

IGRA

PREDMET: RADNA TERAPIJA U MENTALNOM
ZDRAVLJU

„AKO JE IGRA VOLAN S KOJIM
INDIVIDUALCI POSTAJU MAJSTORI SVOG
OKRUŽENJA, ONDA BI IGRA TREBALA BITI
NAJMOĆNIJI TERAPEUTSKI ALAT.” (
BUNDY 1991, P. 61).



UVOD

- Igra je univerzalno pravo svakog djeteta.
- Dječje iskustvo i iskustvo mladih ljudi u igri utječe na njihov mentalni status i na njihov razvoj.
- Manjak igre može rezultirati negativnim utjecajem na razvoj i mentalno zdravlje djeteta.
- Igra može biti korisna okupacija i za odrasle.
- Porast godina = napuštanje aktivnosti igre koja prelazi u aktivnost slobodnog vremena.
- Slobodno vrijeme: neobvezavajuća aktivnost koja je intrinzično motivirana.

POSTOJE 3 TIPOA SLOBODNOG VREMENA: POSTIGNUĆE, SOCIJALNO I ODMOR (PASSMORE 1998).

- Postignuće kao jedan od tipova slobodnog vremena podrazumijeva natjecateljske i zahtjevne aktivnosti kao što su sport i sviranje instrumenta, takve aktivnosti mogu utjecati na samopouzdanje i samoefikasnost.
- Socijalno slobodno vrijeme podrazumijeva druženje s drugima što rezultira vezama i socijalnim prihvaćanjem.
- Svrha odmora je relaksacija (pozitivne posljedice: odmor; ali previše odmora može imati negativne posljedice na način da dolazi do socijalne izolacije i nije zahtjevno za pojedinca).
- Ne postoji točna definicija igre, postoje karakteristike koje ju odvajaju od ostalih aktivnosti.
- Karakteristike: intrinzična motivacija, nezavisnost o pravilima, proces koji nije orijentiran ka produktu, potreba za stalnim sudjelovanjem igrača (Rigby and Rodger 2006).

OKOLINA I IGRA

- Sudjelovanje u igri zahtjeva interakciju s fizičkim, socijalnim, kulturološkim, ekonomskim i organizacijskim aspektima okoline .
- Fizička okolina može biti prirodna kao naprimjer zemljiste, klima i umjetna kao primjerice zgrade, igračke.
- Socijalna okolina su očekivanja i stavovi drugih kao što je obitelj, prijatelji i drugi.
- Kulturološka okolina uključuje socijane norme kao što su vjerovanja, običaji, stvavovi i očekivanja.
- Ekomska okolina je dostupnost izvora kao što su financije na pojedinačnom i društvenom nivou.
- Organizacijska okolina su strukture primjerica vlada i policija.
- Važnost okoline u odnosu na igru jest dostupnost igračaka i materijala.

TEORETSKO RAZUMIJEVANJE IGRE

- Kao što postoji mnogo definicija igre tako postoji i više različitih teorija igre.
- 3 klasične teorije igre :
- 1. teorija viška energije- budući da djeca nisu odgovorna za vlastito preživljavanje, ona imaju višku energiju koju preusmjeravaju na igru.
- 2. praksa- Karl Groos (njemački psiholog i filozof) 1901. godina.
Groos izjavljuje da igra postoji u djeci kako bi mogli vježbati instiktivno ponašanje neophodno za preživljavanje.
- 3. rekapitulacija- ponavljanje aktivnosti predaka. Govori o tome kako djeca za vrijeme igre ponavljaju povijest čovječanstva, naprimjer bacanje, trčanje, udaranje loptice su videne kao sažetak aktivnosti lova.

RADNA TERAPIJA I IGRA

- Igra postaje esencijalni dio radne terapije u kasnim godinama 20.-og stoljeća.
- Igra je primarna okupacija djetinjstva i na nju se gleda kao na jedinstvenu vrijednost koja je iznad stjecanja vještina .
- Igra i aktivnosti igre nisu sinonimi. Igra je više usmjerena na djecu nego na odrasle dok radni terapeuti više koriste aktivnosti igre kako bi omogućili poboljšanje određenih vještina kao što je donošenje odluka ili rad na boljoj spretnosti fine motorike.
- Kroz igru djeca stječu nove vještine i iskustva. To im daje potencijal za izgradnju samopouzdanja koji je sastavni dio mentalnog zdravlja. Igra može izazvati osjećaj pripadanja različitim socijalnim grupama kao što je obitelj, vršnjaci i šira zajednica.

IGRA I SLOBODNO VRIJEME KAO OKUPACIJE

- Radni terapeuti vjeruju kako sudjelovanje u svrsihodnim aktivnostima uključujući igru može unaprijediti zdravlje i blagostanje (WFOT 2012).
- Roditelji bi se trebali igrati s djecom na što se gleda kao na jednu od njihovih uloga.
- Terapeuti tu mogu biti od pomoći na način da ih nauče kako se igrati s djecom.
- U Europi prosječno vrijeme koje adolescenti provode spavajući je osam do devet sati, gledajući televiziju jedan do dva sata dnevno, igrajući sport dvadeset do osamdeset minuta na dan i ostale aktivnosti slobodnog vremena deset do dvadeset minuta (Larson and Verma 1999).

- Radni terapeuti promatraju igru kao dinamičnu interakciju između djeteta, njegove okoline i okupacije i počeli su prema njoj razvijati holistički pristup.

TEORIJA ZAIGRANOSTI

- 4 ključna koncepta:
- 1. Intrinzična motivacija
- 2. Unutrašnja kontrola
- 3. Sloboda od ograničenja stvarnosti
- 4. Uokviravanje
- Kad se govori o intrinzičnoj motivaciji pojedinca ne zanimaju vanjske nagrade kao oblik motivacije, već pojedinac sudjeluje u aktivnosti zbog užitka. Unutrašnja kontrola se odnosi na kontrolu koju igrači imaju nad igrom, tijekom igre mogu sami odlučivati koja su njegina pravila.
- Sloboda od ograničenja aktivnosti znači koliko je blizu objekt kojim se igraju i sama igra stvarnosti.
- Uokviravanje je sposobnost igrača da shvati socijalne znakove i njegova sposobnost za interakciju.

RAZVITAK OKUPACIJE KOD ODRASLIH

- Model procesa transformacije okupacija (PTO) je predložen kao način razumijevanja kako se dječje okupacije razvijaju, a ne kako se dječje sposobnosti razvijaju.
- Odnosi se na dječje okupacije koje su opisane kao aktivnosti koje djeca smatraju zanimljivima ili u njima uživaju i žele ih raditi ili ih rade jer drugi vide vrijednost u tome da ih rade.
- 3 grupe za objašnjavanje sudjelovanja u okupaciji igre:
- 1. Konstrukcija okupacijskih prilika : smatra utjecaj zajednice, socijalne i kulturološke okoline.
- 2. Socijalna transakcija u napretku okupacije : govori o tome kako uključenost više osoba u okupaciju pridonosi razvoju i prilagodbi na okupaciju.
- 3. Proces samoorganizacije osnovne transformacije u okupaciji : odnosi se na dinamični sistem. Intrinzične sposobnosti u djetetu omogućavaju okupacijsku izvedbu za igru.

IGRA S OBZIROM NA DOB

- Razdoblje malog djeteta (0-6 mjeseci) : Prevladavaju senzomotoričke igre, socijalna igra fokusirana je na privrženost i povezanost, ponavljanje akcija za zabavu i užitak, osmijeh, smijeh, gugutanje, vriskanje.
- 6-12 mjeseci : Istraživanje: senzomotorička igra evolira u funkcionalnu igru. Funkcionalno : koriste igrače prema funkcionalnoj svrsi.
- Socijalno: Privrženost roditeljima, igra „uzni i daj“, kratko dolazi do interakcije s drugom djecom.

- **12-18 mjeseci :** Istraživanje: istražuje sve prostore u sobi koristeći puzanje i valjanje. Funkcionalno: jednostavno pretvaranje u igri usmjereni na sebe (pravi se d spava, jede), imitiranje modela. Socijalno: počinju interakcije s vršnjacima, paralelna igra, dijeli igračke s roditeljima.
- **18-24 mjeseci :** Funkcionalno: izvodi više povezanih akcija skupa. Socijalno: Sudjeluje u paralelnoj igri, imitira roditelje i vršnjake, grupna igra, gleda drugu djecu, počinje čekati na svoj red, uziva u samostalnim igrama (npr. bojanje, gradnja). Simboličko: animizam (neživim objektima daje karakteristike živih bića – lutka jede, pleše). Povezuje slike sa stvarnim objektima.

RANO DJETINJSTVO (2-5 GODINA)

- **2.-3.godina :** Socijalno: prevladava asocijativna paralelna igra, čekanje na svoj red u igri, interes za vršnjake, počinje zajednička igra i igra u manjim grupama, sramežljivost sa strancima posebice odraslima, pravi nered, povezuje crvenu i žutu (3 god.). Simboličko: koristi igračke kako bi prezentirao životinje ili ljude, igra se sa životinjama ili izmišljenim prijateljima. Konstruktivno: crtanje i slagalice, imitiranje odraslih koristeći igračke.
- **3.-4.godina :** Socijalno: sudjeluje u igranju uloga i igri oblačenja, priča priče, igra koja uključuje imaginarnе likove, pjeva cijele pjesme, iga uloga temeljena na ulogama roditelja. Konstruktivno: uživanje u proizvodima, pokazuje interes za cilj umjetničke aktivnosti, konstruira kompleksne strukture. Igre sa pravilima: grupne igre sa jednostavnim pravilima, sudjeluje u organiziranoj grubo motoričkoj igri.

- 4.-5.godina :Socijalno: razumije što znači čekanje na svoj red, igra se sa dva do tri djeteta 20-ak minuta. Pretvaranje:igre oblačenja, igra sa izmišljenim likovima. Konstruktivno: uživanje u proizvodima, interes za cilj aktivnosti, kompleksne strukture. Igre sa pravilima: grupne igre sa jednostavnim pravilima. Sport:vožnja tricikla, penjanje na penjalice u praku njišući noge ili ruke (visi sa penjalice držeći se za ruke ili noge).
- 5.-6.godina :Socijalno: igra se sa četvero do petro djece bez stalnog nadzora. Pretvaranje: korištenje marioneta. Konstruktivno: kompleksne strukture, gradi koristeći jednostavne alate (kosina, poluga). Iga sa pravilima: objašnjavanje pravila igre drugima, društvene igre. Sport: njihanje, vožnja biciklom, preskakanje užeta, klizi se naprijed tri metra, udara loptu sa štapom ili palicom.

SREDNJE DJETINJSTVO [6-10 GODINA]

- Socijalno: igra uključuje razgovor i šalu, prevladava igra s vršnjacima, ima najboljeg prijatelja, ima svoje „društvo“. Pokušava ugodići drugima, manje impulzivan, regulira svoje ponašanje, ima natjecateljske veze. Igra sa pravilima: igre s kartama, kompjutorske igre, ima kolekcije, može imati hobi. Sport: natjecateljska igra u grupama, timovima. Naglašavanje pobjeda i vještina.

ADOLESCENCIJA

- Adolescenti opisuju slobodno vrijeme kao pružanje užitka, slobode izbora i pauze (Passmore and French 2003).
- Pogodnosti pasivnog provođenja slobodnog vremena je odmor, previše pasivnog provođenja slobodnog vremena dovodi do dosade.
- Zajednički interesi svih adolescenata su uglavnom slušanje glazbe, komunikacija i provođenje vremena s prijateljima i gledanje televizije.

PROCJENE IGRE, TESTOVI I INTERVENCIJE

- The Symbolic and Imaginative Play Developmental Checklist (Stagnitti 1998)
- Play Skills Self Report Questionnaire (Sturges 2007)
- Test of Playfulness (Bundy et al. 2001)
- Revised Knox Preschool Play Scale (Knox 1997)
- Kids play profile (Henry 2000)
- Preteen play profile (Henry 2000)
- Adolescent leisure interest profile (Henry 2000)
- Children's Assessment of Participation and Enjoyment (CAPE)
- The Preferences for Activities of Children (King et al. 2004)

PRIMJERI

- Primjeri razloga za procjenu i koje bi se procjene koristile u tom slučaju:
- 1) Ustanoviti osnovni pravac izvedbe → Revised Knox Preschol Play Sale (Knox 1997)
- 2) Prikaz promjene tijekom vremena → Test of Playfulness (Bundy et al. 2001)
- 3) Dodatak kliničkim opažanjima → Play Skills Self Report Questionnaire (Strugess 2007)
- 4) Pomoći sa planiranjem intervencija → The Symbolic and Imaginative Play Developmental Checklist (Stagnitti 1998)
- 5) Mjerenje ishoda → Child Initiated Pretend Play Assessment (Stagnitti 2007)
- 6) Istraživanje □ → Penn Interactive Peer Play Scale (Fantuzzo and Hampton 2000)

TEST RAZIGRANOSTI-THE TEST OF PLAYFULNESS (TOP)

- pruža objektivnu mjeru angažmana u zabavnim aktivnostima.
- procjenjuje slobodnu igru za djecu u dobi od 6 mjeseci do 14 godina.
- Obavlja se promatranjem djeteta u poznatom prirodnom okruženju 15 do 20 minuta, u zatvorenom, i na otvorenom.
- Ime 24 stavke.
- Ispitivač ocjenjuje opseg, intenzitet i vještina promatranih ponašanja.
- Brojna izučavanja su potvrdila opravdanost i pouzdanost ToP-a za djecu sa i bez invaliditeta (Okimoto et al. 1999; Bundy et al. 2001; Harkness and Bundy 2001).
- Pomogao je terapeutima ispitati interakciju djece i okoline, te bavljenje produktom igranja, a ne samo vještinama igranja.
- Istimče dječje snage,a ne slabosti.

VLASTITO – IZVJEŠĆE UPITNIK VJEŠTINA IGRANJA (PLAY SKILLS SELF- REPORT QUESTIONNAIRE)

- Razvijen je za 5 - 10 godišnjake koji imaju problema sa igranjem ili društvenim vještinama; ili imaju drugi problem, poput bolesti ili invalidnosti, koji može imati učinak na iganje i/ili društvene vještine.
- Svrha: prikupiti dječje samopoimanje njihove sposobnosti na 29 vještina igre iz raznih konteksta – doma, škola, zajednica.
- Postoji i roditeljska/skrbnička verzija PSSRQ-a.
- Traje 15 minuta. Razvijen je iz načela radne terapije, ali može biti korišten od strane niza zdravstvenih i obrazovnih stručnjaka koji imaju razumijevanje razvoja djeteta.
- Korisni alat za procjenu, usredotočen na dijete i obitelj, koji se može koristiti sa djecom koja imaju razne poteškoće mentalnog zdravlja, uključujući i poremećaj koncentracije uzrokovani hiperaktivnošću.

IGRAJUĆE INTERVENCIJE

- Igrajuće intervencije ili koriste igru kao terapiju, sa rezultatima igre, ili koriste igru kao terapiju sa rezultatima bez igre.
- Terapija igrom koristi igru kako bi pomogla djetetu iskazivati osjećaje, probleme i rast iskustva.
- Osam osnovnih principa: razvoj prijateljskog odnosa; prihvatanje djeteta; popustljivost; prepoznavanje osjećaja; poštovanje; ne usmjeravanje; puštanje prirodnog procesa, te ograničenja.

PROGRAM LEARN TO PLAY (UČENJE IGRE)

- Posebna intervencija igre koja koristi igru kao terapijski medij, te igru kao ishod.
- Razvija maštovitost vještina igre djece u dobi do 6 godina i olakšava posao terapeutu, te je usredotočen na obitelj.
- Odnosi se na područje tema igri, slijeda radnji igre, zamjena predmeta, društvenih interakcija, igra uloga , te igra lutkama/plišanim medvjedićima.
- Prikladan i za korištenje u praksi ili u kućnom okruženju.

COGNITIVE ORIENTATION TO DAILY OCCUPATIONAL PERFORMANCE (SPOZNAJNO USMJERENJE NA DNEVNE RADNE IZVEDBE)

- Intervencija temeljena na dinamičnom sustavu ili spoznajnom neuroznanstvenom pristupu.
- Naglasak na međudjelovanju osobe i okoline .
- Pristup može biti korišten sa djecom starije dobi u postavkama mentalnog zdravlja sa stanjem kao što je ADHD.
- Usredotočen na osobu, temeljen na izvedbi, sa pristupom rješavanja problema, u kojem terapeut pokazuje put djetetu kako bi ono otkrilo i naučilo taktike za postizanje željenog cilja.
- Radni terapeut utvrđuje ciljeve sa djetetom, mjeri njegovu trenutnu izvedbu i zadovoljstvo aktivnošću.