

თამაში სკოლამდელ ასაკში - პირდაპირი გზა განვითარებისაკენ

სტატიაში „თამაში - პირდაპირი გზა სამყაროს
შეცნობისა და თვითგანხორციელებისკენ“ ჩვენ
ვისაუბრეთ დაბადებიდან 2 წლამდე ასაკზე.



მაგრამ რა ხდება 2 წლის შემდგომ? რჩება თუ არა თამაში ისევ ისეთი მნიშვნელოვანი და
საყვარელი საქმიანობა ბავშვისათვის, როგორც აქამდე იყო?

სკოლამდელი ასაკის ბავშვისთვის თამაში არათუ რჩება როგორც ქცევის მთავარი
ფორმა, არამედ თითქმის სასიცოცხლო მნიშვნელობისაც კია. ამიტომ თამაშს ბავშვის
ცხოვრებაში ძალიან დიდი დრო უნდა ეთმობოდეს.

გარდა იმისა, რომ თამაში თავად ბავშვს ანიჭებს დიდ სიამოვნებას და უკმაყოფილებს
ძირეულ მოთხოვნილებას მოძრაობისა და განვითარებისა, თამაში უშუალოდ ემსახურება
პიროვნების ჩამოყალიბებას. თამაშის დროს ყალიბდება ფსიქიკური, სოციალური
და ფიზიკური უნარები. ყალიბდება აზროვნება, მეხსიერება, ყურადღება... და, რაც
მთავარია, ხდება ბავშვის თვითგანხორციელება - შინაგანი პიროვნული ზრდა.

ზრდასთან ერთად იცვლება თამაშის ფორმები და იძენს ახალ-ახალ დატვირთვას.

2 წლამდე ასაკის ბავშვის მთავარ ინტერესს სხეულებრივი აქტივობა, სენსომოტორულ
უნართა გავარჯიშება და სივრცით მიმართებათა დაუფლება შეადგენდა. ნივთები მხოლოდ
საშუალება იყო ამ აქტივობისთვის, ბავშვის ინტერესი ჯერ კიდევ არ იყო მიმართული
თავად საგნისკენ. ხოლო 2 წლის ასაკიდან ყურადღება სწორედ რომ საგნებზე და
საგნობრივი სამყაროს შესწავლაზე გადადის. ამიტომ ნივთები კი აღარ არის საშუალება
მოტორული აქტივობის განსახორციელებლად, არამედ თვით მოტორული აქტივობა ხდება
საშუალება ნივთებზე ამა თუ იმ მოქმედებათა განსახორციელებლად.

ბავშვი ხშირად „ცდებს“ ატარებს სათამაშოებზე (დაშლა, სხვაგვარად შეერთება, რაიმე
ნაწილის შეცვლა და სხვა); ამგვარად სწავლობს სამყაროს აგებულებას. ამიტომ ამ ხანას
ეწოდება აგრეთვე „ექსპერიმენტული თამაშის ხანა“.

თავდაპირველად თამაში მოუწესრიგებელია და არ აქვს მყარი თანმიმდევრობა.

ხოლო 5-6 წლის ასაკისათვის თამაშს კონკრეტული მიზანი უჩნდება და გარკვეულ წესებს ემორჩილება.

ჩამოვთვალოთ თამაშის ტიპები და განვიხილოთ, თუ რა უნართა განვითარებას ემსახურება თვითოეული მათგანი.

მოტორული (ანუ მოძრაი) თავისუფალი თამაშები

(სირბილი, ხტომა, ომობანა და სხვა მოტორული აქტივობები). ბავშვს აქვს ძალიან ძლიერი შინაგანი მოთხოვნილება მოძრაობის, აქტივობის და მოუსვენრობისა. ეს აუცილებელია განსავითარებლად.

მოტორული დატვირთვა ხელს უწყობს კოორდინაციის განვითარებას, კუნთური სისტემის ჩამოყალიბებას. და, რაც მთავარია: უცნაურია, მაგრამ ბავშვის სხეულებრივი მოუსვენრობა უშუალოდ მისი აზროვნების განვითარების საფუძველია (ჟან პიაჟეს უდიდესი აღმოჩენა):

**სხეულებრივი აქტივობა, მოქმედებები ნივთებზე → სივრცით მიმართებათა დაუფლება
→ დროით, სკალურ, მიზეზშედეგობრივ და სხვა მიმართებათა დაუფლება
→ საფუძველი ლოგიკური აზროვნების ჩანასახებისთვის**

(ცხადია, ეს ყოველივე გაუცნობიერებლად, ანუ ინტუიციურად ხდება; ბავშვი პრაქტიკულ დონეზე ეუფლება მიმართებებსა და სააზროვნო მოქმედებებს).

სამწუხაროდ, მშობელთა უმრავლესობა ცდილობს, მაქსიმალურად შეზღუდონ ეს მოზღვავებული აქტიურობა და ამისთვის სხადასხვა გზას მიმართავენ. დღეს ყველაზე პოპულარულია ბავშვის „მოსვენება“ ელექტრონული მოწყობილობებით, ეკრანით. მაგრამ დაკვირვებით ადვილად შევამჩნევთ, რომ ეკრანთან მჯდომი, გაშეშებული ბავშვი არაბუნებრივად მოუსვენარი, ცუდად აღზნებული ხდება ეკრანიდან მოწყვეტის შემდეგ. უფუჭდება გუნება-განწყობილება და ხშირად ხდება აგრესიული. როდესაც სრული ყურადღება ეკრანზე გადადის, სხვეულის სხვა ნაწილებიც ისევე იძაბება, როგორც თვალი. ხოლო დიდხანს დამაბუღმა, უძრავი მდგომარეობიდან ერთბაშად გამოსულმა ბავშვმა არც კი იცის, რა მოუხერხოს ტონუსში მყოფ სხეულს.

ამბობენ ხოლმე, ბავშვს ეკრანი იმხელა სიამოვნებას ანიჭებს, რომ ვერ წავართმევთო. მაშინ კიდევ უფრო დიდ სიამოვნებას ბავშვი ნარკოტიკებით მიიღებს, თანაც დაწყნარდება და ხელს აღარ შეგვიშლის!

უარეს შემთხვევებში ბავშვს დამაწყნარებელ წამლებსაც კი ასმევენ (ან ყაყაჩოს ნაყენს - ანუ ნარკოტიკს). დამაწყნარებელი წამლებიც, ეკრანთან მიგდებაც, დასჯის შიშით მკაცრი შეზღუდვაც (ოჯახში, საბავშვო ბაღში ან ძიძის მიერ) - არსებითად, ფსიქოლოგიურად თითქმის იგივეა, რაც ბავშვისთვის ნარკოტიკების შემხაპუნება.

ოჯახის წევრმა უფროსებმა უპირველესად საკუთარ კომფორტზე კი არ უნდა იზრუნონ, არამედ - ბავშვის ჯანსაღ აღზრდაზე და მის განვითარებაზე. საბრალო ბავშვი პატარაა, დაუცველია, არც კი იცის, რა სურს და რისთვის, არც ის იცის, თუ რას უშვრებიან მას. და ამიტომ, „ჯუნგლის კანონებით“, იგი ოჯახში დაბალი ღობე ხდება. ეს საშინელი ულმოზლობა, გულქვაობა და უზნეობაა; და, ამასთან, პრაქტიკულად ძალიან უგუნური საქციელიცაა - ბავშვი ბოლოსდაბოლოს გაიზრდება და ოჯახს ათმაგად გადაუხდის მწარე სამაგიეროს; ოჯახი ათმაგად მეტად გაწვალდება იმასთან შედარებით, რა წვალეზაც სკოლამდელ ასაკში დასჭირდებოდა ბავშვის ჯანსაღ აღზრდას.

როლური და წარმოსახვითი თამაშები

სხვადასხვა სიუჟეტების გათამაშება და როლების მორგება (ვითომობანა): ბავშვენ უფროსებს (ვითომ მასწავლებელია, ვითომ მომღერალია, ვითომ მძღოლია და ა.შ.); ფანტაზიით აყალიბებენ ახალ ურთიერთობებს და ქმნიან წარმოსახვით ხატებს.

ამ თამაშებზე წინა სტატიაშიც ვისაუბრეთ, თუმცა მოკლედ, რადგან 2 წლამდე ასაკში მათ მხოლოდ ჩანასახოვანი სახით ვხვდებით. მერე და მერე ისინი თამაშის მთავარი შემადგენელი ხდება.

როლური თამაშები უშუალოდ ემსახურება სოციალურ უნარჩვევათა განვითარებას. ბავშვები ეცნობიან ნორმებს და სწავლობენ კულტურულ ტრადიციებს. და რაც ყველაზე მთავარია, მათი საშუალებით ბავშვს უვითარდება **დეცენტრაციის (ეგოცენტრული აზროვნების** დაძლევის) უნარი - ანუ სწავლობს სამყაროს ხედვას არა მხოლოდ საკუთარი, ვიწრო პერსპექტივიდან, არამედ სხვა ადამიანების თავლითაც. როლური თამაშები ხელს

უწყობს აგრეთვე მეტყველების განვითარებას - ბავშვი სწავლობს საკუთარი აზრებისა და სურვილების გამოთქმას სხვისთვის გასაგებ ენაზე. ამასთან, ბავშვი უკეთ იგებს ზრდასრულთა ქცევას და ურთიერთობებს, რაც მისი სამომავლო ქცევის ნიმუში ხდება - იძენს ურთიერთობის ახალ ჩვევებს.

ცხადია, სიუჟეტების გათამაშება ავითარებს წარმოსახვისა და ფანტაზიის უნარებს.

ბავშვი გასცდება „აქ და ამჟამად“ არსებულს და დაინახავს იმას, რაც არ არის უშუალო თვალთახედვის არეში, ან არც არასოდეს ყოფილა - რასაც თავად შექმნის, წარმოსახავს.

ამ ყოველივესაც, ისევე როგორც მოტორულ აქტივობას, ძალიან უშლის ხელს ეკრანზე (კომპიუტერი, ტელევიზორი, მობილური და სხვა გაჯეტები) მიჯაჭვულობა.

ეკრანი პირველ რიგში წარმოსახვის უნარის განვითარებას უშლის ხელს, რადგან ბავშვი წარმატებულად ხილულ ხატებს ეჯაჭვება. ხილული ხატებით აზროვნება კი ადვილია, ამიტომ ფერხდება წარმოსახვის განვითარება. ასევე ფერხდება მეტყველების განვითარება, სუსტდება სხეულებრივი აქტივობა და ზოგადად, იკლებს ინტერესი ყველანაირი სხვა ტიპის თამაშებისადმი. ვინაიდან ეკრანს ბავშვის (და არამართ ბავშვის) ფსიქიკაზე ნარკოტოკისმაგვარი ჩამოტრევი ძალა აქვს.

სამწუხაროდ, დღეს კომპიუტერი და სხვა გაჯეტები იმდენადაა შემოჭრილი ბავშვის ცხოვრებაში, რომ ხშირად ბავშვი იმაზე გაცილებით მეტ დროს უთმობს ეკრანს, ვიდრე ყველა სხვა თამაშს ერთად. ამიტომ ამ თემას ცალკე სტატია მიეძღვნება, რომელშიც დაწვრილებით იქნება აღწერილი ეკრანის გავლენა ბავშვის განვითარების სხვადასხვა მიმართულებაზე და სათანადო რეკომენდაციები.

ამგვარად, წარმოსახვითი (ვითომობანა) თამაშების მეშვეობით, განვითარებას იწყებს **წარმოდგენით-ხატობრივი აზროვნება** („კონკრეტულ ოპერაციული“) და **აბსტრაქტული აზროვნების** („ფორმალურ ოპერაციული“) ჩანასახები. ანუ ცნობიერება გადადის საფეხურზე, რომელზეც აზროვნება მიმდინარეობს არა ხილული ხატებითა და ნივთებით, არამედ წარმოდგენილ ხატებზე მოქმედებებით (**აზროვნების განვითარების საფეხურები** დაწვრილებით ცალკე სტატიაში იქნება განხილული).

თამაში კონსტრუქტორებით

აქ ერთიანდება თამაშები ლეგოების, კონსტრუქტორებისა და კუბიკების გამოყენებით;

მათზე სხვადასხვა მანიპულაციების საშუალებით საფუძლები ეყრება მათემატიკისა და ფიზიკის კანონების ათვისებას, მიზეზშედეგობრიობის წვდომას (ცხადია, გაუცნობიერებლად, ანუ ინტუიციურად). ვითარდება ლოგიკური აზროვნების ჩანასახები. ხშირად ბავშვებს იზიდავს სხვადასხვა საყოფაცხოვრებო ნივთების დაშლა-აწყობა (რაც მარცხით მთავრდება ხოლმე). მშობლებმა არ უნდა აკრძალონ ასეთი თამაშები, რადგან ისინი უშუალოდ ემსახურება სამყაროს შემეცნებას - ბავშვი სწავლობს ნივთების ბუნებას, აგებულებას; ნანახს აზოგადებს და შედეგად გონებაში უყალობდება გარემოსა და მისი შემედგენელი საგნების სქემები.

შემოქმედებითი თამაშები

ბავშვის მიერ სხვადასხვა მცირე „სამყაროს“ აგება: სათამაშო ცხოველებით - ფერმისა; სათამაშო ჭურჭლით, ავეჯითა და თოჯინებით - ოჯახისა; სათამაშო კუბიკებით, ფიცრებითა და სხვა ფორმებით - სასახლისა; ჯარისკაცებით - ბრძოლის ველისა... ასევე: აგება სოფლისა, ქალაქისა, სკოლისა და სხვა...

ესაა ნივთებით ვითომობანას თამაშის მაღალგანვითარებული საფეხური. ასეთი თამაშები საუკეთესოდ ავითარებს ბავშვის ფანტაზიას, შემოქმედებითობას, მზრუნველობისა და სიყვარულის გრძნობებს. უფროსებმა დიდი ყურადღება უნდა გამოიჩინონ ბავშვის ნაწარმოების მიმართ და შეეცადონ, ბავშვმა იქ მიმდინარე ამბების მოყოლა (ახსნა-განმარტება) დაიწყოს. ეს საუკეთესოდ განავითარებს მეტყველებას და ზოგად ენობრივ უნარებს, შემოქმედებით აზროვნებას.

თამაში წესებით

თამაშს აქვს გარკვეული წესები, თუ რისი გაკეთება შეიძლება და რისი - არა. ხშირად ჰყავს გამარჯვებული და დამარცხებული.

ასეთი თამაში ბავშვს სასწავლო პროცესისათვის ამზადებს. წესების დაცვის დახმარებით ბავშვი გაუცნობიერებლად ეჩვევა წესრიგს, ყურადღების კონცენტრაციას, იმპულსების

შეკავებას და მონდომებას. ეს ნებელობითი განვითარების საფუძველია. ბავშვი ეჩვევა აგრეთვე სოციალურ შეზღუდვებს, რადგან ვადებულია, გაითვალისწინოს სხვა ადამიანი. ამის გარდა, წესებიანი თამაში ავითარებს აზროვნების ზოგად უნარიანობას - რადგან ბავშვს აიძულებს, გასცდეს „აქ და ამჟამად“ არსებულს და წინასწარ გათვალისწინოს თავისი ქცევის სამომავლო შედეგები.

რეკომენდაციები

მნიშვნელოვანია, რომ სათამაშოების არჩევისას მშობელმა ყურადღება მიაქციოს იმას, თუ რამდენად აქვს სათამაშოს განმავითარებელი ფუნქცია. ანუ რამდენად შეძლებს ბავშვი სათამაშოზე სხვადასხვა მოქმედებათა ჩატარებას. საზოგადოდ, რაც უფრო სრულყოფილია სათამაშო, მით უფრო ნაკლებად აჩენს ის ბავშვის დამოუკიდებელი აქტივობის სარბიელს. დიდი მნიშვნელობა აქვს ხარისხსა და გამძლეობას, რადგან ჩვენ მიერ ნაყიდ ძვირფას სათამაშოს ადვილად შეიწირავს პატარას ექსპერიმენტობა და უცხო საგნების შესწავლის დაუდგრომელი სურვილი. სწორედ ამ სურვილს შეეწირა სტატიის ავტორის 4 წლის ვაჟის მოლაპარაკე რთული და ძვირი სათამაშოს მექანიზმი. სათამაშო იმდენად რეალისტურად გამოსცემდა ჭამის ხმას რაიმეს პირში ჩადებისას, რომ პატარამ გადაწყვიტა, მისთვის ერთი ჭიქა წყალი „დაეღვინებინა“.

კიდევ ერთი ჩვეულებრივი შემთხვევა: ხშირად მშობელს არ ჰყოფნის მოთმინება და ცდილობს, პატარას თავად აუწყოს დაშლილი სათამაშო, აუშენოს სახლი, აუწყოს პაზლი... იმიტომ, რომ ბავშვს ეს „ცუდად გამოსდის“. განვიხილოთ კერძო შემთხვევა:

საბას ძვირადღირებული ასაწყობი კონსტრუქტორი აჩუქეს. მამამ უამბო შვეულმფრენების შესახებ, ძალიან დააინტერესა და კონსტრუქტორით შვეულმფრენი აუწყო, რადგან იცოდა, რომ პატარა დამოუკიდებლად აწყობას ვერ შეძლებდა. ბიჭუნა დიდი ინტერესით აკვირდებოდა აწყობის პროცესს. შემდეგაც აწყობილი შვეულმფრენი გამორჩეულად უყვარდა და ყველაზე გამოსაჩენ ადგილას ედო.

ფსიქოლოგიური თვალსაზრისით, ამ შემთხვევაში მამამ გამოიყენა აღზრდის დიდაქტიკური მიდგომა. ანუ სწავლების პასიური მეთოდი, რომელსაც ახასიათებს ცალხრივი მიმართულება

მასწავლებლიდან → მოსწავლისკენ (მოსწავლე პასიურია, ხოლო აქტიურია მასწავლებელი). სწავლების ასეთი მეთოდებისათვის დამახასიათებელი პედაგოგიური მიდგომაა: **საგანზე ცენტრირება / საგანზე ორიენტირებულობა**. (ისეთი პედაგოგიკური მიდგომა, რომლისთვისაც მთავარია შესასწავლი საგანი, მაგ., შვეულმფრენი, უცხო ენა თუ მათემატიკა; მთავარი მიზანია ცოდნის გადაცემა, ხოლო მოსწავლე - საშუალებაა ამ მიზნის მისაღწევად. ასეთი იყო, მაგ., საბჭოთა კავშირში, განსაკუთრებით 1960-იანი წლების შემდეგ დამკვიდრებული მეთოდები. [იხ. რუბრიკა „მეთოდური ინოვაციები“ → სტატია „ბანათლების პირველი მცნება – მოსწავლეზე და შედეგზე ორიენტირებულობის პრინციპი; სწავლების ძირითადი მეთოდები და ფორმები“].

როგორ ჯობდა, რომ მამა მოქცეულიყო? სხვადასხვა ფსიქოლოგიური მიმდინარეობის წარმომდგენლები ამ შემთხვევას სხვადასხვანაირად გამოეხმაურებოდნენ.

კონსტრუქტივიზმი - კეთებით სწავლება - დიდაქტიკური მეთოდების სრულიად საწინააღმდეგოა. ეს არის სწავლების აქტიური მეთოდი, რომელშიც მთავარი სასწავლო საშუალებაა მოსწავლის გამოცდილებაზე დაფუძნებული აქტიურობა – ყველაფერი, რაც ისწავლება, მოსწავლის გამოცდილებიდან უნდა გამომდინარეობდეს, ამ გამოცდილებით უნდა აიგებოდეს და არა მასწავლებლის მიერ ახსნით. ამიტომ სწავლების მთავარი ხაზია მოსწავლის გამოცდილების მიზანმიმართული გამდიდრება და ყოველი ახალი საკითხის ბუნებრივი დაშენება ამ გამდიდრებულ გამოცდილებაზე. მთავარი ისაა, რომ ამ დაშენებას თვით მოსწავლე აკეთებს, თვითონ აგებს ახალ ცოდნას. ბავშვი რეალურ ცოდნას მხოლოდ საკუთარი გამოცდილების მასალით აგებს, საკუთარი აქტიურობით – როგორც აგებს ახალ ნაგებობებს სათამაშო კონსტრუქტორის ნაწილებით. ამიტომ გამოცდილება (მზა „კონსტრუქტორის ნაწილები“) წინ უნდა უსწრებდეს სწავლას. სასწავლო პროგრამამ წინ არ უნდა გაუსწროს მოსწავლის ბუნებრივ განვითარებას, არამედ, პირიქით, მას უნდა დაეფუძნოს.

კონსტრუქტივიზმის ერთერთი მამამთავარი, **ჟან პიაჟე** მამას ურჩევდა: უკეთესი იქნებოდა, რომ შვეულმფრენი შეენახათ და ერთი წლის მერე აეწყოთ - ისე, რომ საბას თავად შესძლებოდა მისი აწყობა, თუნდაც ცუდად.

სოკრატესული, ევრისტიკული მიდგომა ემყარება ბავშვის ექსპერიმენტებს, ძიება-აღმოჩენებს; მასწავლებელს მხოლოდ **ფასილიტატორის** როლი აქვს, ხოლო მოსწავლე, მიხვედრა-აღმოჩენით, თავად პოულობს ამოცანის გადაწყვეტის გზას. ამ მიდგომის

გამოჩენილი წარმომადგენელი, ჯერომ ბრუნერი მამას ურჩევდა: საბასთვის შეექმნა ექსპერიმენტებისთვის შესაფერისი გარემო და ბიჭუნა ექსპერიმენტების ჩასატარებლად მოემზადებინა (საგანგებო სავარჯიშოებით).

სოციალ-კონსტრუქცივიზმის ერთერთი მამამთავარი, **ლევ ვიგოტსკი** მამას ურჩევდა: უკეთესი იქნებოდა, კონსტრუქტორი მამასა და შვილს ერთად აეწყოთ - მამის მიმანიშნებელი (მისახვედრებელი) კარნახითა და დახმარებებით (ამას „**სასწავლო ხარაჩოები**“ ანუ „**სკაფოლდინგი**“ ეწოდება).

თანამედროვე **სოციალურ-კონსტრუქცივიზმის** ერთერთი მამამთავარი, **ალბერტ ბანდურა** მამას ურჩევდა: უკეთესი იქნებოდა, საბას კონსტრუქტორი თანატოლებთან და ცოტათი უფროს ბავშვებთან ერთად აეწყო, ჯგუფურად, თუნდაც ცუდად.

ამგვარი მაგალითი ჰუმანისტური ფსიქოლოგიის გამოჩენილ წარმომადგენელს, აბრაჰამ მასლოუს განხილული აქვს ისეთი მნიშვნელოვანი ზოგადი საკითხის ნათელსაყოფად, როგორიცაა ადამიანის გაუცხოვება საკუთარი მეობისაგან, პიროვნულობის „ატროფია“.

ასეთი შედეგი მოჰყვება თავსმოხვეულ შეხედულებებსა და სწავლებებს. უმჯობესი იქნება, მშობელმა არ შეზღუდოს ბავშვის დამოუკიდებელი აქტივობა სიახლეთა წვდომისა. ვეცადოთ, ზედმეტად არ ჩავერიოთ (მხოლოდ „ხარაჩოებით“ დავეხმაროთ), რათა ბავშვი თავად მივიდეს სწორ გზამდე (თუკი, რატქმაუნდა, ამითი რაიმე არ ფუჭდება). თავსმოხვეული დიდაქტიკა ბავშვს ზღუდავს და მასზე უფრო ძლიერ ადამიანზე დამოკიდებულს ხდის. საკუთარი მიღწეულით სიამოვნების განცდა - სწორედ ეს არის ის ბიძგი, რაც ბავშვს შემდგომი ნაბიჯების გადადგმისა და განვითარებისაკენ უბიძგებს.

„პატარა ბავშვი ძალიან აქტიური და შემოქმედებითია, მას შეუძლია, შექმნას მთელი სამყარო კენჭებითა თუ ქაღალდის ნაგლეჯებით. მაგრამ ეს უშუალო და ხალასი აქტიურობა თანდათან ჩაკდება, როცა ბავშვი სასკოლო აღზრდა-განათლების დოლაბის ქვებში მოხვდება.



ამის შემდეგ მას გარეგანი გართობა ესაჭიროება, მაგალითად, რაიმე ძვირი და რთული სათამაშო. მაგრამ ეს სათამაშო მას მალევე ჰბეზრდება; ასევე ჰბეზრდებათ უფროსებს

ტანსაცმელი, ავეჯი, მაგნიტოფონი, მანქანა თუ სატრფო“.

[XX საუკუნის ერთერთი უდიდესი ფსიქოლოგი - **ერიკ ფრომი**].

გავრცელებულია შეხედულება, რომ ბავშვი დაიჩაგრება და დაითრგუნება, თუკი „ნორმალურად“ (ანუ მეზობლებზე უკეთესად) არ ჩავაცვით, არანაკლები სიძვირის ნივთებით არ მოვამარაგეთ და სხვა. ამისთვის ზოგი დედა წელებზე ფეხებს იდგამს, ზოგიერთს ქალის სახეც კი ეკარგება. მაგრამ ა. მასლოუსა და ე. ფრომის თანახმად, ჯანსაღ ბავშვს, მოზარდობის ასაკამდე მაინც, თავისთავად არა აქვს ნივთიერი ქონების მოთხოვნილება, არ სჭირდება ძვირფასი სამოსი, ძვირი სათამაშოები თუ ძვირი სანახაობა. პირიქით, კმაყოფილდება უბრალო ნივთებითა და მწირი საყოფაცხოვრებო გარემოთი. ძვირფასი სათამაშო აქტიურობის სარბიელს უზღუდავს, ხოლო უბრალო ჩხირებითა და კოჭებითა ბავშვი მთელ სამყაროს ქმნის, კმაყოფილიცაა და ვითარდება კიდევ (ოღონდ დედასთან სიახლოვისა და მოუსვენარი აქტიურობისთვის საჭირო პირობებით - ყველაზე უარესია, როცა ბავშვს მშობლების სიახლოვე აკლია, ამის შევსებას კი ძვირფასი საჩუქრებით ცდილობენ და დათრგუნულ ბავშვს მატერიალისტად აქცევენ).

ამოცანები - შევამოწმოთ, როგორ გავიაზრეთ სტატია

1. შემდეგთაგან რომელი სათამაშოა ყველაზე **ნაკლებად** განმავითარებელი?

- ა) თოჯინა, რომელსაც ბავშვი სხვადასხვა ტანსაცმელს აცმევს;
- ბ) მანქანა ელემენტებზე;
- გ) კონსტრუქტორი ან კუბიკები;
- დ) პაზლი;
- ე) პატარ-პატარა სათამაშო ცხოველები;
- ვ) ბურთი.

2. რა ტიპის თამაშს თამაშობენ გოგონები ფოტოზე? (სტატიის დასაწყისში)

ა) მოტორული თამაში

გ) როლური ან წარმოსახვითი თამაში

ბ) შემოქმედებითი თამაში

დ) თამაში წესებით

3. ყველზე მეტად რომელ უნარს ავითარებს როლური თამაშები - რომელსაც ნაკლებად ავითარებს სხვა სახეობის თამაშები?

ა) წარმოსახვას;

გ) ნებელობას;

ბ) დეცენტრაციას;

დ) ლოგიკურ უნარებს.

4. ლიკა სასკოლო ასაკს უახლოვდება, მაგრამ მშობლებს აშფოთებთ მისი იმპულსურობა და უყურადღებობა-გაფანტულობა. გოგონა ჯიუტია და ნორმებს არ ემორჩილება. რას ურჩევდით მშობელს, როგორი ტიპის თამაშებზე უნდა გაამახვილონ ყურადღება ნებელობისა და კონცენტრაციის უნარის გასავარჯიშებლად?

ა) წარმოსახვითი (ვითომობანა) თამაშები;

გ) მოტორული თამაშები;

ბ) თამაში კონსტრუქტორებით;

დ) თამაში წესებით.

5. თამაშის შემდეგთაგან რომელი სახეობაა ყველაზე გვიანდელი?

ა) როლური და წარმოსახვითი თამაშები;

ბ) ვითომობანა;

გ) თამაში წესებით;

დ) მოტორული (ანუ მოძრავი) თავისუფალი თამაშები;

ე) შემოქმედებითი თამაშები;

ვ) თამაში კონსტრუქტორებით;

ზ) ექსპერიმენტული თამაში.

ავტორი - ცირა ვახანია; რედაქტორი - ზურაბ ვახანია