

## TĖVŲ POŽIŪRIS Į PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ KŪRYBINIŲ ŽAIDIMŲ REIKŠMĘ

Asta Lauciūte<sup>1</sup>, Algimantas Bagdonas<sup>2</sup>

*1 Jonavos lopšelis – darželis „Dobilas“, 2 Kauno kolegija*

**V., Pavardė:** Virginija Bušauskienė  
**E-puslapis:** -  
**E-paštas:** oorsida@gmail.com  
**Institucija:** Kauno lopšelis – darželis „Tukas“  
**Adresas:** Chemikų 33, Jonava  
**Telefono nr.:** +370 67115863

**V., Pavardė:** Algimantas Bagdonas  
**E-puslapis:** -  
**E-paštas:** [algimantas.bagdonas@go.kauko.lt](mailto:algimantas.bagdonas@go.kauko.lt)  
**Institucija:** Kauno kolegija  
**Adresas:** Mackevičiaus g. 27, Kaunas  
**Telefono nr.:** +370 67115863

**Tyrimo tikslas** – atskleisti tėvų požiūrį į priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybinių žaidimų reikšmę.

**Reikšminiai žodžiai:** priešmokyklinis amžius, kūrybiniai žaidimai, socialinės kompetencijos

**Tyrimo metodai.** Mokslinės literatūros analizė, apklausa raštu, kiekybinė duomenų analizė.

**Rezultatai ir išvados.** Išlavinta kalba skatina kūrybingumą, vaizduotę, ugdo estetinį skonį, aktyvina vaiką, padeda išsiskleisti vaiko individualybei. Visa tai priešmokykliniame amžiuje galima pasiekti per kūrybinius žaidimus, kurie skatina išreikšti save. Aplinką kūrybiniais žaidimams derėtų kurti kartu su vaikais, būti jiems pavyzdžiu, skatinti tenkinti vaikų poreikį realizuoti kūrybinius sumanymus, aktyvinti vaiką, įvertinti daromas pastangas.

Tėvų požiūris yra teigiamas ugdant vaikų komunikavimo kompetenciją per kūrybinius žaidimus, tai pagrindas plėtojant vaikų kalbą, tačiau praktikoje, organizuojami ir įgyvendinami priešmokyklinio ugdymo turinį teorinių žinių netaiko. Tėvai pripažįsta, kad per mažai bendrauja su savo vaikais, nepakankamai dalinasi patirtim vaikai ilgą laiką praleidžia žaisdami kompiuterinius žaidimus ir žiūrėdami animacinius filmus.

**Originalumas ir praktinis reikšmingumas.** Kaip teigia A. Juodaitytė ir kt. (2015), kurdami vaikams beveik išskirtinai normatyvinę aplinką, ugdytojai siekia, kad vaikai ateityje galėtų sėkmingai konkuruoti sudėtingame, pasaulyje. Tačiau žaidimas reikalauja laisvos aplinkos, kurioje vaikas galėtų nevaržomai reikšti kūrybines mintis, lavėtų jo patirtis. Kaip teigia N. Grinevičienė (2002), vaikystė nuo suaugusio asmens gyvenimo skiriasi tuo, kad vaikystėje labai domimasi žaidybine veikla. Domėjimasis žaidimais aktyvina vaikų veiklą, žadina emocijas, jausmus, ugdo asmens savybes, formuoja požiūrį ir santykius su tikrove. R. Liubienė (2011) pabrėžia, kad žaidimas yra augančios asmenybės pagrindas, be kurio nebūtų įmanomas platesnis mokymasis mokykloje. A. Juodaitytė ir kt. (2015) teigia, kad kūrybinis žaidimas visada išreiškia vaiko socialinio, kultūrinio gyvenimo filosofiją „čia ir dabar“, o ne tik gyvenimo vizijas ateičiai. *Tyrimo problemas pagrindimas.* Ugdymo procesas yra viena iš svarbiausių gyvenimo sričių, kurios tikslas – išsilavinusi, kūrybinga asmenybė. Dėl nuolatinės kaitos ir šiuolaikinių technologijų tobulėjimo sunku nuspręsti, kokie įgūdžiai yra svarbiausi dabartiniams vaikams, tačiau pastaruoju metu susiduriama su įvairiais sunkumais: daugėja vaikų, turinčių kalbos sutrikimų, knygų skaitymas praranda savo vertę, mažai bendraujama su vaikais namuose. Svarbią vietą užima kompiuteriai, internetas, virtualūs žaidimai, televizija, todėl keičiasi ir vaikų vertybės, požiūriai, įgūdžiai. Keičiantis vaikų gyvenimo patirčiai, pomėgiams, tradicijoms, keičiasi ir vaikų kūrybinių žaidimų scenarijai, jų turinys, o tuo pačiu ir kalbiniai gebėjimai.