



„Wychowanie w Rodzinie” t. XXVI (1/2022)

nadesłany: 29.11.2021 r. – przyjęty: 16.02.2022 r.

Marzenna MAGDA-ADAMOWICZ\*

## Twórcze zabawy w zaciszu domu rodzinnego

### Creative fun in the comfort of the family home

#### Abstrakt

**Wprowadzenie.** Na tle interpretacji terminu *zabawa* i jego różnych klasyfikacji autorka scharakteryzowała zabawy twórcze. Pokazała ich źródło, istotę i typologię. Zabawy twórcze wynikają z wyobraźni i znacznie odbiegają od rzeczywistych. Stanowią one całość, na którą składają się trzy skorelowane elementy: operacje (czyli sprawność umysłowa, która może być twórcza lub standardowa), materiał (który wykorzystywany jest w trakcie ich trwania), metody (sposób realizacji zabawy, tzn. heurystyczny lub algorytmiczny). Autorka dokonała klasyfikacji zabaw twórczych, dzieląc je na siedem typów, które omówiła i zobrazowała. W zabawach twórczych dzieci mają swobodę ruchu, gestu, mimiki, słowa, fabuły, materiału itp. Zabawy są sposobem ekspresji przeżyć i myśli dzieci, a jednocześnie naturalną drogą ich rozwoju intelektualnego, emocjonalnego, motywacyjnego i rozwoju ich umiejętności.

**Cel.** Celem artykułu jest przedstawienie autorskiej koncepcji twórczych zabaw i ich egzemplifikacji w zaciszu domu rodzinnego.

**Wyniki i wnioski.** W trakcie zabawy twórczej dziecko działa, manipulując przedmiotem przestrzennym (materiałem), wytwarza nowe słowa, werbalizuje stwarzane sytuacje, nowe układy międzyludzkie, przyjmuje na siebie nowe role. Operacje, jako sprawność umysłowa, są zatem twórcze, wykonywane na materiale otwartym z wykorzystaniem heurystycznych metod. Chociaż jeden z tych elementów może być algorytmiczny.

---

\* e-mail: [madamowicz0@o2.pl](mailto:madamowicz0@o2.pl)

Zakład Pedagogiki Przedszkolnej i Wczesnoszkolnej, Instytut Pedagogiki, Wydział Nauk Społecznych, Uniwersytet Zielonogórski, Wojska Polskiego 69, 65-762 Zielona Góra, Polska.

Department of Pre-school and Early School Education, Institute of Pedagogy, Faculty of Social Sciences, University of Zielona Góra, Wojska Polskiego 69, 65-762 Zielona Góra, Poland.

ORCID: 0000-0003-1971-1155

**Słowa kluczowe:** zabawa, twórczość, dziecko, twórcze zabawy

### **Abstract**

**Introduction.** Against the background of the interpretation of the term *play* and its various classifications, creative play has been characterized. The author has presented the source, essence, and typology of creative play. Creative play results from imagination and differs significantly from real ones. They constitute a whole, which consists of three correlated elements: operations (*i.e.*, mental activity, which can be either creative or standard), material (which is used during them), methods (manners of conducting a play session, *i.e.*, heuristic, or algorithmic). Therefore, the author's classification of creative play into seven types was made, which was discussed and illustrated. In creative games, children have freedom of movement, gesture, facial expression, words, plot, material, etc. They pose a way of expressing children's experiences and thoughts and at the same time a natural way of their intellectual, emotional, motivational, and skills development.

**Aim.** The purpose of this paper is to present the author's concept of creative play and its exemplification in the comfort of the family home.

**Results and conclusion.** During creative play a child acts, manipulating a spatial object (material), produces new words, verbalizes created situations and new interpersonal arrangements, and takes on new roles. Thus, operations, as mental ability, are creative, on open material using heuristic methods, although one of these elements may be algorithmic.

**Keywords:** fun, creativity, child, creative play

## **Wprowadzenie**

W 2019 roku pandemia dotknęła każdą dziedzinę życia, również rodzinę i edukację. Miejsca pracy i uczenia się przeniosły się w warunki domowe. Każda osoba, również dziecko, musiała odnaleźć się w nowej przestrzeni i rzeczywistości. Pandemia spowodowała, że rodzice stanęli przed nowym wyzwaniem, wykonując obowiązki zawodowe i domowe. Musieli oni: 1) zorganizować naukę dzieci od strony logistycznej (sprzęt komputerowy, łączenie online z nauczycielami, pomoc w logowaniu się itp.) i merytorycznej, 2) przenieść swoje miejsce pracy do domu rodzinnego oraz 3) spędzać czas wolny wspólnie z dziećmi i organizować im zabawy. Zaburzone zostało zatem to, co do tej pory wydawało się nienaruszalne i normalne. Zorganizowanie w domu zabaw wymagało od wielu rodziców przypomnienia sobie młodzińskich i dziecięcych czasów. Rodzice w chwili pandemii musieli bardziej i inaczej angażować się w życie codzienne, edukacyjne oraz organizowanie czasu wolnego i zabaw swoich dzieci.

Pragnę zwrócić uwagę na podstawową formę aktywności człowieka, jaką jest zabawa, która z wiekiem zmienia swój charakter, sens, znaczenie i czas realizacji. Wypełnia ona dziecku całą przestrzeń życiową i najbliższe środowisko, tworząc najbardziej korzystne warunki rozwoju, co jest możliwe ze względu na występujące

w niej wszystkie konteksty naszego życia: semantyczny, interpersonalny, zadaniowy i kulturowy. Wielu badaczy uważa, że twórczość dzieci ujawnia się właśnie w czasie zabaw, a inni odwrotnie – że dzięki zabawom rozwija się ich twórczość (Gloton, Clero, 1995). Z tych względów w tekście przybliżę interpretację zabawy, jej klasyfikację według różnych badaczy, związek między zabawą a twórczością, na tej podstawie zaś przedstawię własną klasyfikację zabaw twórczych z ich charakterystyką i egzemplifikacją.

### Istota zabaw dziecięcych

Grecy określali terminem *zabawa* aktywność wykonywaną przez dzieci. Rzymianie słowem *ludo* określali radość i uciechę. Po pewnym czasie w językach europejskich słowo *zabawa* zaczęło oznaczać bardzo duży zakres ludzkich działań, które nie były związane z pracą, a sprawiały ludziom radość. W języku polskim wyraz *zabawa* wywodzi się od słowa *bawa*. Zabawa bywa rozumiana jako czynności cieszące, bawiące kogoś, pozwalające mu przyjemnie spędzić czas (Pomykało, 1993). Zabawa dziecka jest bardzo często uważana za najważniejszy rodzaj jego działalności, dominujący nad wszystkimi innymi czynnościami. Jest ona dla dzieci najłatwiejszym, najbardziej przystępnym sposobem poznawania świata i przeżywania go.

Już w XVIII wieku niemiecki poeta i filozof Fryderyk Schiller zauważył, że ludzie w zabawie uzewnętrzniają siły życiowe i zaspokajają potrzeby biologiczne; ukazywał też jej związek z przeżyciami estetycznymi człowieka, które prowadzą do wewnętrznej swobody w postaci bezinteresownych przeżyć i działań. Według F. Schillera zabawa to rozkosz wynikająca z nadmiaru życiowej energii (Żebrowska, 1986).

Entuzjastyczny pogląd na wartość zabawy przypisuje się Fryderykowi Froebelowi, według którego zabawa przyczynia się do najwyższego stopnia rozwoju dziecka. Człowiek rozwija w tym czasie swobodne, aktywne ujawnienie wnętrza, płynące z konieczności i potrzeby emocje. Zabawa prowadzi do radości, poczucia wolności, zadowolenia. Według F. Froebela bawiące się dziecko wyrośnie na dzielnego, spokojnego, wytrwałego człowieka, pracującego gorliwie i z poświęceniem dla dobra bliskich i własnego (Birch, 2007).

Wśród wielu autorów teorii zabawy duże uznanie zdobyła teoria Karla Bühlera, który twierdził, że „zasadniczym motywem zabawy jest przyjemność, jaką dziecko znajduje w samym działaniu” (Birch, 2007, s. 119). Zabawa według K. Bühlera to czynność intencjonalna zmierzająca do doznawania przyjemności, którą daje opamiętanie czynności motorycznych (Birch, 2007).

Édouard Claparède na początku XX wieku zauważył, że zabawa pełni w życiu dziecka kilka ról: 1) zastępczą (w której dziecko podejmuje czynności zabawowe,

naśladować zachowanie i pracę dorosłych, czyli zabawa zastępuje dziecku rzeczywiste działanie), 2) funkcjonalną (przygotowuje do przyszłej pracy, bo rozwija spostrzeżenie, sprawność fizyczną, uczy współdziałania, co pomaga w podjęciu pracy w przyszłości), 3) kompensacyjną (zabawa kompensuje dziecku to, czego brak mu w rzeczywistości, zaspokaja potrzeby działania, pozwalając mu ćwiczyć ogólne funkcje i przygotowywać się do życia dorosłych ludzi) (Jacuńska, 1977). Poglądy K. Bühlera są uzupełnieniem teorii Karla Grossa. Ich niewątpliwym osiągnięciem jest zbliżenie się do dziecka i wykrycie jego aktualnego interesu. K. Gross zauważył, że dziecko chce się bawić oraz że zabawa zaspokaja jego obecne potrzeby, jednocześnie przygotowuje do działania i poważnej pracy w przyszłości. Zabawa jest czynnikiem rozwoju społecznego i czynnikiem przekazywania pojęć oraz obyczajów z pokolenia na pokolenie – jako kolejna wtórna funkcja zabawy.

Zagadnieniu zabawy dzieci szczególnie dużo rozważań poświęcił Stefan Szuman (1985), który przeciwstawiał się teoriom czysto biologicznym i powiązaniu rozwoju dziecka wyłącznie z teorią instynktów. Podkreślał, że rozwój zainteresowań polega na aktualizowaniu się w ontogenezie skłonności i aktywności, uważał, że umysł w miarę swej dojrzałości może się zainteresować dziedziną już dla niego dostępną, a jeszcze nieznaną i dlatego interesującą. Zabawa jest swoistą formą aktywności dziecka, której się ono uczy i zdobywa doświadczenie. Zabawa jest naturalną i wrodzoną metodą uczenia się dziecka. Wyjątkowość tej metody polega na tym, że budzi w dziecku najwyższe przeżycia emocjonalne i aktywizuje je w sposób najgłębszy. Zabawa jest aktywnością żarliwą, wynikającą z zainteresowań i nieświadomości ostatecznego celu, a równocześnie jest przyjemnym uczeniem się.

Johan Huizinga (1985) za zabawę przyjął dobrowolną aktywność wykonywaną w obrębie ustalonego czasu i miejsca, według dobrowolnie przyjętych i zmiennych reguł, której cel jest w niej samej, a towarzyszy jej uczucie napięcia i radości oraz świadomość czegoś innego niż zwyczajne życie. W tym założeniu obok fikcyjnych sytuacji są też reguły, zadowolenie i bezcelowość zabawy. W okresie dzieciństwa rozwija się ona najintensywniej i dlatego większość ludzi ten okres wspomina najmilej. Na dziecięcej zabawie oparto główne teorie zabaw i jej charakterystyki. Czynności zabawowe mają charakter fikcyjny, a jednocześnie są ujęte w normy. Te dwie właściwości zabawy są dla niej istotne i się nie wykluczają.

Pedagodzy traktują zabawę jako działanie wykonywane dla przyjemności, oparte na własnej wyobraźni, tworzącej nową rzeczywistość. Choć działaniem tym rządzą reguły, których treść pochodzi głównie z życia społecznego, ma ono charakter twórczy, jednocześnie prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości.

## Klasyfikacje zabaw

Zabawy dzieci są bardzo różnorodne, dlatego klasyfikuje się je według rozmaitych kryteriów. É. Claparède podzielił zabawy na te, które odnoszą się do zdolności ogólnych i te, które ćwiczą funkcje specjalne (Okoń, 1987). Wśród pierwszych znalazły się zabawy sensoryczne, motoryczne i psychologiczne, dzielące się na zabawy umysłowe i wzruszeniowe. Do drugich z wymienionych, a więc ćwiczących funkcje specjalne, weszły zabawy zapaśnicze, tj. walka cielesna i umysłowa, zabawy rodzinne i naśladownicze.

Charlotte Bühler klasyfikuje zabawy na: funkcjonalne (poruszanie częściami ciała, wstawanie, pełzanie, chodzenie na palcach, skakanie, gaworzenie, tworzenie koła, chwytanie), fikcyjne (palenie papierosów, głaskanie i karmienie piersią zabawek oraz rozmawianie z nimi, granie roli ciotki, udawanie psa, odnoszenie się do lalek i do stworzeń), konstrukcyjne (budowanie z klocków, piasku i gliny, rysowanie, pisanie, opowiadanie, układanie piosenek, robienie baniek mydlnych, rzucanie cieni – zabawa polega na ciągłej ewolucji) i receptywne (oglądanie obrazków, przyglądanie się czynnościom rysowania, budowania i lepienia przez dorosłych, przysłuchiwanie się bajkom, wierszykom, chodzenie do kina) (Elkonnin, 1984).

Ze względu na treść i kierunek samorzutnej aktywności dziecka Peter Antonivich Rudik (1985) wyodrębnił cztery rodzaje zabaw: konstrukcyjne, twórcze, dydaktyczne, ruchowe.

Maria Kwiatowska (1988), uwzględniając wiek przedszkolny, wyróżniła sześć typów zabaw: manipulacyjne, konstrukcyjne, tematyczne (odtwórcze i twórcze), ruchowe, muzyczne i dydaktyczne. Współcześnie niektórzy proponują wykorzystywanie zabaw celem realizacji różnych dziedzin wychowania, np. regionalnego, które mogą być jednocześnie „elementami wiedzy o folklorze” (Kłasińska, 2016), czy wychowania zdrowotnego. Co prawda autorka propozycji zauważa, że „wychowanie zdrowotne nie wymaga szczególnych form organizacyjnych, zawiera się bowiem w wielu obszarach kształcenia i wychowania” (Kaliszewska, 2016, s. 181), dlatego proponuje wyjść poza ławkę szkolną. W rzeczywistości wszystkie zabawy są ze sobą ściśle powiązane.

Przytoczone powyżej klasyfikacje zabaw nie spełniają kryterium przyjętego w niniejszym tekście, według którego aktywność psychiczną dziecka podzielono na naśladowczą i twórczą. „W dotychczasowej literaturze przedmiotu kreacyjny aspekt zabaw był eksponowany bardzo słabo, nastawiono się raczej na poznawcze funkcje zabawy i to w tym tradycyjnym znaczeniu” (Popek, 1988, s. 49).

## **Zabawa a twórczość**

Podstawowym kontekstem twórczości w dzieciństwie jest zabawa. W literaturze można spotkać się z tezami, że zabawa i twórczość mają wspólne pierwiastki (Kubicka, 2003). Przyjmuje się, że twórczość uważa się za podstawowy mechanizm zabawy. Wynika to z wrodzonej zdolności dziecka do tworzenia i interpretowania symboli, dzięki której może ono się bawić. Aby bawić się, dziecko musi dokonywać transformacji ludzi i sytuacji. Dlatego zmienia ono ludzi w sprawców, przedmioty w różne inne (nawet fikcyjne) przedmioty. Z tych względów w dzieciństwie twórczość realizuje się w zabawach (Kubicka, 2003).

Istnieje też stanowisko przeciwne do powyższego, przyjmujące, że zabawę uznaje się za źródło twórczości. Zabawa symboliczna z wiekiem przekształca się w fantazjowanie, co z kolei jest narzędziem twórczości. Stymuluje ona zatem twórczość, rozwijając zdolności dywergencyjne (Kubicka, 2003).

Trzecie stanowisko przyjmuje, że między zabawą a twórczością istnieją podobne mechanizmy psychologiczne. Mimo że zabawa i twórczość są jakościowo odmienne, to w czasie ich trwania działają podobne mechanizmy poznawcze (płynność i giętkość myślenia) i/lub afektywne (Weisberg, 1988).

Uważam, że zabawa uruchamia, stymuluje procesy, które są zaangażowane w twórcze działanie. Motywem zabawy jest wyłącznie satysfakcja dla niej samej. Podobny motyw funkcjonuje w twórczości dziecięcej. W jednym i drugim przypadku nie są istotne społeczne wymagania i aprobaty. Dziecko w zabawie i twórczym działaniu jest skoncentrowane na przyjemności i poznawaniu świata, a nie na wyznaczeniu sobie dalekosiężnych celów. W zabawach twórczych (przez innych badaczy zwanych manipulacyjnymi, badawczymi, swobodnymi, fikcyjnymi, konstrukcyjnymi, symbolicznymi) obserwujemy proces i działanie twórcze. Emocjonalne zaangażowanie dziecka w twórczej aktywności i w zabawie pozwala na wytworzenie bądź używanie symboli, wytrwałość, koncentrację, giętkość i ruchliwość umysłową. Te cechy są jednocześnie cechami zabawy twórczej. Obydwie formy działalności są przejawem aktywności dziecka.

W czasie zabawy twórczej dziecko, angażując się emocjonalnie, podejmuje decyzje związane z dalszym ciągiem działania. W zabawie twórczej dziecko zrealizuje się w świecie znaków, symboli, ich znaczeń, relacji i interpretacji, które stwarzają okazje do aktywności twórczej. Zmieniając te relacje, dziecko potrafi twórczo wykorzystywać różne sytuacje i przedmioty. Na przykład krzesło jest i nie jest krzesłem – może być autem, czołgiem lub drabiną. Zależnie od kontekstu zabawy dziecko, dzięki swoim zdolnościom twórczym i dywergencyjnym, zmienia znaczenie przedmiotu. Przyjmuje więc, że dziecko, bawiąc się, używa swoich zasobów twórczych oraz dzięki zabawie je rozwija. Dziecko, przeżywając własne potrzeby,

natrafia na przeszkody, które jest mu trudno pokonać. W tym świecie „na niby” przeżywa to, co dorośli, i działa tak jak oni.

Świat zabawy jest zatem miejscem twórczości codziennej, subiektywnej, powszechnej. Dzięki tej twórczości w czasie zabaw dziecko rozwija się, dojrzewają także poszczególne sfery jego osobowości. W czasie trwania zabawy dzieci konstruują jej prawa, zasady, zależnie od chwilowych sytuacji i potrzeb. Ten twórczy proces wytwarzania reguł ma szczególne znaczenie dla rozwoju dziecka. Trudno jest mu dostosować się do zasad stworzonych przez dorosłych, ale łatwo podporządkowuje się regułom stworzonym dla własnych potrzeb. Każda z tworzonych przez dziecko zabaw ma swoją strukturę, czas, przestrzeń, swoje reguły, a scenariusz tworzony jest „na żywo” (czyli w czasie trwania zabawy). W zabawach dziecko naśladuje zatem kogoś lub coś, ale jednocześnie tworzy całą fabułę zabawy, co wynika z jego wyobraźni i marzeń. Przyjmują też, że im dorośli mniej ingerują w zabawy, tym dzieci są bardziej twórcze. Uważam więc, że brakuje pierwiastka twórczego w zabawach dydaktycznych i grach.

### **Zabawy twórcze dzieci – koncepcja własna**

W dotychczasowych klasyfikacjach eksponowana była poznawcza funkcja zabaw w standardowej interpretacji. W koncepcji własnej klasyfikacji zabaw za kryterium przyjmuję aktywność psychiczną dziecka, którą podzielono na naśladowczą i twórczą. Ważną rolę odgrywa bowiem w zabawach dzieci wyobraźnia i fantazja. One podnoszą jej subiektywną wartość, ale również przynoszą korzyść na całe życie. Wyobraźnia musi się kształcić przez i na całe życie, od wczesnego dzieciństwa, ponieważ odgrywa pierwszorzędną rolę w życiu umysłowym człowieka (Hurlock, 1985).

W każdej zabawie, zdaniem Stanisława Popka (1988), można dostrzec pierwiastek twórczy, dlatego wyróżniam *zabawy twórcze i odtwórcze*. Dziecko, przeżywając własne potrzeby, natrafia na przeszkody, które są trudne do pokonania. Dzięki obserwowaniu osób dorosłych, tworzy na ich wzór własny świat, własną rzeczywistość. Z wykorzystaniem fantazji dziecko zmienia swoją przestrzeń na tę wyobrażoną. W zabawach twórczych, tworząc własny świat fikcji, dzieci nie tracą poczucia realności świata. W zabawach twórczych doświadczenia dzieci tworzą nowe układy. W tym świecie „na niby” przeżywają to, co dorośli, i działają tak jak oni. Nie do końca powtarzają ich czynności czy zachowania. Często je modyfikują, dostosowują do swoich możliwości i potrzeb. Często też je zmieniają, aby np. matka tak właśnie zachowywała się wobec niego, a nie jak czyni do tej pory. Działanie dziecka w czasie zabawy jest zatem rzeczywiste, zgodne z przyjętymi regułami, ale

w różnych kombinacjach, a operacje umysłowe są twórcze. Sam fakt, że to dziecko modyfikuje np. rolę matki, dostosowując jej zachowania do swoich marzeń, to jest jednak działanie fikcyjne. Dokonana przez dziecko modyfikacja zabawy jest twórczym pierwiastkiem i może wystąpić niemalże w każdej zabawie. Osobliwością zabawy jest więc równoczesne istnienie dwóch kategorii rzeczywistości. Jednej – prawdziwej, spostrzeganej i drugiej – fikcyjnej, odpowiadającej potrzebom, możliwościom i warunkom dziecka. Wyrazem tego są akcesoria używane „na niby” w czasie zabawy, np. krzesło jest rowerem. Posługiwanie się przedmiotami zastępczymi odbywa się na zasadzie umowności i nadawania im nowych znaczeń. Materiał (krzesło) może być zatem materiałem zamkniętym (czyli krzesłem) lub materiałem otwartym (czyli rowerem). Świat fikcji, w którym dziecko może przyjmować różne role, działać bez granic, pozwala rozszerzać egzystencję dziecka. W tym świecie może ono działać podobnie jak dorosły – często zresztą próbuje postępować jak dorosły. Dziecko przeżywa własną aktywność, co ma walory twórcze w sensie pragmatycznym i autokreacyjnym. Ten pierwiastek twórczy, czyli fikcja, może wystąpić niemalże w każdym typie zabaw (tj. zabawy w role, zabaw tematycznych, konstrukcyjnych, ruchowych, dramatycznych, a nawet naśladowczych).

*Zabawy twórcze* to te, w których występuje co najmniej jeden pierwiastek twórczy, tj. metody otwarte i/lub operacje otwarte i/lub materiał otwarty. Twórcze pierwiastki w zabawie intensyfikują rozwój aparatu psychicznego, umożliwiając dziecku komunikację i uczestniczenie w zespole. Wywołują one napięcie emocjonalne, które podtrzymuje motywację i skuteczność zabawy oraz uczenia się. Zabawa twórcza integruje poznanie przez przeżywanie, działanie, stymulując jednocześnie wielostronną aktywność.

W zabawach odtwórczych zaś każdy pierwiastek jest odtwórczy, czyli metody algorytmiczne, operacje standardowe i materiał zamknięty. Dzieci muszą całkowicie podporządkować się wymaganiom, np. nauczyciela, by zrealizować zaproponowaną im zabawę. To on, nauczyciel, daje im polecenie dotyczące sposobu i materiału zabawy. Nie ma w niej miejsca na inwencję dziecka.

Zabawa jest zatem twórcza, gdy wystąpi w niej przynajmniej jeden pierwiastek twórczy (Popiek, 1988), czyli operacji (twórczych i odtwórczych), materiałów (otwartych i zamkniętych), metod (algorytmicznych i heurystycznych) (Gnitecki, 1996). Dlatego przyjąłem, że zabawy twórcze stanowią całość, na którą składają się trzy skorelowane elementy: operacje (operacje cząstkowe), materiał (na którym są wykonywane operacje), metody (tzn. sposoby wykorzystania operacji na materiale). Każdy z tych elementów ma swoje znaczenie, sens i rolę w twórczych zabawach. Przyjmuję za S. Popkiem (1988), że jeśli przynajmniej jeden z tych elementów jest twórczy, to zabawa zaliczana jest do twórczych oraz jeśli wszystkie te elementy (operacje, materiał i metoda) są zamknięte, to zabawa jest odtwórcza.



Pierwszy element zabaw twórczych to operacje, traktowane jako sprawność umysłowa cechująca się odwracalnością, tzn. możliwe jest ujęcie rzeczywistości z różnych punktów widzenia, dochodzenie do zamierzeń różnymi drogami. Operacje twórcze są nietypowo wykonywane na określonym materiale. Są to te operacje twórcze, które umożliwiają dziecku wykonywanie nieskończonej i niczym nieskrępowanej liczby niepowtarzalnych operacji na materiale zabawowym, w przeciwieństwie do operacji odtwórczych, których jest konkretna liczba powtarzanych typowych operacji wykorzystywanych na konkretnym materiale.

Drugim elementem twórczych zabaw jest materiał, który możemy traktować jako: 1) coś zewnętrznego w stosunku do umysłu dziecka, 2) listę przedmiotów zawierającą ważne informacje stanowiące materiał myślowy, 3) zamknięty, pełny zestaw informacji, 4) otwarty, stosujący nieokreśloną liczbę elementów materiał (Aebli, 1982). Otwarty materiał obejmuje elementy treści i pomocy, na którym może być wykonana nieskończona liczba operacji w przeciwieństwie do materiału zamkniętego, gdzie mamy do czynienia ze ściśle określoną liczbą materiałów.

Metoda, czyli trzeci element zabaw twórczych, wskazuje na sposób realizacji i uczestnictwa w zabawie, na kolejność wykorzystywania różnych operacji na materiale. W zabawach twórczych istotne jest, w jaki sposób dziecko wykonuje daną czynność, a nie sam efekt, czynność. Rozróżniamy metody algorytmiczne, tzw. zamknięte, traktowane jako niezawodne, określone, jednoznaczne wskazówki. Przeciwieństwem są heurystyczne metody, tzw. otwarte, uważane za nieokreślone, niepowtarzalne, niewyraźne drogi postępowania.

Te trzy zintegrowane elementy w zabawach twórczych wykorzystane są do zaprojektowania siedmiu typów zabaw twórczych, co przedstawiono w poniższej tabeli.

Tabela 1

*Klasyfikacja zabaw twórczych – koncepcja autorska*

Typ zabawy twórczej	Operacje (sprawność umysłowa)	Materiał (wykorzystywany w czasie zabaw)	Metody (sposób realizacji zabawy)
<b>Zooo</b>	twórcze	otwarty	heurystyczny
<b>Zooz</b>			algorytmiczny
<b>Zozo</b>		zamknięty	heurystyczny
<b>Zozz</b>			algorytmiczny
<b>Zzoo</b>	odtwórcze	otwarty	heurystyczne
<b>Zzoz</b>			algorytmiczne
<b>Zzzo</b>		zamknięty	heurystyczne

Źródło: Opracowanie własne.

## Egzemplifikacje zabaw twórczych

W zaciszu domowym rodzice różnie organizują zabawy swoim dzieciom, mającym jeden, dwa lub trzy twórcze pierwiastki. Poniżej przedstawiam przykłady różnego typu zabaw twórczych.

Pierwszy typ to *zabawy twórcze Zooo*, które obejmują otwarte trzy elementy, tj.: metody, operacje i materiał.

### Przykład 1 – zabawa twórczo typu Zooo

Tomek podchodzi do Ani „chodź w coś się zabawimy”. „Dobrze, chodź zabawiemy się w dom. Ja będę mamą, a ty tatą” – odpowiada Ania. „A kto będzie dzieckiem?” – pyta Tomek. „Alą jest ta lalka, a Tośkiem ta” – odpowiada Ania. Ania trzyma Tośka na rękach i na przemian płacze i kołysze „dziecko”, śpiewając mu piosenkę. „Co ty robisz?” – pyta Tomek. „Jak to co, Tosiek płacze, więc go lulam. Tak jak nasza mama” – odpowiada Ania. „Ale mama tak nie jęczy jak ty” – stwierdza Tomek. „Cicho bądź, podaj mleko i szalik” „Po co?” – pyta Tomek. „Mleko jak wypije to się uspokoi, a szalikiem zawiążę mu oczy i zaśnie” – Ania „No, dobrze, a może włączę cichutko muzyczkę, to zaśnie” – Tomek „Dobry pomysł, ale mama tak nie robi” – Ania. „Ale my tak zrobimy” – Tomek. „Nie, Ala jest chora” – mówi Ania. „Dobrze, biorę samochód (wziął krzesło) i wiozę Alę na pogotowie”. Tomek jedzie autem (krzesłem) z Tośkiem (lalką) na pogotowie (do drugiego pokoju).

Podczas realizowania tego typu zabawy twórczej dzieci wykonują operacje mające charakter twórczy. Dzieci wymyślają i projektują własną koncepcję zabawy, swobodnie dobierają materiały, środki i sposób jej realizacji. Są zatem twórcze aż trzy pierwiastki zabawy.

*Zabawy twórcze typu Zooz* obejmują operacje twórcze, materiał otwarty i metody algorytmiczne.

### Przykład 2. Zabawa twórcza typu Zooz

Dzieci z tatą poszły na spacer po parku. Zbierały owoce wiosny. Po powrocie do domu dzieci samodzielnie usiadły przy stolyczku i mówią co będą robić. Ala: „zrobię bukiet, który wsadzę do wazonu”. Tata mówi – „pomaluj farbkami liście. Masz farbki, pędzelek i wodę”. Borys nic nie powiedział. Wziął kasztanki i patyczki, zaczął robić z nich ludziki. Tata rozłożył na stole obrus, pokazał Borysowi, jak nożyczkami zrobić otwory na patyczki, rozpuścił Ali farbki.

Sposób realizacji tej zabawy, czyli jej metoda, jest zamknięty, gdyż dziecku narzuca się metodę jej wykonania. Operacje dzieci i materiały w zabawie są twórcze, gdyż mają one możliwość bawić się według własnego pomysłu z wykorzystaniem

dowolnego materiału. Są zatem twórcze tylko dwa pierwiastki w tym typie zabaw twórczych, czyli materiał i metoda.

Trzeci typ *zabaw twórczych typu Zozo* obejmuje metody heurystyczne, materiał zamknięty i stosowanie operacji twórczych.

### **Przykład 3. Zabawa twórcza typu Zozo**

Po wysłuchaniu wiersza Kerna „Piotruś”, Oliwia (14-letnia) zasugerowała rodzeństwu, aby wymyśliło w dowolny sposób dalsze przygody głównego bohatera. Adaś, Kasia i Oliwia opowiadały dalsze przygody według własnych pomysłów. Najmłodsza, Kasia, swobodnie inscenizowała te przygody. Adam mówił wszystkim, że jest Piotrusiem. Wziął do ręki pędzelek i twierdził, że ma miecz kosmiczny oraz że przenosi się dzięki niemu do innego świata. Kasia twierdziła, że wyrastają jej skrzydła, kiedy chce i wówczas może latać jak ptaki. Włączyła się Oliwia, która uznała, że też jest Piotrusiem i jedzie na białym koniu, bo jest rycerzem broniącym wszystkich od smoków.

Dzieci podczas zabaw mają narzucony materiał inspirujący do zabawy, jednak wykorzystują one swobodne operacje, własne pomysły do realizacji postawionej im koncepcji. W tej zabawie mamy zatem twórcze dwa pierwiastki, czyli operacje i metodę wykonania.

Podczas *zabaw twórczych typu Zozz* dzieci realizują nienarzucone (czyli własne) pomysły zabawy, ale zamknięte są materiał i metoda.

### **Przykład 4. Zabawa twórcza typu Zozz**

Zabawa polegała na tym, że starsza siostra Dagmara zaprezentowała zbudowany przez siebie z klocków zamek. Troje młodszego rodzeństwa usiadło w wybranym przez siebie miejscu. Na środku leżały klocki różnej wielkości, kształtów, kolorów. W dowolny sposób każdy z nich konstruował swój zamek.

W tej zabawie twórczej tylko jeden pierwiastek jest twórczy, czyli operacje, zaś zamknięte są materiał i metoda wykonania zabawy.

W *zabawach twórczych typu Zoo* operacje dzieci są odtwórcze. Muszą one poprawnie wykonać swoje zadanie, realizując pomysł nauczyciela – operacje odtwórcze.

### **Przykład 5. Zabawa twórcza typu Zoo**

Podczas zabaw mama czytała wiersz W. Woroszyńskiego pt. „Żaba”. Po wysłuchaniu wiersza troje jej dzieci wspólnie zastanawiało się, dlaczego nikt się nie zachwyca żabą i nie chce jej głąskać. W tym momencie mama ukierunkowuje tok myślenia dzieci. Przypina ona na kartce dużą przestrzenną żabę. Dzieci chcą poprawnie odwzorować postać żabki przedstawionej na ilustracji.

Materiał w zadaniu jest otwarty, gdyż mama nie narzuca dzieciom, z jakich materiałów plastycznych mają wykonać swoją żabę. Sposób również jest otwarty, bo nie sugeruje metody wykonania zabawki. Materiał i metoda w tego typu zabawach są otwarte, ponieważ dziecko samo wybiera te elementy. Ta zabawa twórcza ma tylko dwa twórcze pierwiastki, czyli materiał i metodę.

W realizacji *zabaw twórczych typu Zzoz* rodzic narzuca swoim dzieciom sposób realizacji zabawy. Dzieci same decydują o materiale do zabawy, stosując jednak sposób algorytmiczny.

#### **Przykład 6. Zabawa twórcza typu Zzoz**

Babcia dała wnuczkom polecenie wykonania przysmaku kulinarnego pt. „Kiciu”, samodzielnie dobierając produkty do jego wykonania. Sposób wykonania kotka opisuje instrukcja: 1) wytnij tulów, głowę, żyję, łapki, uszy, 2) przymocuj wszystkie elementy razem.

W zabawie typu *Zzoz* jest jeden pierwiastek twórczy – materiał, co pozwala dzieciom dokonać oryginalnego doboru. Są dwa pierwiastki odtwórcze, tj. operacje i metody realizacji.

Dzieci podczas realizacji *zabawy twórczej typu Zzzo* – ostatniego typu zabaw twórczych – dysponują materiałem zamkniętym (czyli narzuconym) i metodami heurystycznymi oraz wykonują operacje odtwórcze.

#### **Przykład 7. Zabawa twórcza typu Zzzo**

Troje dzieci w domu chętnie podejmuje się zabawy z wykorzystaniem papieru. Wspólnie podejmują decyzję, którą część ubrania wykonają z papieru. Biorą papier, spinacze, taśmę klejącą i klej. Wykonują ubrania samodzielnie, tj. Alina robi kapelusz, Adam – bluzkę, a Kazia – spódnicę.

W tej zabawie jest tylko jeden pierwiastek twórczy – metoda. Pozostałe dwa pierwiastki są odtwórcze, czyli operacje i materiał.

Powyższą autorską klasyfikację zabaw twórczych wykorzystano i wykazano ich znaczenie w badaniach eksperymentalnych (Miłek, 2017). W czasie trwania zabaw twórczych dziecko konstruuje jej prawidłą, zasady, zależnie od chwilowych sytuacji i potrzeb. Ten twórczy proces wytwarzania reguł ma szczególne znaczenie dla rozwoju dziecka. Trudno jest mu dostosować się do zasad stworzonych przez dorosłych. Łatwo podporządkowuje się ono natomiast regułom w danej chwili stworzonym dla własnych potrzeb. Każda z zabaw ma swoją strukturę, czas, przestrzeń, swoje reguły, scenariusz tworzony „na żywo” (czyli w czasie jej trwania).

Zabawy twórcze integrują treści z operacjami podejmowanymi na danym materiale ze sposobem wykonania tych operacji na treściach, aktywizując i motywując dziecko do samodzielnego wysiłku, działania, zabawy, a nawet uczenia się. W cza-

sie tych zabaw dziecko tworzy w chwili natchnienia, przy ogromnym natężeniu i wydatku energii, nie odczuwając trudu tworzenia. Sprawia mu to przyjemność, dlatego też dzieła te mają największą wartość dla samych dzieci. W zabawach twórczych dziecko wykazuje się myśleniem twórczym (płynnością, giętkością myślenia, dostrzeganiem i wrażliwością na otaczające problemy) i zachowaniem twórczym (nonkonformizmem i heurystycznością).

W zabawie twórczej największe znaczenie dla samego dziecka ma akt tworzenia i dzieło, które ono tworzy w chwili natchnienia, przy ogromnym natężeniu i wydatku energii. Skupiając się na samym procesie i swoim dziele, w trakcie zabawy nie odczuwa ono trudu tworzenia. Sprawia mu to przyjemność, dlatego też te efekty mają największą wartość dla ich autorów – dzieci.

### **Zakończenie, czyli o wartościach zabaw twórczych**

Dziecko, działając samotnie lub z grupą w czasie zabaw twórczych, manipuluje materiałem przestrzennym, wytwarza nowe słowa, werbalizuje treść, stwarza nowe układy międzyludzkie, przyjmuje na siebie nowe role, czyli splata rzeczywistość z fikcją (Poppek, 1988). Zmienia się funkcja przedmiotów (np. krzesło jest samochodem). Dziecko obserwuje, gromadzi informacje o świecie, przetwarza je, stopniowo oddzielając fikcję od rzeczywistości, porównuje, klasyfikuje, uogólnia, ewaluuje, oddziela sytuacje przyjemne i negatywne. W ten sposób poznaje, przeżywa i wartościuje świat rzeczy i ludzi (Duraj-Nowakowa, 1998). Poznaje swoje możliwości, ale jednocześnie rozwija się, kształtuje swoje zainteresowania, aspiracje i przede wszystkim swój charakter. Uczy się współdziałać z rówieśnikami, ponosi odpowiedzialność za swoje czyny i słowa. Uczy się kierować zabawą i podporządkowywać innym. Nawiązuje stosunki koleżeńskie i przyjaźnie.

Zabawy twórcze mają więc duże znaczenia dla rozwoju dziecka. W ich czasie dziecko kształci swoje zmysły, doskonali sprawność motoryczną, wzbogaca nie tylko wiedzę o świecie, lecz także wiedzę o samym sobie – poznaje swoje możliwości i uczy się je oceniać. Zabawy przyczyniają się do lepszego rozwoju fizycznego dziecka, do udanego poznania i rozumienia świata. Umożliwiają też dziecku próbowanie swych predyspozycji bez brania pełnej odpowiedzialności za własne działania. Stwarzają możliwość ujęcia energii nagromadzonej w dziecku i tłumionej przez dorosłych. Uczą odróżniać fikcję od rzeczywistości. W zabawach twórczych dziecko ma możliwość z jednej strony uwolnienia się od dręczących je napięć, emocji, a z drugiej uczy się różnych sposobów wyrażania swoich uczuć oraz rozwiązywania swoich osobistych problemów. Właśnie w zabawie twórczej, a więc w sytuacji „na niby”, dziecko ma wiele okazji do zrealizowania rzeczy niemożli-

wych w codziennym życiu, w sytuacji bezpiecznej, nie jest za to karane. Może więc zupełnie swobodnie ujawniać przeżywane w danym momencie emocje, ale może także uwolnić się od „zalegających” w nim emocji, np. ukrywanego lęku, tłumionej złości. Ingerencja dorosłego niszczy nie tylko umowny świat zabawy dzieci, ale przede wszystkim wymusza stłumienie przeżywanych emocji, działa więc antyterapeutycznie. Dzięki temu, że w zabawach twórczych dziecko wchodzi w różne sytuacje, wykonuje różnorodne zadania, pełniąc zróżnicowane role, przez co ujawnia swoje predyspozycje, właściwości, dorosły może lepiej poznać różne problemy dziecka. Wnikliwe obserwowanie dziecka w trakcie zabaw twórczych umożliwia poznanie wielu dotąd ukrytych mocnych i słabych jego stron. Ale przede wszystkim pozwala na odkrycie możliwości i predyspozycji dziecka. W zabawach twórczych, szczególnie zespołowych, przyswajają one różne normy, których przestrzegania się uczy. Można więc powiedzieć, że zabawy twórcze spełniają funkcję kształcącą, poznawczą, wychowawczą, terapeutyczną (korekcyjną), projekcyjną (Magda-Adamowicz, 2005; Popek, 1988).

### Bibliografia

- Aebli, H. (1982). *Dydaktyka psychologiczna*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Birch, A. (2007). *Psychologia rozwojowa w zarysie*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Duraj-Nowakowa, K. (1998). Metodologiczne przesłanie problemu funkcji zabaw w edukacji. W: K. Duraj-Nowakowa, B. Muchacka (red.), *Funkcje zabaw w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej* (ss. 7-16). Kraków: Wydaw. Naukowe WSP.
- Elkonin, D.B. (1984). *Psychologia zabawy*. Warszawa: WSiP.
- Gloton, R., Clero, C. (1988). *Twórcza aktywność dziecka*. Warszawa: WSiP.
- Gniński, J. (1996). *Supernauczanie – perspektywy nowej edukacji*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Huizinga, J. (1985). *Homo ludens: Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa: Wydawnictwo Czytelnik.
- Hurlock, E. (1985). *Rozwój dziecka* (t. 2). Warszawa: PWN.
- Jacurka, M. (1977). *Zabawa i zabawka w życiu dziecka*. Warszawa: Zakład Wydawnictw CZSR.
- Kaliszewska, M. (2016). Wychowanie zdrowotne uczniów klas początkowych. W: M. Magda-Adamowicz, E. Kobyłecka (red.), *Dziedziny wychowania w klasach początkowych* (ss. 180-219). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Klasińska, B. (2016). Wychowanie regionalne. W: M. Magda-Adamowicz, E. Kobyłecka (red.), *Dziedziny wychowania w klasach początkowych* (ss. 152-180). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Kubicka, D. (2003). *Twórcze działanie dziecka w sytuacji zabawowo-zadaniowej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kwiatowska, M. (red.) (1988). *Podstawy pedagogiki przedszkolnej*. Warszawa: WSiP.
- Magda-Adamowicz, M. (red.) (2005). *Twórczość dzieci we wczesnej edukacji*. Legnica: Wydaw. WSM.
- Milek, K. (2017). *Twórczość dzieci w zabawach przedszkolnych*. Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem M. Magdy-Adamowicz. Zielona Góra: Uniwersytet Zielonogórski.

- Okoń, W. (1987). *Zabawa a rzeczywistość*. Warszawa: WSiP.
- Pomykało, W. (red.) (1993). *Encyklopedia pedagogiczna*. Warszawa: Fundacja „Innowacje”.
- Popek, S. (red.) (1988). *Aktywność twórcza dzieci i młodzieży*. Warszawa: WSiP.
- Rudik, P.A. (1985). Zabawy ruchowe i ich znaczenie wychowawcze. W: A. Sawicka (red.), *Wybór tekstów do ćwiczeń z pedagogiki przedszkolnej* (ss. 58-63). Warszawa: WSiP.
- Szuman, S. (1985). Psychologia wychowawcza wieku dziecięcego. W: A. Sawicka (red.), *Wybór tekstów do ćwiczeń z pedagogiki przedszkolnej* (ss. 52-58). Warszawa: WSiP.
- Weisberg, R.W. (1988). Problem solving and creativity [Rozwiązywanie problemów i kreatywność]. W: R.J. Sternberg (red.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* [Natura twórczości: Współczesne perspektywy psychologiczne] (ss. 148-176). Cambridge: Cambridge University Press.
- Żebrowska, M. (1986). *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*. Warszawa: PWN.