželyje: ikimokyklinio auklėjimo pedagogų pozicija. *Tiltai*, 1, 87-103. Klaipėda: Klaipėdos universiteto leidykla.
12. Juodaitytė, A., Malinauskienė, D., Šiaučiulienė, R. (2015). Žaidimas kaip vaiko kūrybos ir gyvenimo filosofija. *Pedagogika* [interaktyvus], [žiūrėta 2017-12-10] 18 (2), 159-173. Prieiga duomenų bazėje: <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=356153>
13. Kazakevičiūtė, A., Noreikienė, V., Kosjanenkiene, L., Jakimavičienė, A. (2017). *Priešmokyklinio amžiaus vaikų pažinimo kompetencijos ugdymas/-is kūrybiniais žaidimais*. Kaunas: Kauno kolegija [interaktyvus], [žiūrėta 2017-12-15]. Prieiga per internetą: <http://dspace.kauko.lt/handle/1/1122>
14. Lapajūtė – Vadeikienė, I., Bagdonas, A. (2017). *4-5 metų vaikų kūrybiškumo ugdymas liaudies žaidimais*. Kaunas: Kauno kolegija [interaktyvus], [žiūrėta 2017-12-15]. Prieiga per internetą: <http://dspace.kauko.lt/handle/1/1124>
15. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerijos Švietimo aprūpinimo centras (2014). *Bendroji priešmokyklinio ugdymo ir ugdymosi programa*. Kaunas: Šviesa.
16. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymo pakeitimo įstatymas. 2011 m. kovo 17 d. Nr. XI-1281. *Valstybės žinios*, 2011, nr. 38-1804.
17. Monkevičienė, O. (2004). Priešmokyklinio amžiaus vaikas. Iš *Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas. Metodinės rekomendacijos*. Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras.
18. Pečiuliauskienė, P., Valantinaitienė, I., Malonaitienė, V. (2013). *Z karta: kūrybingumas ir integracija*. Vilnius: Edukologija.
19. Pileckaitė - Markovienė, M. ir kt. (2004). *Vystymosi psichologija: vaikystė*. Vilnius: Enciklopedija.
20. Ponelienė, R., Gumuliauskienė, A. (2008). Priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo apraiškos meninėje veikloje. *Jaunųjų mokslininkų darbai*, 1, 98-105. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla. Prieiga duomenų bazėje: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=261450>
21. Pravačkienė, J., Bagdonas, A. (2017). *Darželio ugdomosios aplinkos įtaka vaikų kūrybiškumo ugdymui/-si priešmokykliniame amžiuje*. Kaunas: Kauno kolegija [interaktyvus], [žiūrėta 2017-12-01]. Prieiga per internetą: http://dspace.kauko.lt/bitstream/handle/1/1126/IKimokyklinio%20ir%20priesmokyklinio%20ugdymo%20Pedagogo%20rengimo%20problema_22.pdf?sequence=1
22. Pūtvienė, R., Dubinskienė, L. (2015). Vaikų fantazavimas priešmokykliniame amžiuje. Iš *Menas dizainas ir meninis ugdymas kūrybiškumo lavinimo metodai ir patirtys 2015: 8-osios tarptautinės mokslinės praktinės konferencijos medžiaga*. Kaunas: Kauno kolegija.
23. Reunamo, J. ir kt. (2013). Children's creativity in day care. *Early child development and care*. London: Routledge. [interaktyvus], [žiūrėta 2017-12-27]. 184 (4), 617- 632. Prieiga per duomenų bazę: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/03004430.2013.806495?needAccess=true>
24. Russ, S. W. (2003). Play and Creativity: developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*. London: Routledge. [interaktyvus], [žiūrėta 2018-01-15]. 47 (3), 291-303. Prieiga per duomenų bazę: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=a7dd91ae-2564-48bd-bce9-959ed5c4654d%40sessionmgr4009>

25. Stankevičienė, K. (2002). *Vaikų kūrybiškumas F. Frėbelio, M. Montesori ir R. Šteinerio pedagoginėse sistemose*. Vilnius: VPU leidykla.
26. Šebelskytė, L. (2006). *Priešmokyklinio ugdymo reikšmė vaikų mokyklinei brandai: magistro darbas*. Šiaulių universitetas, 80.
27. Visockienė, O., Alijošienė, S. (2014). *Kūrybiškumo ugdymo teorinės ir praktinės galimybės*. Kaunas: Technologija.
28. Žukauskienė, R. (2012). *Raidos psichologija: integruotas požiūris*. Vilnius: Margi raštai.

DEVELOPMENT OF PRE-SCHOOL CHILDREN'S CREATIVITY USING GAMES

Summary

In pre-primary education, the development of all competencies (social, health, cognition, communication and artistic) integrates the child's special ability, creativity (Gražienė 2015). Preschool children express their creativity through different areas: music, art, games, communication. A 6-7-year-old child plays fantasies, fantastic characters, events, problems and solves them in the most unbelievable ways (Auma, 2006). Children's game is the most beautiful artistic expression: children playing in every game show so much ingenuity and originality, reveal so many different views and ideas (Stankevičienė, 2002). Children's creativity during the game is revealed by K. Stankevičienė (2002), who dealt with the possibilities offered by the game to develop children's creativity. S. W. Russ (2003) discussed the relationship between creativity and play. P. Howard - Jones et al. (2002) examined the importance of games for children's creativity in later activities. *The problem of research* is what the meaning of the game in developing pre-school children's creativity is. *The subject* of the research is the educational importance of games for pre-school children. *The aim* is to reveal the importance of games while developing pre-school children's creativity. The objectives of the *research* are to substantiate the importance of games while developing pre-school children's creativity; discuss parents' and teachers' attitudes towards the development of creativity using games in pre-primary age. *The methods of the research* include the analysis of scientific literature; survey (interview); survey (questionnaire). The study of the development of the creativity of pre-school children by using games revealed that both parents and teachers understand the game well enough and see its benefits for developing pre-school children's creativity.

Keywords: preschool children, children's game, children's creativity,

Informacija apie autorius

Ieva Jankūnaitė. Kauno lopšelio – darželio „Žara“, ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogė. Mokslinių tyrimų laukas: ikimokyklinio ugdymo metodikos, edukacinės aplinkos.
El. pašto adresas: ievaj76@gmail.com

Dr. Algimantas Bagdonas. Kauno kolegijos Menų ir Ugdymo fakulteto Pedagogikos katedros lektorius. Mokslinių tyrimų laukas: pedagoginė psichologija, lyginamoji kalbotyra.
El. pašto adresas: algimantas.bagdonas@go.kauko.lt