MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Pasukan *World Forum for Early Care and Education's World Play* telah menghasilkan sebuah dokumen "Membongkar Mitos Tentang Bermain" sebagai sumber rujukan bagi menyokong dan memberi inspirasi kepada komuniti awal kanak-kanak dalam mendefinisikan, memperjuangkan, dan mengukuhkan peluang kanak-kanak untuk bermain.

Dalam dokumen ini, pasukan World Play mendefinisikan bermain sebagai:

Pengalaman pembelajaran semulajadi yang berlaku ketika seseorang individu berinteraksi dengan dunia sekeliling mereka untuk membina pengetahuan dan kemahiran penting untuk kesediaan ke sekolah, pekerjaan, dan kehidupan.

Dokumen ini ditujukan kepada pendidik, guru, pentadbir, keluarga, dan ahli masyarakat sebagai sumber sokongan dalam memperjuangkan hak bermain sebagai elemen penting dalam pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak. Dokumen ini juga boleh digunakan dalam mesyuarat kakitangan, serta sebagai maklumat untuk keluarga dan masyarakat. Tujuannya adalah untuk memaklumkan dasar, menyokong amalan, dan menggalakkan perbincangan bagi meningkatkan pemahaman tentang peranan bermain dalam mengembangkan potensi penuh setiap individu.

"Bermain adalah asas pembelajaran, membentuk kreativiti, ekspresi diri, dan penyelesaian masalah yang konstruktif. Bermain merupakan cara kanak-kanak bergelut dengan kehidupan untuk memberikan makna kepadanya." – Susan Linn, ahli pengasas World Play.

Nota: Petikan, rujukan pautan web, dan sumber boleh didapati dalam dokumen pelengkap yang boleh diakses melalui pautan laman web World Play World Forum: https://worldforumfoundation.org/workinggroups/play/

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Mitos Umum #1	**Bayi (Usia 0 hingga 1 tahun) tidak cukup umur atau tidak tahu cara bermain** ***Atau, mungkin juga:*** • *Bayi tidak mempunyai kemahiran bahasa sosial untuk bermain.* • *Bayi hanya tahu makan, tidur, dan membuang air sahaja.* • *Bagaimana bayi boleh bermain? Mereka belum boleh bercakap.* • *Bagaimana bayi boleh bermain? Mereka tidak mempunyai kebolehan fizikal untuk bergerak dan berinteraksi dengan orang lain.*
Realiti	Sekitar 28 minggu kehamilan, bayi mula berinteraksi dengan rangsangan luar yang diterimanya. Contohnya, apabila bayi menendang, ibu akan membalas dengan mengusap dan menyentuh perutnya, dan bayi akan bertindak balas dengan melakukan pergerakan lain (Kerajaan Australia, n.d.). Hal ini merupakan asas kepada perkembangan awal konsep *"serve and return*". Konsep ini membolehkan bayi belajar untuk berinteraksi dan bermain dengan orang di sekeliling mereka sejak dalam kandungan ibu. Bayi dilahirkan dengan keinginan untuk meneroka dunia sekeliling menggunakan semua deria melalui bermain. Sebagai contoh, bayi akan mengeluarkan bunyi seakan-akan bercakap *(babbling)* dan kemudian berhenti untuk menunggu reaksi daripada orang lain. Perbuatan ini dikenali sebagai konsep "*serve and return"* (Universiti Harvard, 2022). Melalui cara ini, bayi menggunakan bermain untuk memulakan dan mengembangkan pertuturan dalam bahasa asal mereka. *"Secara biologinya, rangkaian otak bersedia untuk dibentuk melalui pengalaman. Pengalaman yang dialami oleh seorang kanak-kanak secara asasnya mempengaruhi pembentukan rangkaian otak tersebut." – Jack Shonkoff* Bayi juga kerap menjatuhkan barang dan menunggu seseorang untuk mengambil dan mengembalikannya, lalu mengulangi perbuatan tersebut. Situasi ini merupakan interaksi bermain yang membantu mereka memahami konsep sebab dan akibat serta sifat pengekalan objek (Piaget, 1969), di samping dapat mengembangkan kemahiran sosial untuk berinteraksi dengan orang lain.

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

	Bayi gemar bermain dan bermain adalah cara yang hebat untuk menjalin hubungan! Bahkan, permainan mudah seperti "ciku-cak" boleh membuatkan bayi anda ketawa dan tersenyum! *"Waktu bayi adalah masa kebergantungan yang sangat penting dalam perkembangan seseorang manusia. Oleh itu, bayi perlu diberikan peluang untuk melakukan sesuatu untuk diri mereka sendiri sejak usia awal."* – Magda Gerber

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Rujukan Bagi Melakukan Perubahan

CARA MEMPERKASAKAN

Kongsikan maklumat mengenai perkembangan otak dan tahap perkembangan manusia dengan keluarga, ahli komuniti, pentadbir, pembuat dasar, dan ahli politik.

- Bilakah Bayi Mula Belajar? https://www.youtube.com/watch?v=NlvI0j7_bjE
- Meningkatkan Tahap Perkembangan Otak https://www.unicef.org/parenting/child-development/building-babies-brains-through-play-class
- Tahap Perkembangan Manusia dari Lahir Sehingga Berumur 2 Tahun https://www.unicef.org/parenting/child-development/your-babys-developmental-milestones

Tekankan kepentingan persekitaran rumah yang penyayang dan menyokong https://developingchild.harvard.edu/resources/serve-return-interaction-shapes-brain-circuitry/

Kongsikan dengan masyarakat tentang sains dan tahap bermain https://www.zerotothree.org/resources/series/the-development-of-play-skills-from-birth-to-3

IDEA-IDEA PRAKTIKAL UNTUK MENGGALAKKAN AMALAN BERMAIN DI RUMAH DAN KOMUNITI

Galakkan ibu hamil untuk berinteraksi dan bermain dengan bayi mereka sedari dalam kandungan. Perkara ini boleh dilakukan melalui sentuhan, usapan, nyanyian, dan membaca.

- 10 Langkah Untuk Membina Hubungan Dengan Bayi Anda https://www.babycentre.co.uk/a1049630/10-ways-to-bond-with-your-baby-bump
- Bermain Dengan Menggunakan Barang Permainan https://www.unicef.org/parenting/child-care/toys-life

Kongsikan dengan keluarga tentang pembelajaran dan kemahiran yang dibina oleh bayi semasa mereka bermain/berinteraksi.

Contoh – Perhatikan cara bayi anda meminta untuk mengulangi semula permainan. Ini merupakan cara bayi anda ingin berinteraksi dengan anda! Atau bagaimana cara bayi anda mencapai selimutnya? Ini pula merupakan cara untuk bayi anda belajar untuk mencapai sesuatu benda!

Fahami *"serve and return"* https://developingchild.harvard.edu/science/key-concepts/serve-and-return/

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

IDEA-IDEA PRAKTIKAL BAGI MENYOKONG AMALAN BERMAIN DI SEKOLAH

Berbincang dengan pengasuh dan guru di pusat asuhan kanak-kanak mengenai perkembangan yang anda perhatikan pada bayi anda.

Guru boleh menulis nota kepada keluarga untuk berkongsi maklumat tentang keadaan anak mereka di sekolah dan juga mengenai permainan yang dilakukan di taska/pusat asuhan, supaya ibu bapa boleh mempraktikkan dan mengulangi permainan yang sama di rumah.

Selain itu, ibu bapa boleh mengamalkan kegiatan rutin bersama bayi. Contohnya, ketika menyuap/memberi makan dan menggunakan tandas, jadikan aktiviti tersebut sebagai peluang untuk bermain. Semasa menukar lampin bayi, ibu bapa boleh mengambil masa sejenak untuk bermain "ciku-cak", menyanyikan lagu, membaca puisi, dan memberi mereka masa untuk memberi tindak balas serta berlatih konsep *"serve and return".*

Harvard Center for the Developing Child https://developingchild.harvard.edu/science/key-concepts/serve-and-return/

PAUTAN KAJIAN DAN SUMBER RUJUKAN LAIN

Pusat Perkembangan Kanak-kanak Harvard - *Serve and Return Video* https://www.youtube.com/watch?v=m_5u8-QSh6A

UNICEF – *Bilakah Bayi Mula Belajar?* https://www.youtube.com/watch?v=NlvI0j7_bjE

Dari Umur Kosong Hingga Tiga Tahun – *Daripada Perasaan kepada Persahabatan – Tip Membina Hubungan Sosial Emosi Yang Sihat:* https://www.zerotothree.org/resources/30-from-feelings-to-friendships-nurturing-healthy-social-emotional-development-in-the-earl y-years

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Asas perkembangan otak bermula sejak usia awal dan berterusan hingga dewasa. Rangkaian otak yang mudah dibentuk terlebih dahulu, diikuti oleh rangkaian yang lebih kompleks. Walaupun genetik seseorang individu menyediakan kerangka asas perkembangan otak bayi, pengalaman yang dialami oleh individu tersebut juga berperanan penting dalam membentuk perkembangan otak mereka. Gabungan kedua-dua faktor ini membentuk struktur otak yang berkualiti. Hal ini menjadi asas terpenting untuk membentuk hubungan pembelajaran, kesihatan, dan tingkah laku individu. Konsep plastisiti, iaitu keupayaan otak untuk menyusun semula dan menyesuaikan diri dengan persekitaran, berada pada tahap maksimum semasa usia awal dan berkurang seiring dengan peningkatan usia.

UNICEF - https://www.unicef.org/parenting/child-development/when-do-babies-begin-to-learn

Master Class, Building Baby's Brain Video
https://www.unicef.org/parenting/child-development/building-babies-brains-through-play-class

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Mitos Umum #2	**Bermain merupakan aktiviti yang membazir masa dan tidak perlu.** ***Atau, mungkin juga:*** • *Kanak-kanak tidak mempelajari apa pun dengan bermain.* • *Bermain adalah aktiviti yang tidak mempunyai tujuan.* • *Tidak ada masa untuk bermain dalam jadual seharian.* • *Kanak-kanak boleh bermain dalam waktu mereka sendiri.*
Realiti	Setiap kanak-kanak membina asas perkembangan otak mereka melalui bermain dan interaksi dengan dunia sekeliling. Melalui pengalaman ini, struktur dan hubungan baharu dalam otak akan terbentuk ketika kanak-kanak memperoleh pemahaman baru dan mengembangkan idea-idea baharu. *"Bermain bukanlah perkara yang kecil dan remeh kerana melalui aktiviti ini, ia dapat meningkatkan struktur dan fungsi otak serta merangsang fungsi eksekutif otak, iaitu proses pembelajaran yang melibatkan pencapaian matlamat dan keupayaan untuk menumpukan perhatian dengan mengelakkan gangguan." - Yogman et. al.* Selain membantu perkembangan otak kanak-kanak, bermain juga membina kemahiran sosial dan emosi yang penting untuk membina hubungan dengan orang lain. Melalui bermain, kanak-kanak belajar untuk menganalisis, membuat pertimbangan, dan bertindak balas terhadap situasi yang mereka hadapi, serta menerima dan mempertimbangkan pandangan orang lain. Kebiasaanya, bermain dilakukan tanpa matlamat yang ditetapkan pada peringkat awal, tetapi setiap permainan mempunyai matlamatnya tersendiri. Bermain juga membantu membangunkan kepekaan, ketekunan, daya tahan, dan keyakinan, yang merupakan kemahiran sosial, emosi, dan akademik penting dalam menentukan kejayaan dalam kerjaya dan kehidupan individu. Pada tahun 1989, Majlis Agung Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu mengeluarkan Konvensyen Mengenai Hak Kanak-Kanak, yang diiktiraf oleh hampir semua negara kecuali Amerika Syarikat. Dalam Konvensyen ini, Artikel 31 menetapkan hak kanak-kanak untuk bermain dan beristirahat, dan artikel ini menekankan pentingnya

	bermain sebagai aspek penting dalam pendidikan dan pengasuhan untuk membentuk pengalaman yang berkualiti bagi kanak-kanak. Pengalaman bermain membantu kanak-kanak membangunkan identiti mereka dan memahami peranan mereka dalam interaksi dengan orang lain dan persekitaran sekeliling. Melalui bermain, kanak-kanak diberi peluang untuk mencuba idea-idea baharu, mengambil risiko, dan belajar daripada kesilapan yang mereka lakukan. Perkara ini merupakan proses saintifik yang telah diamalkan oleh pemikir-pemikir terdahulu dan juga dalam masyarakat masa kini. *"Kajian terdahulu menunjukkan bahawa bermain memainkan peranan penting dalam menyokong perkembangan fizikal, intelektual, dan sosial-emosional seseorang pada semua peringkat umur. Ini diterangkan dalam pelbagai bentuk permainan; termasuk permainan tidak berstruktur, berstruktur, imaginatif, dan bebas di mana kanak-kanak mengawal permainan mereka sendiri dan mencipta peraturan mereka sendiri." - David Elkind*

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Sumber Bagi Menggalakkan Perubahan
KAEDAH PEMERKASAAN Kongsikan maklumat tentang perkembangan otak dan tahap perkembangan manusia kepada ahli keluarga, komuniti, pentadbir, penggubal dasar, dan ahli politik. Tekankan kepentingan pembangunan sosial-emosi sebagai sebuah kerangka yang dibina melalui bermain dan menyediakan kemahiran asas untuk kejayaan hidup. Usia Kosong Hingga Tiga Tahun: https://www.zerotothree.org/espanol/social-and-emotional-development Galakan oleh Konvensyen Hak Kanak-Kanak Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu - Khususnya, Artikel 31 (Bagi membantu orang lain membuat hubungan antara bermain dan perkembangan kanak-kanak melalui idea-idea praktikal di bawah).Usia Kosong Sehingga Tiga Tahun https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx *International Play Association* – Hak Kanak-Kanak Untuk Bermain http://ipaworld.org/childs-right-to-play/the-childs-right-to-play/ Bagaimana Bayi Belajar Melalui Bermain https://www.unicef.org/parentingtips/how-babies-learn-through-play Bagaimana Membesarkan Anak-anak yang Berdaya Tahan dalam Dunia yang Dipenuhi Ketakutan : Lukas Ritson TEDTalk https://www.youtube.com/watch?v=8cpTDz_-1ls https://www.youtube.com/watch?v=tdeK4B3BbM4&t=182s UNICEF Kongsikan di Pelbagai Lantaian Tentang Kepentingan Bermain. - Peter Gray's TedTalk Penurunan Aktiviti Bermain dan Peningkatan Gangguan Mental https://www.youtube.com/watch?v=Bg-GEzM7iTk

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

IDEA-IDEA PRAKTIKAL UNTUK MENGGALAKKAN AMALAN BERMAIN DI RUMAH DAN KOMUNITI

Berkongsi tip dan strategi dengan keluarga dan komuniti tentang kepentingan bermain ketika perjumpaan ibu bapa dan guru serta ketika penganjuran kelas keibubapaan. Inovasikan lantaian perkongsian baharu dengan kumpulan keagamaan, kemasyarakatan atau organisasi tempatan. https://www.unicef.org/parenting/master-classes

Perhatikan cara kanak-kanak bermain, cara mereka menyelesaikan masalah, bermain peranan, berinteraksi dengan bahan-bahan, serta menyampaikan dan membina kemahiran dan pengetahuan. Tunjukkan kepada orang lain tentang kemahiran asas yang sedang dikembangkan oleh kanak-kanak seperti penyelesaian masalah dan asas kecekalan diri. Merancang dan Merekod Pembelajaran Kanak-Kanak - Pantau dan Catat Proses Pembelajaran. Hubungkan aktiviti bermain kanak-kanak dengan pembangunan kemahiran asas dan amalan, seperti kemahiran mengumpul mengikut saiz yang merupakan asas awal matematik! https://www.youtube.com/watch?v=91o85mky6D0

IDEA-IDEA PRAKTIKAL BAGI MENYOKONG AMALAN BERMAIN DI SEKOLAH

Menyemak semula jadual dan aktiviti di sekolah bagi mencapai keseimbangan antara aktiviti yang disusun oleh kanak-kanak dan yang ditetapkan oleh dewasa. Pastikan terdapat peluang yang mencukupi bagi kanak-kanak untuk mengausai kemahiran lain, seperti penyelesaian susun suai gambar *(puzzle)*. *Optimus Education Blog* - https://blog.optimus-education.com/getting-right-balance-between-adult-led-and-child-initiated-learning
Amati dengan teliti cara kanak-kanak bermain, menyelesaikan masalah, bermain peranan, berinteraksi dengan bahan-bahan, serta menyampaikan dan membina kemahiran dan pengetahuan. Perhatikan kanak-kanak bagi menilai tahap perkembangan semasa mereka. Seterusnya, guru boleh menetapkan matlamat, merancang aktiviti, dan menyediakan bahan-bahan yang sesuai untuk menyokong mereka dalam memperoleh dan menguasai tahap kemahiran dan kebolehan yang bersesuaian dengan umur mereka. *Queensland CAA* - Mendokumentasi Pembelajaran Kanak-Kanak - https://www.youtube.com/watch?v=91o85mky6D0

PAUTAN KAJIAN DAN SUMBER RUJUKAN

United Nations Convention on the Rights of the Child - https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx
UNICEF – Bagaimana Bayi Belajar Melalui Bermain - https://www.unicef.org/parentingtips/how-babies-learn-through-play
Usia Kosong Hingga Tiga Tahun: Apakah Perubahan Penting Dalam Perkembangan Otak Bayi Selepas Kelahiran? https://www.zerotothree.org/resources/1379-what-are-the-most-important-changes-in-the-brain-after-birth

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Mitos Umum #3	**Kanak-kanak tidak akan belajar tanpa bantuan orang lain** *Atau, mungkin juga:* • *Kanak-kanak memerlukan permainan yang dirancang oleh dewasa, bukan permainan bebas.* • *Kanak-kanak memerlukan dewasa untuk mengajar mereka pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan.* • *Kanak-kanak perlu diajar dengan jelas mengenai tingkah laku yang sesuai.* • *Kanak-kanak perlu mempelajari tempat mereka.* • *Bermain tidak akan membantu kanak-kanak mencapai standard pembelajaran.* • *Guru perlu menitikberatkan semua tahap perkembangan dalam pelan pembelajaran mereka.*
Realiti	Seperti yang dinyatakan di atas, bermain boleh berlaku apabila kanak-kanak memberi tumpuan sepenuhnya kepada pengalaman bermain itu sendiri dan tiada tujuan yang telah ditetapkan pada peringkat awal (walaupun setiap permainan mempunyai tujuannya tersendiri). Kanak-kanak secara semulajadi berinteraksi dengan orang lain dan dunia sekeliling mereka melalui bermain. Melalui proses ini, kanak-kanak mencipta idea dan pemahaman baharu, meneroka konsep-konsep baharu, dan menghubungkan pengetahuan baharu dengan pengetahuan sedia ada sebelumnya. Kanak-kanak tidak semestinya memerlukan orang dewasa untuk merangka dan merancang aktiviti bermain, sebaliknya mereka memerlukan orang dewasa untuk menyokong, memberi masa dan ruang kepada mereka untuk bermain supaya mereka dapat meneroka, menemui, dan mendapatkan pengetahuan baharu. Bermain membantu membangunkan kemahiran menumpukan perhatian dan daya fokus, ketekunan, kecekalan, dan meningkatkan keyakinan individu. Penguasaan kemahiran sosial, emosi, dan akademik amat penting untuk penentuan kecemerlangan kerjaya dan kehidupan harian seseorang. Melalui penguasaan kemahiran ini, kanak-kanak dapat mempelajari tingkah laku sosial yang bersesuaian semasa berinteraksi dengan orang lain, termasuklah dengan rakan sebaya dan orang dewasa, dalam pelbagai situasi dan konteks. Orang dewasa boleh membantu untuk membina hubungan dan peluang pembelajaran yang bermakna dengan mengajukan soalan-soalan yang bersifat terbuka *(open-ended questions)*, memberi pilihan, menggalakkan

kanak-kanak untuk berfikir, serta memastikan kanak-kanak mengambil risiko yang selamat ketika mereka bermain.

"Sains Pembelajaran merupakan sebuah bidang penyelidikan gabungan telah mengenal pasti empat kunci utama bagi pembelajaran yang bermakna: pembelajaran berlaku dengan lebih baik apabila kanak-kanak aktif secara mental (tidak pasif), keterlibatan dan daya tumpun (tidak terganggu), mempunyai interaksi sosial (dengan rakan sebaya atau orang dewasa), dan mampu menghubungkan pengalaman bermakna dengan kehidupan mereka." - Hirsh-Pasek et al.

Dengan melakukan pemerhatian dan mendokumentasikan aktiviti bermain kanak-kanak di sekolah, guru dan orang dewasa dapat mengenal pasti hubungan antara penetapan standard kurikulum serta hasil pembelajaran bagi membantu kanak-kanak mencapainya.

Bermain di sekolah boleh dilakukan melalui permainan bebas (tidak berstruktur), permainan dengan bahagian-bahagian yang boleh dipisah-pisahkan *(loose part play)*, bermain dengan barang mainan, permainan berstruktur, bermain dengan bahan interaktif yang direka khas, serta aktiviti pembelajaran melalui pendekatan bermain.

“Jika pembelajaran formal diperkenalkan terlalu awal, terlalu intensif, dan secara abstrak, kanak-kanak mungkin dapat mempelajari pengetahuan dan kemahiran yang diajar, namun mereka mungkin tidak dapat mengaplikasikannya dengan baik." - Lillian Katz

Apabila kanak-kanak bermain secara bebas, mereka menerapkan konsep asas matematik, sains, bahasa, kreativiti, kemahiran sosial, dan pengawalan emosi. Peranan orang dewasa atau guru dalam persekitaran sekolah adalah untuk menyediakan bahan yang sesuai, masa, dan mencari peluang yang tepat untuk menyokong proses pembelajaran. Hal ini termasuk membantu kanak-kanak membuat hubungan, mempelajari kemahiran baharu dengan memberi sokongan, serta memberi peluang kepada kanak-kanak untuk terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mereka menguasainya. Menurut Vygotsky, ini dikenali sebagai peranan "Orang Lain yang Lebih Berpengetahuan" *(More Knowledgeable Other)* ketika kanak-kanak berada dalam "Zon Pembangunan Proksimal" *(Zone of Proximal Development)* mereka (McLeod, 2019).

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

	Dalam Zon Pembangunan Proksimal ini, peranan orang dewasa adalah untuk mengenal pasti jika kanak-kanak menghadapi kesukaran untuk mempelajari sesuatu yang baharu atau untuk melaksanakan langkah seterusnya, serta memberikan nasihat dan sokongan untuk membantu kanak-kanak menyelesaikan permainan mereka sehingga mereka dapat menguasai kemahiran atau pengetahuan yang diinginkan. Proses ini bukanlah tentang memberikan jawapan yang betul, tetapi bagi membantu mereka menyelesaikan masalah, membuat hubungan, dan membina pengetahuan mereka sendiri. *" Waktu kanak-kanak adalah tempoh kritikal bagi pembangunan otak. Otak kanak-kanak mengalami perubahan bentuk dan saiz sebagai tindak balas terhadap semua yang mereka alami pada tahun-tahun awal tumbesaran. Persekitaran baharu, pengalaman hidup, hubungan dengan ibu bapa/penjaga, dan hubungan dengan orang lain boleh mempengaruhi cara rangkaian otak yang kompleks berhubung. Rangkaian sinaptik ini akhirnya akan menentukan fungsi otak dan perkembangan tingkah laku." - Pamela Li*

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Rujukan Bagi Menggalakkkan Perubahan

KAEDAH PEMERKASAAN

Fahami sains di sebalik asuhan dan pendidikan awal. Demonstrasikan dan kongsikan kemahiran serta pengetahuan ini dengan keluarga, rakan sekerja, pentadbir, dan penggubal dasar. https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/may2017/case-brain-science-guided-play

Jemput pentadbir sekolah dan pegawai awam ke program anda, kaitkan aktiviti permainan kanak-kanak dengan standard dan matlamat pendidikan negara, dan tunjukkan bagaimana program anda selaras dengan matlamat tersebut.*UNICEF Early Learning Development Standards for Children* https://evaluationreports.unicef.org/GetDocument?fileID=9571

Bermain Pada Awal Kanak-kanak: Peranan Bermain Dalam Setiap Persekitaran https://www.youtube.com/watch?v=pjoyBZYk2zI

Bekerjasama dengan arkitek tempatan dan rakan komuniti untuk “Mereka Bentuk Ruang Bermain yang Inspiratif dan Efektif untuk Kanak-Kanak”. Kumpulan Kerja Forum Dunia -https://worldforumfoundation.org/wp-content/uploads/2018/06/5022458.pdf

IDEA-IDEA PRAKTIKAL UNTUK MENGGALAKKAN AMALAN BERMAIN DI RUMAH DAN KOMUNITI

Perhatikan dan Jelaskan Proses Pembelajaran - Tekankan kemahiran akademik prasekolah yang dibangunkan semasa kanak-kanak bermain. Apabila kanak-kanak mengumpulkan objek seperti kereta, haiwan, daun, dan batu berdasarkan ciri-ciri yang serupa, aktiviti ini sebenarnya membentuk asas kemahiran matematik awal. Selain itu, kongsikan dengan keluarga tentang jenis dan cara barangan harian di rumah boleh digunakan untuk mencipta peluang bermain yang bermakna dan penting bagi pembelajaran asas.

Kumpulkan *games* dan aktiviti matematik daripada program anda dan kosngikannya dengan keluarga. Berikan tip kepada keluarga untuk meningkatkan kemahiran matematik semasa berada di kedai, pasar, stesen minyak, kedai haiwan peliharaan, majlis keluarga, dan tempat-tempat lain.https://nrich.maths.org/early-years-old

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Kongsi mainan dan *games* yang boleh dihasilkan di rumah dengan menggunakan *Loose Part* untuk membangunkan dan menyokong peluang pembelajaran melalui bermain dalam semua bidang perkembangan kanak-kanak. Terangkan konsep "Dari Dalam Kandungan ke Kerjaya"; iaitu tentang kepentingan bermain untuk kanak-kanak membina asas kukuh untuk persekolahan dan kehidupan. Sebagai contoh - permainan berima, mencipta cerita daripada gambar, bermain pondok-pondok, menyanyi, melukis dan mewarna, serta bermain dengan huruf dan nombor.

Bermain di Luar Rumah SA https://www.education.sa.gov.au/sites/default/files/npsa-familyday-care-loose-parts.pdf
Mencipta Barang Mainan di Rumah – UNICEF https://www.unicef.org/parenting/child-care/toys-life

IDEA-IDEA PRAKTIKAL BAGI MENYOKONG AMALAN BERMAIN DI SEKOLAH

Sokong aktiviti bermain kanak-kanak dan bayi dengan cara menerangkan setiap tindakan satu persatu. Setiap penjelasan tentang tindakan ini membentuk hubungan dalam otak mereka. Semakin banyak hubungan dibentuk, semakin banyak maklumat yang disimpan untuk digunakan dalam pembelajaran dan pembangunan kemahiran baharu kanak-kanak. Berikan ringkasan selepas kanak-kanak selesai bermain atau melakukan aktiviti untuk mengukuhkan apa yang mereka pelajari atau kemahiran yang sedang mereka kembangkan. Sediakan pelbagai bahan untuk dieksperimen, gunakan proses saintifik dengan bertanya "Saya meramalkan apa yang akan berlaku selepas ini... Apa yang sedang berlaku... Apa yang anda fikir baru saja berlaku?" Akhiri dengan ringkasan seperti, "Jadi, kamu katakan apabila kamu letakkan batu ke dalam air, air melimpah keluar. Adakah kamu berpendapat bahawa semua benda akan membuatkan air melimpah? Mari kita cari tahu."

Bertemu kanak-kanak dan berbual-bual tentang awal matematik bagi memperkaya perbendaharaan kata dengan semua peringkat umur semasa mereka bermain dan meneroka. Tingkatkan perbendaharaan kata seperti perkataan lebih tinggi/lebih rendah, lebih berat/lebih ringan, kurang/lebih, sedikit/banyak... di depan/belakang, di atas/bawah, di atas/bawah. Kira dan sentuh setiap objek bersama-sama kanak-kanak, dan selalu selesaikan dengan menyebutkan bilangan terakhir yang telah anda kira (kardinaliti), seperti 1, 2, 3... Itu adalah 3.

Sediakan pelbagai *loose part* untuk membolehkan kanak-kanak mencipta dan bereksperimen dengan sifat dan ciri-ciri objek semulajadi seperti daun, batu, kerikil, dahan, buah cemara, dan objek lain yang boleh digunakan dalam pelbagai cara yang berbeza. Mengekplorasi dan bereksperimen dengan *loose part* membina kemahiran kerjasama, penyelesaian masalah, kemahiran motor halus dan kasar, kreativiti, seni, sains, matematik, membuat analisis, serta peluang untuk bermain tanpa Batasan. N*ature Play SA* https://www.education.sa.gov.au/sites/default/files/npsa-familyday-care-loose-parts.pdf

MEMBONGKAR MITOS TENTANG BERMAIN

Menyemak semula program anda bagi memberikan kanak-kanak masa, kebebasan, dan peluang. Bagaimana Membesarkan Anak-Anak yang Cekal dalam Dunia Yang Menakutkan https://www.youtube.com/watch?v=8cpTDz_-1ls
Guru yang Berancang - Memilih Strategi Ungguk untuk Pembelajaran Kanak-Kanak
Ann S. Epstein NAEYC https://www.naeyc.org/resources/pubs/books/intentional-teacher-revised-edition
Memantau dan mendokumentasikan perkembangan dan penguasaan kemahiran kanak-kanak untuk menyesuaikan pengajaran dan aktiviti secara individu.
Mendokumentasi pembelajaran Kanak-kanak https://www.youtube.com/watch?v=RdOqkukZikE

PAUTAN KAJIAN DAN SUMBER RUJUKAN

Cumbria Council, UK – Pengaruh budaya dalam perkembangan awal melalui kepercayaan dan cara mendidik anak

.https://www.cumbria.gov.uk/elibrary/Content/Internet/537/3953/4202/7088/42563164148.pdf?timestamp=42627367

Pusat Perkembangan Kanak-Kanak Harvard - Bagaimana Kank-kanak dan Orang Dewasa Membina Keupayaan Utama dalam Kehidupan https://www.youtube.com/watch?v=6NehuwDA45Q

UNICEF – Belajar Melalui Bermain - Memperkukuh Pembelajaran Melalui Bermain dalam Program Pendidikan Awal Kanak-Kanakhttps://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf

Pusat Perkembangan Kanak-kanak Harvard – Sumber Rujukan dan Video : Menyeimbangkan Cabaran dan Mengukuhkan Kecekalan Kanak-kanak https://developingchild.harvard.edu/resources/inbrief-resilience-series/

Nota:

Kesemua petikan, rujukan pautan web, dan sumber yang disenaraikan dalam dokumen "Membongkarkan Mitos tentang Bermain" boleh diakses melalui pautan laman web *World Play World Forum*:

https://worldforumfoundation.org/workinggroups/play