

Agnieszka Lasota

Przejawy twórczości w zabawie dziecięcej

Studia Pedagogiczne. Problemy Społeczne, Edukacyjne i Artystyczne 17,
177-185

2008

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

Agnieszka Lasota

PRZEJAWY TWÓRCZOŚCI W ZABAWIE DZIECIĘCEJ*

Wprowadzenie

Już od najwcześniejszego etapu rozwoju dziecka towarzyszy zabawa. Przyczynia się ona do jego fizycznego rozwoju, a także pomaga poznać i zrozumieć otaczający go świat. Jak wszyscy zapewne wiemy, zabawa, jako szczególny rodzaj aktywności dziecka, przewija się przez jego życie w rozmaitych formach. Odgrywa ogromną rolę w różnych sferach rozwoju dziecka, zarówno w sferze poznawczej, jak i emocjonalnej czy społecznej. Stanowi główną formę poznawania rzeczywistości: uczy, wychowuje, kształtuje określony stosunek do otoczenia. Zabawa stwarza również optymalne warunki do rozwoju reprezentacji symbolicznej czy komunikacji, staje się też okazją do rozwoju twórczego myślenia. Dziecko łaknie zabawy, gdyż to ona właśnie zaspokaja jego pragnienie działania i poznania rzeczywistości.

Zdaniem W. Okonia [1987], „zabawa jest działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, opartym na udziale wyobraźni, tworzącej nową rzeczywistość. (...) ma charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości”. Zabawa jest więc swoistą formą uczenia się, dzięki której dziecko zdobywa nowe wiadomości, umiejętności i sprawności. Utrwala też i doskonali przyswojone już sposoby myślenia i działania, a ponadto rozwija możliwości umysłowe [Przetacznik-Gierowska, Makiełło-Jarża 1985].

Najmłodsze dzieci uczą się i gromadzą doświadczenia za pomocą zabaw manipulacyjnych. Poprzez takie zabawy zdobywają wiadomości o zewnętrznych właściwo-

* Praca naukowa finansowana ze środków na naukę w latach 2005-2007 jako projekt badawczy HO1F 039 29.

ściach przedmiotów. Zabawy manipulacyjne rozwijają umiejętności technicznego i praktycznego obchodzenia się z zabawkami i przedmiotami codziennego użytku. W wieku przedszkolnym manipulacja przeradza się w zabawę badawczą, w której przedmiotem działania jest otaczająca dziecko rzeczywistość. W zabawie manipulacyjnej, najwcześniej pojawiającej się w rozwoju ontogenetycznym, trudno nam zaobserwować jej twórczy charakter, gdyż dziecko na tym etapie rozwoju nastawione jest na poznanie rzeczywistości poprzez manipulację przedmiotem, początkowo o charakterze niespecyficznym, a następnie w sposób intencjonalny i specyficzny.

Pierwsze przejawy twórczych zachowań w zabawie możemy zaobserwować pod koniec okresu wczesnego dzieciństwa. Zabawa manipulacyjna zostaje zastąpiona zabawą konstrukcyjną. Zabawy konstrukcyjne polegają na tworzeniu „dzieła” z dowolnego materiału. Dotychczasowa manipulacja staje się zabawą konstrukcyjną, gdy dziecko spostrzega i uświadamia sobie swoje „dzieło” [Lipina 1981]. Zabawy konstrukcyjne polegają na wytwarzaniu przedmiotów albo całych obiektów z różnych materiałów (np. z piasku, plasteliny) lub z gotowych elementów (np. z klocków). Do tego rodzaju zabaw Okoń [1987] zaliczył: budowanie z klocków, rysowanie, pisanie, budowanie z piasku czy gliny, opowiadanie, śpiew, robienie wycinanek itp. Zabawy te rozwijają w dziecku tzw. wyobraźnię przestrzenną. Najważniejszym celem zabawy konstrukcyjnej jest jej koniec, uznawany jako realizacja tkwiącego w wyobraźni dziecka pomysłu.

Twórczy charakter tych zabaw przejawia się w tym, iż dziecko boryka się z trudnym problemem do rozwiązania, jakim jest umiejętność konstruowania. S. Szuman [1985a, s. 55] twierdzi, że: „Przez budowanie uczy się małe dziecko, bowiem rozwija swój umysł, podobnie jak przez książkę uczy się i rozwija umysłowo dziecko w szkole”. Zabawy konstrukcyjne zaspokajają potrzebę twórczej aktywności dziecięcej, wzbogacając ich wiedzę o materiałach i konstruowaniu, uczą zmieniać rzeczywistość.

Najpełniej i najwszechstronniej ze wszystkich rodzajów zabaw, element twórczy reprezentowany jest w zabawach tematycznych. Za pośrednictwem tych zabaw, dzieci wyrażają w sposób twórczy interesujące ich strony życia. Zabawy tematyczne i konstrukcyjne – typowe zabawy wieku przedszkolnego – różnią się tym, iż sens zabawy konstrukcyjnej sprowadza się do przyjemności, jaką małemu twórcy sprawia jego „dzieło” jako efekt końcowy, sens zabaw symbolicznych zaś – do przyjemności płynącej z odgrywania różnorodnych ról.

W odróżnieniu od zabaw konstrukcyjnych, powstających z reguły na podłożu fikcyjnym, mających charakter wykonywanych dzieł, jakie dzieci dostrzegają w świecie realnym [Okoń 1987], w zabawie na niby aktualnie spostrzegana sytuacja staje się bodźcem pobudzającym dziecko do tworzenia w wyobraźni. Dziecko jest zdolne do tworzenia „zabawowej rzeczywistości”. Zabawy tematyczne zwane są przez Piageta symbolicznymi, a przez innych autorów twórczymi, fikcyjnymi, iluzyjnymi, zabawami w odgrywanie roli, udawanie czy przedstawianie.

W. Dyner w monografii nt. kształtowania się zabaw tematycznych dzieci w wieku przedszkolnym pokazał, jak realne społeczne źródła zabaw spletają się z twórczą

wyobraźnią dziecka i umiejętnością symbolizowania przez nie elementów zdarzeń. Zabawy tematyczne to zabawy, podczas których dzieci przyjmują pewne role, odtwarzając zachowania ludzi dorosłych, np. zabawy w sklep, w lekarza czy dom. Istotą zabawy tematycznej jest działanie polegające „na oddziaływaniu na przedmioty, na przeistaczaniu i na opanowywaniu ich, czyli podporządkowaniu przedmiotów władaniu osobą działającą” [Dyner 1983, s. 44-45].

W zabawach o charakterze symbolicznym działalność dzieci realizuje się w obszarze rzeczywistości fikcyjnej, umożliwiającej im wykonanie takich czynności „na niby”, które dorośli wykonują w świecie rzeczywistym. Zabawy symboliczne początkowo mają charakter prostych zabaw naśladowczych i odtwórczych, których typowym przykładem są zabawy lalką czy misiem, F. J. Fradkina [1950, cyt. za: Przetacznik-Gierowska 1993] pisze, iż na początku 2. r.ż. dziecko potrafi naśladować te czynności, które bezpośrednio przedtem pokazano mu na tych samych zabawkach. Nie potrafi jednak „przenieść” tych czynności na inną zabawkę. Najnowsze badania są potwierdzeniem, iż zabawy, w których tworzone są sytuacje na niby, czyli zabawy związane z przenoszeniem znaczeń, pojawiają się już pod koniec okresu wczesnego dzieciństwa. Zdaniem A. Lesliego, zdolność do udawania pojawia się między 18. m.ż. a 24. m.ż.

Istotą zabaw symbolicznych jest odgrywanie sytuacji wyobrażonych. W czynnościach zabawowych dziecko zachowuje świadomość własnej odrębności, tworzonej przez działania zgodne z przyjętą konwencją rzeczywistości zabawowej (fikcyjnej) i znanej mu rzeczywistości realnej. Własne działania zabawowe nabierają więc znaczenia symboli, wyobrażających działania realne w nowej, powoływanej przez bawiące się dziecko fikcyjnej rzeczywistości. Jest tak, gdyż wyobraźnia dziecka ma charakter szczególny, tzn. że ściśle związana z aktywnością w świecie przedmiotowym. W tworzeniu wyobrażeniowej sytuacji zabawowej podstawową rolę odgrywają więc własne działania dziecka, a mowa rolę wspomagającą. Czynności o charakterze symbolicznym sprzyjają tworzeniu się i rozwojowi nowej formy aktywności dziecka, jaką jest sfera wewnątrzpsychicznej aktywności symbolicznej, opracowującej i przetwarzającej jego doświadczenia w świecie realnym [Tyszkowa 1990b].

W zabawie na niby odtwarzanie rzeczywistości dokonuje się w sposób symboliczny i umowny. Dziecko odtwarza znane sobie przedmioty i zdarzenia przy użyciu przedmiotów zastępczych oraz za pomocą własnych działań na niby. Wprowadza je to w świat czynności symbolicznych właściwych dla aktywności człowieka. Dziecko wyraża myśli i uczucia poprzez różnorodne zabawy twórcze lub naśladowcze, wtedy to spontaniczne zabawy przekształcają się w „żywy teatr”, przekazując je poprzez gesty i mimikę lub wypowiedanie kilku prostych słów; dzieci lubią się upodabniać się z osobą czy zjawiskiem. W zależności od poziomu własnej aktywności dziecka wyróżniamy zabawy swobodne, podejmowane z inicjatywy dziecka, lub kierowane przez rodzica czy inną osobę. Zabawa symboliczna jako najwyższa z form zabawy umożliwia dziecku lepsze rozumienie siebie i relacji między sobą i rzeczywistością, a także odkrywanie relacji między rzeczywistością i światem fantazji. W zabawie

takiej, jak mówi M. Tomasello [2002], wyraźne jest rozróżnienie naturalnych i intencjonalnych zachowań przedmiotów. Zabawa symboliczna polega więc na wydobywaniu intencjonalnych zastosowań różnych przedmiotów i bawieniu się nimi.

Najwyższym etapem zabawy symbolicznej według klasyfikacji Bernsteina jest zabawa w udawanie – z użyciem przedmiotów zastępczych, czyli tzw. zabawa z przemianowywaniem [por. Elkonin 1984]. Dziecko w zabawie na niby używa przedmiotów, które stają się symbolami innych przedmiotów czy istot. W zabawach symbolicznych trudno odnaleźć granicę pomiędzy fikcją i rzeczywistością, a przedmioty, którymi dziecko się posługuje w zabawie, mają zazwyczaj charakter umowny i zastępczy. Taka zabawa dziecka ma charakter twórczy i sprzyja rozwojowi aktywności twórczej. Aspekty twórcze w zabawie symbolicznej przejawiają się w tym, iż wykonywanie czynności na niby podporządkowane jest wyobraźni dziecka, dzięki czemu odtwarzanie znanych sytuacji zdarzeń czy ról ma charakter subiektywnie twórczy.

Twórcze elementy zabawy symbolicznej możemy zaobserwować w posługiwaniu się przez dziecko właśnie przedmiotami zastępczymi. Użycie przedmiotu w funkcji zastępczej, podporządkowanej konwencji przyjętej w zabawie, samo w sobie zawiera wiele elementów twórczej wyobraźni. Przedmioty te ponadto funkcjonują w „nadaanej” im roli tylko w obrębie zabawowej przestrzeni wyobraźniowej, zachowując poza nią zwykle, codzienne właściwości i funkcje [Tyszkowa 1990b]. Takie zabawy z używaniem zastępczych przedmiotów i wykonywaniem czynności na niby mają istotne znaczenie zarówno dla rozwoju wyobrażeń i twórczej aktywności dziecka, jak i dla rozwoju umiejętności posługiwania się przez nie znakami, w tym także znakami językowymi [Kielar-Turska 1997].

Metoda i wyniki badań

W przeprowadzonych przeze mnie badaniach, których celem było określenie poziomu rozwoju zabawy symbolicznej z użyciem przedmiotów zastępczych, można zaobserwować wiele przejawów twórczego zachowania się dzieci w okresie wczesnego dzieciństwa. Badaniami objęto 99 dzieci w wieku 2,5 lat, różniących się poziomem rozwoju mowy. Badanie polegało na ukierunkowanej zabawie symbolicznej dziecka z badaczem. Instrukcją (taka sama dla wszystkich osób badanych) była krótka zabawa z narracją, którą przedstawiał badacz, używając do tego określonych przedmiotów jako zastępników. Dorosły opowiadał o piesku, który miał przeskoczyć rzeczkę. Pieskiem był duży klucz, rzeką kawałek sznurka. Następnie dziecko było zachęcane do dalszej zabawy i użycia tych lub innych przedmiotów. Dostępnych było 6 różnych przedmiotów: sznurek, kasztan, klucz, ołówek, małe pudełko, kawałek materiału.

Dzieci w zależności od płci i poziomu rozwoju językowego (określonego za pomocą kwestionariusza Bates-MacArthur), znalazły się w 3 grupach. W grupie E (eksperymentalnej) znalazły się dzieci wykazujące mniej niż przeciętny rozwój mowy, grupę K (kontrolną) stanowiła grupa dzieci o przeciętnym poziomie rozwoju języko-

wego, natomiast w trzeciej grupie S (ponadprzeciętnej) znalazły się dzieci charakteryzujące się ponadprzeciętnym rozwojem mowy. Biorąc pod uwagę różnice międzypłciowe, jakie występują w zabawie, dzieci te porównywano odrębnie, ze względu na grupę i płeć.

Z badań tych wynika, iż dzieci, mimo tak wczesnego okresu rozwojowego, w jakim się znalazły, wykazują wiele twórczych rozwiązań w zabawie symbolicznej.

Biorąc pod uwagę taki czynnik jak „nowość” w zabawie, można było zaobserwować 3 różne warianty zabawy symbolicznej. Dzieci albo kontynuowały zabawę rozpoczętą przez osobę badającą, albo opierając się na znanej zabawie wplatały nowe wątki. Bardzo często stawały się jednak małymi twórcami nowej zabawowej rzeczywistości, rozpoczynając zupełnie nową zabawę. Wyniki badań przedstawia tabela 1.

Tabela 1. Warianty zabawy symbolicznej z użyciem przedmiotów zastępczych (%)

Grupy badane		Warianty zabawy		
		Kontynuacja zabawy badacza	Kontynuacja + nowa zabawa	Nowa zabawa
Dziewczyny	E	30,8	23,0	46,2
	K	18,2	45,5	36,4
	S	16,7	25,0	58,3
Chłopcy	E	47,1	17,6	35,3
	K	27,8	50,0	22,2
	S	17,6	41,2	41,2

Najwięcej zabaw odtwórczych zaobserwowano w grupach dzieci charakteryzujących się najniższym poziomem językowym, bez względu na płeć. Rozpoczęta zabawa przez badacza była następnie kontynuowana przez ok. 30% dziewczynek i prawie połowę chłopców z grupy E. Natomiast nowe wątki do już znanej zabawy wprowadzały najczęściej dzieci z grupy K – ponad połowa dziewczynek i chłopców. Najwięcej, zupełnie nowych twórczych aspektów zabawy symbolicznej można było dostrzec w zabawie dziewczynek z grupy S, w odróżnieniu od chłopców z tej grupy, którzy w równym stopniu dodawali nowe wątki do już istniejącej zabawy, jak też tworzyli własną, nową twórczą opowieść zabawową. Co ciekawe dziewczynki bez względu na grupę zdecydowanie częściej niż chłopcy w tym wieku, stawały się twórcami w zabawie, stwarzając nową sytuację zabawową. Zaobserwowano także istotne różnice płciowe, głównie w grupach chłopców.

Zabawy o charakterze odtwórczym, które były kontynuacją zabawy osoby dorosłej, zdecydowanie najczęściej można było zaobserwować w grupie E chłopców, w porównaniu z grupą S chłopców, u których stwierdzono tylko w 17% przypadków takich zabaw. Różnica ta jest na granicy istotności ($\chi^2 = 3,360$, $df = 1$, $p < 0,05$). Duże różnice pomiędzy grupami chłopców pojawiły się także w przypadku wariantu zabawy, polegającego na dodawaniu nowych elementów do zabawy już znanej. Najwię-

cej tego rodzaju zabaw zaobserwowano wśród chłopców w grupie K, najmniej w grupie E ($\chi^2 = 4,062$, $df = 1$, $p < 0,05$).

Jak widzimy, u dziewczynek brak jest istotnych różnic statystycznie, choć zarysowują się pewne podobne tendencje, jak u chłopców. Dziewczynki z grupy E uzyskały wysoki wynik w kategorii nowa zabawa, jednak ich zabawa różniła się od zabaw dziewczynek z pozostałych grup. Najczęściej były to pojedyncze czynności symboliczne, które dziecko wykonywało, lub miały one charakter zabawy raczej funkcjonalnej. Dziecko rzucało kasztanem, wiązało sznurek na kluczu lub pudełku itp.

Dzieci, u których mogliśmy dostrzec przejawy twórczej zabawy, najczęściej stosowały schemat narracyjny w zabawie symbolicznej. Początkowa zabawa w pieska i rzeczkę (sznurkiem i kluczem), zmieniała się w zabawę lalką (klucz), którą dziecko kładzie do łóżka (pudełko), przykrywa kocykiem (szmatka), a pod głowę kładzie poduszkę (kasztan). Przykład zabawy, w której dziecko dodaje nowe wątki i w sposób twórczy zamienia przedmioty dostępne na elementy zastępcze, to: do pierwotnej zabawy w rzeczkę dziecko dodaje statek (pudełko, lub szmatka), który pływa po tej rzece i kotka (kasztan), który siedzi na statku.

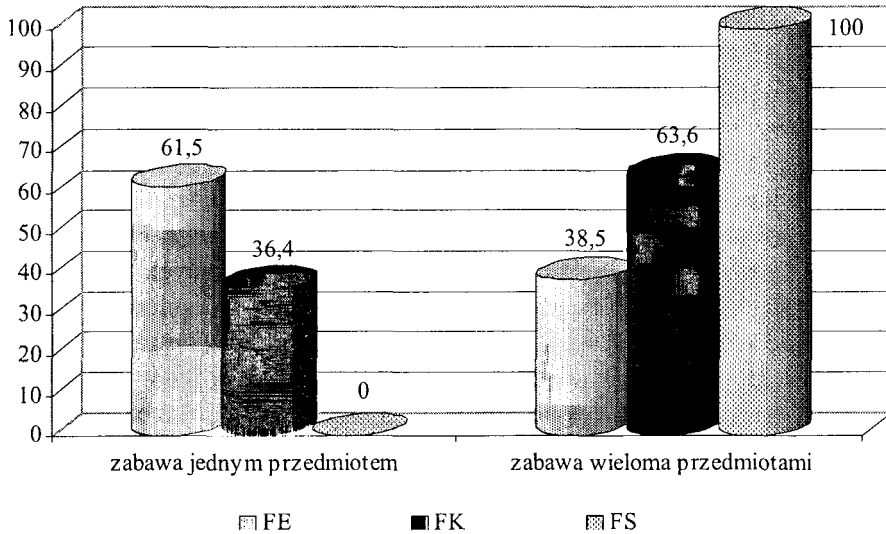
Często dzieci w trakcie zabawy zmieniały ją całkowicie. Początkowo powtarzały zabawę badacza, potem jednak używały zupełnie nowych elementów i tworzyły nową zabawę, np. udawały, że kroją ciasto (kasztana), za pomocą noża (ołówka) i karmiły pieska (klucz).

Innym aspektem brany pod uwagę w analizie tych badań, który może wskazywać na rozwój twórczego zachowania się dzieci w zabawie, była liczba przedmiotów użytych przez dziecko do zabawy. Tę cechę zabawy ujęto w 2 kategorie: albo dzieci wykazywały tendencję do zabawy wyłącznie jednym (maksymalnie dwoma przedmiotami), albo używały co najmniej 3 lub więcej przedmiotów jako elementów zastępczych.

Dzieci, które posługiwały się jednym przedmiotem, używały zazwyczaj tego przedmiotu, który wcześniej już został użyty i przemianowany przez osobę dorosłą (najczęściej był to klucz lub sznurek). Twórczy charakter miały zabawy z użyciem wielu przedmiotów, w trakcie których dzieci potrafiły dodatkowo przemianować przedmiot kilkakrotnie, np. klucz na początku zabawy był pieskiem, potem jednak dziecko zmieniło go na lalkę, kasztan był kamieniem, poduszką, piłką czy kotkiem, w zależności od inwencji twórczej dziecka.

Wykres 1 przedstawia wyniki badanych dziewczynek.

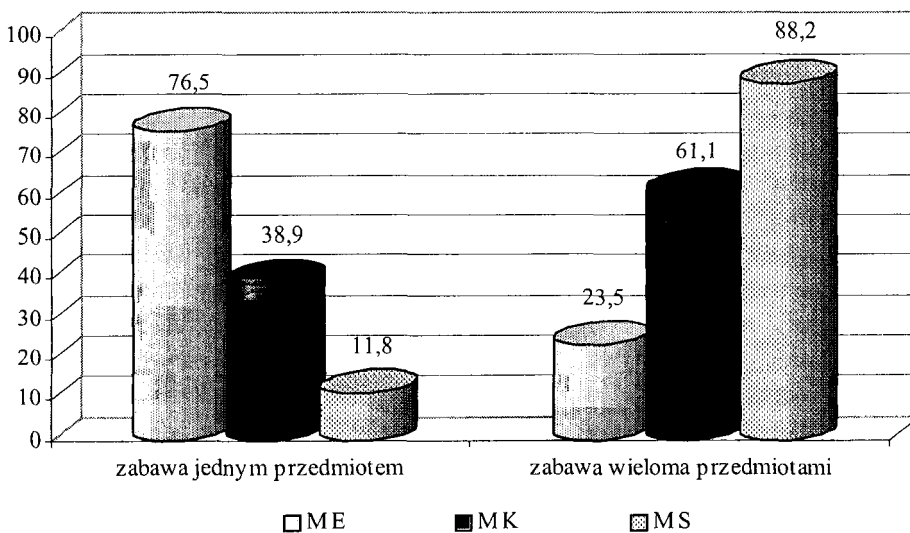
Jak możemy zaobserwować na wykresie 1, wyniki badań wskazują, iż dziewczynki w zależności od poziomu rozwoju mowy charakteryzują się różnym poziomem zabawy symbolicznej, jeśli pod uwagę weźmiemy liczbę przedmiotów użytych do zabawy. Ponad 60% dziewczynek z grupy E w zabawie używało jednego bądź dwóch przedmiotów. U dziewczynek z grupy K zabawy jednym przedmiotem zaobserwowano w 36% przypadków, lecz większość z nich wykorzystywała wiele przedmiotów. Interesujące natomiast jest to, iż wszystkie badane dziewczynki z grupy S w zabawach wykorzystywały więcej niż dwa przedmioty. Z łatwością potrafiły przemiana-



Wykres 1. Liczba przedmiotów w zabawie dziewczynek (%)

nować dostępne rzeczy na inne przedmioty czy istoty. Różnica pomiędzy grupami dziewcząt jest istotna statystycznie. Zarówno w przypadku zabawy jednym przedmiotem, jak i wieloma przedmiotami występuje różnica pomiędzy grupami E i K a grupą S. Zabawa jednym przedmiotem E : S ($\chi^2 = 10,860$, $df = 1$, $p < 0,001$), K : S ($\chi^2 = 5,282$, $df = 1$, $p < 0,05$); zabawa wszystkimi przedmiotami E : S ($\chi^2 = 10,860$, $df = 1$, $p < 0,001$), K : S ($\chi^2 = 5,282$, $df = 1$, $p < 0,05$).

Wykres 2 przedstawia wyniki uzyskane podczas zabawy chłopców.



Wykres 2. Liczba przedmiotów w zabawie chłopców (%)

Chłopcy, podobnie jak dziewczynki, wykazują duże zróżnicowanie pod względem liczby używanych przedmiotów w trakcie zabawy, w zależności od prezentowanego poziomu rozwoju mowy. Największą ubogość przedmiotów wykorzystywanych podczas zabawy wykazują chłopcy zaklasyfikowani do grupy E. Posługują się najczęściej jednym bądź dwoma przedmiotami (ponad 2/3 badanych chłopców z tej grupy), rzadko natomiast używają wielu zastępczych przedmiotów w zabawie. Najwięcej przedmiotów przemianowanych wykorzystują w trakcie zabawy chłopcy z grupy S, choć w przeciwieństwie do dziewcząt nie jest to 100% badanych chłopców. Oni też wykazują się największą inwencją twórczą w przemianowywaniu jednych przedmiotów na inne. Chłopcy z grupy K w podobnym stopniu do dziewczynek z tej grupy przejawiają zabawy pojedynczym przedmiotem lub używają ich wielu. Pomiędzy wszystkimi grupami chłopców w obu kategoriach obejmujących liczbę przedmiotów wystąpiły różnice na poziomie istotności statystycznej. W zabawie jednym przedmiotem grupa E różni się zarówno od K ($\chi^2 = 5,042$, $df = 1$, $p < 0,025$), jak i S ($\chi^2 = 14,435$, $df = 1$, $p < 0,000$), natomiast różnica pomiędzy chłopcami z grupy K i S jest na granicy istotności $p < 0,05$ ($\chi^2 = 3,367$, $df = 1$). W przypadku zabawy wieloma przedmiotami również chłopcy z grupy E różnią się znacząco od grupy K ($\chi^2 = 5,042$, $df = 1$, $p < 0,025$) i S ($\chi^2 = 14,435$, $df = 1$, $p < 0,000$), a różnica między K i S jest na granicy istotności $p < 0,05$ ($\chi^2 = 3,367$, $df = 1$).

Podsumowanie

Dzieci już w okresie wczesnego dzieciństwa w trakcie zabaw symbolicznych wykazują się twórczym zachowaniem pod wieloma względami. Badane dzieci, mimo że mogły naśladować zabawę badacza, bardzo często podejmowały próby własnych twórczych zabaw. Używały też wielu przedmiotów zastępczych, a przecież użycie przedmiotu w funkcji zastępczej wymaga od dziecka twórczej wyobraźni. Wiek tych dzieci wprowadza jednak pewne ograniczenia w zabawie, a co za tym idzie w jej aspektach twórczych. Badane 2,5-letnie dzieci najczęściej wykorzystywały w zabawie takie przedmioty, jak klucz i sznurek. Być może dlatego, że były to przedmioty wcześniej używane przez osobę badającą, która nadała im już cechy i znaczenie innych przedmiotów. Jednak gdyby tak było, dziecko wyłącznie naśladowałoby osobę badającą, a tak nie było, gdyż np. sznurek w zabawie badacza był rzeczką, u dzieci natomiast pełnił rolę węża czy smyczy dla psa, co oznacza, że dzieci potrafiły tworzyć nowe postacie.

Drugim powodem może być łatwość zamiany tych przedmiotów na inne elementy zastępcze. Klucz najczęściej był głównym bohaterem zabawy, nadawano mu role istot żywych (zwierząt) lub lalki. Pudełko natomiast najczęściej pełniło rolę łódeczka, a kawałek materiału – kocyka. Najwięcej twórczych pomysłów zamiany dotyczyło kasztana. Kasztan w rzeczywistym świecie nie pełni żadnej konkretnej roli, nie jest intencjonalnym wytworem, konwencjonalnie służącym do jakiegoś celu, być może

dlatego też dziecku najłatwiej było używać go jako elementu oznaczającego dla innego elementu oznaczonego. Jak pokazują wyniki tych badań, mimo tak wczesnego okresu rozwojowego badanych dzieci, zabawy symboliczne nie mają wyłącznie charakteru zabaw odtwórczych, naśladowczych.

Badania udowodniły, iż w zabawach już tak małych dzieci można dostrzec wiele przejawów rozwoju twórczej wyobraźni i kreatywności w zachowaniu dziecięcym. Małe dziecko w zabawie nie tylko odtwarza w działaniu elementy rzeczywistości, ale także po swojemu je przekształca, zgodnie z własnym doświadczeniem i możliwościami rozwojowymi.

Zabawy twórcze mają wielostronny wpływ na rozwój dziecka. Jak twierdzi S. Lipina [1981], już w toku gromadzenia treści do zabawy udział biorą prawie wszystkie funkcje poznawcze dziecka, takie jak: spostrzegawczość, uwaga, pamięć, wyobrażenia i myślenie. We wspomnianych zabawach u dziecka rozwija się również pomysłowość, zaradność i inicjatywa. D. Kubicka [2000] właśnie zabawę uznaje jako istotę tworzenia, gdyż dziecko bawiąc się używa swych twórczych zasobów, a jednocześnie dzięki zabawie rozwija myślenie dywergencyjne. Zabawy w rolę natomiast stają się niejako stymulatorem twórczego myślenia i są zapowiedzią twórczości w późniejszych okresach rozwoju.