

Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра педагогіки та психології

Реєстраційний № _____

Кваліфікаційна робота

**ПОЯВА ТРАДИЦІЙНИХ ТА СУЧАСНИХ ІГОР СЕРЕД ДІТЕЙ МОЛОДШОГО
ШКІЛЬНОГО ВІКУ**

СІРМОЇ ДОМІНІКА ВАСИЛІВНА

Студентка IV-го курсу

Освітня програма: 013 Початкова освіта

Ступінь вищої освіти: бакалавр

Тема затверджена Вченою радою ЗУІ

Протокол № 10 /27 жовтня 2021 року

Науковий керівник:

Чопак Єва Василівна

ст. викладач

Завідувач кафедру:

Біда Олена Анатоліївна,

доктор пед. наук, професор

Робота захищена на оцінку _____, «__» _____ 202_ року

Протокол № _____ / 2022

Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра педагогіки та психології

Кваліфікаційна робота

**ПОЯВА ТРАДИЦІЙНИХ ТА СУЧАСНИХ ІГОР СЕРЕД ДІТЕЙ МОЛОДШОГО
ШКІЛЬНОГО ВІКУ**

Ступінь вищої освіти: бакалавр

Виконав: студентка IV-го курсу
СІРМОЇ ДОМІНІКА ВАСИЛІВНА
Освітня програма: 013 Початкова освіта

Науковий керівник: **Чопак Єва Василівна**
ст. викладач

Рецензент: **Габода Єва Бейлівна**,
ст. викладач

II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola
Pedagógia és Pszichológia Tanszék

**HAGYOMÁNYOS ÉS KORSZERŰ JÁTÉKOK MEGJELENÉSE A
KISISKOLÁSOK KÖRÉBEN**

Szakdolgozat

Képzési szint: alapképzés

Készítette: Szirmai Dominika

IV. évfolyamos hallgató

Képzési program: 013 Tanító

Témavezető: Csopák Éva

adjunktus

Recenzens: Gabóda Éva

adjunktus

ЗМІСТ

| | |
|---|----|
| ВСТУП | 6 |
| I. ДИТЯЧІ ІГРИ | 8 |
| 1.1. Загальна характеристика ігор | 8 |
| 1.2. Особливості ігор | 10 |
| 1.3. Види ігор | 11 |
| 1.3.1. Тренувальні ігри | 12 |
| 1.3.2. Символічні ігри | 14 |
| 1.3.3. Конструальні ігри | 15 |
| 1.3.4. Ігри – вправи | 16 |
| II. ДИТЯЧІ ІГРАШКИ В МИНУЛОМУ І СЬОГОДЕННІ | 18 |
| 2.1. Створення ігор | 18 |
| 2.2. Народні дитячі ігри | 20 |
| 2.3. Угорські дитячі ігри | 22 |
| III. ДИТЯЧІ ІГРИ В ПОЧАТКОВОМУ ШКІЛЬНОМУ ВІЦІ | 24 |
| 3.1. Роль ігор в розвитку дитини | 24 |
| 3.2. Свідоме використання ігор в навчанні | 25 |
| IV. ДОСЛІДЖЕННЯ КОРИСТУВАННЯ ДИТЯЧИХ ІГОР УЧНЯМИ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ | 29 |
| 4.1. Методи дослідження, гіпотези | 29 |
| 4.2. Місце дослідження та демонстрація зразка | 30 |
| 4.3. Демонстрація результатів | 30 |
| 4.4. Аналіз інтерв'ю педагога | 40 |
| ВИСНОВОК | 45 |
| РЕЗЮМЕ | 47 |
| ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА | 48 |
| СПИСОК РИСУНКІВ І ТАБЛИЦІВ | 49 |
| ДОДАТКИ | |
| Додаток №1 Завдання для учнів | |
| Додаток №2 Плані інтерв'ю педагога | |

TARTALOMJEGYZÉK

| | |
|---|----|
| BEVEZETÉS | 6 |
| I. GYERMEKJÁTÉKOK | 8 |
| 1.1. A játék általános jellemzése..... | 8 |
| 1.2. Játék sajátosságai..... | 10 |
| 1.3. A játék fajtái..... | 11 |
| 1.3.1. Gyakorló játékok..... | 12 |
| 1.3.2. Szimbolikus játékok..... | 14 |
| 1.3.3. Konstruáló játékok..... | 15 |
| 1.3.4. Szabály játékok..... | 16 |
| II. GYERMEKJÁTÉKOK RÉGEN ÉS MA | 18 |
| 2.1. A játék kialakulása..... | 18 |
| 2.2. Népi gyermekjátékok..... | 20 |
| 2.3. A magyar gyermekjátékok..... | 22 |
| III. GYERMEKJÁTÉKOK A KISISKOLÁSKORBAN | 24 |
| 3.1. Játék szerepe a gyermek fejlődésében..... | 24 |
| 3.2. A játéktevékenység tudatos felhasználása a tanulásban..... | 25 |
| IV. AZ ALSÓ OSZTÁLYOS TANULÓK GYERMEKJÁTÉKHASZNÁLATÁNAK KUTATÁSA | 29 |
| 4.1. Kutatás módszerei, hipotézisek..... | 29 |
| 4.2. Kutatás helyszíne és a minta bemutatása..... | 30 |
| 4.3. Az eredmények bemutatása..... | 30 |
| 4.4. A pedagógusokkal végzett interjú eredménye..... | 40 |
| ÖSSZEFOGLALÁS | 45 |
| REZÜMÉ | 47 |
| HIVATKOZOTT IRODALOM | 48 |
| ÁBRÁK ÉS TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE | 49 |
| MELLÉKLET | |

1. sz. melléklet: Feladatlap a tanulók számára
2. sz. melléklet: A pedagógusok interjú vázlata

BEVEZETÉS

„Semmiiben sem nyilvánul meg olyan világosan az emberek jelleme, mint a játékban.”

(Lev Tolsztoj)

A gyermekek személyiségfejlődésének egyik fontos része a játék. A játék az önismeret alapja, segít a gyermekeknek megismeri a környezeti világot, illetve szórakoztatja őket. A tanuló tevékenységei a játék és a tanulás, ezek együttesen teljesülnek ki. A gyermek fejlődésével megváltozik a játék módja és szintje.

A szakdolgozat célja, hogy bemutassa a gyermekjátékok történetét, milyen játékok fordultak elő régen és a napjainkban, a régi játékok mennyire vannak jelen a mai gyerekek életében, illetve betekintést nyújt, hogyan nyilvánul meg a játék az iskolában és a tanítási órán mely gyermekjátékok segítik ki az alsó osztályos gyermekek tanulását.

Munkám négy fejezetből és azok alfejezeteiből áll. Az első fejezet kifejti a gyermekjátékok történetét, illetve a játékfajták sajátosságait. Fontos tudnunk, hogy a gyermekjátékok honnan indultak, milyen korszakokon mentek keresztül. Olvashatjuk egyes alkotók felfogásait és véleményeit a játékról. A munka kifejti, hogy milyen játékok és játékfajták voltak jelen, illetve milyen játékok voltak hasznosak és érdekesek az emberiség életében. A játékoknak többféle fajtája van, ezek segítségével elkülöníthetők a játékok, mint például a szabályjátékok, funkciós játékok, utánozó játékok stb.

A második fejezetben olvasható, milyen gyermekjátékok fordultak elő a múlt században és napjainkban. Régen is ugyanolyan fontos volt a személyiségfejlődésben és a gyermek életében a játék, mint most. A játékok évről-évre változnak, mindig újabbat, érdekesebbet és hasznosabbat találnak fel, de előfordul olyan játék, amely a múltból maradt ránk, kiállta az idő próbáját és a gyerekek ma is ugyanúgy szeretik.

A harmadik fejezet ismerteti, hogy milyen gyermekjátékokkal találkozhatunk az iskolában, illetve hogyan jelenik meg a tanulásban a játék. Fontos, hogy a tanár az érdeklődést felkeltvén, ötletesen és játékosan vezesse a tanítási órát, ezzel segíti a tanulókat a könnyebb tanulásban.

A negyedik fejezet a vizsgálatot tartalmazza. Tárgya a kisiskolás gyermekek játékokról való elképzelései, felfogásai és játékok használatának a vizsgálata. Céлом, hogy bemutassam, a gyerekek hogyan vélekednek a gyermekjátékokról, illetve megvizsgáljam, milyen gyermekjátékokat használnak szívesen és a tanórán mely játékok vannak jelen.

A vizsgálat elkészítéséhez kvalitatív és kvantitatív felmérést alkalmazok a Nevetlenfalui Középiskola 2., 3. és 4. osztályos tanulók körében. A gyerekeket egy képeket tartalmazó feladatlap segítségével kérdezem ki, hogy melyek azok a játékok, amelyeket ismernek és/vagy használnak. A képek között a mai játékok mellett néhány generációval korábban vidékünkön ismert játékokat is találni.

A 2., 3. és 4. osztályos tanulók osztályfőnökeivel interjút készítek, ahol megkérdezem a tanárnőket, hogy a tanórákon és azon kívül, mely játékokat játsszák a gyerekek, illetve milyen arányban van a játék a tanulás mellett.

A feladatlapokat összegzem, az interjút lejegyzem és az eredményeket a negyedik fejezetben bemutatom.

I. GYERMEKJÁTÉKOK

A játék az emberi tevékenység olyan sajátos típusa, mely az egész emberiség életét végig kíséri. Ha alaposan megfigyeljük az emberi életet, akkor azt láthatjuk, hogy az ember először játszik, majd tanul, így készül fel a felnőttkori életre és a későbbi munkájára.

A játéknak többféle definíciója és meghatározása létezik. A játék sokfajta jelkép, a valóság szimbóluma, hiszen a valóság kreatív utánpótlása. A játék a gyermekeket felkészíti az életre, a képességek kibontakozásának az eszköze. A gyermekek játék eszközei, olyan tárgyak, mellyel nyílt és személyes kapcsolata alakul ki. A játékszer sokszor a játszótársat is helyettesíti (Szapu, 1996).

A gyermekjátékok cselekvés közben a gyermekeknek erősíti a szociális viselkedését, a kommunikációját, a megértést és a mások iránti szeretetét. Érzelemmel teli cselekedett, rendkívül formálja a személyiséget. Fejleszti az önismeretet, a másokkal való kapcsolattartást és a tiszteletet a társaival szemben. A játék közben a gyermekek felszabadultak, nincsenek álarcaik, amely során láthatóvá válik igazi személyiségük. Érzelemteljesen játszanak, örvendeznek, izgulnak és akár bosszankodnak. Belemélyülnek, egy valóságos helyzetben tapasztalt hasonló élményeket élnek meg.

A kisgyermeknek a játék fontos tevékenység, komolyan veszi a tevékenységet, így sokszor segítséget kell adni számukra a siker és a veszteség feldolgozásához, mert mindkettőt másképp éli meg. A játék üzenete, hogy soha nem szabad feladni, mert a vesztes helyzetből is lehet nyerni. A legtöbb játékhoz szabály is kötődik, amelyet fontos betartani, mivel nélkülözhetetlen a társakkal való együttműködéshez. Már a kisiskolás korban elsajátítjuk a gyerekekkel a sportszerűséget, a helyes cselekvést a játékban (K. Nagy, 2014).

1.1. A játék általános jellemzése

A játék mindenhol megtalálható, az ember akár fiatal vagy idős mindig megragadja a játék élménye és képes átadni magát a játéknak. Egész életünk során, születéstől a halálig jelen van, az életkortól megfelelően azonban változó. A játék saját akarattal, szabadon választott tevékenység, amelyben nincs kényszer. Ha megfigyeljük, a játék mindenkinek más szerepet tölt be, a gyermekek számára a legtermészetesebb cselekvés, a pedagógusnak alapvető feltétele a tanításban, illetve a szülőnek és a tudomány számára is más funkciót lát el.

A játék fogalmának konkrét meghatározása nincs, mert minden ember más-más oldalról és szempontból közelíti meg a játékot. Jelentősen eltérnek a játékról kialakított vélemények, a különbség talán annak mondható, hogy mindenkinek más a felfogása a világról és az emberiségről. Sok jelentése van, kifejezhet cselevést, tevékenységet, tárgyat, de beszélhetünk a színészek játékaikról vagy képzelet játékaikról. A játéktevékenységek közé tartozik a különböző társasjátékok vagy akár a bújócska, fogócska. Játék lehet a színésznek a munkája, a zongoraművész vagy festő virtuóz játékát is tekinthetjük a játékcselekvés egyik fajtájának. A játékot eszközként is használjuk, mint például baba, autó, maci, dob, kirakó stb. (Maszler, 2002).

A játék a gyermek természetes önkifejezése és megnyilatkozása, amelyben örömet szerez, ahol a gyermek élményei cselekvésé alakul át, ez mind kiválóan alkalmas a gyerek megismerésére. A játék segítségével közli a körülötte lévőknek, hogy ő milyennek látja és milyennek akarja látni a körülötte lévő világot, milyen problémái vannak, mitől vagy kitől szorong. A felnőtteknek és a tanároknak egyben meg kell érteni a gyerekeket, meg kell érteni a játék fontosságát és tudnunk kell megfelelő játszótársai lenni a gyerekeknek (Kádár – Bodoni, 2010).

A kisiskolás gyermekek életében és fejlődésében meghatározó jelentőséggel bír a játék. Olyan tevékenységi forma, mely segítségével élményeket, tapasztalatokat és tudást gyűjt a körülvevő világról. Segít elsajátítani és gyakorolni a felnőtt élet szerepeit, illetve fejleszteni a képességeit. Ebben az életkorban nem pótolható mással a játék, mivel a különböző játéktípusok nagyban fejlesztik a gyermek személyiségét.

A játék mind a gyermek, kamasz, és a felnőtt életében más szerepe van, ezeknek megfelelően változik a játékformái is. A gyermek úgy játszik, ahogy az ő fejlettsége meghatározza, és úgy fejlődik, ahogy a játéka hat ebben. Ahogy növekednek az emberek, egyre jobban értik meg a körülvevő világot, társadalmat és önmagukat, és ennek köszönhetően a játéka is az ő szintjére változik.

A felnőttek játéktevékenységeihez tartoznak a kártyajátékok, szerencsejátékok, vagy akár a kérdezz-felelek játék is. Ezek hozzájárulnak a felnőttek műveltségéhez. Az óvodáskorú gyerekek elsődleges tevékenysége a játék, elsősorban a dramatizálás. A kisiskolás gyerekek életében is, a szabadidős tevékenységként jelenik meg, például sportkör. Ezeket, ha tovább fejlesztjük, akkor ifjúkorban már az olimpiai játékok vannak jelen, például foci, kosárlabda stb. Felnőttkorban viszont ezek már hivatásként is jelen lehetnek (Maszler, 2002).

A gyermeki játék olyan szabad, önkéntes és különböző vágykielégítő tevékenység, melynek célja, hogy a gyermek a játékban önmagában van. Eben az életkorban nincs más olyan tevékenység, mint a játék, amely nagymértékben hat a gyermek pszichés, szociális és motoros személyiségkomponensére. A kíváncsisága, a felfedező képessége, az hogy a felnőtthöz hasonlítsa magát, a pszichikus szükséglet rendfokozatára növeli a játékot. Játék közben ismeri fel a lehetőségeit, illetve annak korlátait (Kovács – Bakosi, 2007).

A kisiskolás gyermek mindennapjaiban a játék örömforrás, feszültségoldó hatás és személyiségfejlesztő hatás. Többféle jellemzői vannak a játéknak, ezek a következők (Körmöci, 2002):

- szabadon választott
- élményszerzés
- segít a konfliktuskezelésben
- veszély legyőzése
- önkéntes
- minden megtörténhet
- társas kapcsolatok kialakítása
- funkcióöröm

A gyerekek a játékon keresztül ismerik meg a világot, a tanár ezen keresztül ismerheti meg a gyermeki világot, fedezheti fel a gyermek örömeit, problémáit. A játék sok mindent ad a gyermekeknek, játszótársat közvetít, megnyugtató, megneveteti és a legfontosabb, hogy neveli. Óvodáskorban a gyermek főleg utánoz és spontán tevékenységeket végez, kisiskoláskorban viszont fejleszti a memóriát, a problémamegoldó képességét, a kreatív képességét (Fáyiné Domb — SztanánéBabics, 2015).

1.2. A játék sajátosságai

A játék egyik kiemelkedő sajátossága az *örömforrás*. A gyerek nem azért játszik, hogy megtanuljon adott dolgokat, hanem azért mert jó játszani, és a játék segítségével levezeti a benne zajló feszültséget. A játék során átélt élményt mindig újra akarja játszani, viszont a játék csak addig érdekes számára, ameddig le nem vezette a feszültséget, illetve amíg a játék képes újat adni a gyermeknek. A játéköröm a játék érdemi részéből nyílik, abból a sajátosságból, hogy a játék önmagáért való. Örömforrást okozhat még a vágymegjelenítés is, mivel a játék során a gyermek az általa kedvelt szituációt teremti meg (Maszler, 2002).

Mérei és Binét (2003) könyvében olvashatjuk, hogy a játék lényegét, a játék örömszínezetében jelöli meg, ami körülzárja más tevékenységektől. Ez az öröm abból ered, hogy a játékban maga a tevékenység okozza a boldogságot és nem a vágyak kielégítése. A játék önmagáért játszódik és a folyamat add izgatottságot és ösztönt.

A vágyteljesítés abból adódik, hogy a gyermek céljai, vágyai nem mindig teljesülnek a valóságban, viszont a játékban ez mind valóra válhat. A játék sajátosan tudatos tevékenység, de ez bizonytalan, könnyen felcserélhető célokból rakódik össze (Mérei – Binét, 2003).

A játék *önkéntes és szabadon választott tevékenység*. A gyermek és a felnőtt játékselekvés szabadsága teljesen különböző. Mivel a felnőtt maga dönti el, hogy játszik-e vagy sem, mit játszik és mennyi időt fordít rá. A gyermekek esetében sokkal korlátozottabb a játékselekvése. A gyermekek játékait a felnőttek biztosítják, ők teszik lehetővé, hogy mennyi időt játszhat, hogy hol játszhat, illetve azt hogy milyen eszközzel játszhat. Az önkéntes és szabadon választott tevékenység abban nyilvánul meg, hogy ha a gyermek játszani akar, akkor ő játszani fog bármi legyen adott számára, illetve ő választja meg, hogy mikor kezd el és mikor vejezi be a játékot. A gyermek testi és pszichikus sajátossága, hogy „játszani kell”, mert a szervezetének mozgatóerői ezt kívánják (Maszler, 2002).

A játék kulcsfontosságú sajátossága, hogy *fejleszti a személyiséget*. A játék során a gyermek a vágyait teljesítheti. A tisztelet, az önbizalom szükséglet kielégítése érdekében a gyermek tiszteletben tartásával érhető el, fontos, hogy engedjük a játék során a saját elgondolásait megvalósítani. A gyermek úgy játszik, hogy beleviszi a már megszerzett tapasztalatait, gondolatait, és ennek segítségével már befolyásolják a reakcióit a következő játék helyzetekben. Például ha fél a konfliktusoktól és érzi, hogy ebben a játékban be fog következni, akkor ő inkább kiszáll a játékból. A játék során nem csak a tapasztalatokat sajátítsa el a gyermek, hanem azt is, hogy hogyan feleljenek meg a követelményeknek (Maszler, 2002).

1.3. A játék fajtái

A játékok száma és sokfélesége adja meg a különböző játékfajtákat. A játékok rendezésének a nehézsége, abból keletkezik, hogy egy játék az ország különböző helyein más-más néven, eltérő szabályokból ismert.

A játékelméletek más nézőpontból közelítik meg a játékokat. Különösen fontosnak tartják a játék közben átélt érzelmeket, a személyiségfejlesztést és a feszültség oldó szerepeket (Fáyné, 2015). Játék közben nehéz feladat a szabályokat betartani és megérteni, a dramatikus részek, az utánzás, a felnőttek befolyásolása segítik az eljárást, míg lassan lépéssé válik a gyermek a szabályok szándékos betartására. A különböző társasjátékok, a kártyajátékok, drámajátékok, a versengő csapatjátékok, csak akkor tudják szabályosan lejátszani a gyerekek, ha a szabálytudatuk kialakul, képesek a viselkedésüket irányítani, mert tudják, hogy így lehet örömet játszani a társaikkal. A gyerekek csapattársaival megegyeznek, tudnak együttműködni és cselekedni, a közösen játszott játék segítségével eljutnak a kölcsönösségig (Fáyné, 2015).

A játék tartalma szerint lehetnek gyakorlójátékok, szimbolikus játékok, konstruáló játékok és szabályjátékok (Maszler, 2002):

- Gyakorlójátékok
 - a beszéd és hang játékos gyakorlása
 - különböző anyagokkal való játék
 - mozgásos játékok
 - eszközök és játékok rakosgatása
 - érzékszervet fejlesztő játékok
- Szimbolikus játékok
 - bábjáték
 - utánzós játékok
 - szerepes játékok
 - dramatizálás
 - természeti jelenségeket utánzó játék
 - fantáziajátékok
- Konstruáló játékok
 - barkácsolás
 - építő játékok
- Szabályjátékok
 - társas játékok
 - mozgásos játékok
 - népi játékok
 - értelemfejlesztő játékok

1.3.1. Gyakorlójáték

Azokat a játékokat nevezzük gyakorlójátékoknak, amikor a gyermek a valódi cselekvésnek csak egy-egy műveletét tudja elvégezni és ezeket ismételteti, aminek hatására készségei fejlődnek.

A játék lényege, hogy a gyermek gyakorolja tárgyak segítségével, vagy szavak ismételtetésével a kitalált vagy utánzott tevékenységeket. A játékban az ismétlés a főszerep, melyhez tárgyakat, anyagokat, eszközöket használ és ezekhez gyakran hangokat vagy a beszédét is hozzáteszi.

Ez a játékfajta nagyban elősegíti a gyermek fejlődéséhez. A játék közbeni gyakorlás erősíti a különféle funkciók fejlődését, fejleszti a mozgását, mindeközben a gyermek megismeri az eszközök, tárgyak tulajdonságait. A játék segítségével a gyermek megismeri önmagát, gyakorolja összehangolni a mozdulatait, megismeri a környezetét. A gyermek kezd egyre önállóbb és bátrabb lenni. A sikeres mozgás cselekedete örömet vált ki a tanulókból.

A gyakorlójáték főleg a két, hároméves gyermekek játéka, viszont a nagyobb gyermekeknél is jellemző játéktevékenység, amikor új eszközzel, tárggyal kerülnek kapcsolatba. A kisgyermekek legegyszerűbb gyakorló játéka a futás, ugrás, mászás, tárgyak rakosgatása. Ennek a játékfajtának a legfőbb jellemzője a funkcióöröm. A játék hat, tízéves korban hosszabb ideig is jelen is, például a gyurmázásnál, labdázásnál vagy akár ugráló játéknál. A játékszer használatához gyakorlásra van szükség (Maszler, 2002; Fáyné, 2015).

A gyakorlójátékok közül megkülönböztetünk négy gyakorló fajtát:

- a beszéd gyakorlása;
- mozgást gyakorló játék;
- eszközzel való játék;
- anyagokkal való játék;

A beszéd gyakorlására való játék lehet, ha a gyerek játék közben beszéddel egészíti ki a játékot. Ezekben a gyakorló helyzetekben a beszédfunkció gyakorlása van jelen. A mozgást gyakorló játékban a különböző mozgások gyakorlása a fő cél, amely kisiskolás korban is megjelenik, például az ugráló kötéllel való játék. A mozgásos gyakorlatoknál a gyermek magának állít fel szabályokat és ennek megfelelően ismételteti a játékot. Az eszközzel való játéknál a legnagyobb örömforrás az eszközök rakosgatása, helyezése. Az

eszközzel való játékban is megtalálható a szabály és a mozgás gyakorlása is. Az anyagokkal való játék közé tartozik a gyurmázás, a homokozás, a kavicsal és különböző tárgyakkal, anyagokkal való játék (Maszler, 2002).

1.3.2. Szimbolikus játék

A szimbolikus játékok két csoportra oszthatók: szerepjátékok és konstruáló játékok. Szimbolikus játéknak nevezzük azt a játékot, amikor a gyermek elképzeli egy helyzetet és ebben szerepelhet. Szerepjátékban a gyermek felvállal egy szerepet, eljátssza azt, amit még a valóságban nem tud megtenni, de a játékban viszont igen. Legtöbb esetben a gyermekek utánoznak, főleg azokat, akik közel állnak hozzájuk, mint például a családtagjai, anyját, apját, testvérét. Beleéli a helyzetet, átveszi az érzelmeket és tulajdonságokat. Próbálja átélni a kellemes és kellemetlen élményeit, illetve azokat a szituációkat megvalósítani, amit a való életben teljesíthetetlen számára.

Szimbolikus játék működésének szempontja a „mintha-elem” működése. Jellemző életkora az óvodáskor. A játék segítségével a gyermek szembenéz a félelmeivel, törekszik arra, hogy helyreállítsa a körülötte lévő gondokat. A játék során megismétli és felidézi az életben megtörtént történéseket, ezzel együtt feloldja a frusztrációt is (Maszler, 2002; Fáyné, 2015).

Piaget (2002) szerint a szimbolikus játék a gyermeki játék tetőpontja. Szerinte a játék elsődleges funkciója, hogy elősegítse a gyermek alkalmazkodását az idősebbek szociális világához, még akkor is, ha azok a szabályszerűségek, amelyek a felnőttek számára egyértelműek, a gyermekek szemszögéből nézve még igencsak hiányosak. Másfél éves korában, úgy próbált alkalmazkodni, hogy utánozta a körülötte zajló világot, amely akkomodáció révén segített neki a külvilághoz igazodni (Kádár — Bodoni, 2010).

A szerepjátékban a gyermekek van, hogy többen is játszanak, ennek a legfejlettebb formája, hogy a játéknak egy a témája és a tartalma, a szerepeket pedig közösen osztják szét maguk között. A szerepjáték a három hatéves gyerekek sajátos játéka, viszont a hatéves kor után is jelen van, amikor már a szituációkat életszerű helyzetekben is megalkotja.

A szerepjáték egy olyan játékfajta, amely hatásosan erősíti a gyermek képzelő erejét, értelmét, társas kapcsolatait és a problémamegoldó képességét. Erősíti az akaratát, képessé válik az alkalmazkodásra, illetve kihat az érzelmi életének az alakulására.

A szimbolikus játékok közé tartoznak a bábjátékok is. Ez a gyermekek egyik legkedveltebb játéktevékenységük, amely nélkülözhetetlen pedagógiai eszköz a személyiség formálásában. A bábjáték egy régi népi eredetű művészet. A bábjáték eredetileg nem gyermekeknek szólt, hanem mindenkinek. Ma már a gyermekeknek szóló művészeti ág, és legkedveltebb játék is. A gyermek a báb segítségével fejezi ki önmagát, az érzéseit és a vágyait. Kiválóan azonosul a bábbal, a nézők pedig nem őt, hanem a bábót lássák, ez nagy segítség a gyerekeknek. Ennek segítségével oldják gátlásaikat, elmondhatja a benne rejlő szorongást, élményt, vágyat vagy akár a véleményét.

A bábozás segíti a beszédkészség fejlődését, fejlődik a kreativitása és az esztétikai világa. A bábjáték során a gyermek ösztönös módon vetíti ki a világgal és a környezetével való konfliktusainak okait. A bábjátékban is jelen van a szerep, amely báb által jelenik meg, a művelet, amely a báb mozgása képezi, és a szabály, mely a viselkedés, a kapcsolatok formájában érvényesül. A tevékenység lényege a funkcióöröm, mivel a gyermek örül annak, hogy a bábót mozgathatja és általa kiélheti a vágyait.

A következő játékforma a dramatizálás, amely a szerep önálló fejlődéséből alakul ki, amelynek a jellemzője az utánzás, „mintha” helyzet. Dramatizálásnak nevezzük, azt a cselekvést, amikor a gyermek bele éli magát az életszerű helyzetekbe és megéli a történéseket. A hatéves gyermekek számára a szerep válik fontossá, akit eljátszik. A tízéves gyermeknek a történet válik fontossá, a tizennégy éves pedig az érzelmi elemekkel bővíti a játékát. A drámajátékok jól beépíthetőek a tanítási órákba a személyiség kibontakoztatása érdekében (Maszler, 2002; Fáyiné, 2015).

1.3.3. Konstruáló játékok

Konstruáló vagy építőjátéknak nevezzük, azokat a cselekvéseket, amikor a gyermek különböző eszközökből építményeket készít. A gyermek mikor valamit épít, vagy létrehoz, akkor élvezi az alkotás örömét. Kezdetben nem biztos, hogy felismerhető, amit épít, de mindeközben élvezi, amit csinál és fejleszti önmagát. Az építőjáték lényege, hogy különböző nagyságú eszközöket egymásra vagy egymás mellé helyezték a gyerekek.

A konstruáló játékok eszközei gyárilag készített elemek, például lego. Előnye, hogy a gyermekeknek nagyobb teret ad az egyéni elgondolásai megvalósításához. Az építőjátékok és a konstruáló játékok meghatározó eleme a művelet, de a cselekmény nem akaratlanul történik, hanem előre megtervezett formában, valamilyen készítmény létrehozására irányul. Az elkészített alkotások életkor szerint változhatnak.

A konstruáló játékok kapcsolatban vannak a szerepjátékokkal, a barkácsolással, mivel ezek tevékenységek több elemet hordoznak magukban. A kisiskoláskorban ez a játéktevékenység egyre inkább felveszi a tevékenység jegyeit. A konstruálás kifejlődése a technikai nevelés keretében az iskoláskorra tehető (Maszler, 2002; Fáyné, 2015).

1.3.4. Szabály játékok

Szabályjátékoknak nevezzük, azokat a játékokat, amelyeknek vannak szabályai, melyeket be kell tartani és a cselekménye verseny formájában zajlik le. A szabályjátékokban a kijelölt célt verseny formában, meghatározott feltételek között kell elérni. Ebben a játékban megjelenik a győzni akarás, a versengés. A gyermek a játékszabályt előre megkapja, csak a kulturális elemet sajátítja el. A szabály utalhat több dologra is: a kijelölt helyre, időre, mozdulatra, résztvevők számára, eszközre. Ebbe a típusba azok a játékok tartoznak, amelyeket a szabály és annak betartása motiválja a gyerekeket. A szabálynak nagy szerepe van, mivel minél komolyabban veszik a játék létét, annál izgalmasabb a játék.

A kisiskolás korban az egyik legáltalánosabb és legkedveltebb játékfajta. Az iskolában népszerű játékok, amelyet szabály is követ a bújócska, fogócska. Fontos a játéktanítás módja, a játék időtartalma, a játék szabályának az ismertetése. A szabályjátékokban a gyerekek megtanulják a szabálykövetést, megtapasztalhatják sikerüket és kudarcukat. Ebben a játékfajtaban a gyermek mindig győztes akar lenni, de ez függ a képességtől és a véletlentől.

Szabályjátékok fajtái:

- társasjátékok;
- testnevelési játékok;
- sportjátékok.

A társasjátékok meghatározzák a gyerekek mindennapjait, fejlesztik a figyelmüket, kommunikációjukat és a memóriájukat. A társasjátékok hosszú távon való játszása elősegíti az írást, számolás és az olvasás elsajátítását.

Kisiskoláskorban a szabályokat készen kapják a gyermekek a nagyobbaktól. Ezek a szabályok a gyerekek számára fontosak és még a felnőttek, szüleik javaslatára sem szeretnék változtatni a szabályokon, mert azt már csalásnak érzik. A 9-11 éves gyermekek már megértik, hogy a szabályok együttműködésből eredő társas megállapodás,

amelyeket ha szükség van, át lehet fogalmazni. Persze ebben a korban is fontosnak tartják a szabályt, de megértik, hogy ha mindenki úgy kívánja meg lehet változtatni a szabályt (Colé, 2001).

A testnevelési játékok didaktikus játékok, melyet a tanár bonyolít le, a cél elérésének érdekében. Játékfeladat lehet futójáték; helykereső, helycserélő játék; célbadobó játék; akadályleküzdő játék. A játéktevékenységgel fejleszti a gyorsaságot, kitartást, ügyességet, erőt és egyensúlyt.

A sportjátékok a kisiskolás korban fontos tevékenység, nemcsak verseny szinten, hanem hasznos szabadidős elfoglaltsággént. Ezáltal figyelünk a gyermekek egészségére és az állóképesség megőrzésére (Maszler, 2002; Fáyné, 2015).

II. GYERMEKJÁTÉKOK RÉGEN ÉS MA

A gyermekjátékokról kevés ismeretünk van, hogy a társadalmi fejlődés korai szakaszában milyen volt a gyermekek élete, a környezetük és hogy milyen játékaik voltak. A neveléstörténeti kutatóknak, régészeknek és történészeknek köszönhetően, olyan játékeszközökről tudunk, mint például kicsinyített íjak, nyilak, labdák, babák, különböző állatokat ábrázoló játékok.

A gyermek életében a játék szerepe az egymást követő társadalmi, illetve történelmi korokban változó jelentőséggel bírt. Már az őskorban is a kisgyermek becsatlakoztak a mindennapi munkákba, különböző állatokat, például csigákat és kisebb rovarokat gyűjtögettek. Ebben a korban a gyerekeknek nem volt szükségük játékokra, mert a felnőttek munkáiban vettek részt. Később kialakultak kisebb gyermeki közösségek, ahol a felnőttek munkaeszközeinek kicsinyített másával készültek fel a felnőttkori életre.

Minél tovább fejlődött a társadalom, annál tovább fejlődött a játék és a játékok szerepe a gyerekek életében. A gyermekek mindig azzal a játékokkal játszottak, amelyek az adott korban jelen voltak, illetve amelyet a szülei engedtek meg számukra.

Az ősi játékok közé tartoznak a babák, különböző fa kocsik, a kockázás, később a lovaglás és vívás. Az évek során fejlődtek a gyermekjátékok is, ma már sokféle és színes játékokkal találkozhatunk. Ilyenek például a barbie babák, rubint kocka, kirakó stb. (Maszler, 2002).

2.1.A játék kialakulása

A játéktevékenység kialakulása együttműködik a kisgyermek fejlődésével, pontosabban a gyermekek fogás- és kéz- fejlődésével. A gyermek játéktevékenységéhez szorosan kötődik a látás- és a mozgásfunkció kapcsolata. A gyermek első játékaik, azok a játékok, amelyeket még a szájába vehet, például gumifigurák, csörgők, ezeket kezébe forgatja, játszik vele. Ahogy fejlődik és nő a gyermek, úgy a mozgása is egyre kifinomultabb lesz. A tárgyakkal egyre újabb és újabb ismétlődő mozdulatokat, mozgásokat végez. Ennek segítségével fedezi fel a tárgyak tulajdonságait, melyet később már szavakkal is ki tud fejezni. A sokszoros mozgástevékenységek révén a mozdulatok rendeződnek és kifinomodnak (Maszler, 2002).

A játék fenntartja az érdeklődését a gyermeknek, fejleszti a kommunikációs készséget, segíti a problémamegoldó képességét. A felnőttek utánzását vidáman tanulja a gyermek,

mert nincs tétje és kockázata a játéknak. A konstrukciós játékok során fejlődik a logikus gondolkodásuk és a kreativitásuk. A versengős játékok megtanítják a versenyszellemre, teljesítményre ösztönöz. Azokban a játékokban ahol jelen van a problémamegoldás, ott feszültségmentes és örömteli játék vár a gyerekekre. Azok a gyermekek, akik a gyermekkoruk játékos kedvét megőrzik a felnőttkorukban, azok érdekes életet tudnak élni. Azok az emberek képesek a problémát könnyedén és játékosan megközelíteni. Könnyebben viselik el a kudarcot, hiszen már volt egyfajta próbálkozásuk és tapasztalatuk (Benedek et al., 1995).

A játék kialakulásának az első szakasza a manipuláció, ez még nem mondható játéknak, csak az alapjának, mivel az eszközzel végzett művelet a tárgy jellegzetességei befolyásolják. A felnőttek is szerepet játszanak a manipuláció kialakulásában, mégpedig csak annyit, amennyiben felkínálják a gyerekeknek a tárgyakat. A felnőttek a tárgyi cselekvés irányítói rejtett formában, mert ők biztosítják a gyermekeknek az eszközöket. A felnőttek feladatai még, hogy megmutassák, elmagyarázzák a gyerekeknek a játék használatát, funkcióját. A nagyobbak el kell magyarázni, hogyan kell étkezni kanállal, ez is egyfajta manipuláció.

A gyermek a második életévében egyre önállóbb lesz, kapcsolatba kerül a környezetével és figyelni kezdi a körülötte lévő világot, embereket. Ebben a korban a gyereket minden érdekli, megcsodál mindent és mindenkit, fokozatosan utánozza a látott mozdulatokat, tevékenységeket. Ilyenkor előjön az „én akarom” csinálni, a gyermek próbára teszi a készségeit. A tevékenységét egyfajta merészség, próba-szerencse és kockázat jellemzi.

A harmadik életévében egy új minta jelenik meg, már nem csak a tevékenységével szeretne hasonlítani a felnőtthez, hanem ő is szeretne hasonlítani is az utánzotthoz. Cselekedete során bele éli magát egyfajta szerepbe, esetleg belebújik egy mesehős szerepébe. Ebben a korosztályban tartozó gyermekek játékait három alkotóelem határozza meg: a művelet, a szerep és a szabály. Ez a gyerek tevékenységének első önálló formája.

A három-hatéves gyerekekre jellemző játéka az alkotó- vagy képzeleti játék, melynek fajtái fokozatosan alakulnak ki ebben a korban. Az átélt élmények és tapasztalatok által tudhatjuk meg, hogy a gyermekek számára melyek a fontosak. Az új események gazdagítják alkotóképességét és a játék tovább fejlődését. Ebben a korszakban a gyermekek a játék tartalmának megfelelő műveleteket végez, átéli a felnőttek szerepét, és közben alkalmazkodik a szerephez kapcsolódó cselekvés logikájához és a szabályokhoz. A játék fejlődésének a tényezői a művelet, szerep és a szabály. A tárgyi világ megismerésében a

gyermek annyira fejlett, hogy képes felismerni az emberi viszonyokat és jobban tükrözi a felnőttek tevékenységét, ekkor a szerep válik hangsúlyossá (Maszler, 2002).

A művelet fejlődése kiváltja az építő- és konstruáló játékok kialakulását, valamint a barkácsoló cselekvés megjelenését. Ebből alakul ki a munkajellegű tevékenységek, a hobby elfoglaltság. A szerep fejlődése a dramatizálás, a színjátszás és a bábozás kialakulását segíti. A szabályjáték fejlődése a valódi szabályjátékok, a sport és testnevelési játékok eredményezik, melyekre jellemzők, hogy nem a szituáció és a szerep dominál, hanem a feladat és a szabály. Itt jelenik meg az új elem, a győzni akarás.

A hatéves gyerekek már nem a játékkal akar játszani, hanem valóban szeretné elvégezni az elgondolásait. Előtérbe kerülnek a szabályjátékok különböző fajtái, a társasjátékok, a sport és testnevelési játékok. A gyermekek már célokat tűznek ki maguk elé, amelyet véghez szeretnének vinni.

Serdülőkorra jellemző, hogy bonyolult tevékenységeket képesek végezni, akár csoportosan, de egyedül is megteszik. A lányok kisebb kori főzőcskés játéktevékenysége is már valódi főzésre irányul. Egyre ismerté válik a megismerő, felfedező játékok, a valóság számukra még rejtett titkainak a felfedezése.

Ebben a korban már a barátságok kialakulása, összekovácsolása lényeges alkotó elem, amelyet vetélkedés vagy versenyek segítségével teszik lehetővé. A szabadidejüket is szívesen töltik játékkal, amely hasznos a művelődés szempontjából.

Serdülő korban a gyerekek játécai egyre közelebb kerülnek a felnőttek munkatevékenységéhez (Maszler, 2002).

2.2. Népi gyermekjátékok

A népi játékok térben és időben egyaránt elterjedtek, azaz sokan játszották és sokáig, illetve meghatározott szereppel bír a hagyományos kultúrában. A népi játéknak kétféle szerepe van, az első, hogy hogyan hatott az egyénre, a másik pedig, hogy hogyan alakította, befolyásolta a társadalmi kapcsolatokat.

1) Hogyan hatott az egyénre? A falusi társadalomban a kisgyermeket születésétől fogva körülvette a játék. Születésüktől a szülők, nagyszülők dalokkal altatták, mondókákat mondtak, eközben cirógatták a gyerekeket, lábát lógázták, tapsoltatták, lovagoltatták stb. Ezeknek a játékoknak köszönhetően tanulta meg a gyermek, hogy hogyan tudja testrészeit használni, mozgatni, illetve, hogy hol végződik ő és hol kezdődik a környező világ.

Amikor a kisgyermek el kezd járni, akkor közelebbről megismeri a környező világot, ebben is nagy szerepe volt a játéknak. Mondókákkal hívogatta a napot, esőt, mondókákat mondott az állatoknak, mint például a csigának, katicának stb. A tárgyakkal, anyagokkal is játékok segítségével ismerkedett meg, szinte észrevétlenül tanulta meg, melyik anyaggal hogyan kell báni, mire alkalmasak és hogyan lehet alakítani.

A játékok a gyermekeket nemcsak megismertetik a környező világgal, hanem segítik a készségek kialakításában és a tevékenységek elsajátításában.

2) Az embereknek szükségük van a társadalomra, a társakkal való együttműködésre. A játékoknak nagy szerepe van a szabálytudat kialakításában, mely a közösségi viselkedés kiemelkedő szerepe. A viselkedési normákat születésünk után tanuljuk meg, tanítsák meg velünk. A kisebb gyerekeknek még nincs szabálytudatuk, így inkább egyedül, egymás mellett játszanak, nem pedig közösségben. A játékok segítenek a kapcsolatok kialakításában, a segít a társadalomba beilleszkedni. A gyermek megtanulja azt, hogy fontos a csapatmunka, megtanul közösségben viselkedni, ezt nevezzük a társadalomba való belenevelődésének.

A világ és kultúra nagyban megváltozott a régi kultúrától. Máshogy élünk, másképpen viselkedünk, de ezekben a közösségekbe be kell illeszkednünk, és el kell sajátítani ezeket a viselkedési normákat. A népi játékok egyik fontos szerepe, hogy erre megtanítsa bennünket.

A hagyományos kultúrában az aktív tevékenységnek fontos szerepe volt, nem csak a munkában, hanem a szórakozásban is. Talán a mese volt olyan műfaj, ahol egy ember adta elő, a többiek pedig a hallgatóság voltak. A tánc, a játék, a dal, aktív tevékenységet követelt. A gyerekek nem a nézőtérrel ülve figyelték a táncokat, hanem buzgóan cselekedtek, mindenki énekelt, táncolt, játszott. A mai világban, a városokban kevés lehetőség adódik a gyerekeknek az aktív tevékenységre. Manapság a gyerekek elmennek iskolába, meghallgatja a tanárt, leckét ír és megkapja érte az érdemjegyet. Szabadidejüket inkább olvasással, filmezéssel, mese nézéssel, vagy akár elmennek színházba vagy moziba. Egyre több szülő érti azt, hogy fontos a gyermekek számára az aktivitás. A játék pedig nagyban segít az aktivitás fejlődésében, mégpedig a lehető legkevésbé didaktikus módon (Lázár, 1997).

A hagyományos népi játékok segítenek abban, hogy a gyermekek ne legyenek visszahúzódók, félénkek. Segít a kapcsolatteremtésben, együttműködésben vagy a társadalomba való beilleszkedésben is. Ezek a személyiségvonások a mai társadalomban sem

kívánatosak. Fontos lenne a modern világba egyre több táncházat létesíteni, mivel ott is az együttlét, a szórakozás a lényeg.

A gyerekeket a mai világba való beilleszkedésre kell nevelni, a modern játékok mellett támaszkodjunk a hagyományos játékokra is. Tanuljanak meg társasjátékozni, sakkozni, de ne maradjon ki az sem, amit a hagyományos népi játék tud nyújtani a gyerekeknek (Lázár, 1997).

2.3. A magyar gyermekjátékok

A magyar népi játékok kutatása csaknem 200 évre tehető vissza. A folklórműfajokhoz hasonlóan a játék is alkalmasnak bizonyult a nemzettudat erősítésére, a magyarság arculatának hangsúlyozására. A 19. század elején megjelenő folyóiratokban, népköltészeti gyűjteményekben találhatóak ilyen játékszövegek.

Szintén a 19. századra tehető vissza a játékok pedagógiai célú kutatása. Viszont a 20. század első felébe visszaesés következett, mivel a megjelenő művek nem mindig voltak pontosak. Sokszor nem új játékokat hoztak létre, hanem a már kiadott játékokat közölték újra. De sikeresen a második világháború után újra fellendült a játékok kutatása és új, játékok kerültek napvilágra (Lázár, 1997).

A játékos szokásokat részben gyermeki eredetűek, de nagyobb részüket a felnőttektől tanulja meg a gyermek. Megfigyeli a felnőttek tevékenységeit és az általuk használt eszközöket, a gyermekek pedig ezekhez hasonló eszközöket faragnak vagy gyúrnak. A magyar falvakban a gyermekek népi környezetben élnek. Ha a játékaiban a felnőtteket utánozza, akkor csak azt cselekszi, amit az őseitől látott vagy hallott. A magyar ősi gyermekek játékaira jellemző a pásztorgyermek játéka, amely fából vagy akár sárból készített állatformát csinál, majd kerít egy botot és azzal terelgeti az állatot. A magyar gyermek főleg kedveli a lovaglós mozdulatokat. A földművelő magyar gyermekek kis méretben ásót, kapát, gereblyét készítenek magának és ezekkel utánozza a felnőttek munkáját, mindeközben játékos dallammal kíséri. A kislányoknál megfigyelhetjük, hogy fonnak vagy akár szőnek, amelyet a nagyszüleitől tanultak, láttak.

A magyar falvakban, tanyákban jeles ünnepnapokon sok ősi szokások figyelhetők meg. A magyar embereknek különös szokásaik voltak, az egyik ilyen, amikor a legényeket és a leányokat összekötik, akkor áldást kérő, régi lakodalmi szokásokat használtak, melyek vagy a szabadég alatt vagy lakodalmi háznál zajlottak le. Az idő múlásával a felnőttek szokásai igen megváltoztak. A szokások megcserélődtek, a régi jeles napok elhalványodtak,

a fonóházak sok helyen eltűntek, a magyar nép ma már egy városi művelődés útján halad. A mai világban a felnőttek elhagyták a régi szokásokat. Az mai gyermeknemzedék nem tudta, hogy azok a játékok, melyeket megtanul az idősebbtől, ma már az életben nem sok szerepet játszanak. A gyermekek azért jegyezték meg, mert a játék varázsa hatott rájuk.

A jelenlegi gyermekjátékok népünk ősi szokásaiból és költészetéből különböző lakodalmi szokásokat, régi népdalokat, táncokat, játékokat őriztek meg. A népi játékok hosszú időn át fennmaradtak és széles körben elterjedtek. Egy-egy játék más-milyen vidékeken valamely változatokban ismertek, de nagyobb eltérés nincs közöttük. Vannak játékfajták, amelyek a maga változataiban olyan formákat mutat, mint például a magyar nyelv vagy esetleg a zene. Ez abban mutatkozik meg, hogy a magyar gyermek játékvilága környékenként eltéréseket mutatnak.

Ahogy már a fentiekből olvashattuk, a gyermekek nagyrészt a felnőttek szokásait utánozzák játékaiban. Átvesszi a felnőttek mozdulatait azért, hogy a benne rejlő ösztönöket teljesítse. Ilyen ösztön például a mérkőzés, ritmus, zene, izomérzet. A felnőttek e gyerekeknek anyagot, táplálékot biztosított, a játékok formáját a gyermek adta meg.

Az elsődleges egyéni különbség a lányok és a fiúk társasjátékaiban figyelhető meg. A fiúk játéktevékenységeiben az erőn van a hangsúly, a játszás öröme az erőkifejtésben rejlik. A fiúk jellegzetes játékfajtája a csapatjátékok. Az eszköz általában a labda. A lányok társasjátéka a mozdulat pontosságán alapszik. Míg a fiúk sportolnak, küzdenek, a lányok jobban kedvelik a táncolást, éneklést. Mozgásait verses dallammal, szöveggel kísérik. A lányok játékterületeit a táncos, énekes játékok töltik be. A lányok játékaiban több a költészet, míg a fiúkban a küzdés lényeges alkotóelem. Legfőbb jelentősége, hogy a fiúknál a nemzeti sport alkotó elemeit foglalja magába, a lányoknál pedig az ősi táncokat és népköltészet emlékeit őrzi (Lajos, 1940).

III. GYERMEKJÁTÉKOK A KISISKOLÁSKORBAN

A gyermekek számára az egyik fontos élmény az iskolakezdés, egyes gyermekek várják, hogy tanuljanak írni, olvasni, számolni, de vannak gyermekek, akik félnek az újtól és inkább maradnának a megszokott helyen az óvodában. Ilyenkor a gyermekeket felkel készíteni erre, illetve a személyiségét kell fejleszteni. Az iskolaérettség nem csak a testi fejlettségtől függ, hanem a szociális, szellemi képességei is fontosak. A gyermekeknek képesnek kell lennie egy dologra koncentrálni, az új tananyagot megjegyeznie.

A kisiskolás gyermekeknek a könyvükben lévő játék- és foglalkoztató ötletek útmutatást adnak, hogy hogyan lehet játékosan fejleszteni a gyermekek képességeit. Játékos tanuláskor a szórakozás és a boldogság áll előtérben. A játékok nagyban fejlesztik a koncentrációképeséget és a logikus gondolkodást. Játék alkalmával segítik a nyelvi kifejezőképességüket, nagyban hozzá járul a számok és betűk tanulásában.

Az általános iskolában nem hasznos az a tanulás, amikor a gyermek bemagolja a tanultakat, sokkal hatásosabb a játékos tanulás. A játékkal sikerülhet megtapasztalni az örömet, amelyet a játék vált ki és felkelteni az új dolgok iránti érdeklődést. A játékokat a tananyagtól függően lehet egyénileg és csoportosan is játszani.

Három fejezetbe sorolhatjuk kisiskoláskorban a játékötleteket. Az első ilyen fejezet, amelyek a játékaival olyan képességek fejleszthetők, mint a beszéd és beszédértés, a figyelem, a koncentráció és a memória fejlesztése. A második fejezetben az olvasás és a betűkre találunk különböző színes ötleteket és játékokat. A harmadik fejezetben a számolással kapcsolatos feladatok és játékok találhatóak.

A játék ötletek kivitelezésekor fontos, hogy a gyermekeknek időt hagyjunk az elvégzéshez. A gyermekeket ösztönözni kell, illetve a tevékenységeit dicsérettel jutalmazni (Friedl, 2003).

3.1. Játék szerepe a gyermek fejlődésében

Azok a gyermekek kezdhetik 6 évesen az iskolát, akik rendelkeznek olyan képességekkel, illetve meg van a kellő tudásuk az iskolaérettséghez. Elvárják a gyerekektől, hogy némely készséggel és képességgel rendelkezzenek, tudjon együttműködni az osztálytársaival, legyen megfelelő szókinccse. Ha a gyermek az iskolába lépés előtt az óvodában vagy otthon nem tanulja meg, hogyan kell viselkedni az emberekkel, társaival, akkor ez problémát okozhat az iskolába való beilleszkedéssel.

A kisgyermekre a legnagyobb jellemző a kíváncsiság, viszont az iskolában meg kell tanulni azt, hogy kell egy adott dologra koncentrálni. Ezt főleg játékokkal segíthetjük, főleg olyanokkal, amelyek körülbelül 10-15 percig tartanak. Ebben az időben a gyerek csak a közös feladatra koncentrálni, míg játszik nem csinál más dolgot, nem hagyja abba a játékot egy másik feladat miatt, aztán pedig folytassa.

A játék során a gyermek szabályokat sajátít el, és azt hogy hogyan kell ezt betartani. Megtanul nyerni és veszíteni is. Fejlődik a koncentrálni képessége, illetve a figyelmét több ideig tudja irányítani egy adott dologra. Játékosan gyarapodik a szókincse és beszédértése, fejlődik a memóriája. Ennek segítségével a gyermek könnyedén válik iskolaéretté és az iskolai alapfeltételeket teljesíti (Friedl, 2003).

A játék során megtanítjuk a gyerekeknek elviselni a kudarcot, együtt érezni a csapattársakkal, megértetni a velük, hogy akár veszítettünk akár győztünk, jó játszani. Játék során kellemesen érezzük magunkat, beszélgetünk, küzdünk és izgulunk. Tehát a játék nemcsak szórakozás, a gyermek legfontosabb tevékenységi formája, amely kihagyhatatlan a fejlődéshez.

3.2. A játéktevékenység tudatos felhasználása a tanulásban

Kisiskolás korban nagy szerepe van konstrukciós játékoknak, a szerepjátékoknak és a drámajátékoknak is. Ezekben a játékokban sok tapasztalatot szereznek, jól érzik magukat játszás közben, mert a valóságyszerű világban következmények nélkül vehetnek részt és nem okoznak problémákat. Győzelmet, sikert ad számukra, van, hogy kudarcot is, de ezekből tanulnak és megpróbálják elviselni a következményeket.

Apáczai Csere János így fogalmazott: „az iskola célja, hogy az életre neveljen, boldog emberekké tegyen.” Ezért emelte ki a játék szerepét az oktatásban. Az egész oktatás menetét át kell, hogy fogja a játék, a fejlődés az ismeretsajátítás érdekében. Fontos, hogy az otthonban és az óvodában is sokféle játék legyen a gyermeknek, ide értve a mozgásos játékokat, utánzó és rajzos játék, betűjáték, tanulási játékok, és jó ha van olyan játék, amit a gyerek maga készít el.

A játékokat a következő módon alkalmazhatjuk az iskolai tanítás során (Fischer, 2007):

- beilleszteni a tananyagba;
- külön foglalkozásként is szervezhetünk fejlesztő játékokat;
- adjuk házi feladatnak is, akár szülőket is bevonva;

- vetélkedőket is szervezhetünk a gyerekek között.

A kisiskolás gyermekek fantáziája a játékokban bizonyul be. A beilleszkedésben nagy jelentősége van, illetve a feszültség levezetésének az eszköze. Nagyban befolyásolja a közösségi viselkedést is. A játék közben a kommunikáció a mimika, beszédmódjuk fejlesztését segíti.

Amikor a gyermek iskolába kerül, a leghatékonyabb beilleszkedést a játék segíti, és ezzel oldhatjuk a feszültséget is. Amikor közösen játszanak a gyerekek, ráismernek egymásra és kialakul egyfajta barátság közöttük. A társas alkalmak a tanórákon, a napköziben, a szünetekben, kirándulásokban vagy esetleg együttes programok alkalmával a betervezett játék problémamentes, örömtelivé teszi az oktatást, hiszen nincsen tétje, így feszültségmentes. Az a tanulás, amely a játékba van beágyazva sokkal élményszerűbb, a tanulóknak sokkal könnyebb a tanultak felidézése és elsajátítása.

A játékkal tudjuk megfelelően fejleszteni a kisiskolások képességeit. Vannak olyan játékok, melyek csipesszel való termések válogatása során nem csak a figyelme fejlődik, hanem a kézizmokat is fejlesszük. Kisiskoláskorban a fogalmi gondolkodás fejlesztésére szokták alkalmazni, hogy a gyermekek egymás után mondjanak a kitűzött fogalmakat, úgy hogy ne ismétlődjenek a nevek, aki nem figyelt az kiesik. Ezek lehetnek állatneveket, zöldség nevek, színek, virágok stb. Fontos, hogy az ilyen játékokat otthon is játssza a szüleivel e gyermek, ezzel hasznosabbá teszik a családi együttlétet (Benedek etal., 1995).

A játéktevékenység érdekesebbé, színesebbé teszik az iskolai tevékenységeket. Felkelti a gyerekek érdeklődését, kíváncsiságát, a tananyag feldolgozását érdekesebbé teszi, arra készítetik őket, hogy megoldják az előttük álló kihívásokat (Winkler, 2003).

Kisiskoláskorban, főleg az első osztályban alkalmazzunk sokféle mozgásos játékokat, illetve szerepjátékokat. A szünetekben tanítsunk futó-, fogó- és labdajátékokat. A labdajátékokkal fejlesszük a szem-kéz koordinációt és a figyelmet. A játékok során tanítsunk nekik sokféle kiszámolót, mondókákat, ennek segítségével választhassanak játékvezetőt. Csapatjátékoknál először egyszerűek rövidek, később viszont már bonyolultabb játékokat válasszunk. Mindig adjunk választás lehetőséget, mert a játékhoz pont úgy hozzátartozik az önkéntesség, mint az örömet nyújtó tevékenység.

A mozgásos játékokkal vezetjük le a gyermekek feszültségét és a bennük lévő energiát. Ha a gyermek örömteli játékot játszik, akkor nincs játékszabály, sem célkitűzés. A spontán játéknál viszont a gyermek maga dönti el, hogy mit játszik, hogy játszik vagy játszik-e vagy sem.

Tehát a játék csecsemőkortól egész kisgyermekkorig fő tevékenysége a gyermekeknek. Számos készséget és képességet fejleszt, minden korosztálytól függően kell megválasztanunk a játékokat. Fontos, hogy mindig adjuk meg a szabad játékválasztás lehetőségeit. Olyan eszközöket kell választanunk, amelyek megfelelnek a gyerekek életkorának és érdeklődési körének. Ezeket elérhető helyen kell tárolni az iskolában, hogy mikor engedélyt ad a tanár nekik akkor a gyerekek el tudják venni a kiválasztott játékot.

Kisiskoláskorban a termékek, magvak gyűjtögetése, rendszerezése, tárgyak alkotása fejleszti a gyermekek tanulási képességeit, kezűgyességeit. Elsajátítsák az anyagok, a tárgyak tulajdonságait, megtapasztalják az alkotás örömét és a velük való bánásmódot. A természetes anyagok az érzékszervek fejlődését biztosítja játékos kerek között (Benedek et al., 1995).

A kisiskoláskorban különösen fontos a népi játékok tanítása, hiszen mindegyiknek vannak olyan részei - például szöveg, dallam, szabály – amelyeket meg kell, hogy tanuljon ahhoz, hogy csoportban vagy párban játsszák őket. A gyermekekre jellemző a megfigyelés és az utánzás, így az egyszer-kétszer játszott játékok után már magyarázat nélkül is képesek lejátszani a játékokat (Kádár – Bodoni, 2010).

Lázár (2002) szerint a népi játékok tanításának aktív módon kell történni nem pedig kiselőadás formájában. A pedagógusnak nem az egész játék menetét kell elmondani a gyerekeknek, hanem mindig egy lépést mond előre. A bonyolultabb szabályjátékokat is hasonló módon érdemes tanítani, játszva és lépésről-lépésre lebontva.

A játékok tanításakor az elsődleges célunk az legyen, hogy örömet szerezzünk a gyerekeknek. Nem muszáj minden nap új játékot tanítani, ha a gyerekek kérelmezik a kedvenc játékaikat, akkor bátran ismételtethetjük a játéktevékenységeket.

A következőkben Lázár (2002) alapján tanácsokat olvashatjuk a népi játékok felhasználását az iskolában:

- Eszközös játékok: A gyerekek szeretnek maguk készíteni tárgyakat, amelyekkel játszani is tudnak. Ezeket készíthetik többféle anyagokkal, ezáltal is ismerkednek velük.
- Mozgásos játékok: Elsősorban tornaórákon alkalmazzuk és tesszük érdekesebbé. Ajánlatos inkább udvaron játszani, de lehet osztályteremben is, lazító vagy feszültségoldó gyakorlatokként.
- Énekes játékok: Ezek segítségével megszerettjük a z éneklést a gyerekekkel, az együtt éneklést vagy esetleg bátorságot kapnak, hogy egyedül is énekeljenek.

- Szellemi játékok: Ide tartoznak a nyelvgyakorlatok, nyelvtörők és a találós kérdések. Egy-egy népi játék fejleszti a szókincsgyarapodást és gondolkodásfejlesztést is szolgálnak.
- Mondókák: A népi mondókák főleg a természetről, az állatokról, évszakokról szólnak, így ezeket lehet alkalmazni a környezetismeret órákon.

Az Új Ukrán Iskola

Ukrajnában az Oktatási és Tudományos Minisztérium oktatási reformja előirányozta egy olyan iskola létrehozását, ahol a gyerekeknek kellemes lesz a tanulás, és amely lehetőséget ad a tanulóknak, hogy nemcsak tudást szerezzenek, hanem azt is, hogy hogyan kell létesülni az életben. A 2017-es tanévben tesztelték ezt az új szabványt, majd 2018-ban minden első osztály eszerint kezdte el a tanévet.

A reform célja egy olyan iskola létrehozása, amelyben a gyerekeknek öröm lesz tanulni és a tanulókból egy felelős döntéseket hozó polgárt nevelnek. Az Új Ukrán Iskola 11 kulcskompetenciát fogalmaz meg, amely mind egyformán fontos az oktatásban.

Az Új Ukrán Iskola egyik alapvető célja, hogy a gyerekek játékos módon tanuljanak, és ennek segítségével könnyebb legyen tananyag elsajátítása. A játékon alapuló tanulás nagyban fejleszti a gyerekek önkifejezését, az együttműködést, a versenyzést, illetve különböző készségeket és képességeket (<https://nus.org.ua/>).

IV. AZ ALSÓ OSZTÁLYOS TANULÓK GYERMEKJÁTÉKHASZNÁLATÁNAK KUTATÁSA

A kutatásom célja, hogy megvizsgáljam az alsó osztályos gyermekeknél mennyire vannak jelen a hagyományos és korszerű játékok. A tanulók ismerik-e a régen használt játékokat és alkalmazzák-e az iskolában. Melyek azok a játékok, amelyek az idő múlásával feledésbe vesznek, illetve melyek állják ki a történelem próbáját. Milyen játék az, amit ma a kisiskolások kedvelnek.

4.1. A kutatás módszerei, hipotézisek

A kutatás vizsgálatához két módszert alkalmaztam. Egy feladatlapot a gyerekek számára és egy pedagógussal készített interjút. Ezek a módszerek a gyerekek szemszögéből (feladatlap) és a pedagógusok szemszögéből (interjú) világítja meg a témát. A feladatlapot 2., 3., és 4. osztályos gyerekek töltik ki, az interjút pedig a gyerekek osztályfőnökeivel készítem el.

A feladatlap egy rövid szocio-demográfiai információs részt tartalmaz, majd egy színes, képekkel teli kérdéssort a gyerekek számára (1. sz. melléklet). A feladatlap 3 részből áll. Első részben 14 hagyományos és korszerű játék (játékeszköz) képei szerepelnek és a gyerekeknek fel kell ismerni és meg kell nevezni ezeket. A második részben 3 gyermekjáték (játékfolyamat) részletes leírása szerepel, ami alapján a gyerekeknek szintén fel kell ismerni a játékot. A harmadik rész pedig az ők saját kedvenc játékukra vonatkozik.

Félig strukturált interjút használtam, melyben kérdéseket tettem fel a 2., 3., és 4. osztályos tanulók osztályfőnökeinek. Többek között megkérdeztem, hogy körülbelül milyen arányban van jelen a játék a tanulás mellett, szabad-e okos eszközt használni az osztályában, a gyerekeket mennyire kötik le a népi, hagyományos játékok (2. sz. melléklet).

Hipotézisek:

H1: A gyerekek napjaiban megfelelő időt van jelen a játék.

H2: A hagyományos játékok jelentős része fennmaradt napjainkban és a megkérdezett gyerekek ismerik ezeket.

H3: A kisiskolások körében korosztályonként (2., 3., és 4. osztály) megkérdezett gyerekek játékkismereti között különbség mérhető fel.

4.2. A kutatás helyszíne és a minta bemutatása

A kutatásomat a Nevetlenfalui Középiskolában végeztem el.

Nevetlenfalu a román határ mellett található, amely 22 km-re van a járási központtól. A lakosság száma körülbelül 1600 fő, melynek összetétele többségben magyar nemzetiségű.

A községben magyar és ukrán tannyelvű osztályok működnek. 1948-ban nyitották meg a 7 osztályos magyar tannyelvű oktatást. Összesen 13 tanár dolgozott, amely 285 diákot oktatott. 1960-ban a 7 osztályos iskolát átalakították 8 osztályos iskolává. 1984-ben nyitotta meg kapuit az új iskola, ahol 25 osztály működött. Különböző termekkel, sportkomplexummal, könyvtárral, olvasóteremmel, előadóteremmel és 120 férőhelyes étkezdével volt ellátva. 1988-ban a szülők kérésére és a községi tanács határozata alapján, a 8 osztályos iskolát átalakították középiskolává, ukrán és magyar tannyelvű oktatással. 2004-ben különböző osztályokat létesítettek: informatikaterem, magyar és ukrán nyelvű osztályok, biológia-kémia terem, történelem-jog terem és helyismereti múzeumot. 2 óvoda tartozik az iskolához.

Jelenleg az iskolának 33 tanára van. 20 osztályban 214 tanuló tanul. Az 1-4 osztályban 71 gyerek, 5-9 osztályban 117 gyerek, 10-11 osztályban 26 gyerek tanul. Két napközis csoportban 52 gyerek foglalkozik. Az intézmény megfelelő technikai eszközökkel van ellátva, amely megkönnyíti a gyerekek oktatását.

A vizsgálatot a 2., 3., és a 4. osztályos tanulók körében végeztem. A második osztályban 13 tanuló vett részt, 6 lány és 7 fiú. A harmadik osztályban 10 tanuló, 6 lány és 4 fiú töltötte ki a feladatlapot. A negyedik osztályban 12 tanuló vett részt, ebből 7 lány és 5 fiú.

4.3. Az eredmények bemutatása

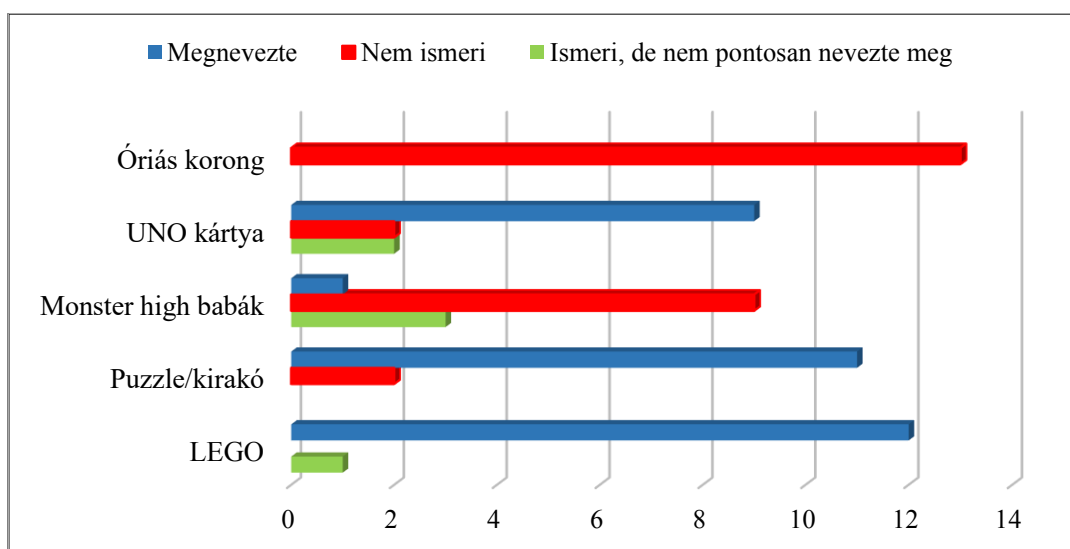
A 2., 3., és 4. osztályos tanulók kitöltötték a kiosztott feladatlapot, amelynek segítségével felmértem a hagyományos és korszerű játékok ismeretének előfordulását. A feladatlap 3 részre osztható. Az feladatlap eleje egy rövid információs részt tartalmaz, amelyben a gyerekeknek a saját monogramjukat, a nemüket, van-e testvére és hány, illetve hányadik osztályba járnak kellett megnevezni. Ezeknek a szükséglete a felmérésem összegzésében volt mérvadó.

A feladatlap első részén 14 hagyományos és korszerű játékok képei szerepelnek és a gyerekeknek fel kell ismerni és meg kell nevezni ezeket. A második részben 3

játéktevékenység leírása szerepel, ami alapján szintén fel kell ismerni a gyerekeknek a játékot. A harmadik részben pedig a gyerekek saját kedvenc játékukat kellett megnevezni. A tanulók játékkismeretei alapján tudok választ adni a hipotéziseimre, azaz, hogy a hagyományos játékok fennmaradtak napjainkba és a megkérdezett gyerekek ismerik ezeket, illetve különbség mérhető fel a gyerekek játékkismeretei között korosztályonként.

Szakirodalmi ismereteim alapján különválasztottam a játékokat hagyományos és korszerű játékokra és ezek ismeretét mutatom be a következő ábrákon. Az ábrákon látható lesz külön-külön a második, harmadik és negyedik osztály játékkismeretei, majd pedig összegezve.

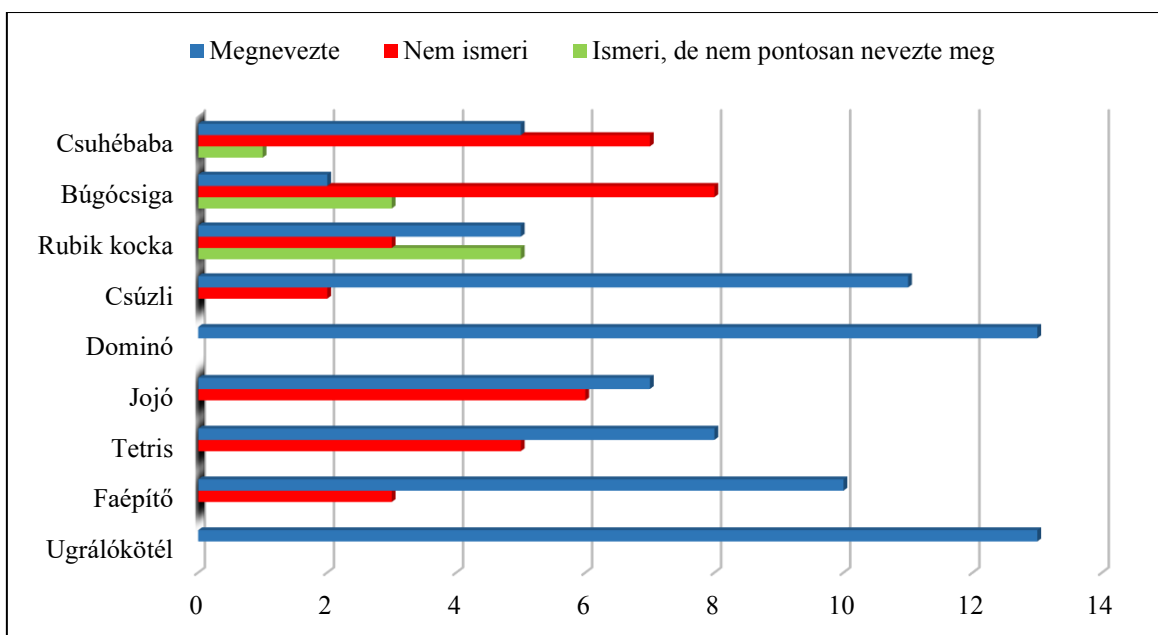
1. számú ábra: A korszerű játékok ismeretének előfordulása 2. osztályban



Forrás: saját készítés

A korszerű játékok között szerepelnek a következők: óriás korong, UNO kártya, monster high babák, puzzle/kirakó és a LEGO. Az 1. számú ábrán látható a korszerű játékok ismeretének előfordulása 2. osztályban. Ebben az osztályban 13 tanuló töltötte ki a feladatlapot. A legjobban ismert játék a LEGO volt, 12 gyerek ismerte és 1 gyerek pedig kockának nevezte meg. A legkevésbé ismert játék az óriás korong, egyetlen egy gyerek sem ismerte fel.

2. számú ábra: A hagyományos játékok ismeretének előfordulása 2. osztályban



Forrás: saját készítés

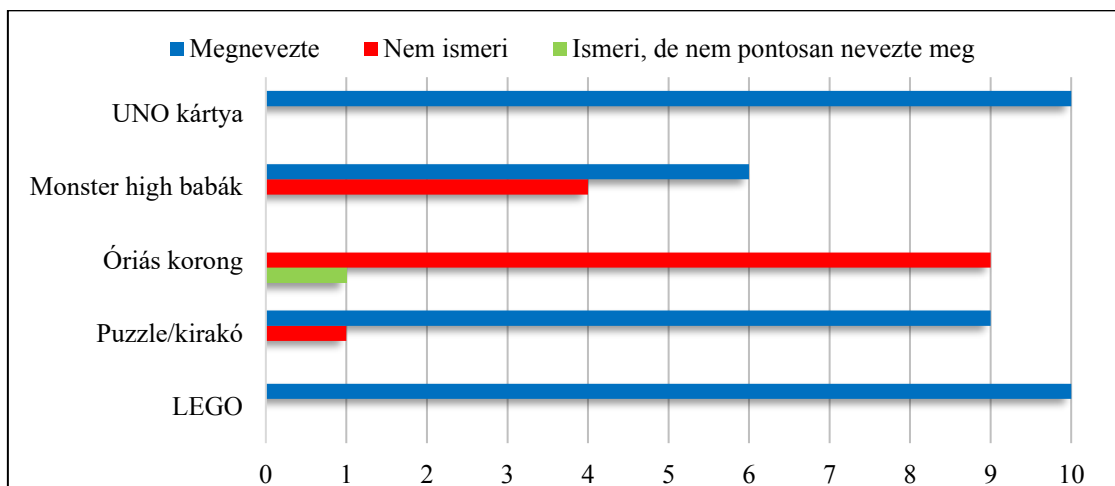
A hagyományos játékok közé tartoznak az ugrálókötél, faépítő, tetris, jojó, dominó, csúzli, rubik kocka, búgócsiga és a csuhébaba. A legtöbbben ismert játék az ugrálókötél és a dominó volt, amelyet mind a 13 gyerek felismerte. A legkevesebbet ismert játék a búgócsiga volt, amelyet 8 gyerek nem ismert, 3 pedig nem pontosan nevezte meg. A faépítő játékot 10 gyerek felismert, de volt aki, nem így nevezte meg. Legtöbbben azt írták, hogy „kocka, építőkocka”, amit szintén elfogadtam helyes válaszként. A tetris játékot 8-an, a jojót pedig 7-en ismerték és megnevezték, a többiek pedig nem ismerték. A csúzlit 9 gyerek ismerte, 2 pedig nem ismerte. Sokan a csúzli helyett parittyá szót írtak, amit szintén elfogadtam helyes válaszként. A parittyá egy vidékünkön használatos tájszó a csúzlira. A rubik kockát 5 gyerek megnevezte, 3-an nem ismerték, 5-en pedig nem helyesen nevezték meg, mivel annyit írtak, hogy „kocka”. A csuhé babát 5 gyerek megnevezte, viszont 7 gyerek nem ismerte, 1 pedig nem helyesen nevezte meg.

Összegezve megállapítható, hogy a második osztályos gyerekek a hagyományos és korszerű játékeszközöket viszonylag jól ismerik. A korszerű játékok közül 5 játékot kellett felismerniük, ebből 3 játékot a gyerekek több mint a fele felismerte. Tehát, 13 gyerekből több mint 7 gyerek megnevezte a LEGO, puzzle és az UNO kártyajátékot. Elmondható, hogy a feladatlapon lévő korszerű játék több mint a felét a gyerekek többsége ismeri.

A hagyományos játékeszközök közül 9 játékot kellett felismerniük, ebből 6 játékot a gyerekek többsége ismeri. Tehát, 13 gyerekből 7 vagy 7-től több gyerek megnevezte az

ugrálókötél, faépítő, tetris, jojó, dominó, csúzli játékeszközt. Kijelenthető, hogy a második osztályos gyerekek hagyományos játékok több mint a felét a gyerekek többsége ismeri. Tehát a feladatlapon lévő 14 játékból a 2. osztályos gyerekek felismertek 9 játékeszközt.

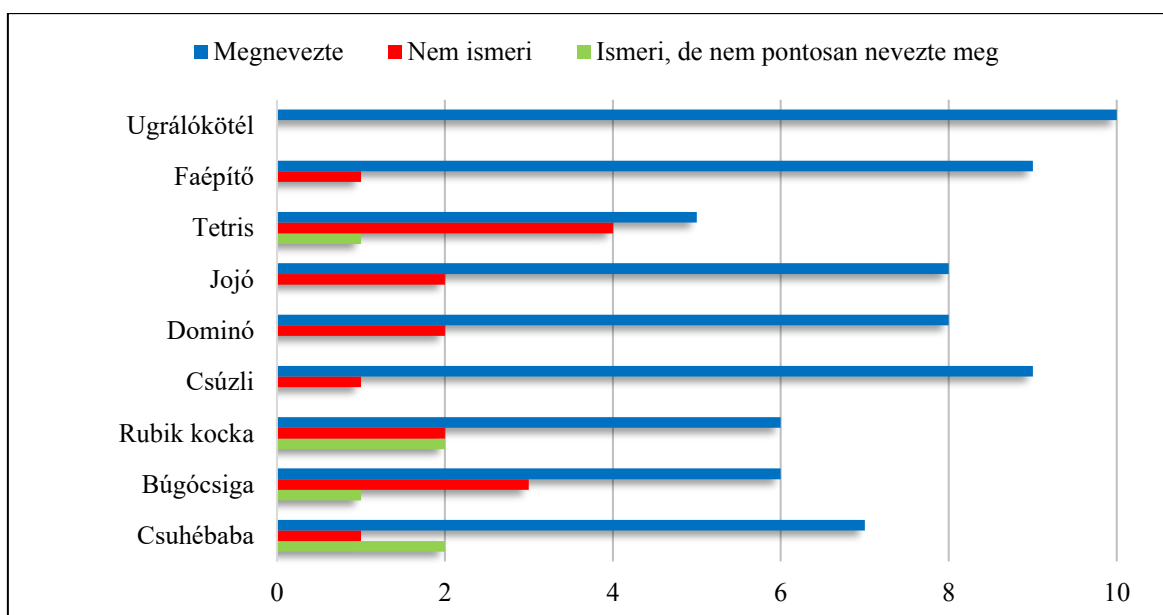
3. számú ábra: A korszerű játékok ismeretének előfordulása 3. osztályban



Forrás: saját készítés

A harmadik osztályban 10 tanuló töltötte ki a feladatlapot, ebből 6 lány és 4 fiú. A 3. számú ábrán látható a korszerű játékok előfordulása 3. osztályban. A legjobban ismert játék a LEGO és az UNO kártya volt, amelyet mind a 10 gyerek ismert. A legkevesebbet ismert játék pedig az óriás korong volt, 9 gyerek nem ismerte, 1 pedig nem helyesen nevezte meg.

4. számú ábra: A hagyományos játékok ismeretének előfordulása 3. osztályban

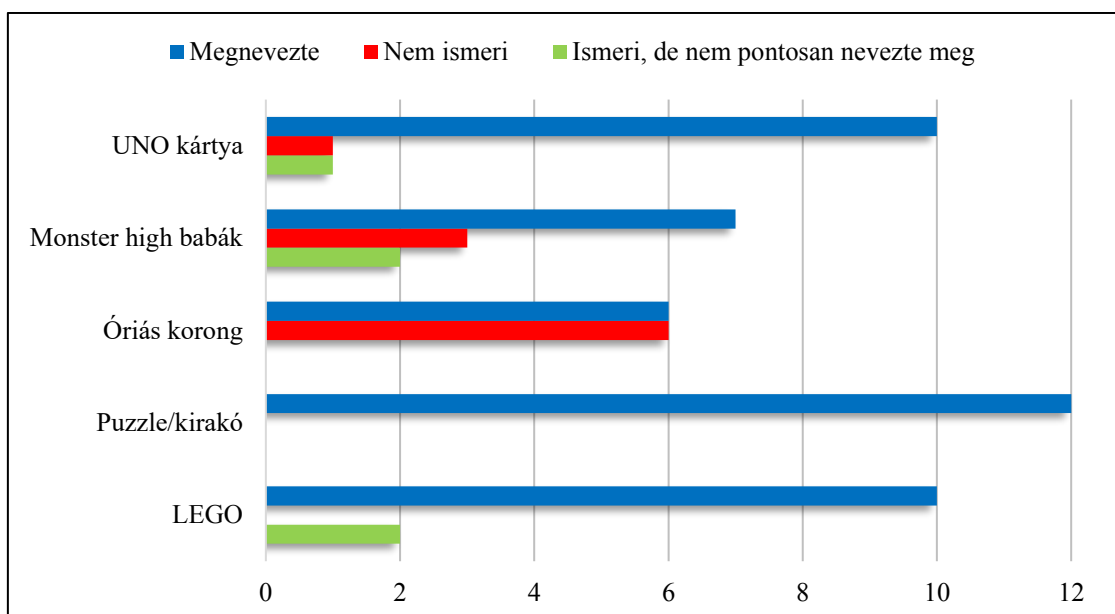


Forrás: saját készítés

A legtöbben ismert hagyományos játék az ugrálókötél volt, amelyet mind a 10 gyerek megevezte. Illetve sokan ismerték még az építőkocka és a csúzli játékot, azaz 9 gyerek ismerte, 1 gyerek pedig nem. A tetris játék volt az, amelyet 4 gyerek nem ismert, 1 nem helyesen nevezte meg és 5-en pedig ismerték. A jójó és a dominó játék eszközt 8 gyerek ismerte, 2 pedig nem ismerte. A rubik kockát 6-an megnevezték, 2 nem ismerte, illetve 2-en nem helyesen nevezték meg. A bűgőcsiga játékot is 6 gyerek ismerte, 1 nem pontosan nevezte meg, 3-an pedig nem ismerték. A csuhébabát 7 gyerek ismerte, sokan „suskababa” néven ismerik, mivel falun a csuhét gyakran suskának nevezik. Viszont 2 gyerek nem helyesen nevezte meg, mivel annyit írtak rá, hogy baba, illetve 1 gyerek nem ismerte.

A 3. osztályban 10 tanuló töltötte ki a feladatlapot, ha a gyerekek többsége, tehát 6 gyerek a játékok nagyrészét ismerik, akkor elmondható, hogy a 3. osztályos gyerekek javarészt ismerik ezeket a játékokat. A korszerű játékok ismereténél 5 játékból 4-et a gyerekek többsége ismeri. A hagyományos játékok közül 9 játékból 8-at felismertek a gyerekek javarésze. Tehát a megkérdezett 14 játékból 12 játékot ismernek a 3. osztályos gyerekek.

5. számú ábra: A korszerű játékok ismeretének előfordulása 4. osztályban

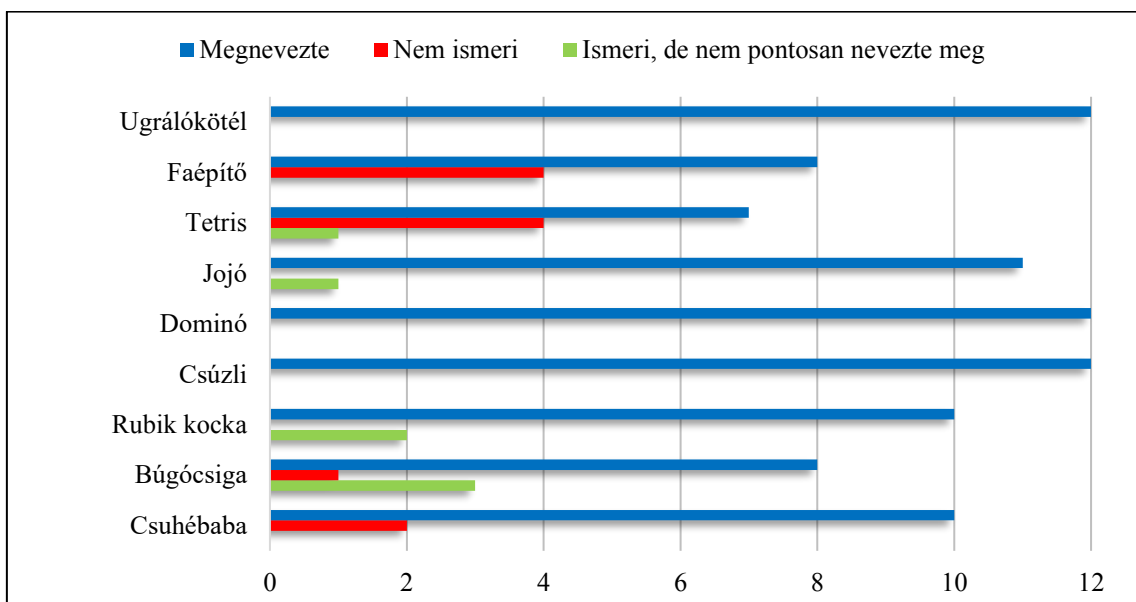


Forrás: saját készítés

A 4. osztályban 12 tanuló töltötte ki a feladatlapot. Az 5. számú ábrán látjuk az eredményeket a korszerű játékok előfordulásánál. A legtöbbet ismert játékeszköz a puzzle volt, melyet mind a 12 gyerek ismert. A LEGO játékot 10 gyerek ismerte, viszont 2-en kockának nevezték meg, így a nem pontosan nevezte meg helyre soroltam. Az óriás

korong játéknál fele-fele az arány, mivel 6 gyerek megnevezte, 6 pedig nem ismerte. A monsterhigh babákat 7-en ismerték, 2-en nem pontosan nevezték meg, 3 gyerek pedig nem ismerte. Az UNO kártyát szinte mindenki ismerte, azaz 10 tanuló. 1 gyerek kártyának nevezte, tehát nem pontosan nevezte meg, 1 tanuló pedig nem ismerte.

6. számú ábra: Hagyományos játékok ismeretének előfordulása 4. osztályban



Forrás: saját készítés

9 hagyományos játékot kellett felismerniük a 4. osztályos gyerekeknek, az eredményeket 6-os számú ábrán láthatjuk. A legtöbbet ismert játék a csúzli, a dominó és az ugrálókötél volt, melyet mind a 12 gyerek ismert. Továbbá a jojó játékeszközt 11 tanuló ismerte, 1 viszont nem pontosan nevezte meg. Az építőköcskát 8-an, a tetríst 7-en ismerték, viszont 4-en nem ismerték ezt a két játékot, illetve 1 tanuló nem pontosan nevezte meg a tetris játékeszközt. A rubik kockát 10 tanuló megnevezte, 1 nem ismerte és 3 pedig nem helyesen nevezte meg. A búgócsigát 8 gyerek helyesen nevezte meg, 1 nem ismerte, 3-an pedig nem pontosan nevezték meg. 10 gyerek a csuhébabát megnevezte, 2-en pedig nem helyesen nevezték meg, mivel annyit írtak, hogy „baba”.

A 12 tanuló közül, ha a gyerekek többsége, tehát 7-en a játékok több mint a felét ismerik, akkor a gyerekek játékeszközismeretei jónak bizonyosul. A feladatlapon lévő 5 korszerű játékok közül a gyerekek többsége 4 játékot ismernek, 1-et az óriás korongot pedig a gyerekek fele ismeri. A 9 hagyományos játékok közül, mind a 9 játékeszközt ismerik a tanulók nagyrésze. Tehát a 4. osztályos tanulók játékeszközismeretei ideálisnak tekinthető, mivel 14 játékból 13 játékot ismer a gyerekek többsége.

A második hipotézisem megvizsgálásához fontos látnom, hogy összességében a gyerekek milyen hányada ismeri a hagyományos játékokat. A 2., 3., 4., osztályos tanulók ismereteit összességében vizsgálom meg. Tehát a 2. osztályban 13, a 3. osztályban 10 és a 4. osztályban 12 tanuló vett részt, ez együttesen 35 tanuló. A következő táblázatban láthatjuk az eredményt.

Ha a 9 hagyományos játékokból 5 játékot a gyerekek több mint a fele ismer, akkor a feltevést igazolja a vizsgálat.

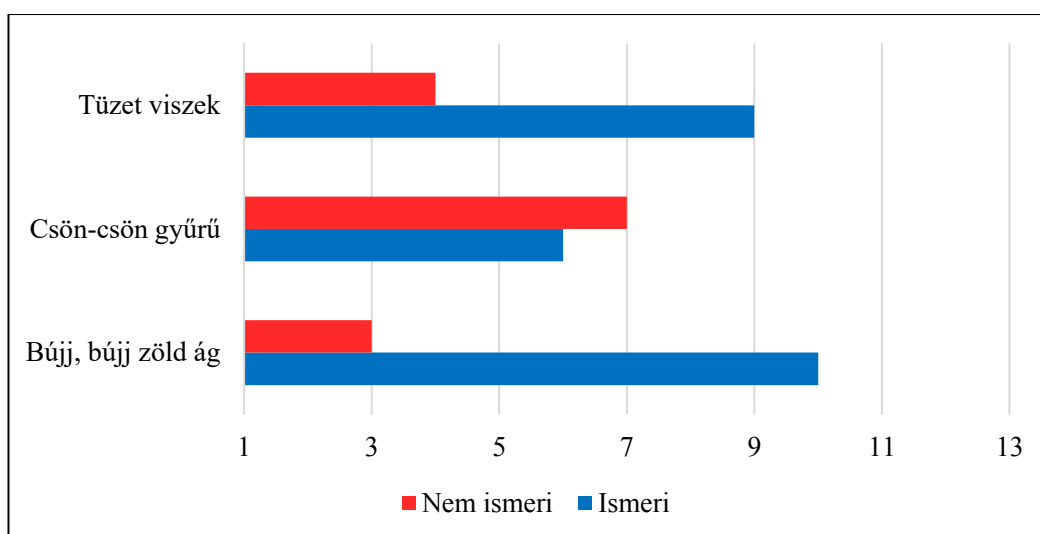
1. táblázat: A hagyományos és korszerű játékok ismerete a tanulók körében

| Korszerű játékok | | ismeri, de nem pontosan nevezte meg | nem ismeri | ismeri |
|---------------------|-------------------|-------------------------------------|------------|--------|
| | LEGO | 3 | | 32 |
| | Puzzle/kirakó | | 3 | 32 |
| | Óriás korong | 1 | 28 | 6 |
| | Monsterhigh babák | 5 | 16 | 14 |
| | UNO kártya | 3 | 3 | 29 |
| Hagyományos játékok | Csuhé baba | 3 | 10 | 22 |
| | Búgócsiga | 7 | 12 | 16 |
| | Rubik kocka | 9 | 5 | 21 |
| | Csúzli | | 3 | 32 |
| | Dominó | | 2 | 33 |
| | Jójó | 1 | 8 | 26 |
| | Tetris | 2 | 13 | 20 |
| | Faépítő | | 8 | 27 |
| | Ugrálókötél | | | 35 |

Forrás: saját készítés

1 hagyományos játékot, az ugrálókötetet mind a 35 gyerek ismerte. A dominót 33-an, a csúzlit 32-en, a faépítőt 27-en, a jójót 26-an, a csuhébabát 22-en, a rubik kockát 21-en és a tetrist 20 gyerek ismerte és nevezte meg. Vagyis 9 hagyományos játékból 8 játékot a többség ismerte, tehát a játékok nagy részét a gyerekek ismerték.

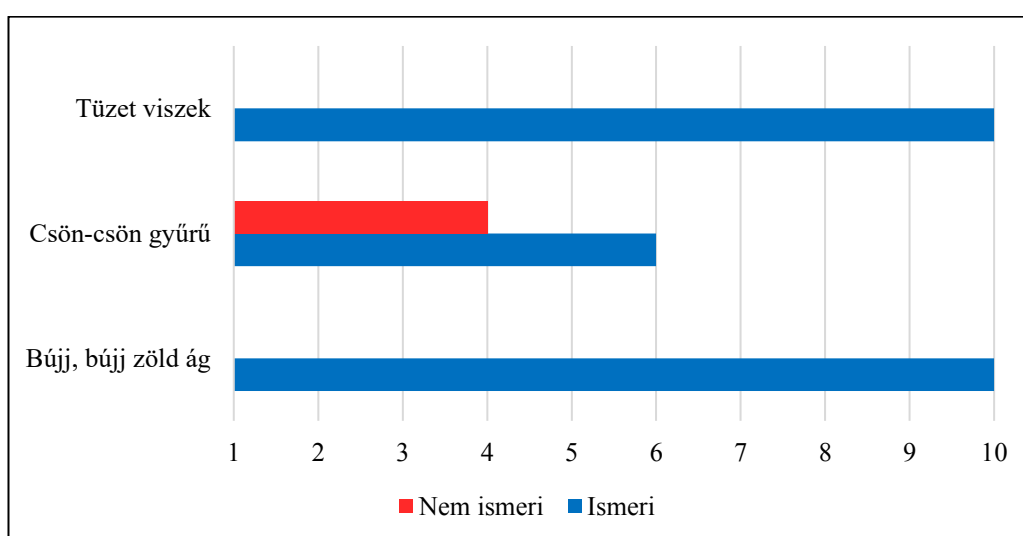
7. számú ábra: Játéktevékenység ismerete 2. osztályban



Forrás: saját készítés

A feladatlapon a 2. rész a játéktevékenység ismerete volt. Itt a gyerekeknek 3 játéktevékenység menete volt leírva, amelyet meg kellett nevezni. A 3 játéktevékenység: Bújj, bújj zöld ág; Csön-csön gyűrű; Tüzet viszek. A 2. osztályban 13 gyerekek kellett felismerni a játéktevékenységeket. A legtöbbet ismert játéktevékenység a Bújj, bújj zöld ág volt, melyet 10 tanuló ismert 3 pedig nem. A legkevesebbet ismert játék a Csön-csön gyűrű volt, amelyet 7 tanuló nem ismert, 6 viszont igen. A tüzet viszek játéktevékenységet is sokan ismerték, azaz 9 gyerek, 4-en pedig nem ismerték.

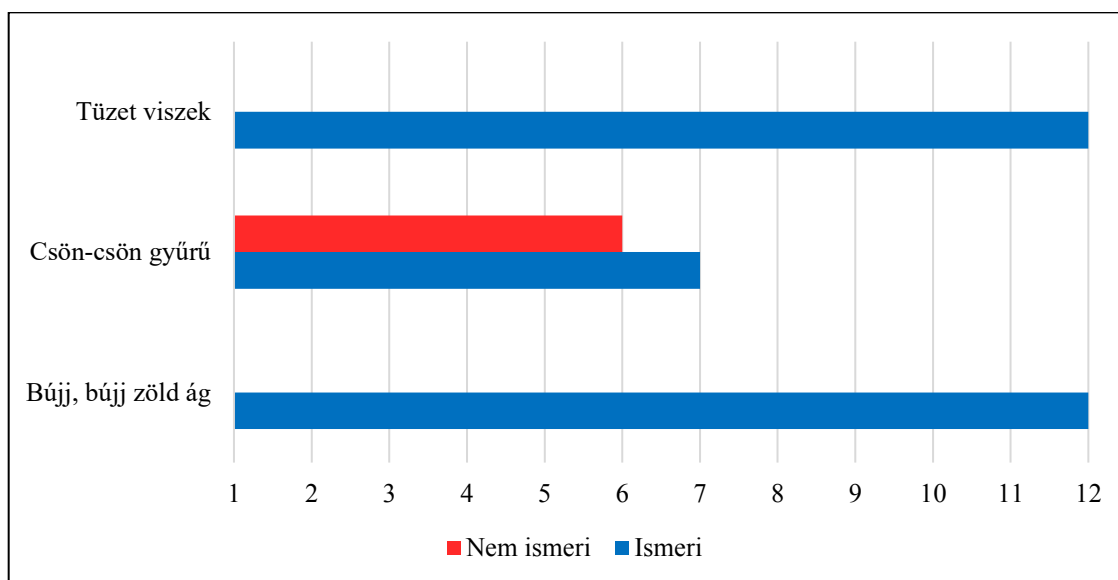
8. számú ábra: Játéktevékenység ismerete 3. osztályban



Forrás: saját készítés

A 3. osztályban 10 tanulónak kellett felismernie a 3 játéktevékenységet. A legtöbbet ismert játéktevékenység a Bújj, bújj zöld ág és a tüzet viszek volt, mind a 10 gyerek ismerte. A Csön-csön gyűrű játéktevékenységet pedig 6-an ismerték, 4-en pedig nem.

9. számú ábra: Játéktevékenység ismerete 4. osztályban



Forrás: saját készítés

A 4. osztályban 12 gyerekeknek kellett felismerni a játéktevékenységeket. Mind a 12 tanuló ismerte a Bújj, bújj zöld ág és a Tüzet viszek játéktevékenységet. A Csön-csön gyűrű játékot a gyerekek több mint a fele ismerte, tehát 7-en, 6 gyerek pedig nem ismerte.

A feladatlap 2 részéből a következő eredmények vonhatók le. A mai kisiskolások játéktevékenység felismerése leírás alapján nagyszerűnek mondható, amit az óvodának és az iskolának tulajdoníthatok. A Bújj, bújj zöld ág és a Tüzet viszek játéktevékenység felismerése a 3. és 4. osztályban maximális volt, a Csön-csön gyűrűt pedig a gyerekek többsége ismerte. A 2. osztályban a Bújj, bújj zöld ág és a Tüzet viszek játékot a gyerekek nagyrésze ismerte, a Csön-csön gyűrűt pedig a gyerekek kevesebb, mint a fele nevezte meg. Viszont összességében elmondható, hogy a gyerekek többsége ismeri a leírt játéktevékenységeket.

2. számú táblázat: A tanulók kedvenc játékei/játéktevékenységei

| | | Játékeszköz | Játéktevékenység | Online játék |
|------------|----|-------------|------------------|--------------|
| 2. osztály | 1. | | Fogócska | |
| | 2. | | Bújócska | |
| | 3. | | Labdázás | |

| | | | | |
|------------|-----|--------------|------------------------------|-------------------------|
| | 4. | | Elnök-Titkár-Jegyző | |
| | 5. | Baba | | |
| | 6. | | Labdázás | |
| | 7. | | Kosárlabdázás | |
| | 8. | Baba | | |
| | 9. | | Labdázás | |
| | 10. | | Foci | |
| | 11. | Roller | | |
| | 12. | UNO kártya | | |
| | 13. | Sáski | | |
| 3. osztály | 1. | | Társasjáték | |
| | 2. | | Fogócska | |
| | 3. | | Tűzet viszek | |
| | 4. | Barbie baba | | |
| | 5. | Kirakó/Pázöl | | |
| | 6. | | | Joystick |
| | 7. | | Football | |
| | 8. | Építőköcka | | |
| | 9. | | Football | |
| | 10. | Építőköcka | | |
| 4. osztály | 1. | | Benn a bárány, kinn a farkas | |
| | 2. | | | Fifa22 |
| | 3. | | Benn a bárány, kinn a farkas | |
| | 4. | | Football | |
| | 5. | UNO kártya | | |
| | 6. | | Bújócska | |
| | 7. | UNO kártya | | |
| | 8. | | Football | |
| | 9. | Ugrálókötél | | |
| | 10. | | Gördeszkázás | |
| | 11. | | Stipi-stopi | |
| | 12. | | | Online öltöztetős játék |

Forrás: saját készítés

A kedvenc játéokra vonatkozó kérdésnél megoszlottak a válaszok. Volt gyerek, aki játékot, mint eszközt írt, volt gyerek, aki játékot, mint tevékenységet írt és egy harmadik csoport is megjelent, ez az online játék. De a kérdés nem tartalmazott erre utaló pontos megfogalmazást, így a válaszok „sokfélesége” is hasznos információ volt számunkra.

A 2. osztályban legtöbbször említett a „labdázás” játéktevékenység volt. Ebben az osztályban, azt figyelhessük meg, hogy a tanulók a játéktevékenységet jobban kedvelik, mivel legtöbbször játéktevékenységet írtak kedvenc játékuk kérdésnél. A 3. osztályban a legtöbbször említett „football” és az „építőköcska” játék volt. Itt is gyerekek inkább játéktevékenységet írtak a kedvenc játék kérdésre. Ámde itt megjelent az online játék is, az egyik gyerek „joystick” játékot választott a kedvencének. A 4. osztályban a legtöbbször írt játék eszköz az „UNO kártya” volt, illetve a „Benn a bárány, kinn a farkas” játéktevékenység. Ebben az osztályban is azt láthatjuk, hogy a gyerekek többsége játéktevékenységet írt kedvencének. Azonban a 4. osztályban is megjelenik az online játék, 2 gyerek írta kedvencének a következőket: „fifa22” és „online öltöztetős játék”.

A második hipotézis, azaz a hagyományos játékok jelentős része fennmaradt napjainkban és a megkérdezett gyerekek ismerik ezeket, beigazolódt. A hagyományos és korszerű játékok ismerete a tanulók körében az 1. számú táblázatban mutatom be. A gyerekeknek 9 hagyományos játékot kellett felismerni és megnevezni, ebből 8 ismertek a gyerekek többsége. A mai kisiskolások meglepő része ismeri azokat a játékokat, amelyeket még a szülei és esetenként a nagyszülei használtak.

A harmadik hipotézis, azaz a kisiskolások körében korosztályonként (2., 3., és 4. osztály) megkérdezett gyerekek játéktudás között különbség ismerhető fel, szintén beigazolódt. A játékeszköz ismereténél az a különbség mérhető fel, hogy a 2. osztályos gyerekek a 14 játékeszközből 9-et ismertek a gyerekek többsége. A 3. osztálynál 14 játékeszközből 12-öt ismertek, 4. osztályban pedig 14 játékeszközből 13-at ismertek a gyerekek többsége. Tehát minél idősebb a gyerek, annál nagyobb játéktudással rendelkezik. A játéktevékenység ismereténél a gyerekek többsége ismerte a leírt játékokat. A feladatlapon lévő harmadik rész a gyerekek kedvenc játékukra vonatkozik. A 2., 3. és 4. osztályos gyerekek többsége játéktevékenységet írt kedvenc játékukra. Viszont a nagyobb korosztályú gyerekeknél, a 3. és 4. osztályban már megjelenik az online játék is kedvencnek, míg a 2. osztályban ilyen jellegű játék nem fordult elő.

4.4. A pedagógusokkal végzett interjú eredménye

A Nevetlenfalui Középiskolában a 2., 3., és a 4. osztályos tanulók osztályfőnökével interjút készítettem. Összeállítottam egy kérdéssort (1. sz. melléklet), majd ezeket a kérdéseket a tanárnővel megbeszéltük, végül elvégeztem az interjút az osztályfőnökökkel.

A tanárnókkal való beszélgetésekből sok új ismeretet és információt nyertem a gyerekek játékaival kapcsolatban. Az interjú félig strukturált volt.

- *A 2. osztályos tanulók osztályfőnökével végzett interjú*

A tanárnó elmondása szerint az ő osztályában lévő gyerekek oda vannak a játékokért. Szeretik a csoportos játékokat, a gyorsasági játékokat, a logikai játékokat, de az örök kedvenc a társasjáték. A tanulók szoktak készíteni különböző anyagokból játékokat, ez leginkább a technológia órán valósul meg. Kifejezetten szeretnek kézügyességi feladatokat végezni.

A 2. osztályos tanulók különösen szeretik a szabadtéri játékokat, a tanárnó a gyerekek kedvencük közé sorolná a szabadban végzett játékokat. Ilyenkor főleg ugrálókötél versenyt tartanak vagy épp a fiúk fociznak, de a csapatjátékokat is nagyon kedvelik.

Kíváncsi voltam, hogy milyen arányban van jelen a játék a tanulás mellett, illetve, hogy a tanárnó szerint, mi az ideális arány. Ez a kérdés volt az interjúm egyik fő kérdése. Az új oktatási rendszer előírja, hogy minden órában jelenjen meg a játék.

A játszva tanulás szórakoztató szokott lenni, ilyenkor a gyerekek észre sem veszik, hogy játék közben tanulnak. – mondta a tanárnó. Ő kimondottan szokta alkalmazni a tanulás mellett vagy közben a játékot. A tanórákat különböző logikai és gyorsasági játékokkal szokta kezdeni, mint például a keresztrejtvény vagy kislabda segítségével kérdez-felelek játék. A 2. osztályos gyerekeknél az iskolai időben naponta minimum 1 órát jelen szokott lenni a játék a tanulás mellett.

Elengedhetetlen kérdés volt számomra az okoseszközök megfelelő használata az alsó osztályos gyerekeknél. Így feltettem a tanárnónak is a kérdést, hogy mit gondol az okoseszközökön való játékokról és az Ön osztályában szabad-e telefont használni? Elmondta, hogy ezek a gyerekek még kicsik és nem tudják megfelelően használni az okoseszközöket. Ő nem engedi, hogy az iskolába hordjanak telefont, ha használják, akkor csak otthon a szülő felügyelete mellett.

Szabadfoglalkozáskor a tanulók rajzolnak, LEGO játékkal játszanak, illetve a társas játéktevékenységeket is kedvelik. Az „Alszik a város” és „Találd ki, ki vagyok” játékokat nagyon szokták élvezni. A tanárnó szerint a gyerekeket lekötik a hagyományos játékok, mivel a szabadban a legkedveltebb játéktevékenységük az ugráló gumikötél másnéven gumizás. Arra a kérdésre, hogy a társas vagy az egyéni játékokat szeretik a 2. osztályos gyerekek, egyértelműen az volt a válasz, hogy a társasjátékokat kedvelik inkább, szeretnek csapatban egymásközt játszani.

- *A 3. osztályos tanulók osztályfőnökével végzett interjú*

A gyerekek rendkívül szeretik és sokat foglalkoznak a játékokkal – kezdte a beszélgetést a tanítónő. Mivel az új oktatási rendszer megköveteli az egyes játékok használatát, mint például a LEGO-t, így a gyerekek szüneten, órákon vagy órán kívül sok időt fordítanak ezekre a játékokra. Szeretnek velük játszani, akár versenyezni is, ki tud nagyobb építményt létrehozni. A gyerekek különböző anyagokból maguk is szoktak játékeszközöket készíteni, fakanálból, rongyból, vattából. A tananyagban vannak ilyen témakörök is, de a kötést és a horgolást alaposan nem tanulják meg, a tanár véleménye szerint ez ennek a korosztálynak még nehézkes. Elmondta, hogy ősszel gyakran előkerül a kukoricacsuhé, amelyet kiszárítanak és készítenek belőle női és férfi figurákat, amely az arany ősz ünnepén kiállításra kerül.

Megkérdeztem, hogy az iskolának van-e megfelelő tere a játékokhoz, illetve milyen az udvar kialakítása. A pedagógus válaszából megtudtam, hogy az udvar kialakítása célszerű egyes játékoknak, de ezt csak jó időben tudják alkalmazni. Télen vagy rossz időben, az osztálytermekben játszanak, illetve az iskolának van egy nagy folyosója, ahol a gyerekek szívesen szoktak játszani.

Az új oktatási rendszer megköveteli, hogy napi szinten minden órában valamilyen szinten jelen legyen a játék. A tanárnő szerint ez célszerű, mert így a gyerekek kicsit ki tudnak kapcsolódni és nincsenek annyira lekötve. Az ideális arány számára minden nap, iskolai időben, összességében minimum 40-50 perc, amikor jelen kell lenni a játéknak a gyerekek életében.

A digitalizált 21. században elengedhetetlen kérdés a gyerekek fejlődését illetően az okoseszközök megfelelő használata. Pedagógusok, neveléskutatók számos vitát, tanulmányt, cikket jelentettek meg erről a kérdésről. Én is jelentős kérdésnek vélem és az interjúalany is szívesen beszélt a témáról.

- *Mit gondol az okoseszközön való játékokról, és az ön osztályában szabad-e használni telefont a gyerekeknek?*
- *Mint pedagógus és szülő nagyon elítélem az okoseszközön való játékokat, mert ezek semmilyen készséget és képességeket nem fejlesztenek, csak a gyerekek koncentrációját köti le. Az én osztályomban a gyerekek nem hordhatnak telefont az iskolába, ezt a szülők az év elején aláírják és beleegyeznek, hogy a gyerekük nem hozhat ide telefont.*

A tanárnő elmondta, hogy szabadfoglalkozáskor a tanulók főleg játéktevékenységekkel foglalkoznak. Szeretnek egymással versenyezni, úgy osztályon belül, mint más osztályos gyerekekkel. *Ilyenkor versenyszellemben élnek, így a Süt a labda, Adj, király, katonát! játékok a legkedveltebbek a gyerekek körében.*

A tanárnő szerint a régi játékok is lekötik a gyerekeket, számos gyerek otthon szeret a családjával dominózni, illetve az iskolában színes fakockákkal építkeznek. A fiúk körében jelen van a csúzli, más néven a *paritty*a, amelyet otthon nagyapával vagy az édesapjukkal készítenek. Úgy gondolja, mivel falun élnek így még mindig lekötik a régi játékok a gyerekeket.

Az, hogy a társas vagy az egyéni játékokat kedvelik inkább a gyerekek, a tanárnő szerint változó és gyerekfüggő. Vannak gyerekek, akik kissé magányosak, így egyedül vagy szűk baráti társaságban játszanak, viszont vannak gyerekek az osztályban, akik csak a társasjátékokkal szeretnek játszani. Nagyon szeretik a szerepjátékokat, tanórán, szüneten, napköziben próbálják gyakran alkalmazni és játszani.

- ***A 4. osztályos tanulók osztályfőnökével végzett interjú***

Az én osztályomban a gyerekeknek nagyon szeretnek játszani, különböző játékokat játszanak, ilyenek a társasjátékok, sorjátékok, a LEGO és még sok más – kezdte a tanárnő a beszélgetést. Elmondta, hogy ritkán szoktak saját kézzel játékokat készíteni. Ha alkotnak, akkor rongyból és csuhéból készítenek babát.

Megkérdeztem, hogy a 4. osztályos tanulók szeretik-e a szabadtéri játékokat.

- *A gyerekek rendkívül kedvelik a szabadtéri játékokat, mivel meg van nekik az elegendő hely így gyakran szokták alkalmazni az ilyesfajta játékokat.*

A tanárnő elmondta azt is, hogy az új oktatási rendszerbe nagyon sok játékot bele kell iktatniuk a tananyagba. Az egyik fő célja ennek a rendszernek, hogy játszva tanuljanak a gyerekek. Ő is szokta alkalmazni a játékot tanulás közben, illetve az oktatáson kívül is. Viszont elmondta, hogy első és második osztályban több játékot iktatott be a tanórába, az idő múlásával próbálta csökkenteni a játékot. Véleménye szerint ilyenkor már több időt kell fordítani a tanulásra. Szerinte az ideális arány 1/3 játék és 2/3 tanulás.

A 4. osztályos gyerekek osztályfőnökétől is megkérdeztem, az egyik szükségszerű kérdést.

- *Ön mit gondol az okoseszközön való játékokról, illetve szabad-e az osztályában telefont használni?*
- *Pedagógusként és nagymamaként is azt gondolom, hogy az okoseszköz használata alsó osztályban nem feltétlen szükséges. Az én osztályomban a gyerekeknek nem szabad magukkal hozni otthonról telefont, úgy gondolom, hogy nincs szükségük a gyerekeknek iskola idő alatt okoseszközre.*

Ha szabadfoglalkozás van, akkor a gyerekek különböző játékokat szoktak játszani. Elmondása szerint 4 év alatt már rengeteg játékot megtanultak és játszottak. Időközönként nagyon megszeretnek egy játékot, akkor az a slágerjáték, de persze ahogy az idő változik, úgy a gyerekek is. Tehát minél idősebbek, annál komolyabb játékot választanak maguknak. Mostanság a lányok körében szabadfoglalkozáskor a felkapott játéktevékenység a gumi kötél másnéven gumizás.

Tanárnő véleménye szerint az ő osztályában lévő gyerekeket lekötik a régi, hagyományos játékok, elmondása szerint sokszor szoktak ilyesfajta játékokat játszani. A fiúk gyakran szoktak csúzli játékeszkőzzel játszani, a lányok pedig ugrálókötéllel.

Arra a kérdésre, hogy a társasjátékokat vagy az egyéni játékokat kedvelik jobban a gyerekek, válasza az volt, hogy inkább a társasjátékokat. Előfordul sokszor olyan játékhelyzet, hogy külön a lányok és külön a fiúk játszanak, de többnyire együtt szoktak különböző társasjátékokat játszani.

ÖSSZEFOGLALÁS

Néhány évtizeddel ezelőtt még a gyerekek idejük nagy részét a szabadban töltötték, játékuknak a természet adott helyet. Magát a játékeszközt is a természet segítségével készítették el. Csuhé babák, gesztenye emberkék, rongybabák és bábuk voltak a kedvelt és alkalmazott játékok. Később a modern kor meghozta minden időszakban a jellegzetes játékot. Sokszor azt a következtetést vonjuk le, hogy a modern világunk beszippantotta a felnövekvő generációt. De ez valóban így van? És Kárpátalja zárt kisközösségeiben ez hogyan jelenik meg? A mai kisiskolások ismerik még a szüleik idejében jelenlévő slágerjátékokat? Vagy csak az online játékok kötik már le őket? Mit mond erről a gyerek és mit mond erről a pedagógus. Ezek a kérdések voltak a szakdolgozatom mozgórugói.

Vizsgálatomhoz több módszert alkalmaztam. Egy feladatlapot készítettem a tanulóknak (1. sz. melléklet), és egy félig strukturált interjút készítettem az osztályfőnökökkel (2. sz. melléklet). Ezek a módszerek a gyerekek szemszögéből és a pedagógusok szemszögéből világítja meg a témát. A vizsgálatot a Nevetlenfalui Középiskolában végeztem a 2., 3. és 4. osztályos tanulók körében. A vizsgálat előtt három hipotézist állítottam fel, melyre a következő eredményeket kaptam:

Az első hipotézisemre (H1) a választ a pedagógusokkal készített interjúból tudhatjuk meg. A feltevésem, mely szerint a gyerekek napjaiban megfelelő időt van jelen a játék, beigazolódott. A gyermekek személyiségfejlődésének egyik fontos része a játék és ezt a tanítónő is tudja. Ennek megfelelően az új tantervben (NUS) javasolt játékidőt betartva, naponta 40-50 perc áll a gyerekek rendelkezésére, melyben irányítottan vagy spontán kezdeményezésre játszhatnak.

A második hipotézisem (H2), mely szerint a hagyományos játékok jelentős része fennmaradt napjainkban és a megkérdezett gyerekek többsége ismeri ezeket, beigazolódott. A gyerekek többsége a 9 hagyományos játékból nyolcat ismert (1. sz. táblázat).

A harmadik hipotézisem (H3) értelmében a kisiskolások körében korosztályonként (2., 3., és 4. osztály) megkérdezett gyerekek játékkismereti között különbség mérhető fel részben beigazolódott. Minél idősebb a tanuló, annál több játékeszköz ismerettel rendelkezik, tehát a 14 játékeszközből a 2. osztályosok 9-et, a 3. osztályosok 12-öt, a 4. osztályos gyerekek pedig 13-at ismertek és neveztek meg. A játéktevékenység ismereténél a kisiskolásokat összességébe vonva a többségük ismerte a leírt játékokat. A saját kedvenc játékuikra vonatkozó kérdésnél is a gyerekek többsége játéktevékenységet írtak kedvencüknek, viszont a nagyobb korosztályú gyerekeknél, azaz a 3. és 4. osztályos

tanulóknál megjelent az online játék is. Ugyan kis arányban, de a második osztályos gyerekeknél ilyen jellegű játékot nem olvashattunk kedvenc játéokra vonatkozóan.

РЕЗЮМЕ

Декілька десятиріч тому більшу частину вільного часу діти проводиш на природі, грамі на природі. Іграшки теж виготовляли з природних матеріалів. Улюбленими та застосованими іграшками були ляльки з шушки, чоловічки з каштанів, ляльки з ганчірки.

Пізніше сучасна епоха принесла своєрідні іграшки. Часто робимо висновок що сучасний світ поглинув підростаюче покоління. Але це дійсно так є? Сучасні школярі знають ігри своїх батьків? Чи лише онлайн ігри прив'язують їх? Що про це говорять діти і що про це говорить педагог? Ці питання були ключовими у моїй курсовій роботі.

До свого дослідження використовувала більше методів.

Для учнів приготувала завдання (додаток №1) а з класним керівникам зробила інтерв'ю (додаток №2). Ці методи освітлюють тему з точки зору дітей та педагога. Дослідження проводила у 2-му, 3-му і 4-му класі Неветленфолівського НВК.

Перед дослідження поставила три гіпотези на які отримала наступні результати.

На першу гіпотезу відповідь отримаємо з інтерв'ю педагога. Моє припущення про те, що в буднях дітей присутні ігри – підтвердилось.

Друга моя гіпотеза підтвердилась. Значна частина давній ігор присутня тепер, діти всі ігри пізнавали.

Третя гіпотеза підтвердилась частково, чим старший учень, тим більше ігрового обладнання він знає. Знаючи ігрову діяльність, більшість школярів були знайомі з описаними іграми. Також на запитання про власну улюблену гру більшість дітей записали ігрові заняття як улюблені, але для дітей старшого віку, тобто учнів 3-х і 4-х класів, з'явилися і онлайн-ігри.

HIVATKOZOTT IRODALOM

- Benedek László et al. (1995): *Játékpszichológia*. Eötvös József KLLK, Budapest.
- Colé Michael – Colé Sheila (2001): *Fejlesztéslélektan*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Fáyné Dombi Alice – Sztanáné Babics Edit (2015): *Játéypedagógia*. Digitális jegyzet óvodapedagógus hallgatóknak. TÁMOP -4.1.1.C-12/KONYV 2012-0004.<http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/index.html>
- Fischer Robert (2007): *Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékokkal*. Műszaki Kiadó, Budapest.
<https://nus.org.ua/>
- Johanna Friedl (2003): *Az iskolai siker titka – a játék*. Deák és társa Kiadó Bt, Pápa.
- K. Nagy Emese (2014): *Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal*. Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége.
- Kádár Annamária – Bodoni Ágnes (2010): *Az óvodás- és kisiskoláskor játékei elméleti és módszertani megközelítésben*. Ábel Kiadó, Kolozsvár.
- Kovács György – Bakosi Éva (2007): *Játéypedagógiai ismeretek*. Szerzői kiadás, Debrecen.
- Körmöci Katalin (2002): *A gyermeki játék és a tanulás*. ELTE-TÓFK, Neveléstudományi Tanszék, Budapest.
- Lajos Árpád (1940): *A magyar nép játékei*. Franklin-társulat kiadása, Budapest.
- Lázár Katalin (1997): *Népi játékok*. Planétás Kiadó, Budapest.
- Lázár Katalin (2002): *Gyertek, gyertek játszani! I. 1. A népi játékok elmélete. 2. Válogatás erdélyi és moldovai játékokból*. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest.
- Maszler Irén (2002): *Játéypedagógia*. Comenius Bt., Pécs.
- Mérei Ferenc - Binét Ágnes (2003): *Gyermeklélektan*. Medicina Könyvkiadó, Budapest.
- Piaget Jean – Inhelder Barbel (2002): *Gyermeklélektan*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Szapu Magda (1996): *Gyermekjátékok*. A Somogy megyei múzeumok igazgatósága, Kaposvár.
- Winkler Márta (2003): *Iskolapélda. Kinek fészek, kinek kaloda*. EDGE 2000 KFT, Budapest.

ÁBRÁK ÉS TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE

| | |
|---|----|
| 1. számú ábra: A korszerű játékok ismeretének előfordulása 2. osztályban..... | 31 |
| 2. számú ábra: A hagyományos játékok ismeretének előfordulása 2. osztályban..... | 32 |
| 3. számú ábra: A korszerű játékok ismeretének előfordulása 3. osztályban | 33 |
| 4. számú ábra: A hagyományos játékok ismeretének előfordulása 3. osztályban | 33 |
| 5. számú ábra: A korszerű játékok ismeretének előfordulása 4. osztályban | 34 |
| 6. számú ábra: A hagyományos játékok ismeretének előfordulása 4. osztályban | 35 |
| 7. számú ábra: Játéktevékenység ismerete 2. osztályban..... | 37 |
| 8. számú ábra: Játéktevékenység ismerete 3. osztályban..... | 37 |
| 9. számú ábra: Játéktevékenység ismerete 4. osztályban..... | 38 |
| | |
| 1. számú táblázat: A hagyományos és korszerű játékok ismerete a tanulók körében.. | 36 |
| 2. számú táblázat: A tanulók kedvenc játékaik/játéktevékenységei..... | 38 |

MELLÉKLETEK

1. számú melléklet: Feladatlap a tanulók számára

Név (monogram): _____ Neme: _____

Van-e testvéred? Hány? _____ Osztály: _____

Ismered-e ezeket a játékokat? Ha igen, írd le a nevét!



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____



Igen/Nem Neve: _____

Szerinted mi lehet ez a játék?

1. Egy pár felemelt karral kaput tart. A gyerekek maguk éneklék a dalt, a többi párnak át kell haladni a kapu alatt. Amikor vége az éneknek, a kapu „leszakad”. Az a pár, aki ebben a pillanatban a kapu alatt tartózkodik, az lesz a következő kaputartó.

Játék neve: _____

2. Az osztó bemegy a körbe, két tenyere között van a gyűrű. A figyelő a körön kívülről figyel. A csücsülő játékosok énekelnek, közben az osztó körbejár, s mindenkinél úgy tesz, mintha odaadná neki a gyűrűt. Valakinek persze közben oda is adja. Amikor a dal véget ér, a figyelő játékosnak ki kell találni, hogy kinél van a gyűrű. Akire rámutat, az kinyitja a kezét. Ha eltalálta, s ott a gyűrű, akkor helyet cserélnek.

Játék neve: _____

3. Egy játékos a körön kívül marad, és a zsebkendővel a kezében körbejár, majd hirtelen elejti. Közben a gyerekek énekelnek. Akinek a háta mögé esett a zsebkendő igyekszik elkapni a menekülő társát, mielőtt az egy teljes kört megtéve leülne a helyére. Ha sikerül elfognia, változatlan felállásban folyik tovább a játék, ha nem, szerepet cserélnek.

Játék neve: _____

Nevezd meg a TE kedvenc játékodat!

2. számú melléklet: A pedagógussal készült interjú vázlata

A pedagógussal készült interjú vázlata

- 1.** Ön a osztályos tanulók osztályfőnöke. Hogy gondolja, az Ön osztályában a gyerekek mennyire szeretik a játékokat, illetve milyen játékokat játszanak leginkább?
- 2.** Babát lehet fakanálból, rongyból, csuhéból készíteni, kötni, horgolni. Szoktak-e a gyerekekkel az iskolában ilyen vagy hasonló játékokat készíteni?
- 3.** Az iskolának van megfelelő tere a szabadtéri játékokhoz? Mennyire szeretik a gyerekek a szabadtéri játékokat?
- 4.** Körülbelül milyen arányban van jelen a játék a tanulás mellett az önök iskolájában alsó osztályban? Hogy gondolja, mi az ideális arány?
- 5.** Pedagógusként mit gondol az okoseszközökön való játékokról? Az ön osztályában szabad a gyerekeknek telefont használni?
- 6.** Ha szabadfoglalkozás van, a gyerekek mit játszanak szívesen?
- 7.** Mi a véleménye, a gyerekeket lekötnék még a régi hagyományos játékeszközök?
- 8.** A társasjátékokat vagy az egyéni játékokat kedvelik jobban a gyerekek?

Завідувачу кафедри
Біді Олені Анатоліївні,
доктор пед. наук, професору
здобувача вищої освіти
Сірмої Домініки Василівни
студентки IV-го курсу,
ОП 013 Початкова освіта, бакалавр

ЗАЯВА

З правилами чинного Положення «Про академічну доброчесність в Закарпатському угорському інституті імені Ф. Ракоці II» від «30» серпня 2019 року, згідно з яким виявлення плагіату є підставою для відмови в допуску роботи до захисту і застосування заходів дисциплінарної та академічної відповідальності, ознайомлений(а).

Про використання Системи виявлення текстових збігів/ідентичності/ схожості в роботах здобувачів вищої освіти повідомлений(а) та надаю свою згоду на обробку та збереження моєї роботи в Базі даних Інституту. Також надаю ЗУІ право на передачу моєї роботи для обробки та збереження в Системі виявлення текстових збігів/ідентичності/схожості та використання роботи для виявлення плагіату в інших роботах, які завантажувалися/завантажуються для перевірки Системою виявлення текстових збігів/ідентичності/схожості та користувачами, які мають доступ до цієї Системи, виключно в обмежених цілях для виявлення плагіату в текстах робіт.

Робота для перевірки Інституту надається в друкованому та електронному варіанті. Електронна версія моєї роботи збігається (ідентична) з друкованою.

2022. 05. 31.

Дата

Підпис

Bida Olena
tanszékvezetőnek
Szirmai Dominika,
IV. évfolyam hallgató
013 Tanítói

NYILATKOZAT

A II. Rákoczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola 2019. augusztus 30-án kelt tudományetikai szabályzatának pontjaival, amelyek szerint plágium felfedezése esetén a diplomamunka nincs védéshez engedve, megismerkedtem.

Tájékoztatást kaptam a plágiumszűrő rendszer használatáról, hozzájárulok a munkám ellenőrzéséhez és tárolásához az intézményi adatbázisban. Felhatalmazom az intézményt, hogy a munkámat ellenőrzés után felhasználhassák a plágiumszűrő program működésénél a további munkák ellenőrzésének folyamatában.

A munkát ellenőrzés céljából elektronikusan és nyomtatott formában is benyújtottam az intézménynek. Munkám elektronikus változata azonos a nyomtatott példánnyal.

2022. 05. 31.

Dátum

Aláírás

Ім'я користувача:
Моца Андрій Андрійович

ID перевірки:
1011257492

Дата перевірки:
19.05.2022 20:49:42 EEST

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

Дата звіту:
19.05.2022 20:56:00 EEST

ID користувача:
100006701

Назва документа: Szirmai Dominika

Кількість сторінок: 46 Кількість слів: 12035 Кількість символів: 85445 Розмір файлу: 1.05 MB ID файлу: 1011147550

1.31% Схожість

Найбільша схожість: 0.23% з джерелом з Бібліотеки (ID файлу: 1011147549)

1.18% Джерела з Інтернету

26

Сторінка 48

0.32% Джерела з Бібліотеки

32

Сторінка 48

0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнене

0% Вилучень

Немає вилучених джерел