

ROLUL JUCĂRIEI ȘI JOCULUI ÎN DEZVOLTAREA HOLISTICĂ A COPILULUI

Natalia CARABET, doctor, conferențiar universitar,
Universitatea Pedagogică de Stat "Ion Creangă", Chișinău, RM

Summary: *The article addresses the issue of the role of toys and games in children's lives, the evolution of toys in various peoples, the contribution of the toy to the holistic development of children. We recommend some toys that can educate and develop children of all ages.*

Keywords: *Toy, game, education, holistic development.*

Actualitate. „Jucăria” este instrumentul important al copilului, utilizat pentru dezvoltarea personalității copilului. Numeroase studii realizate de psihologi, pedagogi și educatori [2,3,5,7,8,9,10,16,17] arată că jucăriile au fost întotdeauna instrumente eficiente pentru dezvoltarea psihicului și au fost utilizate pe scară largă de cadre didactice, părinți, pentru educația, dezvoltarea armonioasă, dar și socială, familiarizarea copiilor cu viața adultă.

Totodată, un rol imens în dezvoltarea și creșterea unui copil aparține jocului - cel mai important tip de activitate la vârste timprii, și nu numai. Jocul copiilor este un mijloc eficient de formare a personalității unui preșcolar, dezvoltarea calităților sale moral-volitiv, nevoia de a descoperi lumea, dar și potențialul personal. Pedagogul Suhomlinschii V. sublinia - „*jocul este o fereastră uriașă strălucitoare, prin care fluxul de idei și concepte despre lume curge în lumea spirituală a copilului. Jocul este o scânteie, care aprinde lumina imaginației și a curiozității*”.

Este foarte greu de determina exact timpul, când au început să fie confecționate jucăriile. Se poate, însă, presupune, că ele au apărut la stadiile timpurii de dezvoltare a societății umane. Din cele mai vechi timpuri se cunosc jucării sub formă de unelte, arme, obiecte de uz casnic, confecționate din cel mai simplu material natural (lemn, ramuri, piele, ...). Cu ajutorul unor asemenea jucării, ca de exemplu: arcul, săgeata, ..., se educă la băieți deprinderile necesare unui vânător, pescar. Jocul cu păpușile, cusutul hainelor, pregătirea mâncării le deprindeau pe fete cu munca casnică, astfel ele deveneau gospodine.

Se cunosc jucării:

- din Egiptul Antic: păpuși din lemn și țesătură, figuri de animale, mingi din piele;
- din China Antică: căsuță, moară, veselă pentru prepararea mâncării;
- în Grecia Roma: descoperite jucării din fildeș, chihlimbar, teracotă (obiecte din ceramică) sub formă de păpuși, marionete, obiecte pentru jocul cu păpușile, figuri de animale.

Pe teritoriul țării noastre cele mai vechi jucării au fost găsite printre alte obiecte precum: toporașe și veselă din lut [18,19].

Dovezile arheologice situează primele jucării de copii în Mesopotamia. Acum mai bine de cinci milenii, copiii babilonienilor utilizau oasele de animale pentru a se juca. Mai exact- oasele de oaie și de alte rumegătoare. De asemenea, există dovezi ale existenței jucăriilor pentru copii în Egiptul Antic. Micii egipteni din familii bogate se jucau cu case miniaturale, arme și păpuși, în

timp ce, cei mai puțin avuți, se mulțumeau să alerge după mingi de cârpe. Copiii aristocraților se ocupau și cu pictarea păpușilor după imaginea Cleopatrei.

De altfel, **păpușile** au fost printre cele mai întâlnite și constante jucării ale copiilor din toate epocile. În epoca grecoromană erau păpuși fabricate din pamânt, din fildeș, os sau lemn, având totodată și accesorii: leagăne, casuțe și hăinuțe. Copiii romanilor se jucau cu oase, mingi și titirezuri. Și, evident, cu nelipsitele păpuși. Papușile au supraviețuit și caderii imperiului, și au evoluat. În Evul Mediu, au apărut materiale noi, din care erau fabricate aceste populare jucării pentru copii, cum ar fi sticla [4].

De când a apărut „copilul pe lume”, deci de la începuturile omenirii, jocul și jucăria i-au îmbogățit și bucurat primii ani de viață.

Elkonin D. B. [6] rezervă un subcapitol al lucrării sale (Psihologia jocului) jocului și jucăriei, considerând-o deosebit de importantă pentru dezvoltarea personalității copilului prin evoluția jocului și. Citându-l pe *Atkin E.A.* [apud 6] Elkonin aduce în discuție istoria interesantă a jucăriei. Astfel, se afirmă că după compararea jucăriilor descoperite, în urma săpăturilor arheologice, cu cele existente în lumea contemporană, se constată că pentru toate „jucăriile arheologice” există câte un corespondent clar în zilele noastre. Atkin face chiar o comparație între jucăriile utilizate de copiii aparținând unor culturi foarte diferite și concluzionează că „*la popoare aflate la distanțe imense unele de altele, jucăria rămâne la fel de proaspătă, veșnic tânără, iar conținutul, funcțiile ei sunt aceleași la eschimoși și la polinezieni, la cafri și la indieni, la boșimani și la corero*”, fapt ce demonstrează că în ciuda diferențelor culturale, se constată o „uimitoare stabilitate a jucăriei și, prin urmare, a trebuinței pe care ea o satisface, a mobilurilor care îi determină existența.

Jucăria este însoțitorul indispensabil al jocurilor pentru copii. Ea corespunde necesității copilului de a fi activ, de a face variate mișcări, îi ajută să-și realizeze intenția, să se încadreze în rol, face acțiunile lui reale. Deseori, jucăria sugerează ideea jocului, amintește despre cele văzute sau citite, influențează imaginația și sentimentele copilului [14,19].

Jucăriile [20], așadar, trebuie alese de către educatorul adult (părintele sau educatoarea), ținând cont nu numai de „plăcerea copilului”, ci și de valențele educaționale ale acestora în momentul integrării lor ca instrumente în diferite tipuri de joc. Fiecare categorie de jucării solicită o componentă a dezvoltării copilului sau alta. Jucăriile de imitare sunt, desigur, cele mai potrivite: „fac ca tata sau fac ca mama, ca doctorul sau ca vânzătoarea”, sunt printre cele mai frecvente jocuri de la vârsta de doi ani. Aici se raportează și telefonul, camionul, păpușa, etc., dar cum aceste jucării aparțin de asemenea, unor altor categorii (jucării „cu motor” sau afective), se înțelege, că aceste categorii se amestecă între ele câte puțin și sunt mai puțin tranșante decât par [16,20].

Este deosebit de important să se cunoască diferite tipuri de jucării. Este de dorit ca un copil să aibă jucării din fiecare categorie, iar numărul acestora să varieze în funcție de gusturile și interesul copilului. Copilul ar putea astfel să-și dezvolte cel mai bine toate aspectele temperamentului, caracterului, proceselor psihice, competențelor comunicative, de relaționare, de socializare, de învățare și multe altele. Mai jos în tabelul 1 demonstrăm unele funcții ale jucăriilor.

Psihologul și profesorul *E.A. Аркин* (apud [6]) propune clasificarea jucăriilor după origine, caracteristicile copiilor din toate epocile istorice:

- **jucării sonore:** clopoțel, sonerie, etc .;

- jucării care **se târăsc**: minge, șarpe;
- **arme**: arc, săgeți, bumeranguri;
- **jucării figurative**: păpuși, imagini cu animale;
- o **frânghie** din care sunt confecționate diverse figuri [16].

Tabelul 1. Funcțiile jucăriilor.

<i>Influențează dezvoltarea capacității de cunoaștere și familiarizare a copilului cu lumea adulților</i>	<i>Dezvoltarea vorbirii, a gândirii matematice</i>	<i>Influențează procesul de socializare a copilului;</i>
Funcții ale jucăriilor educaționale după Aurica I. Moale în cartea „Jocul didactic” [10]		
<i>Jocul educativ este un reglator al stării lui afective</i>	<i>Caracterul spontan al jocului decurge din nevoia sa afectivă interioară, din starea emoțională a copilului</i>	<i>Stimularea imaginației creatoare</i>

Diferența fundamentală între jucăria preistorică și cea modernă este că jucăria a fost inițial o copie funcțională a instrumentelor și permitea dezvoltarea copilului, cu formele de activitate a adultului. Funcția principală a jucăriei potrivit lui *Elkonin* este de a oferi o oportunitate cât mai aproape de realitate, socializarea copiilor între ei. Aceste jucării sunt copii ale obiectelor de vârstă adultă.

În literatura pedagogică modernă, clasificările jucăriilor sunt construite pe baza utilizării lor în diferite tipuri de jocuri [10,16,20]:

1. **jucării de rol și figurative** (păpuși, figuri de animale etc.);
2. **tehnice** (mașini, mecanisme, mijloace de transport);
3. **jocuri cu materiale de construcție** (designeri);
4. **jucării didactice** (piramidele, bile colorate, butoaie, bobine, mozaicuri, jocuri de masă și tipărite etc.);
5. **jucării pentru jocuri în aer liber și sport** (mingi, frânghii, schiuri etc.);
6. **jucării de teatru și decorative** (marionete, decorațiuni);
7. **jucării muzicale și sunete** (tamburine, xilofone);
8. **jucării de casă** (făcute de copii sau de părinți, profesor);
9. **jucării distractive** (figuri amuzante de animale, animale, bărbați mici).

B.M. Холмогорова и Ю.М. Болмосова [22] a realizat un studiu privind adaptarea (social, instituțională) a copiilor de vârstă preșcolară și au evidențiat următoarele **funcții ale jucăriei preferate**:

- Jucăria servește ca **apărare psihologică** pentru copil. În perioada supărărilor, când copilul are nevoie de cineva care să-l îmbrățișeze cei mai mulți copii apelează la jucăria lor preferată;
- Jucăria acționează ca un **partener de comunicare**. În primele zile de grădiniță atunci când socializarea copiilor este absentă o jucărie moale adusă de acasă facilitează experiența pericolului, singurătății, preșcolarul îi dă un sentiment de nevoie și independență;

- Jucăria acționează ca un **intermediar între un adult și un copil**, ajută la stabilirea unui contact emoțional pozitiv cu copilul. Pentru copiii al căror proces de adaptare la o instituție de învățământ preșcolar este lung și dureros, este deosebit de dificil să acționeze ca inițiatori ai comunicării, ca un obiect socializând își aleg jucăria preferată [22].

Jucăriile preferate [10,16] permit copiilor să simtă „Eu-l” și dau valoare experiențelor lor. Copiii cu adaptare dificilă atribuie jucăriei starea lor emoțională: „*Ea este tristă*”, „*Ea plânge*”, „*Ursul o așteaptă pe mamă*”. Cu o jucărie un copil experimentează tot ce i se întâmplă: doarme, mănâncă, se joacă, așteaptă părinții etc. Mai jos în figură identificăm rolul diferitor tipuri de jucării [16].

Jucăria amuză, face plăcere copilului, în același timp îl educă și dezvoltă. Învăță copilul să trăiască și să acționeze; în joc, copilul reflectă și își procesează creativ experiența de viață. Jucăriile sunt absolut necesare copiilor, provocând râs, amuzând copilul, ridicând un simț al umorului. *Коссаковская Е.А.* a menționat că, o jucărie modernă trebuie să îndeplinească obligator cerințele de igienă și siguranță [21].

În instituțiile de educație timpurie jucăria are un rol important în dezvoltarea personalității copilului. De aceea se pune accent ca jucăria calitativă, fără a dăuna copilului. În ultimii ani, problema respectării cerințelor igienice pentru jucăriile copiilor a devenit deosebit de acută în legătură cu apariția de noi materiale polimerice, coloranți, lacuri dar și stări de carantină, maladii ușor transmisibile. O problemă pentru sănătatea copilului pot fi jucăriile cu defecte, apărute în timpul „funcționării” sale. Este necesară o monitorizarea frecventă a stării materialului de joc, înlăturarea jucăriilor defectate sau rupte, acest lucru fiind monitorizat de către educator [25,26].

Tablul 2. Clasificarea jocurilor în funcție de abilitățile pe care le dezvoltă (Dumitru V.) [5].

Jucării educative senzomotorii	<i>în care are loc asimilarea realului în structurile intelectuale și practicile vechi ale copilului;</i>
Jucării educative de tip exercițiu	<i>care constă în repetări pentru plăcerea adaptării;</i>
Jucării educative simbolice	<i>se bazează pe reprezentarea prin semne a obiectelor ce nu pot fi încă percepute; chiar dacă au necesități afective, slujesc și intereselor cognitive;</i>
Jucării educative cu reguli	<i>sunt considerate punctul de plecare în procesul de socializare progresivă și care se aplică la copiii cu vârsta cuprinsă între 2 și 7 ani,</i>
Jocuri educative de construcție	<i>care au la bază jocurile simbolice care transformă acțiunile în procese interne psihice și fac trecerea de la perioada operării cu simboluri</i>

Toate jucăriile trebuie curățate și spălate din când în când (orarul sanitary al grupei), pentru a preveni transmiterea infecțiilor. Totuși, jucăriile trebuie făcute astfel încât să poată fi ușor spălate, călcate, dezinfectate etc., astfel încât să fie întotdeauna curate. Jucăriile sunt distribuite copiilor în funcție de tipul de jocuri în care sunt utilizate. Această diviziune este foarte

diferită: fiecare jucărie este multifuncțională și, prin urmare, poate fi folosită în diferite jocuri. Jucăriile, ca și jocurile, sunt împărțite în:

- *creative*,
- *cu subiect*,
- *didactice și*
- *mobile* [16,17,20].

Jucăriile cu subiect au un alt nume - jucării figurative. Acestea sunt:

- păpuși și figuri care înfățișează oameni și animale;
- vehicule (mașini, trenuri, avioane, căruțe),
- vase,
- mobilier etc. [17]

Jucăriile de acest tip determină în mare măsură subiectul jocului (de unde și numele – jocuri cu subiect), acesta este scopul principal. Ele dezvoltă creativitatea, clarifică și extind orizonturile copilului, experiența sa socială. Obiectivul jucăriilor cu subiect este de a încuraja copiii să joace, implicându-se în cât mai multe acțiuni. Jucăriile cu subiect sunt o imitație de obiecte reale, reflectă viața, cultura și tehnologia societății în care trăiește copilul. Astfel de jucării dezvoltă imaginația copiilor, îi ajută să reproducă creativ realitatea în jocul cu subiect [17].

Jucăriile didactice sunt jucării destinate pentru a dezvolta metodele de examinare a obiectelor, mânuirea obiectelor, perceperea culorii, formei, mărimii, gândirii, memoriei, vorbirii, imaginației, voinței etc. În primul rând sunt organizate, la inițiativa unui adult/ educator, care familiarizează copilul cu regulile jocului și condițiile de utilizare a jucăriilor. [7]

Jucăriile distractive, „jucării amuzante”, definite de Е.А.Флерина, sunt folosite pentru a distra copiii. Trăsătura importantă a jucăriilor distractive este mișcarea, surpriza, efecte de joc neobișnuite. Toate acestea trezesc un interes puternic pentru copil, emoții vii și dezvoltă un simț al umorului. Jucăriile distractive îl ajută pe educator să stabilească contactul cu copiii, să elimine stresul, să distragă atenția de la acțiuni nedorite [2];

Jucăriile sport sunt concepute pentru a implementa- realiza obiectivele educației fizice. Ele contribuie la dezvoltarea agilității mișcărilor, a ochilor, a deprinderilor motrice și grosiere fină, dar și calitățile fizice, cum ar fi rezistența, puterea, viteza, în special- îndemânarea, capacitățile de organizare. [16]

Jucăriile muzicale sunt concepute pentru a dezvolta auzul musical, simțul ritmului. Sunt utilizate de sărbători, la activități distractive, muzicale, pauze dinamice, și în jocurile independente. Cerințele de bază pentru jucăriile muzicale sunt: eufonia, fabricare de înaltă calitate, estetica designului.

Jucăriile tehnice introduc copiii în lumea tehnologiei, îi familiarizează cu apariția obiectelor tehnice (mașini, mecanisme, vehicule, roboți, calculatoare,...) și acțiunile lor tipice. [17]

Jucăriile teatrale sunt păpușile - personaje teatrale, marionete; seturi de figuri pentru a interpreta scene din povești, dramatizări. Jucăriile teatrale nu sunt obiecte de zi cu zi, ele trebuie să apară în ochii copilului cu o atmosferă de festivitate/ sărbătoare, ca o eliberare emoțională. [2,5]

Jucăriile confecționate manual sunt făcute de copiii, părinți, educatori. Nevoia de astfel de jucării apare în toate tipurile de jocuri. În centrul fabricării jucăriilor de casă se află lucrări de

artă, în timpul căreia copilul învață să transforme diverse materiale practice în opera de artă, pentru a atinge obiectivul. Creând o jucărie, urmărind cum o face un adult, copilul trăiește bucurie, dorință de activitate creativă. [17]

Tabelul 3. Clasificarea tipurilor de jucării după Kossacovscaia E. [17]

<i>Jucăriile cu subiect</i>	<i>Jucăriile didactice</i>	<i>Jucăriile confecționate manual</i>
<i>Jucăriile sport</i>	TIPURI DE JUCĂRII	<i>Jucăriile tehnice</i>
<i>Jucăriile distractive</i>	<i>jucării amuzante</i>	<i>Jucăriile muzicale</i>

Toate jucăriile, indiferent de scopul lor, trebuie grupate astfel încât să corespundă după vârsta, înălțimea copilului și a mediului în care acesta se joacă. La o vârstă fragedă, dezvoltarea are loc într-un ritm foarte rapid, de aceea este foarte important să ținem cont de schimbarea sarcinilor, metodelor și mijloacelor de educație, inclusiv a materialului de joc. Pentru un joc bun, distractiv, avem nevoie de o jucărie care să fie nu numai frumoasă, sigură, ci și adecvată din punct de vedere pedagogic, dar și interesantă pentru copii.

Probabil, o asemenea varietate de jucării, de care se bucură copiii în prezent, nu s-a mai întâlnit nici odată. Astăzi jucăriile îl însoțesc pe copil în cele mai diferite jocuri, și a apărut necesitatea de a le clasifica, ceea ce va contribui la folosirea rațională și oportună a jucăriilor în activitățile cu copiii, precum și în jocurile lor de sine stătătoare. [20]

Atribute ale copiilor multor generații au fost **jucăriile confecționate cu mijloace proprii**. [17] Aceste jucării erau pregătite de adulți și de copii atunci când jucăriile nu se produceau pe cale industrială. O răspândire mai largă au căpătat **jucăriile cu subiect**. [20] Ele sunt create după chipul și asemănarea omului, animalelor, obiectelor de uz casnic, transportului și de multe ori determină subiectul jocului. Păpușii îi revine rolul principal – ea reprezintă copilul și personajele din povești. La jucăriile cu subiect se referă și la cele moi (ursuleți, iepurași, pisici etc.). *Tot mai mult pătrunde în viața copiilor jucăria tehnică*. [17] Jucăria tehnică include: mijloace de deplasare pe pământ, în apă, în aer. Sânt larg răspândite jucăriile, ce reprezintă diferite complete/ seturi tehnice pentru construire. **La jucăriile distractive** se referă figurinele hazlii cu sunete și mișcări neașteptate ale animalelor, omuleților.

Jucăria este un atribut inerent al copilăriei, deaceia pedagogia, lucrătorii din producție, autorii jucăriilor trebuie să țină cont de o condiție foarte importantă: conținutul oricărei jucării trebuie să corespundă intereselor și cerințelor copiilor, privite prin prizma realității contemporane [3,6]. deci, venim mai jos să recapitulăm tipurile de jucării.

Tipuri de jucării:

- a. **Jucăriile care dezvoltă motricitatea** îl ajută pe copil să se servească într-o manieră armonioasă de corpul său. Unele vizează motricitatea fină, adică ușurința de a se servi de mâinile sale. Sunt cele care invită copilul la manipulare, orientare, de a se ține corect, de a trece jucăria dintr-o mână în alta. Altele vizează motricitatea globală, adică ele invită copilul să folosească întregul său corp într-o mișcare. Își va dezvolta atunci coordonarea gesturilor și a echilibrului. El învață să se servească mai bine de corpul său și să-și stăpânească gesturile. Exemple de jucării cu dominantă motrică: *tricycle, mingii, balon,*

cerc, coardă, popice, structurile jocurilor din exterior (toboganul, balansoarul), jocurile de încastrare și manipulare. [16]

- b. Jucăriile care dezvoltă creativitatea și imaginația.** A crea înseamnă a concepe, a învăța, a pune noul acolo unde nu există. Toate jucăriile (acelea care sunt potrivite) ar trebui să permită copilului să-și exprime creativitatea. Copilul adoră să pună împreună elementele care nu au fost prevăzute pentru aceasta, să scoată din funcție obiecte și să inventeze moduri noi de a se servi de acestea. Nu-i lipsește niciodată imaginația pentru a-și crea o lume nouă. Copilul știe să împodobească cu imaginație, cea mai banală jucărie și să facă un pretext din ea pentru orice fel de scenariu. Anumite jucării favorizează în mod specific această imaginație a copilului, prin aceea că deși nu sunt nimic prin ele-însele, pot totuși să solicite acțiunea copilului. Acestea sunt toate jucării cu funcție artistică. Dar este evident că o păpușă simplă, de exemplu, este de asemenea o jucărie care stimulează creativitatea și imaginația. Exemple de jucării cu dominantă creatoare: *creioane de ceară / de colorat, markere, acuarele, plastilină, instrumente muzicale, marionete, jocuri de construcție sau jocuri din bucăți care se assemblează.* [2,10]
- c. Jucării care dezvoltă afectivitatea.** Aceste jucării permit copilului să-și exprime afecțiunea, tandrețea și de asemenea, uneori agresivitatea. Pentru că el, copilul, poate în mod liber să trăiască / retrăiască sentimentele sale cu o jucărie care nu ține ranchiună etc. În mod progresiv copilul se înțelege mai bine pe sine și își găsește echilibrul. El se desprinde din trăirile sale pentru a se interesa de acestea și le rejoacă cu ceilalți. Jucăriile afective sunt cele cu care copilul va crea legăturile cele mai durabile și mai privilegiate. Exemple de jucării afective: *păpuși, figurine și animale din pluș etc.* [11]
- d. Jucăriile care dezvoltă imitația.** Imitația este procesul esențial prin care copilul se apropie și înțelege lumea care îl înconjoară, lumea adulților. Foarte tânăr, el pare că vorbește la telefon, o imită pe mama sa hrănindu-și păpușa sau se joacă de-a doctorul care face injecții. Copilul reia cu jucăria ceea ce i s-a întâmplat în viața reală și se joacă cât îi este necesar. Aceste activități îi permit pe de-o parte să se apropie de comportamentele noi și să-și ia în considerare anumite angoase sau experiențe dezagreabile din viața sa. Exemple de jucării care au dominantă imitația: *păpușile și toate accesoriile lor (casa, îmbrăcămintea, materialele etc.), mașinile, câinele de joacă, deghizările, tot ceea ce permite să-l faci să semene cu altcineva. Jocul de-a cumpărăturile, de-a doctorul, de-a activitățile menajere, garajul și circuitul auto, ferma cu animalele sale etc.* [16]
- e. Jocurile care dezvoltă capacitatea senzorială și intelectuală.** Evident este cazul tuturor jucăriilor, pentru că ele permit jocul care este el-însuși indispensabil dezvoltării intelectuale a copilului. Inteligența celui mic este mai întâi de toate o inteligență senzorială, motrică, afectivă. Prin manipulare, încercare și asamblare, copilul, descoperă să-și exercite capacitățile mentale. Anumite jocuri sunt în mod special concepute pentru a antrena copilul să descopere, să clasifice, să memoreze, să raționeze, să assembleze, să reflecte - toate marile funcții care stau la baza operațiilor mentale. Exemple de jucării cu dominantă intelectuală: *jocurile de asamblare, jocurile de încastrare, jocurile de construcție, jocurile de clasare, jocurile de ordonare, jocurile puzzle, jocurile de loto/domino* [17].

Taxonomia jocurilor după Elconin D. [6] (cu trimitere spre vârstele de 0-6 ani) este redată în figura 1.

Principalele probleme ale influenței jucăriilor asupra unui copil au înaintat principalele direcții de cercetare în psihologia modernă: [5,14]

- cercetarea potențialului de dezvoltare al jucăriilor pentru dezvoltarea cognitivă și personală a copilului;
- jucării potrivite și recomandate la o anumită vârstă;
- studiul efectelor negative ale jucăriilor individuale asupra psihicului copilului;
- necesitatea examinării psihologice a jucăriilor cu scopul protejării intereselor copilului;
- rolul terapeutic și adaptativ al jucăriilor în viața unui copil;
- transformări și caracteristici istorice ale jucăriei naționale;
- conștientizarea părinților despre influențele pozitive și negative a diversității jucăriilor asupra dezvoltării copilului.

Examinarea psihologică a jucăriei presupune evaluarea calității acesteia în funcție de rolul său în dezvoltarea copilului la fiecare etapă de vârstă. Calitatea –oferă jucăriei posibilitatea dezvoltării activității de joacă a unui copil, este un mijloc de dezvoltarea culturală, permite formarea sferei cognitive și dezvoltarea personalității copilului. Conform autorului *D. Elconin* examinarea criteriilor psihologice a jucăriilor pune o abordare și o periodizare a activității dezvoltării mentale a copilului. [3,4].

La Centrul Universității Pedagogice de Stat din Moscova, sub conducerea *E. Smirnova* s-au dezvoltat **criterii** pentru **examinarea psihologică a jucăriilor** [21]:

a. <u>Jocuri fizice</u>			
<i>jocuri vizând motricitatea grosieră</i>			
- jocuri constructive (construc ții blocuri, cocă, nisip, lemn)		- jocuri distructive	
<i>jocuri vizând motricitatea fină</i>			
- jocuri de manipulare (de tip lego)		- jocuri de coordonare (care presupun utilizarea instrumentelor muzicale)	
<i>jocuri vizând dezvoltarea psihomotrică</i>			
-jocuri aventuroase (ascensiune pe diferite aparate)	- mișcări creative (dans)	- jocuri de explorare senzorială (modelare)	- jocuri cu obiecte (căutare pe masă)
b) <u>Jocuri intelectuale</u>			
<i>jocuri lingvistice (ascultare și narare de povești)</i>			
- jocuri de achiziție	- jocuri de comunicare	- jocuri de organizare lingvistică	- jocuri de explicație
<i>- jocuri științifice</i>			
- jocuri de explorare sau investigare a realității (cu apă, cu nisip)		- jocuri-rezolvare de probleme (gătitul)	
<i>jocuri simbolice (matematice)</i>			
- jocuri reprezentative	jocuri de imitație în miniatură a ambianței (colțul păpușilor, casa		jocuri de numărare

(pretind că...)	bunicilor,dramatizări)			
<i>jocuri creative</i> (pictură, desen, modelaj, lucru manual, proiectare)				
- jocuri estetice sau imaginative	- jocuri fanteziste sau realiste		- jocuri inovative	
<i>c) Jocuri socio-afective</i>				
<i>jocuri cu caracter terapeutic</i> (utilizând lemn, cocă, muzică, apă)				
jocuri agresive	jocuri regresive	jocuri de relaxare	jocuri de solitudine	joc paralel
<i>jocuri lingvistice</i> (cu păpușa, de-a telefonul)				
jocuri de comunicare	jocuri de interacțiune		jocuri de cooperare	

Jucăria corespunde sarcinilor de vârstă: de exemplu piramida permite copilului dezvoltarea motricității, coordonarea și cunoașterea mărimii, formei;

1. Cerințele jucăriei în funcție de activitate: atractivitatea jucăriei (dezvoltarea senzorială);
2. Permite acțiuni de joc independent;
3. Jucăria oferă posibilitatea copilului să socializeze;
4. Corespunde cu realitatea, cunoașterea (jucăriile permit înlocuirea obiectelor reale) [12].

Cum influențează jocurile dezvoltarea copilului? Deși par de cele mai multe ori doar niște metode de a-ți ține bebelușul ocupat și de a-l împiedică să se plictisească și să plângă, majoritatea jucăriilor au efecte bine gândite de producători (prin consultanță cu experți-specialiști), asupra personalității copilului, dezvoltând atât partea cognitivă, cât și pe cea emoțională. Iată câteva dintre abilitățile pe care cei mici le dezvoltă prin joc, în funcție de vârstă: [19,21]

- *Simțurile și abilitățile motrice* – sunt cele pe care se concentrează copilul în primii doi ani de viață. Obiecte precum jucăriile de pluș, sunătoarele ca clasică jucărie muzicale, au un impact mai mare decât am crede asupra reflexelor celui mic, precum și a capacității sale de a înțelege lumea înconjurătoare. Bebelușul începe treptat să observe și să atingă obiectele, conștientizându-le prezența, iar sunetul produs de acestea îi dezvoltă auzul și simțul ritmului și al ascultării – vom observa cum copilul devine mai atent, începe să deosebească sunetele și să le asocieze mai ușor cu activitățile preferate. De asemenea, ținând în mânuțe jucăriile, reușește să își dezvolte coordonarea și abilitățile motrice.

- *Imaginația și abilitățile logice* – încep să se formeze ceva mai târziu, între 3 și 6 ani, însă tot jocurile sunt cele care au un rol important, dincolo de comunicarea cu familia și cu alți copii sau colegi de grădiniță. Jucăriile potrivite pentru această vârstă sunt cele care implică din plin creativitatea copilului, ajutându-l să facă legături între lumea exterioară și cea din mintea sa: puzzle-uri, jocuri cu cuburi, lego, cărți cu multe poze, ce povestesc despre lumea exterioară, despre animale și obiecte, permițând celui mic să apese pe diverse simboluri și să audă sunete sau povești. Este o perioadă în care copilul începe să vadă lumea din punctul său de vedere și să se folosească de gândirea simbolică și de limbaj. [19,21]

- *Logica și înțelegerea noțiunilor* – de la 7 ani până în preadolescență, copiii își dezvoltă din ce în ce mai bine logica și încep să înțeleagă cu adevărat noțiunile de spațiu și timp, să poată face clasificări și să le acceseze pe cele deja existente. E o perioadă în care atenția și memoria trebuie stimulată cu jocuri inteligente, de observație și de stimulare a atenției, precum și cele axate pe activitate fizică.

- *Gândirea complexă, științifică și abstractizarea* – se dezvoltă în jurul vârstei de 12 ani și reprezintă cea mai complexă perioadă din viața copilului, acel moment în care intră în scenă gândirea ipotetică, iar imaginația și aspectele științifice se împletesc pentru a produce rezultatele cele mai interesante. Cel mai probabil copilul își va alege singur activitățile preferate la această vârstă, însă nu vei da greș dăruindu-i jocuri de strategie sau echipamente sportive ce se mulează pe pasiunile sale [11,20].

Jocul este o modalitate de realizare a *educației estetice* a preșcolarului, care se inițiază în tainele frumosului și învață să-l creeze. Din pricina aceasta, multiple sarcini revin jocului și îndrumarea și controlul acestuia de către adult este absolut necesar, deși unele teorii susțin interzicerea intervenției adultului în jocul copiilor, cu mult tact și diplomatie adultul poate îndruma jocul copilului, transformându-l într-un mijloc eficient prin care să dezvolte simțul estetic al acestuia, fără ca el să simtă vreo constrângere sau impunere din partea adultului. Intervenția adultului în jocul copilului determină transformarea jocului simplu în jocuri mai bogate, mai plăcute, mai complete, cu informații complexe și elemente simbolice numeroase. De o importanță majoră este însă procesul transformării jocului în muncă, fără a altera plăcerea elementului distractiv, pregătindu-l totuși pe copil pentru activitatea de învățare [13].

Concluzii:

- Jocul în perioada preșcolară reprezintă principalul mijloc de dezvoltare în următoarele domenii: fizic, cognitiv, social, emoțional și lingvistic. Jucându-se, preșcolarii își dezvoltă creativitatea și imaginația, învață să gândească și să se descurce în situații problematice, achiziționează noi aptitudini, își dezvoltă personalitatea și stabilesc o baza importantă pentru învățare. Cel mai important aspect al jocului este faptul că acesta poate fi utilizat ca instrument al educației. În timp ce se joacă, preșcolarul învață diverse forme, culori și dimensiuni ale jucăriilor, precum și modalitățile prin care părțile componente se îmbină, pentru a forma un întreg.
- Jucăriile pentru copii, cu siguranță sunt primii prieteni, așa că, trebuie să fim atenți cum procurăm/ confecționăm, ce fel de jucării procurăm. Jucăriile și jocurile pentru copii, nu sunt doar un cadou, ci jucării educative, care aduc copilului fericire și zâmbete pline de bucurie, momente de neuitat, sentimente noi și emoții pozitive. Cu aceste jucării pentru copii, ei își pot dezvolta imaginația, dexteritatea și gândirea.
- O jucărie este un obiect destinat jocului. Dar jucăria contribuie direct la educația mentală, morală, estetica, civică, intelectuală, prin muncă, tehnologică- digitală,... și fizică a copilului. Aceste jocuri pot ajuta un copil să cunoască și descopere lumea din jurul lui. Copilul învață prin joc, își dezvoltă limbajul, învață să socializeze, își dezvoltă creativitatea, învață care îi sunt limitele dar și drepturile.
- Prin joc copilul își satisface dorința firească de manifestare a independenței.
- Copilul are nevoie să se joace zilnic, să se joace singur, să se joace cu alți copii și cu părinții /îngrijitorii săi. Prin joc copilul învață să se concentreze, să-și respecte partenerul

de joacă, să construiască, să-și dezvolte și să-și stimuleze imaginația. În timp ce se joacă, cel mic își folosește toate cele cinci simțuri (văzul, auzul, mirosul, gustul și simțul tactil), motiv pentru care jocul reprezintă primul stadiu de învățare, copilul dobândește capacități și experiențe noi, își cultivă spiritul de observație, memoria, atenția, fantezia, gândirea și spiritul artistic.

- Jucăria, este un obiect ce solicita și îndeamnă copilul la joc, îl stimulează.
- Pentru părinte o jucărie bună este, în general, cea care este mult folosită: copilul se joacă cu ea des și vreme îndelungată. Este, de asemenea, jucăria care îl învață ceva pe copil și care-l face să progreseze. Pentru copil o jucărie bună este, cu siguranță, jucăria care-i oferă cele mai multe posibilități de joacă. Totodată, o jucărie bună pentru copil este cea pe care tatăl și mama lui își vor face timp să o descopere împreună cu el, o jucărie în care își vor „investi” atenția și dragostea.

BIBLIOGRAFIE

1. AUERBECH S., Smart play, smart toy. How to select and use the best toys and games. Publisher: Regent Press, 2014, 360 p.
2. BARBU N., POPESCU E., Activități de joc și recreativ-distractive . Manual pentru șc. normale - special. educatoare. București: 1993, 82 p.
3. CHATEAU J., Copilul și jocul. București: Ed. Didactică și Pedagogică, 1970, 197 p.
4. CLAPAREDE E., Psihologia copilului și pedagogia experimetală. 1900, 266 p.
5. DUMITRU V.G., Probleme și jocuri distractive pentru copii. Ed: București: 1995, 171p.
6. ELKONIN D., Psihologia jocului. București: Ed. Didactică și Pedagogică, 1980, 335 p.
7. MERCUREAN I., Jocuri Didactice Matematice. Ghid Metodic TG-JIU ISBN 2017, 23 p.
8. MÎNDRU E., Învățăm, jucându-ne!-Asociația. București: Harghițeni, Ed. DPH 2012, 103p.
9. MIRCESCU M., STĂNCULESCU M., Jocuri logice pentru preșcolari și școlari mici. București: Ed Didactică și Pedagogică, 1976, 260 p.
10. MOALE A. I., Jocul didactic - primul pas spre școală. 2005, 213 p.
11. Preda V., Pletea M., 450 jocuri educaționale. București: Didactica Publishing Hause, 2011, 221 p.
12. RAFAILĂ E. Educarea creativității la vârsta preșcolară. București: Ed. Aramis, 2003, 112 p.
13. SACALIUC N., COJOCARU V., Fundamente pentru o știință a educației copiilor de vârstă preșcolară. Chișinău: Ed. Cartea Moldovei, 2012, 332p.
14. ȘCHIOPU U., Psihologia vârstelor, ciclurile vârstelor. București: Ed. Didactică și Pedagogică. 1995, 508 p.
15. ȘCHIOPU U., VERZA E., Psihologia vârstelor. București: EDP, 1997. 508 p.
16. SEPTIMIU F. T., Jocuri de mișcare. București: Ed. Fundației România de Măine, 2002, 215 p.
17. SIMISTER C. J., Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței și creativității. Iași: Ed. Polirom, 2011, 272 p.
18. SMITH P.K., Children and Play. Wiley – Blackwell. 2010, 256 p.

19. SOLOMON M., Jocul ca libertate. București: Ed. Scripta, 2003, 228p.
20. STRALIUC N., Să cunoaștem natura prin jocuri, experimente, observații. Chișinău: Pontos, 2018, 115 p.
21. КОССАКОВСКАЯ. Е.А., Jucăria în viața copilului. Chișinău “Lumina”1982, 53 p.
22. ХОЛМОГорова В.М., БОЛМОСОВ, Ю.М.,Межличностные отношения дошкольников диагностика, проблемы, коррекция,
[http://psychlib.ru/mgppu/smo/smo-001-.htm#\\$p1](http://psychlib.ru/mgppu/smo/smo-001-.htm#$p1)