

**Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра педагогіки та психології**

Реєстраційний № _____

**Бакалаврська робота
Спостереження та аналіз рольових ігор в дошкільному дитячому
закладі № 13 м. Берегово та дитячому дошкільному закладі
«Тундеркерт» с. Вари**

Миндак Едіна Юріївна

Студентка IV-го курсу
Спеціальність: 012 Дошкільна освіта
Освітній рівень: бакалавр

Тема затверджена на засіданні кафедри
Протокол №1/2019

Науковий керівник:

Конц Тімеа С.
викладач

Завідувач кафедрою:

Біда Олена А.
доктор пед. наук, професор

Робота захищена на оцінку _____, «__» _____ 2020 року

Протокол № _____ / 201_

ЗАТВЕРДЖЕНО
Вченою радою ЗУІ
Протокол № „3” від „20” квітня 2017 р.
Ф-КДМ-2

Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II

Кафедра педагогіки та психології

Бакалаврська робота
Спостереження та аналіз рольових ігор в дошкільному дитячому
закладі № 13 м. Берегово та дитячому дошкільному
закладі «Тундеркерт» с. Вари
Освітній рівень: бакалавр

Виконав: студентка IV-го курсу
спеціальності 012 Дошкільна освіта
Миндак Едіна Юріївна

Науковий керівник: Конц Тімеа С.
викладач

Рецензент: Бергхауер-Олас Емьовке Л.,
PhD, доцент

Берегове
2020

ЗАТВЕРДЖЕНО
Вченою радою ЗУІ
Протокол № „3” від „20” квітня 2017 р.
Ф-КДМ-2

**Ukrajna Oktatási és Tudományügyi Minisztérium
II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola**

Pedagógia és Pszichológia Tanszék

**A szerepjáték vizsgálata a Beregszászi 13. Számú és a mezővári Református
Tündéerkert Óvodában**
Szakdolgozat

Készítette: Mindák Edina

IV. évfolyamos Óvodapedagógia
szakos hallgató

Témavezető: Koncz Tímea,
tanár

Recenzens: Berghauer- Olasz Emőke
PhD, főiskolai docens

Beregszász – 2020

ЗМІСТ

Вступ.....	6
1. Що таке «Гра» та її історичний огляд	8
2. Різноманітність та складність гри відносно віку дитини	12
3. Рольові ігри та їх вплив	21
4. Спостереження та аналіз рольових ігор в дошкільному дитячому закладі № 13 м. Берегово та дитячому дошкільному закладі «Тундеркерт» с. Вари.....	29
Висновки	45
Резюме	46
Використана література	47
Перелік таблиць.....	48
Перелік діаграм.....	49
Додаток.....	50

TARTALOM

Bevezetés.....	6
1. A játék értelmezése és történeti áttekintése.....	8
2. A játék osztályozása és fejlődése a gyermek életkori szakaszaiban	12
3. A szerepjáték személyiségfejlesztő hatása	21
4. A szerepjáték vizsgálata a Beregszászi 13. Számú és a mezővári Református Tündéerkert Óvodában.....	29
Összefoglalás.....	45
Резюме	46
Hivatkozott irodalom.....	47
Táblázatok jegyzéke	48
Ábrák jegyzéke.....	49
Melléklet.....	50

BEVEZETÉS

Napjainkban, ha kimegyünk az utcára, ellátogatunk a barátainkhoz, ismerőseinkhez, elmegyünk az óvodába a gyermekeinkért, akkor mindenhol önmagukat adó, önmagukat bele élő játékos gyerekekkel találkozhatunk, akiknek ez a játékos megnyilvánulása a mindennapi cselekedeteikben lesznek a legnyilvánvalóbbak, minden ember számára. Tapasztalatok, példák, minták segítségével a gyermekek bele tudják élni magukat különböző szerepekbe, szerepjátékokba. Elképzelhetik azt, hogy ők az anyukájuk és az apukájuk a kezükben lévő játék babának, akiről gondoskodni tudnak, védeni és szeretni tudják. Az orvos szerepét eljátszva mindenhatónak, bölcsnek és okosnak képzelhetik magukat, mindenkin tudnak és akarnak segíteni. A fodrászos és boltos szerepjátékok során betekintést nyerhetnek az interakciók megteremtésére.

Fontosnak tartom azt, hogy a gyermekeknek még óvodáskorban átadjuk azokat a magatartási formákat, amely pozitív irányba formálja a szavaikat, a cselekedeteiket a szerepjátékában és a mindennapi életében. De mindezeket csak úgy tudjuk átadni, ha már gyermekkorban megfelelő példát adunk a gyermekek számára, amelyeket az utánzás során alkalmazni tudnak játékaikban.

Dolgozatom célja: megmutatni a játéknak, játékos szerep megnyilvánulásnak a nevelési fontosságát óvodáskorban és rávilágítani a játék kialakulására, fejlődésére a gyermekkülönböző életszakaszaiban. Ezen kívül célom bemutatni a játék személyiségfejlesztő, feszültségoldó hatásait egyes szerepjátékokban. Valamint legfontosabb célomnak azt tartom, hogy egy olyan képet mutassak be munkámban, amely által új ismeretekkel gazdagodhatok, és ezt továbbadhassam a munka olvasójának is egyaránt.

Hipotézisem szerint a gyermekek a mindennapi életükben a felnőttek által látott magatartás- és viselkedési formákat utánozzák szerepjátékaikban. A második hipotézisemre megerősítést szeretnék kapni, miszerint a Beregszászi 13. Számú óvoda és a mezővári Református Tündérbert óvoda vegyes életkorú csoportjaiban, a leggyakrabban a papás-mamás szerepjáték jelenik meg. Valamint az óvodapedagógusok kitöltött kérdőíveinek eredményei és az én megfigyelésem alapján azt felételezem, hogy a gyerekek a spontán játékokat részesítik majd előnyben az irányított játékokkal szemben.

Munkám feladatai a következők:

- a gyermekek játékos nevelésével foglalkozó szakirodalom felkutatása;
- az óvodában a gyermekek spontán megfigyelése szerepjátékok során;

- az óvodapedagógusok körében végzett kérdőíves felmérés;
Szakedolgozatom megvalósításához az alábbi kutatói módszereket használtam:
- szakirodalom felkutatása és áttekintése, történelmi kronológiába való rendezése;
- megfigyeléses vizsgálati módszer;
- kérdőíves módszer az beregszászi óvodapedagógusok körében;

Munkám bevezetésből, 4 fejezetből, összegzésből és mellékletből áll.

Az 1. fejezet *A játék értelmezése és történelmi áttekintése* címet viseli. Ebben a részben a játék történelmi fejlődéséről és megnyilvánulásáról írok.

A dolgozatom 2. fejezete *A Játék osztályozása és fejlődése a gyermek életkori szakaszaiban* címet kapta. Ebben a fejezetben a különböző játéktípusokról és azoknak a fejlődéséről írok részletesebben.

A 3. fejezetben *A szerepjáték személyiségfejlesztő hatásait* emelem ki a legbővebben és a legátláthatóbb módon.

A dolgozatom 4. fejezetében spontán kialakuló szerepjátékokat figyelek és hasonlítok össze a Beregszászi 13. Számú és a mezővári Református Tündérbert óvodában. A megfigyelésem eredményeimet összegeztem, amely eredményeket táblázatba és diagramba foglaltam és bővebben kifejtettem a dolgozatomban.

Munkám során elsősorban a magyarországi szakirodalmakat, pszichológiával, játékpedagógiával kapcsolatos könyveket használtam fel. Hozzájárulásához, pedig a főiskola olvasókönyvtára és könyvtári kölcsönzője sokat segített.

A dolgozatom megírása befejeztével arra a megállapításra jutottam, hogy a gyermeki utánzások nagy szerepet foglalnak el a gyermek játékaiban, hiszen a felnőttektől látott szerepeket, viselkedési mintákat utánozzák le. A felnőttek egymás közötti rossz viszonya és konfliktusa feszültségérzetet okoz a gyermekben, amit a szerepjátékaik során kijátszhatnak magukból.

1. A JÁTÉK ÉRTELMEZÉSE ÉS TÖRTÉNETI ÁTTEKINTÉSE

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

Lev Tolsztoj

A játékot az emberi tevékenység egy olyan sajátos, mindennapos formájának mondanám, amely végigkíséri az ember egész életét és az emberiség életét. A játékot *önként, szabadon választott tevékenységnek* értelmezném, amelyben nincs kényszer, csak az önfelelt tevékenység és cselekvés. A játék a kisgyermek életében elsődleges tevékenység, szabadon választott, külső céltoktól mentes, önmagáért a tevékenységért folytatott, örömszerzéssel kísért cselekvéssor. A kisgyermek játékának és játszásának a legfontosabb lényege és legfontosabb oka az, hogy *visszaadja a valóságot* (Stöckert, 2011).

A *gyermek játéka* mindig *szabadon választott tevékenység*, ami értelmes, külső kényszerektől mentes, egyedi öntevékenység, amely a gyermek szabad akaratára épül és általa jut önkifejezésére, amit aztán a legsokoldalúbb örömezés kíséri. A játéknak és a környezetnek, a benne lévő embereknek nagy hatása van a gyermek személyiségfejlődésének szempontjából, miszerint a *játék egy tükör, tükröződés*, amely sajátosan adja vissza a felnőttek világából való benyomásokat, élményeket, szerepeket, mintákat, példákat, amelyek legfőképpen a gyermek szerepjátékaiban nyilvánulnak meg (Millar, 1973)

A kisgyermek a játékaival által hatni tud a környezetére, az őt körülvevő világra, önmagára, családtagjaira, csoporttársaira, s mindeközben játékaival változást idéz elő a valóságban. A játékot a kisgyermek elsődleges tevékenysége, szabadon választott, külső céltól mentes, önmagáért a tevékenységért folytatott, örömszerzéssel kísért cselekvéssor. Ahogy a gyermek növekszik, egyre jobban megérti mind önmagát, mind pedig az embereket, és azt a társadalmat, melyben él, s ezen keresztül játékának módja, tartalma, szintje változik (Claus-Hiebsch, 1978).

A kisgyermeknek a játékaival *belső önerőből táplálkozik és alakul ki*, s ez a belső önerő nem másnak mondható el, mint a gyermek lelki szükségletének szüksége, egy játék vagy több játéktevékenység iránt. A gyermeki játéktevékenysége során a gyermek belső, lelki szükséglete nyer kielégítést. Ez a testi-pszichés biztonság és az érzelmi biztonság, ami hatni tud a *gyermek közérzetére* és a *játéktéma gazdagodására is*, valamint élményeik, vágyaik megélésére. A gyermeki játék során a környezetből szerzett különböző típusú élmények, tapasztalatok, hatások kerülnek feldolgozásra a gyermek érdekeltségének megfelelően. A

játékot a legtöbb esetben szerepvállalásnak is értelmezhetjük, ezt a szerepet a valóság táplálja, amely a játék témájában és tartalmában mutatkozik meg (Benedek, 1992). A gyermek a játék során valós környezetének szerepeiből válogat, olyan kapcsolatokat és viszonyokat formál meg, amelyeket a későbbi társadalmi helyzetében, sikeresen használni tud. A szerepek a *játék témájából* következnek, a játék tartalma viszont a játék témájának azok a valóságmozzanatait, amelyeket a gyermek kiemel, amelyek számára fontosak és hatással voltak rá. Az önbecsülés szükséglete a játéktevékenységben is megjelenik, amelyek a hasznosság, a fontosság, a szükségesség érzését kelti a gyermekben. Ha ez kielégül, akkor a gyermek megéli a kompetencia érzését a játéktevékenység folyamatában. Ha a tevékenység sikeres, akkor *örömezés kíséri a gyermek játékát*, a hozzáértés pedig a tudás biztonságával jár, önbizalmat ad, és további önmegvalósításra serkenti a gyermeket. Az önmegvalósítás szükségletének kielégítése a játékban azt jelenti, hogy a gyermek azt végezze, azzá váljon, ami iránt vonzódik, amit tud, amit szeret, amely serkenti a gyermekben az alkotásvágyának kielégülését (Horváth, 2007).

A játék és annak a *kialakulása, története, jelentősége* nagyon fontos szerepet töltött be a *legrégebbi időktől fogva*. A játék jelentőségének felismeréséhez és tanulmányozásához neves filozófusok és pedagógusok járultak hozzá különböző korokból.

Arisztotelész- a gyermeki játéknak a fontosságát és értelmét több oldalról is hangsúlyozza, amit legfőképpen a Politika című művében ír le. A játék és annak a játszása során a gyermeknél megelőzhető a *tunyaság, a lustaság kialakulása*. Hangsúlyozza, hogy a játék nem lehet túlságosan fárasztó, de nagyon kényelmes sem. Fontosnak tartja és kiemeli azokat a meséket és elbeszéléseket is, amelyek erkölcsösséget tükröznek és adnak át (Maszler, 2002).

Platón-szerint a gyermeki játék *hozzásegíti* a gyermeket az *elkötelezett, becsületos, tisztességes állampolgárrá* való válássá. Fontosnak tartja a jól megválasztott játékot, mivel játékban mutatkozik meg az ember hajlama és természete, amely az életre való felkészítésnek fontos eszköze. Ezért a játékot úgy kell irányítani, hogy segítse a leendő életpályájukra, életszemléletükre való felkészülést (Maszler, 2002).

Szent Augusztinus- távol állt a gyermeki játék megértésétől és annak a hatásától. A játékot fölösleges, haszontalan tevékenységnek minősítette. Úgy tartotta, hogy a *gyermeki könnyelműség*, a lustaság eredményeként jön létre, ez az életfelfogása pedig rányomta a bélyegét a középkorra (Kabainé, 1978).

J. A. Comenius- egész pedagógiai rendszerében komoly helyet kap a hatéves kor előtti időszak. Comenius nevéhez kapcsolódik az első kisdedneveléssel kapcsolatos pedagógiai szakkönyv, az Anyaiskola megírása is. Tanulmányát szülőknek ajánlja és megfogalmazza, hogy a szülők feladata a gyermek tevékenységi vágyának kielégítése, és ebben nem szabad a gyermeket korlátozni. Hanem inkább módot kell adnunk arra, hogy *állandóan tevékenykedjen, segítenünk kell abban*, hogy ésszel tegyen mindent, s minden cselekvésből mintát kell adnunk. Comenius foglalkozik először a játékszerek osztályozásával is. Az *első évben* a ringatást, tapsolást, éneklést, csörgők használatát javasolja, melyek mai szóhasználattal élve a gyakorló játékok kategóriájába sorolandók. A 2-4 év között a *közösen végzett mozgásos* játékoknak tulajdonít nagyobb jelentőséget. Ezek a játéktípusok a szabályjátékok közé sorolandók, és a testi erők növelése mellett az erkölcsöt is nemesítik. Megfogalmazza a játékosság elvét, a játékot nemcsak kisgyermekkorban tartotta fontosnak, hanem ifjú korban is, mert a játék éppúgy használ a test egészségének, mint a lelki épségnek is, úgy kell játszani, hogy játékaink a komoly tevékenységeknek előjátékai legyenek (Maszler, 2002).

F. Fröbel– a 19. század nevezetes pedagógusa, aki részletesen foglalkozik, a játék *nevelői hatásával*. Az a gyermek, aki szívvel, lélekkel, kitartóan, elfáradásig játszik, egészen biztosan kitartóan dolgozó és másokért élő emberré fog válni. Ez elősegíti a gyermekeknél a munkaszeretetre való nevelést. Felismeri a közös játékban rejlő lehetőségeket, sürgeti a játszóterek létrehozását és biztosítását, mivel ezek a dolgok figyelembe vétele miatt fokozni tudják az önfeledt játékélményt (Kovács - Bakosi, 1995).

Az egyik *legrégebb játékeszközök a kőkorszakból maradtak fenn*. A játékeszközök hű tükörképei egy-egy kor társadalmának és nevelésének, az akkori gyereknevelési gyakorlatnak. A legősibb játékok a felnőttek által használt *munka- és harci eszközök kicsinyített másai*, amelyek a gyermek képességeit fejlesztik.

A rabszolgatartó görög társadalomban az egyes fizikai és szellemi erőt növelő játékeszközök igényes kimunkálása jelzi a társadalom játékok iránti magatartását. Platón a törvényekben azt írja, hogy a leendő polgár szempontjából nagyon fontos a jól megválasztott játék, elsősorban azért, mert a *játékban megmutatkozik a gyermek hajlama*, az, hogy mit szeret, mi a legjobban megy neki, másodsorban pedig azért, mert fontos nevelési funkciót szán a játéknak (Horváth, 2007).

A középkorban kevesebb jelentőséget tulajdonítottak az örömteli gyermeki játéknak. A reneszánsz jelentette a kiutat ebből a jelentőségét elvesztett, boldogtalan állapotból. A

reneszánsz korában a gyermek újra felszabadultan játszhatott, s ezt felhasználták az oktatási tevékenységben is. Későbbiekben a játék elismertségének és fontosságának hasznossága folyamatosan növekedett és töretlenül ívelt felfelé (Horváth, 2007).

Az elmúlt évszázad első évtizedeinek köszönheti az emberi társadalom azt, hogy különböző elméletek és kutatások következtében több mindent tudhattunk meg a játékról és annak kialakulásáról, amelyek segítségével a későbbi évtizedekben, különböző tudományok segítségével köszönhetően keresték a játék helyét a gyermek életében, és annak lehetséges felhasználását a nevelésben. Kisgyermekek játéka ma már teljesen mások, mint akár pár évtizeddel ezelőtt. A társadalmi, a természeti változások hatalmas erővel hatnak a játékra. A termelőmunka legnagyobb része kiszorult a gyermekek közvetlen környezetéből, és elveszítette a varázslatát a természet is, mint élményforrás. Nagy változások zajlanak és mutatkoznak meg a családok életében, átrendeződés ment és jelenleg is megy végbe a családok otthoni szokásaiban, életvitelében (Friedl, 2005). Előtérbe kerültek a világunkban technikai dolgok és azoknak a használatai, amelyek körülfontják és körbeölelik a gyermek mindennapjait és tevékenységeiket. A felnőtt ember egyre jobban csodálkozik azon, hogy eltűnik vagy csak egyre ritkábban van jelen a valódi szerep- és szimbolikus játék gyermekeink életében. Pedig erre csak az-az egyetlen magyarázat, hogy a mai rohanó világunkban eltűnőben vannak az utánzásra készítő minták. Nincs lehetősége a gyermeknek megfigyelni az anyát, az apát, esetleg a nagyszülőket otthoni házimunkájukat: a mosást, a főzést, a vasalást, a takarítást, a barkácsolást. Mivel a szülők időhiányra hivatkozva inkább egyedül és gyorsan elvégzik a munkájukat, míg az érintett gyermek tévé előtt ül. Egyre kevesebb lehetőség adódik arra is, hogy munkahely-látogatások során a gyermek megfigyelje: a pékséget, a fodrászatot, a boltot, a piacot, az orvosi rendelőt, a gyógyszertárat, ami során tapasztalatot szerez. Ezek a tapasztalatok és megfigyelések a későbbiekben megjelenhetnek a játékukban. A televízió nézése során a gyermekeknek a mesefilmjei sem mindig adnak követendő, utánzásra érdemes mintát, folyamatos gonoszság és rosszindulatúság tükröződnek a mesékben. A gyermekek játéka, mozgása, kapcsolatteremtése mélyen visszatükrözi azt a szociális, kulturális hátteret, amely körülveszi. Ezért nagyon fontos az, hogy a gyermek játéktevékenységének a megnyilvánulása következtében, megfelelő eszközöket és példát tudjunk nyújtani (Horváth, 2007).

2. A JÁTÉK OSZTÁLYOZÁSA ÉS FEJLŐDÉSE A GYERMEK ÉLETKORI SZAKASZAIBAN

*"A játék. Az különös. Gömbölyű és gyönyörű,
csodaszép és csoda jó, nyitható és csukható,
gomb és gömb és gyöngy, gyűrű.
Bűvös kulcs és gyertya lángja,
színes árnyék, ördöglámpa..."*

Kosztolányi Dezső

A játék és azoknak a kialakulása fontos szerepet töltenek be a pszichológiai és pedagógiai területein. Ezeknek a területeknek a megismerésével jobban fejleszthetik a gyermekeket, és betekintést nyerhetnek egy-egy játéktevékenység fejlődésében és kialakulásában különböző életkorban és életszakaszban.

A játékok osztályozásával *szinte* minden *játékelméletben találkozunk*, amelyek létrejöttét és kialakulását különböző filozófusok és tudósok kutatásainak köszönhetjük (Millar, 1973).

*Ch. Bühler*relvéhez három játékfajta sorolható, amelyek közül az *első a funkciós* játékok. Ennek az alapja a szenzomotorikus funkciók gyakorlása (Clauss-Hiebsch, 1978). A gyakorló játékok a nevéből is adódóan, valamilyen funkciók begyakorlását teszik lehetővé. Ez lehetővé teszi különböző mozgás, mászás, ugrálás, futás begyakorlását. A gyakorló játékok során a gyermek teljes személyisége gazdagodik, fejlődik. Megismeri önmagát, gyakorolja a nagymozgásokat, megtanulja összehangolni a mozdulatait, ismerkedik tárgyi környezetével, az őt körülvevő tárgyi világ fizikai jellemzőivel, egyre önállóbb és egyre bátrabban kezd új és új tevékenységekbe, amelyekben örömet lelik. A *második* játékfajta a *fikciós játékokat* sorolja, amely segítségével a gyermek „mintha” szituációt teremtene. Ide tartoznak a legtöbb esetben a recepciós játékok. A recepciós játékok olyan játékokat foglalnak magukba, amelyeknél a gyermek „befogadóan” tevékenykedik. A gyermek befogadó tevékenységének a fejlesztését elősegíthetjük különböző mesék hallgatásával, különböző képek nézegetésével is, amelyek fejlesztik a gyermekeknél a képzelőerőt, fantáziát. Ezeknek a dolgoknak a hatására a gyermek eljátssza a hallott meséket és képeken látott egyes szerepeket, megnyilvánulásokat és

„mintha” szituációt teremtené benne (Clauss- Hiebsch, 1978). A harmadik játékfajta csoportjához a konstrukciós játékokat sorolja, amely különböző élettelen anyagoknak a megmintázása és feldolgozása következtében jön létre. A gyermeki fejlődés szempontjából abból áll a konstrukciós játékok jelentősége, hogy ezeknek során a gyermek elkezd elsajátítani az anyagokkal és tárgyakkal való anyagszerű, megfelelő bánásmódokat. A játékszerekkel való gyakorlati tevékenykedés megtanítja a gyermekeket arra, hogy a törvényszerűségeket kövesse, azt, hogy mit mi után végezzen el. Észrevegye mi az, amit bizonyos anyagokkal meg lehet csinálni, elkészíteni, s mi az, amit az anyagok természete megtilt. Ezzel a móddal a gyermek egyszerű, de alapvető fontosságú belátásokra tesz szert, ami elősegíti a magasabb intellektuális, gondolkodási képességek fejlődését és fejlesztését. (Kovács- Bakosi, 1995).

F. Fröbel kétféleképpen osztályozza a játékokat. Első osztályozásában azt veszi alapul, hogy mit csinál a gyermek, tehát a játék tartalmát. Ez a szempontjának megfelelően, a következő három osztályba sorozza a játékot:

- utánpótlása a való életnek, amelyben fontos szerepet töltenek be a gyermek körüli személyek
- alkalmazása annak, amit tanult a gyermek, amely tapasztalatokat ad a gyermek számára.
- valamilyen dolognak az előállítására, melyek különféle dologra vonatkoznak, többek között a gyermek konstruálására.

A másik csoportosításban azt veszi alapul, hogy miért csinálja a gyermek. Ezen alapon szintén három csoportba osztja a gyermekjátékot:

- a testi örömet kifejező játékok,
- az érzelmi gyönyörét szolgáló játékok, amelyben ki tudja fejezni az érzéseit, azt, hogy mi az amit tetszett és mi az ami nem tetszett a játékban,
- foglalkoztató játékok, amelyek a gyermeket nem csak lefoglalják, hanem intellektuálisan is fejlesztik.

Fröbel ebből azt a következtetést vonja le, hogy nem elégséges csak azt nézni, mit csinál a gyermek, mikor játszik, hanem keresni kell azt is, miért csinálja. Ezzel a felosztásával helyes úton jár, megéri a játék kapcsolatát a gyermek lelkével és fejlődésével (Maszler, 2002).

J. Piaget elvéhez a játék értelemfejlesztő funkcióját sorolja, amely a fejlődés három szakaszát jelöli meg: az érzékszervi- mozgásos intelligenciát, a szituatív intelligenciát, az

értelmi működést. Az első szakasz játéka a gyakorlójáték, a második szakasz játéka a szimbolikus játék, amely 2-7 éves korban jelentkezik, majd ezt követheti a konstrukciós játék, valamint a társas játék. Szakaszai alapján történő csoportosítása szerint a 0-2 éves gyermekekre az explorációs, a 2-7 évesekre a szimbolikus, a 7-8 évesekre a szabályjátékok a jellemzők. A korai évek explorációs játékaik közé tartoznak a gyakorló, funkciós, érzékszervi-mozgásos, kísérletező játékok, melyek során a gyermek a maga örömeire ismerkedik önmagával és közvetlen környezetével. Egészséges fejlődés esetén az explorációs játék két éves kortól a szimbolikus játékban folytatódik (Kabainé, 1978). A gyermek játékában a mintha-elem megjelenése jelzi a szimbolikus játékok kezdetét, amikor a gyermek képessé válik eltávolodni a konkrét cselekvéstől, a képzeletével megeleveníti a világot, helyettesít dolgokat, helyzeteket, megjelenik a kettős tudat, azaz képessé válik a világ belső képének a bemutatására. Játékában megjelenik minden, ami körülveszi, ami történik vele, amit lát a családban, óvodában, események, gyerekek, felnőttek, állatok, minden, ami az ő világa, amiben tanulja szerepeit. És amikor szimbólumai lassan közelítenek a valósághoz, alárendelődnek valós szabályoknak, a gyermek átlép a szabályjátékok világába. Ez már az óvodás kor végét, kisiskoláskor kezdetét jelenti, amikor játékaik során fontossá válik egy-egy szabálynak a betartása és követése, szeretne mindent betartani ennek kapcsán, hogy megfelelően menjen végbe a játék (Takács Bernadett, 2001).

A játékok osztályozására azért van nagy szükség, mert a *kisgyermek kezdeti* játékaik *eltérnek a felnőttek játékaiktól*. A játékfajták átmenetei az egyik fajtából a másikba csak fokozatosan következnek be, s alakul ki. Minden életszakasznak meg van a rá legjellemzőbb játéka. Az óvodáskor kezdetén a szerepjáték mellett még jelen van az előző életkor játéka. Ezek a még jelenlévő játékok a manipulációs és a gyakorlójátékok, amelyekben begyakorolnak különböző tevékenységeket és mozdulatokat is. Illetve a későbbiekben a szerepjáték mellett megjelenik a szabályjáték és a konstruáló játék is, ezek a játékok az óvodáskor vége felé és kisiskoláskor elején a legjellemzőbb játéktevékenységi játékok közé sorolható.

A *játékfajták elnevezése* általában a játék leglényegesebb vonását, tulajdonságát jelzi és tükrözi. Ezért egyfajta játéknak több elnevezése is ismert. A *játékfajták közül megkülönböztetünk*: gyakorlójátékot, szerepjátékot, konstrukciós játékot és szabályjátékot.

A *gyakorlójáték az a játékfajta*, amelyben a gyermek az ismétlések hatására különböző képességeit gyakorolja. A gyakorlójáték elsősorban a bölcsődés korra jellemző, amely 1,5 éves korban kezd kibontakozni és 2-2,5 éves koráig a gyermeknek a mindennapos

játéktevékenységi formája. A középső és nagycsoportban is előfordul ez a játékfajta, amely megjelenik a konstrukciós vagy szerepjáték részmozzanataiban, valamint a mozgásos játék néhány formájában (Kovács, 1994).

A gyakorlójátékokhoz hozzátartozik a hang és a beszéd játékos utánzása. A kisgyermek a szavak ismétlését sokszor valamilyen szerep mozdulataihoz köti, de ilyenkor még csak a szavakkal való játék fontos a számára, nem pedig a szerep. Ezek a hangok és a szavak gyakorlásának következtében a gyermek beszédkézsége és szókinccse bővülni kezd, s látványos változást idéz elő. Így válik a hangokkal és szavakkal folytatott gyakorlójáték a beszédkézség fejlődésének egyik kezdeti eszközévé. A szavakkal, a hangokkal folyó gyakorlójáték motivációja az a feszültség, ami arra készteti a gyermeket, hogy olyan hangcsoportokat, szavakat gyakoroljon be, amiket még nem tud, de környezetében hallja, amelyeket ő is szeretne mondani. Minél többet hall a gyermek beszélni maga körül embereket, annál hamarabb és többet fog játszani a hangokkal, szavakkal, amely által könnyebben és jobban fog fejlődésnek indulni a beszédkézsége és az anyanyelve (Millar, 1973).

A mozgást gyakorló játék során a különféle mozgások gyakorlására kerül a hangsúly. Ez a játéktípus leginkább a kétéves gyermekekre jellemző, de még a 3-4 évesek is gyakorolják, sőt az sem kizárt, hogy kisiskolás korban is megjelenik. Az óvodáskorú gyermek fokozott mozgásigénye ugyancsak olyan feszültséget okoz, amely sok esetben játékos gyakorlásra készteti őt. A játékos mozgást mindig ugyanolyan formában ismétli a játszó gyermek, többnyire valamiféle maga alkotta szabály szerint. A nagyon mozgékony gyermekek kedvelik elsősorban a mozgásos játékokat. A mozgást gyakorló játékok addig szereznek örömet, ameddig az valamilyen nehézséget nem okoz a gyermek számára (Lakatos, 2012).

Az eszközzel való játéknál az eszközök rakosgatása az öröm forrása. A legszínesebb, a legsokoldalúbb, a legváltozatosabb gyakorlójáték. Színességét, változatosságát az eszközök, és a velük végezhető műveletek sokfélesége biztosítja. A gyermekek a tárgyakat tapogatják, nyomogatják, forgatják, rakosgatják egymásra, sorba, egymásba. Manipulálással egy sor műveletet tanul meg a gyermek a kezével végezni: fogni, emelni, letenni, összeilleszteni, dobni, gurítani, nyomni, csúsztatni, lökni stb. Mindettől kezdve keze, ujjai ügyesednek, amelyek által megismeri az anyagokat és a tárgyak tulajdonságait (Kovács- Bakosi, 1995).

Az anyagokkal való játék legismertebb formája a homokozás, de ide sorolható a vízzel, a hóval, a kavicssal, a papírral, vagy a gyurmával való játék is. E gyakorlójáték nemcsak a

gyermek kedvelt játéka, hanem még a felnőttek kedvelt szabadidős elfoglaltságai között is előfordul. Mint például a tóban, a folyóban, tengerben történő játékok, a víz fröcskölése, a kavicsok gyűjtögetése-dobálása, a víz öntögetése, fröcskölése, a gyurma nyomkodása (Kovács- Bakosi, 1995).

A *szerepjátékot* az óvodáskorú gyermekek egyik *legerősebb és leglátványosabb játékfajtái* közé lehet sorolni, amely a gyerekeknél három éves kortól, egészen hat éves korig a legintenzívebb gyermeki játékok egyike. A szerepjátékok nem zárulnak le teljes mértékben hat éves korban, ami azt jelenti, hogy továbbra is megmarad a kisiskolások kedvenc játékanak, de a személyiség fejlődésében betöltött szerepe az iskolai életben fokozatosan csökken (Millar, 1973).

A *szerepjátéknak* azt a játéktevékenységet nevezném, amelyben a gyermekek a *felnőttek szerepét, tevékenységét, példájukat és mintájukat* sajátos játékkörülmények között a *képzeletük* segítségével eljátsszák. (Kovács, 1994). A szerepjátékok témája és tartalma a gyermek témaválasztásától függ, amelyet befolyásol a gyermek életkora, életkörülménye, a valóságról szerzett benyomásainak számai és mélységei. A gyermek ezt a játékfajtáját sajátos módján valósítja meg, s benne az őt körülvevő világ jelenségeit. A valóság egyes mozzanatait a gyermek vágyai által átalakítja. Ezek a mozzanatokból formált játékszituációk képezik a játék tartalmát, amely megmutatja, hogy a különféle eseményekből, szerepekből mi ragadja meg a gyermeket, mit képes megmintázni. A játék témáját a benne tükröződő valóságmozzanatok adják. A gyermek olyan *eseményeket és személyeket ábrázol* játékában, melyek *erős érzelmi hatást gyakorolnak rá*, olyan történések elevenednek meg, melyeknek ő is tevékeny résztvevője (Millar, 1973). A szerepjátéknak igen sok fajtáját különböztetjük meg: tematikus játékok, építő játékok, konstrukciós játékok, mesedramatizálás, bábozás, sőt ide tartoznak az utánzó, fantázia-, fikciós, szimbólum-, szabad-, projekciós, alkotó játékok is. A játék témája, tartalma utal arra, hogy a gyermek milyen helyet foglal el a felnőttek és a társak világában, hogyan éli meg saját helyzetét, kapcsolatait. Megtudhatjuk azt is játékból, hogy ki az, akit szeret, kitől, mitől fél, mit hiányol, milyen sérelmei vannak az eddigi rövid életéből kifolyólag (Gyöngyösi, 2007).

Az igazán, jól működő szerepjáték csak ott tud kialakulni, ahol a szabad és boldog játékot az óvodáskor alapjának, legszükségesebb játéknak tekintik. S ahol a gyermek ennek megfelelő légkörben él. A gyermek érzelmeinek a kimutatása és eljátszása, csak akkor valósulhat meg, ha a gyermek a saját légkörében segítő, támogató együttműködést tapasztal. A megfelelően, jól működő játék lényege, nem csak a jó légkör megteremtése, de a játékhoz

szükséges eszközök, tárgyak, anyagok beszerzése, összegyűjtése és alkalmazása, hogy a játék teljes egészében jól menjen végbe. De mindezekkel a dolgokkal együttesen a megfelelően működő szerepjátékokhoz a személyes példaadást és az életkori sajátosságokat kell figyelembe venni és alkalmazni (Stöckert, 2011).

Az építő és konstrukciós játékok az óvodás korú gyermekek kedvelt, s a személyiségük fejlődését meghatározó játékfajtája. Konstrukciós játékoknak nevezném azokat a játékokat, amelyeknél az élettelen anyaggal való foglalatosskódást gyakorolják és fejlesztik a gyermeket. Konstrukciós játékok a gyermek második életévében kezdődnek el, aminek a gyakoriságuk egészen iskoláskorig fokozódik. Ebből kifolyólag a konstrukciós játékok erősen változnak az élet előrehaladtában és életkori sajátosságoknak köszönhetően. (Lakatos, 2012).

A csecsemőkorban a konstruktív játékfejlődése még olyan fázison megy keresztül, amikor a játékszereknek a megfelelő alkalmazására még képtelen a gyermek, s ezért romboló munkát végez. Azt az építőköveket, amelyeket oda adnak neki a felnőttek, szerteszét hajítja. Azt a tornyot, amit neki építenek, nagy gyönyörűséggel újból és újból lerombolja (Gyöngyösi, 2007).

Az első életév végén a gyermek nagy változáson esik át a konstruktív játékfajta fejlődése szempontjából, mivel ilyenkor már a gyermek az első építőköveket elkezd egymásra rakosgatni, egymás mellé helyezni őket, sorba rakni, üres kockákat helyez egymásba, fahasábokat halmoz fel skatulyába. Csupa olyan játéktevékenységi formát visz véghez, amelyek felismerhetővé teszik az anyaggal való rendezett és konstruktív tevékenységéhez való átmenetet (Kabainé, 1978).

A gyermeki fejlődés szempontjából, abból áll a *konstrukciós játékok jelentősége*, hogy ezeknek a során a gyermek elkezd elsajátítani az anyagokkal és tárgyakkal való anyagszerű és anyagnak megfelelő bánásmódot. A játékszerekkel való gyakorlati tevékenysége megtanítja a gyermekeket arra, hogy miként bánjanak a kezükben lévő anyagokkal és tárgyakkal. Észreveszi, hogy mi az, amit biztosan anyagokkal lehet megcsinálni, és mi az, amit az anyagok természete megtilt. A konstrukciós játékfajta, azért nagyon fontos kiemelni, mivel ezen a módon a gyermek az alapvető *fontosságú belátások sokaságára* tesz szert, amelyek megalapozzák a *magasabb fejlődési fok* gondolati cselekvéseit (Kabainé, 1978).

Az óvodás korúak játékának következő *csoportját a szabályjátékok* alkotják. Olyan játékok tartoznak ide, amelyek előre *meghatározott, pontos szabályok* szerint *folynak* le. Ezt a játékfajta 3-5 éves kortól kezdik játszani, s az iskolás korban is az egyik legkedveltebb és legáltalánosabb játékfajta közé sorolható (Claus-Hiebsch, 1978).

A szabályjátékok során a gyermeknek a szabályok és azoknak a betartása a *motiváció, ami a játék örömét jelenti*. A játék örömeiben is megmutatkozik a különbség a játékfajták között. A szerep-, és az építőjátékban a játék *örömforrása* a szabadon választott tevékenység, a szabályjátékban viszont a *szabály pontos betartása*. A gyerekek olyan szabályokat állapítanak meg, vagy olyan játékokat választanak szívesen, amelyekben próbára tehetik leleményességüket, ügyességüket. Tehát a játékszabályhoz való ragaszkodás lényege, hogy biztosítja a megmérettetést és a versenyszellemet (Kovács, 1994).

A *szabály* és annak a *betartása*, olyan *kölcsönös együttműködést* jelent a gyermekek között, amelyben egyszerre jut érvényre a társak igénylésének és a társak legyőzésének a szándéka. A játék komolyságát is a szabály szolgáltatja. Minél jobban ragaszkodnak a gyermekek a játékhoz, annál komolyabban veszik a szabályokat, hiszen minél komolyabban veszi a gyermek annak a létét, annál izgalmasabb számára az adott játék (Maszler, 2002)

A *szabályjátékok alapja* tehát a *szabálytudat*. A szabálytudatnak a magasabb szintje, pedig 6-7 éves korra kezd kialakulni és látványos fejlődésnek indulni. A valódi szabálytudat lényege az, hogy a szabály közös megegyezésen alapuljon, kölcsönös megegyezéssel megváltoztatható és *mindenkire kötelező annak a betartása*. A szabályjátékok *egyik lényeges eredménye a szabálykövető magatartás elsajátítása*, amely ha sikerül, akkor a játék megfelelően fog működni, s ezáltal kialakul a gyermekekben a csapatszellem és egymás segítése (Stöckert, 1995).

A gyermek játéktevékenységének a kialakulása és fejlődése szoros kapcsolatban van a gyermek fejlődésével és érésével. A játék megjelenése összefügg a kéz-, a fogás-, a hallás- és a nézés fejlődésével. Ebből kifolyólag az újszülötteknél még nem beszélhetünk játékról. Minden erejét és idejét igénybe veszi az új létfeltételekhez való alkalmazkodás (Maszler, 2002).

A gyermeknek az *első játéka* a *nézéshez és a halláshoz kapcsolódik*. Legjobban a hozzá hajoló felnőtt arcának, hangjának örül, izgalomba hozza a felnőtt keze, amint újait mozgatja a szeme előtt. *Nézi saját kezét és hallgatja saját hangját*. A második hónaptól megfigyelhetjük azt, hogy a nyugodt kisbaba az ébrenléti idejében egyszerre csak sírni kezd, akkor is, ha látszólag semmi oka sincs rá. Ami azzal magyarázható meg, hogy unatkozik. A gyerek unalmát ne úgy őrizzük el, hogy felvesszük és szórakoztatjuk, de ha odahelyezünk a közelébe egy nagyobb játékot, úgy, hogy jól láthassa, valami néznivalót, akkor megnyugszik (M. Cole- S. R. Cole, 2003).

A negyedik hónap után a csecsemő már *nemcsak nézi a játékokat*, hanem arra is törekszik, hogy meg is *érintse őket*. Minden tárgy után kinyújtja a kezét, ilyenkor már kevésbé szemlélteti a játékszereket, a *fogás jelenti az örömet számára*. Ez az időszak, amikor a fogás nem reflexszerű odatapadás a tárgyhoz, mint az első hetekben, amikor mindent, ami a tenyerét érintette, megragadott. A görcsös kapaszkodást, felváltja a tárgyak markolásása. Ebben az életszakaszban, elkezdődik a *kéz tevékenykedése*. A csörgő a gyerek első játékszerei közé tartozik, amely négyhónapos kortól kezdve a baba legkedveltebb játéka közé tartozik, mert hangot ad és sok mindenfélét lehet vele tevékenykedni. Hüvelyujja még teljesen külön mozog, amely csak fél éves korban lesz összhangban a többi ujj működésével. A látás- mozgás összerendeződése is öt hónapos kor körül kezd kialakulni (Kabainé, 1978).

A gyerek *fél éves kora táján* kezd a *zenére* felfigyelni, hangokat *utánozni*, a tárgyakkal manipulálni, *tevékenykedni*. Elkezd a szájába venni a tárgyakat, ami sokáig lesz a játéktevékenységének fő eszköze. A világot ekkor, egyre sokoldalúbban tudja megismerni, ahogyan fejlődnek nagymozgásai- amint fejét emeli, tartani tudja, amint fordulni, forogni kezd, amint a kúszás első mozdulatait megteszi, úgy fejlődik egyre látványosabban. A *kúszás* időszakában szívesen tologatja, döntögeti a játékokat, és lelkesen zajong a játékokkal: ütögeti, dörzsölve kaparássza, kopogtatja. A tárgyakkal kezd tevékenykedni, megpróbálja *összeilleszteni*, egymásba dugni őket, *egymásra helyezni* őket, ami élményeket ad a gyerek számára (Takács, 2001).

Egy éves kora után a gyerek megteszi az első *bizonytalan*, de *önálló lépéseket*, s ezáltal a játékfejlődése, fejlődése is új, jelentős részhez ér. Ahogy megszerzi a mozgásbiztonságot, úgy tágul ki számára a tér, és ezzel együtt az *érdeklődési köre* is. Mindent kipróbál, amire felmászni, amiről lemászni kell. A gyermek emellett mindent *leránt*, *megfog*. Minden keze ügyébe eső tárggyal kísérletezik (Kabainé, 1978).

A *második életév* az, amelyben a kisgyermek kezdi megszerezni teste fölött az uralmat, felméri a teret, a távolságot, a magasságot. Ezt gyakorolja játékaiban is. Fokozott *aktivitást a mozgás jelenti a számára*, ami kitölti az idejét. Csak rövid ideig köti le az a játék, amit ülve játszhat. Játékánál igényli mások jelenlétét, mutatni akarja, hogy milyen ügyes, vagy eligazítást vár a sikertelenségénél. A második életévének egyik kedvenc játéka a bútorra fel-lemászás. A különböző nagyságú labdák a mozgásos játék kedvelt eszközei, ezeket rugdossa, gurítja. *Teljes egészében* ezt az életszakaszt, a gyermek *mozgása* és *mozgásigénye* köti le, amely során megtanulja a tárgyakkal való, helyes bánásmódot (Kovács, 1994).

A harmadik életévében a céltalan rohangálás már kevesebb időt vesz igénybe, hosszabban szeret ülve tevékenykedni, ha kedvére való elfoglaltságot talál. Beszéde mások számára is érthetővé válik, így jobban tudja kifejezni kívánságait. Az én tudat kialakulása, a személyiség szerveződése ebben az életkorban kezdődik el, a játék ad segítséget az érzelmeinek a kifejezéséhez. Az utánzás köre bővül: a családtagok mellett más személyek tevékenységét is felidézi játékaiban (Kabainé, 1978).

A legtöbb idejét azonban a szerepjátékokkal tölti ki. A legfontosabb személyek a családtagok, őket akarja megismerni, játékaiban a családtagok tevékenységeit, szerepeit jeleníti meg. A család megelevenítése, orvos-, boltos játék -, babázás kisfiúknak és kislányoknak egyaránt legkedvesebb foglalatosságok közé sorolható. A játékaikhoz az eszközöket a kisgyermek csodálatos találékonysággal szerzi meg. Ebből adódóan, pedig fantáziajátékok is szülehetnek, amelyek a gyermek számára egy újabb lépcsőfokot jelent a fejlődése szempontjából, azt hogy fantáziáját is használhatja és általa tapasztalatokat is szerezhethet a körülötte lévő dolgokról (Kovács, 1994).

A gyermek 4-6 éves életkorára már sok mindent megtapasztal, gazdag élményekben, aktív a fantáziája. Élményeit, tapasztalatait újraértékeli a játékaiban. A környezetében a tárgyakat, anyagokat, kellékeket viszonylag ismeri, ismeri sajátosságait és szerepeit. Több problémát jelent a számára a világ, a természet megismerése és az emberi kapcsolatok, a szociális helyzetek felmérése, a társadalmi szabályok elfogadása (Millar, 1973).

Fantáziajátékában a meséket eleveníti meg, és főpróbát tart a felnőttiségéből. A játék a kifejezés eszközévé válik. Amit szavakkal megfogalmazni nem képes azt eljátssza, érzelmeket, indulatokat, vágyakat és törekvéseket elevenít meg játékában. Az előző életszakaszában a felnőttek szerepét próbálgatta, hogy közelebb férközzön hozzájuk. Most a fantáziajátékaiban túllépi a valóság határait. A mesék birodalmába költözik. Nem elégszik meg a mindennapi ember szerepével, tevékenységével. Hőssé varázsolja magát, tündérré és hétfejű sárkánnyá, űrhajóssá, amelyekben megélheti a fantáziáját, élményeit, tapasztalatait. Bármilyen és bárki lehet a játékaiban (Winnicot, 1971).

A gyermekéletkora és életkori sajátosságának a fejlődése szempontjából, a játékaik egyre jobban bonyolódnak, nehezebbek lesznek. Előtérbe kerülnek az asztali játékok, didaktikus játékok, amelyek még bonyolultabb és még összetettebb gondolkodásra következtetik a gyermeket. Ez az összetettebb és még bonyolultabb játéktevékenységi formák a kisiskoláskorban a legintenzívebbek és leglátványosabbak a gyermek játékaik során (Takács, 2001).

3. A SZEREPJÁTÉK SZEMÉLYISÉGFEJLESZTŐ HATÁSA

„Hacsak lehet, játszik a gyermek.
Mert végül a játék komolyodik munkává.
Boldog ember, ki a munkájában
megtalálja a valamikori játék hangulatát.”

Sütő András

A játék az óvodai, mindennapi élet színtere és része, ami a gyermek legalapvetőbb és legsokoldalúbb tevékenysége. A gyermek személyiségének fejlesztését, elsősorban a játékos tevékenységen keresztül végezzük. Erre a legsokoldalúbb lehetőséget a szerepjátékok biztosítják (Méhes, 1982).

A szerepjátékok megjelenésének, fejlődésének és gazdagodásának a legjelentősebb feltételeit az inger gazdag környezet adja, amelyben a gyermek a valóságról és valós dolgokról ismereteket szerezhethet és megtanulhat. Nem kis szerepe van ebben a felnőtteknek, szülőknek és óvónőknek, akik irányítják és serkentik a gyermeket (B. Méhes, 1982). Azt, hogy a gyermek valamilyen szerepet eljátszon, meg kell figyelni a körülötte lévő dolgokat, a környezetet, az emberek életét, felnőttek mindennapos szerepét, tevékenységét, amelyekből ki kell ragadni a felnőtt emberi tevékenységének a lényeges sajátosságait (Geréb, 1988).

Miután a gyermek kiragadta emberek tevékenységéből a lényeges sajátosságokat és tulajdonságokat, akkor elkezdi utánozni a felnőttek szerepét és viselkedését. Ezek az összegyűjtött, megélt tapasztalatoknak a segítségével által a gyermeknek rendeződnek ismeretei, viselkedést, magatartást, kommunikációt, együttműködést tanul, fejlődnek érzelmei, testi képességei, értelmi erői, akarati tulajdonságai (Winnicot, 1971). Játék közben oldódnak szorongásai, félelmei, teljesülnek vágyai, elképzelései. A játék eszköz a nevelő kezében, amelynek segítségével megismerhetjük a gyermeket, hisz a játék tükör, amely megmutatja mindazt, amit a gyermek nem tud megfogalmazni, amit nem akar elmondani. Jelzi a gyermek fejlettségi szintjét, azt, hogy milyenek látja, érzékeli a világot, társait, szüleit, mi foglalkoztatja, miről mit gondol. A játék tehát a nevelés, a fejlesztés eszköze (Fried, 2005).

Játékukon át készülnek fel a gyermekek a kapcsolataikra. Intimitást, közeledést, távolodást, feszültségtűrést, helyzetek megértését tanulják meg és gyakorolják a játékában. A másik gyermek, nagyon fontos társ a játékban, mert az egyenrangú kommunikációs partner szerepét tölti be. A másikkal való játékra a nyelv kellő kialakulása, fejlődése szempontjából nagy szükség van. A gyermekek felhasználják a játékot arra, hogy jobban megértsék a

valóságot, aminek a jobb megértése érdekében fantáziájuk segítségével újraalkotják, amely során kialakul a gyermekeknél a világról alkotott elképzelésük, amit a gyermek a szerepjátékai során és általa éli meg a *legnyilvánvalóbb módon*, amelyhez *szükséges a társ*, aminek *közösség összekovácsoló* és *közösségfejlesztő* ereje van (Winnicot, 1971).

A szerepjáték a *közösség fejlesztése* szempontjából azért olyan *jelentősen fontos szerepet tölt be*, mert a közösség által közvetített normák, szabályok a mindennapi életük részévé válik a gyerekeknek. A közösségben részt venni annyit jelent, hogy a gyermek *elfogadja a közösségi élet normáit*, részt vesz a közösségi élet különböző tevékenységeiben, megnyilvánulásaiban. Amely elősegíti a gyermekeknél azt, hogy kialakuljon a közösséggel való együttgondolkodás és együttműködés. A játék során fedezi fel a gyermek először a társait, akikkel kapcsolatot alakít ki. Ekkor a gyerekeknél *fejlődni kezd a kapcsolatteremtés képessége*. Előtérbe kerül az önmaguk gondolatainak és játszótárs gondolatainak a megértése és elfogadása (Horváth, 2007).

Az *egymás iránti érdeklődés*, elfogadása már megfigyelhető a kiscsoportos óvodások játékaiban is. A *kiscsoportos gyerekek* egymás melletti játéka ad lehetőséget arra, hogy megfigyeljék *egymástevékenységeit*, mozdulatait, gesztusait, másokhoz és önmagukhoz való viszonyait. A szocializációs folyamatokban azért jelentős az egymás felfedezése, mert akkor *közösen, együtt tudnak egymással működni*, aminek alapja az együttes cselekvés. A gyerekek az egymással való játék során, nemcsak a másik játékeszközeit veszik észre, hanem a különböző tárgyakkal végzett műveletek folyamatát is, amiből kifolyólag létrejön az együttes mozgás, *együttes cselekvés*, önmagukra és másokra való odafigyelés és összhang (Maszler, 2002).

A játszótárs megfigyelése, felfedezése és jobb megismerése következtében, a játék még bonyolultabb szintre lép. A gyermek játéka, akkor tud újabb állomáshoz érni, amikor a gyermek a társánál látott és felfedezett mozdulatokat, felfedezéseket, megoldásokat igyekszik és megpróbál *saját játékaiba is alkalmazni* és bevonni. Amely azt jelenti, hogy a gyermek fogékonyabbá válik a látott és hallott dolgok felidézésére és alkalmazására, ami elősegíti a gyermekeknél azt, hogy *példákból* és *mintákból* tanuljon és fejlődésnek induljon a személyisége (Kovács, 1994).

A gyermek a *saját játékaiba* nemcsak a másiktól látott viselkedést, mozdulatokat építi be a személyiségébe, hanem az *azokkal szembeni támasztott követelményeket* és *elvárásokat* is. Amelyeket fokozatosan beépíti a saját elképzeléseibe és követelményrendszerébe. Ezeket a szabályokat, látott dolgokat addig ismétli, amíg azok teljesen beépülnek a személyiségébe,

ami az jelenti, hogy interiorizálódnak. A kisgyermek az utánzott személyekhez akar hasonló lenni. *Elsősorban* azokhoz a személyekhez szeretne hasonlítani, akik *hatással voltak* rá, akik élményt, örömet és bátorságot adtak a gyermek személyiségfejlődéséhez, arra, hogy önmagát megvalósítja, másoknak többet adhasson önmagából és a világból (Lakatos, 2012).

A kisgyermek *személyiségfejlődése* szempontjából *nemcsak* a gyermekek együtt, közösen és közösségben eltöltött játéka, tapasztalata, barátsága jelent fontos szerepet a személyiségfejlődésük szempontjából, hanem a különböző játéktevékenységi formák is, amelyek *örömet és feszültségoldást* jelenthetnek a gyermek számára (Mérei - Binét, 1993).

A gyermekek *jó érzékkel és ügyességgel* rendelkeznek abból a szempontból, hogy meg tudják találni a számukra érdekes és örömet nyújtó foglalatosságokat. Amikor játszanak a gyermekek minden pillanatát élvezik annak, amit éppen tesznek. Előfordul a tevékenységük során az, hogy ennek az örömnak vannak *szembetűnő jelei is*. Ezek a jelek a *nevetésben*, de leginkább az *elmélyedésben*, a *koncentrálásban* *lesznek a legnyilvánvalóbbak* mindenki számára (Clauss - Hiebsch, 1978).

A gyerekeknek nagy örömet jelent az, ha *új dolgokat fedeznek fel* és meglepetés éri őket. Kezdetben a gyermek *örömét leli abban*, hogy játszik a nyálával, ismételteti a szopó mozgást, játszik a hangokkal. A gyerek a derűs tekintetéből, nevetéséből és rikoltozásából tudatja a felnőtt emberrel azt, hogy örömet szerez neki, amit éppen csinál. A gyermek második életévébe örömét leli a *járásban, ugrásban, mászásban*, amelyek segítségével különböző eszközöket és tárgyakat tapint meg, ismer meg (Mérei - Binét, 1993).

Későbbi fejlődésük során a gyermek még önállóbbá válik, s a játszás során tapasztalatokat szereznek *különböző dolgokról, eszközökről, fizikai és társas környezetükről*. A gyermekek érdeklődését különösképpen az addig még nem látott tárgyak, annyira nem ismert játékok, tevékenységek, bonyolult eszközök keltik fel. Különösen izgalmas és érdekes számukra, a mentális erőfeszítést igénylő ismeretlen dolgoknak és feladatoknak a megvalósítása és megértése. Ezeknek a megvalósítása, megértése lenyűgözi és játékra ösztönzi a gyermeket, és mindenféle külső jutalom nélkül, magáért a tevékenységért, a *felfedezés örömeért képesek elfoglalni önmagukat*, önfeledten játszani és *egyszerűen szeretni* azt, amit épp abban a pillanatban csinálnak (Balogh, 2005).

A gyermek, amikor *elkezd játszani, irányítást kap a kezébe*. Aki saját elképzelése szerint szabadon tevékenykedhet, kísérletezhet. Ez a *szabadon való tevékenység* feltölti őt energiával és tudásvágygal. A gyermek a játéka során befolyásolni tudja a környezetét, ami abban nyilvánul meg, hogy figyelnek arra, hogy amit tesz, annak oka és következménye

van, és elkezd felvállalni a felelősséget a viselkedéséért. Ami elősegíti a személyiségfejlődésük szempontjából azt, hogy *cselekvőképesek és felelősségteljes emberekké váljanak*. A játékbeli tapasztalatok nem csak a felelősségteljes emberekké segítik őket formálni, nevelni, hanem az *önállóság és szabadon döntés élményét is biztosítják a számukra* (Lakatos, 2012).

A gyermekek a játékaik által nem csak kapcsolatokat építenek ki, új dolgokat tapasztalnak meg és felelősségteljesebbekké válnak, hanem egyaránt *megjelenítenek pozitív és negatív* érzéseket, tapasztalatokat is. A legegyszerűbb mozgásos játékoktól kezdve, a tárgyakkal való foglalatosságon keresztül az összetett szerepjátékokig, valamennyi játékformában megnyilvánul a gyermek gondolati világa, érzelmi, hangulati állapota (Horváth, 2007).

A szerepjátékok különösen alkalmasak arra, hogy a gyermekek megjelenítsék azokat az élményeket, amelyek éppen foglalkoztatják őket, amelyekről nem tudnak, vagy nem akarnak beszélni. Ezek az élmények többnyire a gyermek mindennapi életéből származnak és az adott életkorhoz köthető általánosabb tapasztalatokhoz kapcsolódnak (Lakatos, 2012). Minden gyermek játszik papást-mamásat, amelyben utánozza családtagjait, néha szomszédjait, körülötte lévő felnőtteket is. A papás-mamás játékok során a gyermekek a felnőttek mindennapjait, mindennapos cselekedeteit, tevékenységeit lejátsszák, s ekkor a játékban a gyermek pár pillanatra is, de felnőtté, naggyá változhat, válhat. Ebben a játékcselkvésében a gyermek, nem csak a családban látott pozitív viselkedési mintákat játssza el, hanem azokat a rossz tapasztalatokat, átélt, megélt és látott dolgokat is, amelyek feszültséget okoztak a számára. A gyermek nem egyszer tanúja volt a szülők közötti nézeteltéréseknek vagy az anya és a nagymama veszekedésének is, amelyek valójában jelentéktelen összezördülések. S mivel ezek a családi veszekedések általában ismétlődnek, s nem csak a kirobbanásuk szokott hasonló lenni a felnőtteknek, egyes veszekedések alkalmával, hanem a szavaik és a gesztusaik is. Ezeket a cselekvéssorozatokot a gyermek rögzíti magában, amelyek a gyermek feszültségérzetét növelik, meggátolják a lelki növekedésüket. Ezeknek az élményeknek a sűrűsödése viselkedési mintát ad a gyermeknek, s témát ad a játékoknak. Ekkor a szülők veszekedése bekerül a papás- mamás játékba, a gyermek újra meg újra lejátssza, s ezzel csökkenti az élmény kínos feszültségét, amely számára lelki megterhelést, lelki nyomást okozott. Ezeknek a szerepeknek, megélt és átélt dolgoknak az eljátszása könnyebbé teszi a gyermek lelkét, s elősegíti a gyereknél azt, hogy problémamegoldó és problémákat átvészoló személyiséggé fejlődjön ki (Mérei, 1993).

Az orvosos, mentős, kórházas játékok, szinte minden óvodáskorú gyermek egyik legkedveltebb szerepjátékai közé sorolható. Hiszen az óvodások mindennapi életéből meríti a témáját. A gyerekek számára az orvossal való találkozás többnyire valamiféle kellemetlen élményt jelent. Az orvosos szerep vállalásában többnyire az a motiváció, hogy a gyerek azonosuljon azzal a felnőttel, akitől fél, aki fájdalmat, szorongást okoz neki. A gyermek feszültsége ezáltal oldódik, hogy ő követi el a fájdalom okozását és nem őt bántják (Baffy-Kelemen-Kovács- Kövér, 1982)

Továbbá *vonzó* az orvosi szerepkörben az *orvos mindenhatósága*: megszünteti a betegséget, meggyógyítja a beteget. Tehát az orvosos játékban egyrészt az orvostól való félelem feszültségét vezeti le a gyermek, másrészt az *orvosi szerep mindentudása tetszik benne* a gyermekeknek. Ugyanakkor azért *vállalja sok gyermek ebben a játékban a beteg szerepét*, mert a betegség során elviselt sérelmek, fájdalmak megismétlésének feszültségoldó szerepe van. De ez a szerepvállalás fordítva is történik, amikor a gyermek az orvos szerepébe bújik bele, s „mindenhatónak” képzei magát. Ez a „mindenhatóság” érzése azért jó a gyermekeknek hogy mindent meg lehet csinálni, véghezvinni, nemcsak a játékban, hanem a való életben is, csak tenni kell érte. Az orvostól való félelem leküzdése, pedig kialakítja a gyermekekben azt, hogy *semmitől és senkitől nem kell félni*, és le kell küzdeni a félelmeinket. Mivel ilyenkor válunk magabiztos, félelem nélkül élő emberekké (Horváth, 2007).

A zöldségesnél, a piacon, a boltban tett látogatások után többször előkerült gyermekek játékában a vásárlás és árusítás. Amikor a gyermek ellátogat a szüleivel a boltba, akár legyen ez ruhás, ajándékos, élelmiszeres üzlet, *mindig ott megfigyelheti* az embereknek, vásárlóknak a viselkedését, másokhoz való viszonyát, egymással való beszélgetéseket, különböző emberek megnyilvánulásait. Láthatja azt, hogy ki milyen feladatot végez, hogyan bánnak a pénzzel, milyen értéket tulajdonítanak nekik (Millar, 1973).

A boltban tett látogatások során, a gyermek nem csak azzal lesz tisztában, hogy kinek milyen szerepe van a boltban, hanem azzal is, hogy hogyan viselkedjen a későbbiekben, ha egyedül megy a boltba. Mit tegyen akkor, *ha bemennek a boltba*, s mit tegyen akkor, *ha kimennek a boltból*. Ezeket a tapasztalatokat, látott és hallott dolgokat a gyermek alkalmazza a boltos játékaik során is. A gyermek boltos játékában felelevenednek, azok a cselekedetek, amelyeket tapasztalt a boltban való, többszöri látogatások során, s ezeket a szerepeket az eladó vagy a vásárló szerepében meg is valósítja, eljátssza. Legtöbbször ezekhez a megnyilvánulásokhoz szükséges a személyes példaadás, hogy megfelelően tudjanak átélni a bolti szerepjátékokban az adott szituáció, az adott személy szerepét (Zilahi, 1996).

Ennek a *fajta szerepjátéknak a nevelő értékét*, személyiségre gyakorolt hatását az adja, hogy a gyerekek a *kulturált viselkedést, kommunikáció szabályait: köszönés, kérem, köszönöm, legyen szíves szavakat* gyakorolják és alkalmazzák játékaikban. Amelyek többszöri alkalmazás után beépülnek gyermekek jellemébe, személyiségébe és udvariassági alapszabályokban lesznek a legnyilvánvalóbbak. Továbbá nagy szerepe van a boltos szerepjátékoknak a *külső világ*, környezetében jelenlévő dolgoknak, áruknak a *megismerésében*. Ezek a tapasztalatok által a gyermek tisztában lesz azzal, hogy miből mit lehet készíteni, *meg fogja tudni különböztetni a zöldségeket a gyümölcsöktől*, ismeri a zöldségek és gyümölcsök neveit, megkülönbözteti *a pékárukat a húсарuktól*. Kialakul a gyermekeknél az, hogy mindennek ára, értéke van, ha vásárolunk valamit a boltban, azt ki kell fizetnünk. Ezeknek a viselkedési alapszabályoknak köszönhetően megtanulják azt, hogyan *viselkedjenek megfelelően a közösségi életben*, a mindennapokban, mit hogyan kérjenek és fogadjanak el, megismerjék a körülöttük lévő áruknak a sokféleségüket, amelyek jobb megismerése által önállóbb és magabiztos emberekké fejlődnek (Millar, 1973).

Az, hogy a gyermekünk *még önállóbb és magabiztos* legyen a különböző játéktevékenységei során, elengedhetetlenül fontosnak tartom az *óvónő és felnőtt ember irányítását, közreműködését* egyes játékokban. A gyermek játéka, olyan összetett tevékenység, amelyet az óvodapedagógus tudatosan tud felhasználni nevelési céljainak eléréséhez. A játéktevékenység lehet *spontán és az óvodapedagógus által tervezett, irányított*. Fontos, hogy ne törekedjünk arra, hogy minden játéktevékenységet bevonjunk az irányított tevékenységek sorába, hagyjunk teret a gyermek szabad játékának, amely által teret engedhetünk a fantáziának, képzelőerőnek, tapasztalatoknak a megvalósítására (Benedek, 1992).

A *spontán szerepjátékok a szabad játékok* közé tartoznak. Ezt a játékot a gyermekek belső késztetéseikből, tapasztalatok, vágyak, elképzelések hatására kezdik el játszani. A játék menetét mindig úgy alakítják ki, hogy megfeleljen az ők elképzeléseikhez, belső elképzelt képeikhez és tartalmaikhoz. A spontán játszás alkalmával a gyermekben érzelmek, gondolatok vágyakoznak arra, hogy megfelelő képekbe kivetülhessenek, amelyek a játékselekményekben teljesebben ki igazán. A spontán szerepjátszás közben mindenki azzá a karakterré válhat, aki szeretne lenni. Nincs irányításhoz és feltételekhez kötve, mindengyermek ott játszik, ahol szeretne, s azt a játékot, amit szeretne. A spontán játékoknál a játékon belüli öntevékenység a legfőbb bizonyíték arra, hogy az önfejlődés, önfejlesztés

motívumait, képességeit, készségeit létrehozza a gyermek tevékenységrendszerében (Stöckert, 1995).

Az óvónő által *irányított szerepjátékok* olyan viselkedésmintákat hoznak előtérbe, amelyek pedagógiailagelőre megfogalmazott *célokkal rendelkeznek*, és ezzel a valóság összefüggéseinek megértését, megítélését segítik elő. A játékirányítás biztosítja a gyermek önmegevalósítását. Szabad teret ad a kezdeményezésre, az ismétlésre, a próbálgatásra, a kísérletezésre. Az, hogy a gyermekek mikor, mivel, és hogyan játszanak, mikor mit emelnek ki, mi válik az élménnyé egy-egy játékban és játéktevékenységben, azt nagymértékben az *óvodapedagógus irányítótevékenységétől* függ (Méhes, 1982).

Akár spontán vagy irányított játékról van szó, az óvodapedagógusnak biztosítania kell a feltételeket, *eszközöket a játékhoz*, hogy megfelelően tudjon lezajlani. Az élmény, amelyet a játék nyújt, rendkívüli jelentőséggel bír az életre való felkészítés szempontjából is, mert azokat az eszközöket, amit biztosítunk a gyerekeknek, nemcsak örömet okoznak a számukra, hanem *szimbólumképzésben* is megnyilvánulhatnak. A kisgyerek kezében egy bot pálcika, lehet a saját jégkrémje, varázspálcája, ollója, ceruzája is, amelyeket alkalmaz és használ különböző szerepjátékokban. Különböző szituációknak, eszközöknek a megteremtése fontos részét képezik az óvodapedagógusok *módszerei között*, amelyek még jobban elősegítik és biztosítják a gyerek élményszerű nevelését (Méhes, 1982).

Az *óvodapedagógus* egyik legfontosabb, *legalapvetőbb feladata* a játékkal kapcsolatban, hogy szükség esetén megfelelő motiváljon, *nyugodt légkört* teremtsen elő, olyan feltételeket biztosítson a játszó gyermek számára, amelyben megtalálja önmagát, élményekhez jut. Az óvodásgyermek személyiségének fejlődéséhez *kiegyensúlyozott, derűs légkörre van szükség*. A gyermek csak ott tud felszabadultan játszani, ahol érzi a felnőtt jelenlétét, védő szeretetét, akihez bizalommal fordulhat problémáival, aki eligazítást ad a problémái megoldásában, mindig meghallgatja, szereti és elfogadja őt (Kovács-Bakosi, 1995).

Az *óvodapedagógus* és a *gyermek* kapcsolatának pozitív alakulását segítik a *személyes beszélgetések*, kellő érdeklődés a gyermek iránt, az együtt játszás élménye. Fontos a testközelség, az óvodapedagógus viselkedése legyen természetes, halk, nyugodt szeretetteljes odafordulás. A gyermekek és az óvónő közötti meghitt kapcsolat kialakulásának fontos feltétele az *óvónő türelme, együttérzése*. Ilyen légkörben a gyerekek bátrabban és őszintébben nyilatkoznak meg, gondolataikat, érzelmeiket nem fojtják vissza, képzeletük szabadon szárnyalhat. Ilyen kapcsolat alakulásában a gyermek is *nyitottabb* az óvónő *ötleteire*, jobban elfogadja a társait, közösen tud velük *együttműködni*. Közös játékokat tud kezdeményezni,

csoportjával, az óvodatársaival. Utánzásai egyre érthetőbbek lesznek a felnőttek szemében. *Pozitív és negatív* tapasztalatait, átélt élményeit ki tudja magából játszani, ami az egyik legnagyobb mértékű személyiségfejlődést biztosítja a gyermek számára. Ez a *legnagyobb mértékű személyiségfejlődés* kialakítja a gyermekeknél azt, hogy mindent át tudnak élni az életben, *bármik és bármik* lehetnek, csak akarni kell, *problémáikon* képesek *felülkerekedni*. Mindennek és mindenkinek a pozitív oldalát nézni, nem meghátrálni, csak előre nézni (Méhes, 1982).

4. A szerepjáték vizsgálata a Beregszászi 13. Számú és a mezővári Református Tündérbkert Óvodában

A fejezet első részében a szerepjáték vizsgálatának eredményit fogom kifejteni, amelyet a Beregszászi 13. Számú és a mezővári Református Tündérbkert Óvodában végeztem. Fontos szempont volt számomra, hogy ez az összehasonlítás egy városi és egy vidéki intézményben történjen.

Az ezt követő alfejezetekben pedig a kérdőíves vizsgálat eredményeit boncolgatom majd, mely során levonom következtetéseimet.

A kutatás célja

A szakdolgozatom kutatási részében az óvodáskorú gyerekek spontán létrejövő szerepjátékait vizsgálom megfigyeléssel és kérdőíves módszerrel. A szerepjáték az óvodáskorú gyermek legfőbb játéka, egyik legkedveltebb tevékenysége. A vizsgálatom célja az, hogy a megfigyelésem alkalmával megismerjem a gyerekek különböző típusú szerepjátékait, melyekben a felnőttektől látott szerepeket és viselkedési formákat alkalmazzák. A szakdolgozat kutatásának a másik fontos célja az, hogy megfigyelt szerepjátékokat csoportosítani tudjam, a következő kategóriákba: milyen típusú szerepjátékokat játszanak a gyerekek a leggyakrabban és a legritkábban az óvodai mindennapokban, mennyi az átlagos időtartalmú hosszúsága egy-egy játéktípusnak, és milyen korcsoportú gyerekeknél figyeltem meg a szerepjáték spontán létrejöttét.

Legfontosabb célom, hogy megerősítést kapjak hipotézisemre, miszerint a gyermekek utánozzák a környezetükben a felnőttektől látott szerepeket a különböző szerepjátékaik során. A második hipotézisem kapcsán, miszerint a Beregszászi 13. Számú óvoda és a mezővári Református Tündérbkert Óvoda vegyes életkorú csoportjaiban, a leggyakrabban a papás-mamás szerepjáték jelenik meg. Valamint további válaszokat szeretnék kapni az óvodapedagógusok kitöltött kérdőíveinek eredménye alapján, miszerint a gyerekek a spontán játékokat részesítik előnyben az irányított játékokkal szemben.

A kutatás módszere

A kutatásom elvégzéséhez két módszert alkalmaztam. A első módszer a spontán létrejövő szerepjátékok megfigyelése. A másik pedig a kérdőíves felmérés, amely a

beregszászi óvodák óvodapedagógusainak segítségével tudtam elemezni. Eredeti tervem szerint csak a megfigyelés módszerét alkalmaztam volna a szakdolgozatomban, de a járványhelyzet nem tette lehetővé ennek teljes megvalósulását. Létre hoztam tehát egy kérdőívet, amelyet online töltöttek ki az óvodapedagógusok.

Vizsgálati módszernek azért választottam a megfigyelés módszerét, mivel a másik megfigyelése már objektívebb, kontrollálhatóbb megismerést tesz lehetővé. Megfigyelhető a másik személy cselekvése, viselkedése, beszéde, mimikája, gesztusai, érzelmi reakciói, tevékenysége, teljesítménye. A megfigyelés pontossága növelhető különböző műszerek, eszközök segítségével. A megfigyelt adatok azonban a külső észlelés tényei, a jelenségek okainak feltárása, az összefüggések felderítése további elemzést igényel. A megfigyelés módszere lehetőséget nyújtott abban, hogy jobban megismerjem a gyermekek spontán létrejövő szerepjátékait, a szerepjáték kezdeti megnyilvánulásait, a szerepjáték folyamatát és részmozdulatait. Továbbá a módszer alkalmas volt arra, hogy megfigyeljem a gyermekek viselkedését, egymáshoz és önmagukhoz való viszonyaikat, felnőttektől látott szerepeknek az utánzásait.

A megfigyelési módszer alkalmazásával, alkalmam adódott arra, hogy megfigyeljem a gyerekeket, a spontán létrejövő szerepjátékokban. A spontán létrejövő szerepjátékok alkalmainál fontos volt számomra az, hogy a megfigyelt szerepjátékok típusait, a résztvevők számát, a játékok időtartamát, az életkor szerinti megoszlását, a játékok többszöri alkalmazásának számát, a játékok során észlelt viselkedést feljegyezzem, ezt a munkám kutatásának a részében elemezni és összesíteni tudjam, táblázatba és diagramban foglalva.

A kutatás helyszíne és körülményei

A kutatásomat a Beregszászi 13. Számú Óvodában és mezővári Református Tündérváros Óvoda magyar anyanyelvű vegyes csoportjában végeztem el. A megfigyelés vizsgálati módszerét egy városi és egy falusi óvodában alkalmaztam, két különböző időpontban. A Beregszászi 13. Számú óvoda vegyes életkorú csoportjában 2020. február 10-28-ka között végeztem el a spontán megfigyeléseimet. A mezővári Református Tündérváros Óvoda vegyes életkorú csoportjában a megfigyelésem időpontja 2020. március 2-20 közötti időpont volt, de ez sajnos nem jött létre csak egy rövidebb időtartalom, az országos járványhelyzet miatt.

Az óvodai vizsgálatom megkezdése előtt mindkét óvodának a vezetőnőit, és a csoportokban dolgozó óvónőket felkerestem abból a célból, hogy a vizsgálat elvégzését

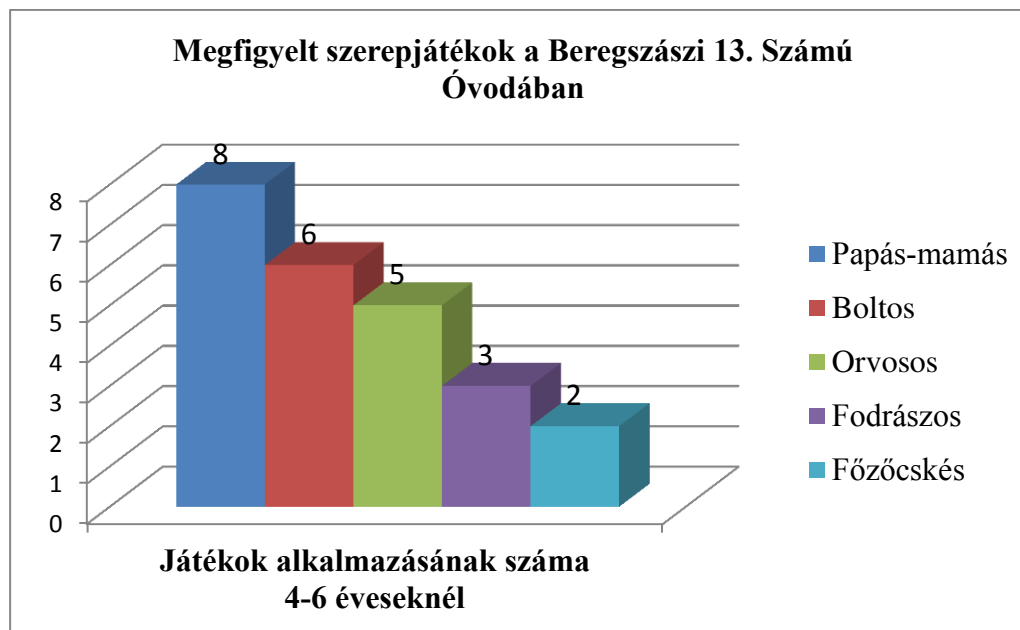
engedélyezzék. Természetesen beleegyeztek a vizsgálat megvalósulására, amelyet ők is és a gyerekek szülei is írásos formában alátámasztottak és engedélyeztek (1. melléklet).

A kutatás folyamata

Először a Beregszászi 13. Számú óvoda vegyes életkorú csoportjában kezdtem el a spontán létrejövő szerepjátékokat megfigyelni (2020. február 10-28-ka közötti időpontban). A városi óvoda vegyes csoportjában lehetőségem volt a gyerekeket nap, mint nap megfigyelni a szabadidős tevékenység során. Az óvodában a szabadidős tevékenységek alkalma a reggeli órákban volt, aminek az időpontja fél 9-től háromnegyed 10-ig tartott. Fontos volt ehhez az időponthoz alkalmazkodni és betartani, hogy az óvónő kérésére ne zavarjam meg a csoport napi ritmusát.

A Beregszászi 13. Számú óvoda magyar-vegyes csoportjában a gyerekek létszáma összesen 20 fő. A 20 fős csoportnak nemek szerinti felosztása a következő: 11 lány és 9 fiú. A csoport állandó, mindennap jelen lévő gyerekek létszáma 12-15 fő volt, váltakozva. A mindennap jelen lévő 12-15 főből a spontán szerepjátékok eljátszása csupán 8-10 gyereknél volt megfigyelhető (4-6 éves gyerekeknél). Ezek a szerepjátékok a 4-6 éves korú gyerekeknél voltak tapasztalhatóak. Ők voltak azok a gyerekek, akik azonosulni tudtak a felnőtt emberek különböző szerepeivel, s ezeket sikeresen alkalmazni is tudták a szerepjátékaikban. A szerepjátékok spontán eljátszásában a 2,5-3 éves gyerekek nem vettek részt, ők inkább csak figyelték a nagyobb gyerekeket játék közben. A szerepjátékok átlagos időtartama 8-10 perc volt.

Az óvodában a három hetes megfigyelésem alkalmaival sikerült megfigyelnem a gyerekeket spontán játékok közben. A megfigyelésem alkalmaival *a leggyakrabban kialakuló és a leghosszabb időtartamú szerepjátékok* a következők voltak: papás-mamás, boltos és az orvosos szerepjátékok. A megfigyelésem alkalmaival *a legritkábban játszott és a legkevesebb időtartamú szerepjátékok* a következők voltak: főzőcskés és a fodrászos (lásd: 1. sz. ábra).



1. számú ábra: Szerepjátékok gyakorisága a Beregszászi 13. Számú Óvoda vegyes csoportjában

A papás-mamás spontán létrejövő szerepjátékok előfordulásának a gyakorisága a csoportban összesen 8 alkalommal sikerült megfigyelni, melynek időtartama 10-15 percet vett igénybe. A papás-mamás játék során a gyerekek beleélték magukat a saját szülei viselkedéseibe: törődtek a babával és a társaikkal, gondoskodtak róla (megetették, megittatták, tisztába tették, fel- leöltöztették, szépen beszéltek egymással). Leggyakrabban 2-3 fős lányos csoportokban játszották ezt a fajta szerepjátékot, mindössze 2 alkalommal kapcsolódott be egy fiú a papás-mamás játékba, volt olyan alkalom is, ahol egy kisfiú egyedül játszotta ezt a játékot (4-6 évesek) (2. számú melléklet)

A boltos szerepjátékok megfigyelésénél a jelenlévő résztvevők száma 3-4 fő volt (4-6 évesek). Alkalmazták: a „*Jó napot kívánok*”, „*Viszontlátásra*”, „*Kérem*”, „*Köszönöm szépen*”, „*Bocsánat*” szavakat. Nem tolakodtak, nem vitakoztak egymással, vártak a sorukra. A játéknak az átlagos időtartama 8-10 percet vett igénybe. A sorban állás alkalmával nem vitakoztak egymással és nem tolakodtak előre. A boltban lévő áruknak tudták a megnevezését, tudták, hogy pénzzel kell fizetni. Ami azt jelenti, hogy az életben is részt vesznek a családi bevásárlásban. A boltos szerepjátékok spontán létrejöttét 6 alkalommal tudtam megfigyelni (3. számú melléklet).

Az orvosos szerepjáték a résztvevőinek száma 2-4 fő között mozgott. Az orvosos szerepjátékok spontán létrejöttét 5 alkalommal tudtam megfigyelni. A játék átlagos időtartalma 8-10 perc volt. Alkalmazták: a „*Jó napot kívánok!*”, „*Köszönöm!*”, „*Viszontlátásra!*” szavakat. Az orvosos szerepjáték során egymás között megbeszélték a gyerekek azt, hogy ki lesz az orvos és ki lesz a beteg. A beteg gyerek az orvosnak a problémáját meg tudta fogalmazni, el tudta mondani, amelyet az orvost játszó gyerek figyelmesen végighallgatott és tudta orvosolni.

A csoportban a *legritkább és legkevesebb időtartamú* megfigyelt szerepjátékok a következők: a fodrászos és a főzőcskézős játékok.

A fodrászos szerepjáték a legritkábban létrejövő és legrövidebb szerepjáték a gyerekek között, melynek időtartalma főként 5 percig volt megfigyelhető. A fodrászos szerepjátékba 2-3 gyerek vett részt (4-6 évesek), melynek spontán létrejöttét 3 alkalommal tudtam megfigyelni. A gyerekek egymás között meg tudták beszélni azt, hogy ki lesz a fodrász és ki lesz a vendég. Milyen frizurát szeretne a vendég és milyen segédeszközöket használjon a fodrász. A fodrász figyelmesen bánt a vendég hajával, és közös megbeszélés során használta a segédeszközöket (szalagok, gumik, csatok, stb.) A játék során alkalmazták: a „*Jó napot kívánok!*”, „*Viszontlátásra!*”, „*Tetszik-e?*”, „*Kérem.*”, „*Köszönöm!*”, „*Szívesen*” szavakat (4. számú melléklet).

A főzőcskézős szerepjátékot a három hetes megfigyelésem alkalmával a legkevesebbszer sikerült megfigyelnem, mindössze 2 alkalommal. Mind a két alkalommal 2-4 főből álló kislányok játszották el (4-6 évesek) melynek időtartama 5 percet vett igénybe. Megbeszélték egymás között, hogy ki lesz a szakács, és ki lesz a vendég. Mind a két alkalommal vendégvárás alkalmából kezdtek el főzni a lányok. A megfelelő megnevezését az elkészült ételeknek és a hozzávalóknak helyesen tudták. Alkalmazták a játék során: a „*Tessék, itt van*”, „*Kérem*”, „*Köszönöm*”, „*Egészségedre*” stb. szavakat. A megfigyelésem eredményeit táblázatba összegeztem:

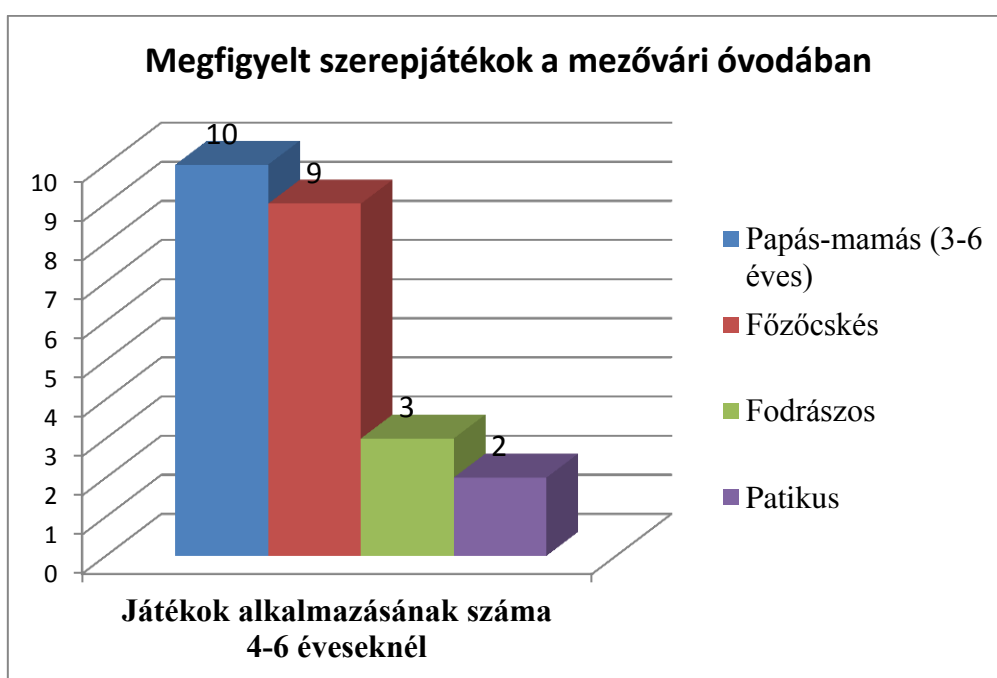
Megfigyelt szerepjátékok	A résztvevők száma	A gyermekek életkor szerinti megoszlása	A játék-alkalmi -nak száma	A játék időtartama	Észlelt viselkedés
<i>Papás-mamás</i>	2-3 fő	4-6 évesek	8	10-15 perc	<ul style="list-style-type: none"> • Beleélik magukat a szülők szerepébe, • törődnek a babával
<i>Boltos</i>	3-4 fő	4-6 évesek	6	8-10 perc	<ul style="list-style-type: none"> • Alkalmazzák: a kérem, köszönöm, legyen szíves stb. szavakat, • áruk neveit tudják, • türelmesek, • a pénzzel megfelelően bánnak
<i>Orvosos</i>	2-4 fő	4-6 évesek	5	8-10 perc	<ul style="list-style-type: none"> • Egymásra való odafigyelés, • problémáik megfelelő elmagyarázása
<i>Fodrászos</i>	2-3 fő	4-6 évesek	3	5 perc	<ul style="list-style-type: none"> • Alkalmazzák: a tetszik-e, köszönöm, legyen szíves szavakat stb. • Segédeszközök neveit tudják, • a frizura megnevezése konkrét
<i>Főzőcskés</i>	2-4 fő	4-6 évesek	2	5 perc	<p>Alkalmazzák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tessék itt van, • Köszönöm, • Kérem szépen • Gyümölcsökés zöldségek neveit tudják

1. számú táblázat: A Beregszászi 13. Számú óvoda vegyes csoportjában megfigyelt szerepjátékok összegzése

A mezővári Református Tündérváros Óvoda „Napsugár” csoportjában a megfigyelésemet 2020. március 2-20-ra terveztem, ami három hetes időszakot foglalt volna magába, de az országos járványhelyzet miatt 8 napot sikerült lennem. Az intézményre azért esett a választásom, mert fontosnak tartottam azt, hogy a városi óvoda mellett lehetőségem legyen megfigyelni a gyerekek egy falusi óvoda vegyes csoportjában is. Az óvodában összesen három csoport működik, két állami és egy egyházi fenntartású, ahol én is végeztem a kutatásomat. Megfigyeléseimet a délelőtti órákban végeztem el 9-10 óra közötti időpontban.

Fontos volt ehhez az időponthoz alkalmazkodnom, hogy az óvónő kérésére ne zavarjam meg a csoport napi ritmusát. A csoport létszáma összesen 19 fő. A nemek szerinti feloszlása a következő: 12 lány és 7 fiú. A csoport korosztályának az összetétele 2-6 éves korú gyerekek. A csoportban az állandó, mindennap jelenlévő gyerekek létszáma 14-16 fő. A megfigyelt szerepjátékok átlagos időtartama minimum 5 perctől maximum 15 percig tartottak.

A 2. számú ábrán jól látható, hogy megfigyeléseim alapján a leggyakoribb és a leghosszabb időtartamú szerepjátékok a következők voltak: papás-mamás, főzőcskés és a fodrászos szerepjátékok. A legkevesebb és legrövidebb időtartamú szerepjáték: a patikus játék volt.



2. számú ábra: A szerepjátékok gyakorisága a mezővári Református Tündérváros Óvoda vegyes csoportjában

A papás-mamás spontán létrejövő szerepjátékok előfordulásának a gyakorisága az egyik leggyakrabban és legtöbb időtartalmú játékok közé sorolható. A csoportban összesen 10 alkalommal sikerült megfigyelnem (3-6 éveseknél). Időtartama 10-15 percet vett igénybe. A résztvevők száma maximum 2-3 főből tevődött össze. A papás-mamás játékok alkalmával minden résztvevő gyereknek sikerült megfelelően utánoznia szüleit, a felnőttek viselkedésmintáit és cselekedeteit: gondoskodtak a babáról: megetették, megittatták, tisztába tették, átöltöztették, babakocsiba tologatták, becézgették (5. számú melléklet).

A második leggyakrabban megfigyelt szerepjáték a gyerekek között: a főzőcskés játék volt. Összesen 9 alkalommal sikerült megfigyelnem (4-6 éveseknél). A játék időtartama 10-15 percet vett igénybe. A résztvevők száma 2-3 fő. A megfelelő megnevezését az elkészült ételeknek és italoknak megfelelően tudták. A legtöbb alkalommal olyan ételeket készítettek el és italokat ittak, amely tükrözték a magyar konyha jellegzetes ételeit és italait pl.: töltött káposzta, gulyásleves, pálinka. Alkalmazták a játék során: foglalj helyet, kérek szépen, köszönöm szépen, finom volt és az egészségedre szavakat. A legtöbb alkalommal vendégvárás céljából főztek. Helyesen mondták ki a gyümölcsöknek és a zöldségeknek a neveit, nem keverték össze őket (6. számú melléklet).

A harmadik leggyakrabban megfigyelt szerepjáték a gyerekek közt: a fodrászos játék volt. Összesen 3 alkalommal sikerült megfigyelnem a (4-6 éves) lányoknál. Leggyakrabban nem egymásnak, hanem a próbababának csináltak különböző frizurákat pl.: begumizták a haját, csatot tettek bele stb. A fodrászos játékban 2-3 kislány vett részt. A játék során alkalmazták: „Jó napot kívánok!”, „Viszontlátásra”, „Tetszik-e”, „Kérem”, „Köszönöm”, „Szívesen” szavakat használták. A gyerekek egymást között megbeszélték azt, hogy ki lesz a fodrász és ki lesz a vendég. A fodrász figyelmesen bánt a vendég hajával, és közös megbeszélés során használta a segédeszközöket (csavarókat, hajgumikat, csatokat) (7. számú melléklet).

A megfigyelésem alkalmaival a *legritkábban látott és a legkevesebb időtartamú* szerepjáték: a patikus játék volt, melynek időtartama mindössze 5 percig tartott. A résztvevők gyerekek száma 3-4 fő (4-6 évesekből). A játék gyakoriságának előfordulását 2 alkalommal tudtam megfigyelni. A játék során alkalmazták: a „Kérek szépen”, „Köszönöm szépen”, „Jó napot kívánok!”, „Legyen szíves!”, szavakat. A gyerekek a recepttel a kezükben mentek a patikába, mely elolvasása után a gyógyszerész kiadta a megfelelő gyógyszert a betegsége. A patikus a különböző testi panaszok enyhítésére orvosságot javasolt és tanáccsal látta el a vásárlót a szedéséről. A sorban állás alkalmaival türelmesek és figyelmesek voltak egymással. A megfigyelésem vizsgálati eredményeit egy táblázatban összegeztem:

Megfigyelt szerepjátékok	A résztvevők száma	Agyermek életkor szerinti megoszlása	A játékalkalmainak száma	A játék időtartama	Észlelt viselkedés
<i>Papás-mamás</i>	2-3 fő	3-6 évesek	10	10-15 perc	<ul style="list-style-type: none"> • Beleélik magukat a szülők szerepébe, • törődnek a babával
<i>Főzőcskés</i>	2-3 fő	4-6 évesek	9	10-15 perc	<ul style="list-style-type: none"> • Alkalmazzák: a kérem, köszönöm, legyen szíves stb. szavakat, • gyümölcsök és zöldségek neveit • Magyar konyha ételeit és italaikat ismerik
<i>Fodrászos</i>	2-3 fő	4-6 évesek	3	8-10 perc	<ul style="list-style-type: none"> • Alkalmazzák: a tetszik-e, köszönöm, legyen szíves szavakat stb. • Segédeszközök neveit tudják, • frizura megnevezése konkrét
<i>Patikus</i>	3-4 fő	4-6 évesek	2	5 perc	<p>Alkalmazzák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jó napot kívánok, • Vizontlátásra, • Kérek szépen • Köszönöm szavakat. • Testi problémáikat megfelelően fogalmazzák meg • A vásárló az orvosa által felírt recept alapján veszi ki a gyógyszerét.

2. számú táblázat: A mezővári Református Tündérbert Óvoda vegyes csoportjában megfigyelt szerepjátékok összegzése

Következtetések levonása

A megfigyelés módszer alkalmazásával célotat elértem, hiszen megerősítést kaptam az első hipotézisemre, miszerint a gyermekek utánozzák a környezetükben a felnőttektől látott szerepeket, különböző szerepjátékaik során a viselkedés normákat a családban és a szűk környezetükben, valamint különböző szakmákban.

A második hipotézisemre szintén megerősítést kaptam arra, hogy a Beregszászi 13. Számú és a mezővári Református Tündérváros Óvodában a leggyakrabban a gyerekek a papás-mamás szerepjátékot játsszák, adott esetben ez 8 -10 alkalommal fordult elő.

4.2. Az óvodapedagógusok körében végzett kérdőíves felmérés eredményei

A kérdőív kérdéssorai a beregszászi óvodák óvodapedagógusai számára lett összeállítva, mert az országos járványhelyzetre való tekintettel, nem tudtam a megfigyelés módszerét tovább folytatni. A karantén idején a beregszászi óvodák óvodapedagógusait és óvodavezetőit igyekeztem felkeresni, hogy a kérdőív kitöltésével járuljanak hozzá a munkám sikerességéhez. Összesen 34 óvodapedagógus töltötte ki. A kérdőív kérdései 16 kérdésből tevődött össze. A kérdések közt szerepeltek kiválasztós és kifejtős válaszok.

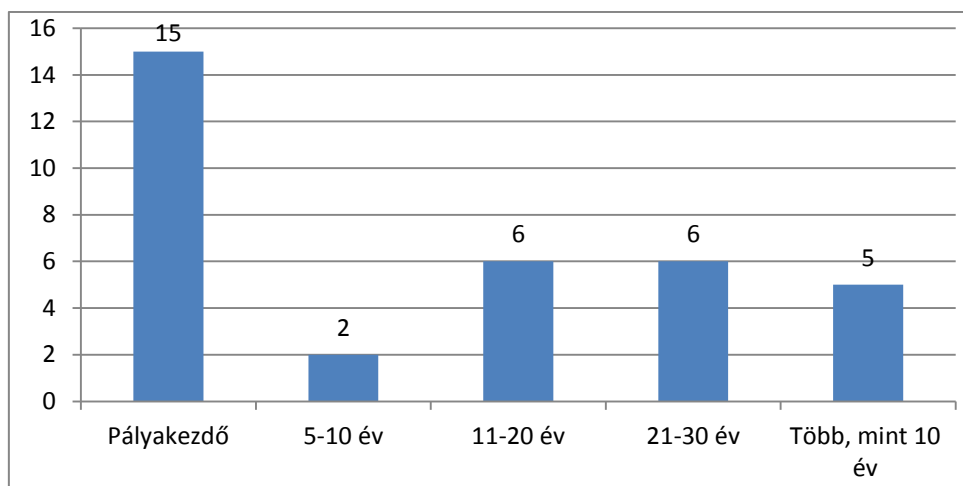
A kérdőíves vizsgálatban szereplő kérdések a következő kérdésköröket tartalmazzák:

- *demográfiai adatokat*: nem, korosztály, munkaviszony
- *a csoportban lévő gyerekek és a szerepjátékok kapcsolata*: időtartama, változatossága, napszaki kialakulásának ideje
- az utolsó három kérdésben bővebb leírást kérek arról, hogy *mit fejleszt leginkább a szerepjáték, legritkábban és leggyakrabban látott szerepjátékok* neveinek és témáinak a felsorolása

Az 1. számú kérdésben a nemhez való hovatartozás tekintetében a kérdőívemet 34 óvónő töltötte ki, férfi válaszadók nem szerepeltek az összesített adatokban.

A 2. számú kérdésben az óvodapedagógusok életkor szerinti megoszlása volt, amelyből kikövetkeztethető az, hogy a beregszászi óvodák óvodapedagógusainak az életkor szerinti megoszlása vegyes. Vagyis nagyon kiemelkedő kor- és generációs különbség nem figyelhető meg. 8 óvónő 20-25 év, 6 óvónő 26-30 év, 7 óvónő 31-40 év, 7 óvónő 41-50 év, 6 óvónő 51-60 év közötti válaszlehetőséget jelölték be, míg 60 év feletti válaszlehetőséget nem jelöltek senki.

A 3. kérdésre az általam megkérdezett óvónők munkaviszonyának feloszlására a következő válaszlehetőségek érkeztek: 15 óvónő pályakezdő, 2 óvónő 5-10 éve, 6 óvónő 11-20 éve, 6 óvónő 21-30 éve dolgozik óvodapedagógusként, ellentétben 5 óvónővel, akik több mint 30 éve dolgozik a szakmájukban.

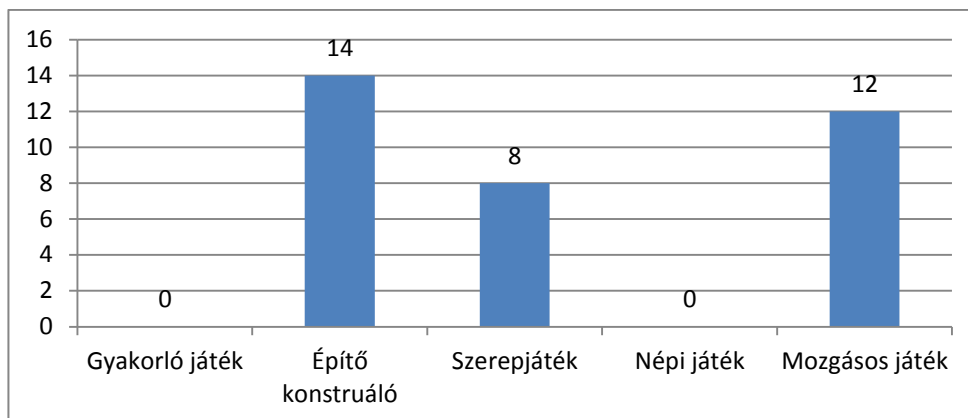


3. számú ábra: Óvodapedagógusok munkaviszony különbségei

A 4. kérdésre az óvodai csoportok létszámára a következő válaszlehetőségek érkeztek: 5 óvónő 10-15 fő, 11 óvónő 16-20 fő, 14 óvónő 21-25 fő létszámú csoportokban dolgozik, ellentétben 4 válaszadó óvónővel, aki 25 fő feletti óvodai csoportban dolgozik.

Az 5. kérdésben az óvónőknek ki kellett választaniuk azt a korcsoportot, amelyben jelenleg dolgoznak. A válaszok eredményei a következők: 4 óvónő kiscsoportban, 6 óvónő közepes csoportban, 5 óvónő nagycsoportban, 19 óvónő vegyes csoportban dolgozik. Összesített eredmények alapján a legtöbb óvónő a vegyes csoportban dolgozik.

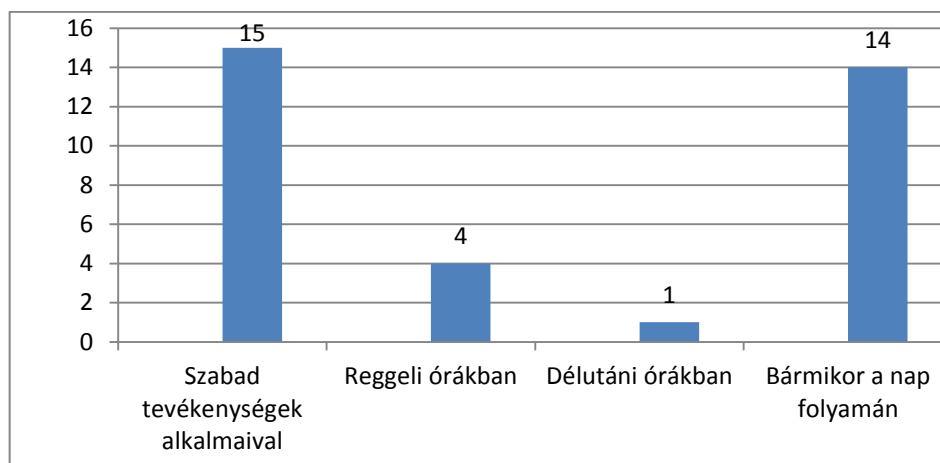
A 6. kérdésben az válaszadó óvónők közül, ezeket a felsorolt játékfajtákat részesítik előnyben a gyerekek: 14 óvónő az építő, konstruáló játékot, 12 óvónő a mozgásos játékot, 8 óvónő válasza szerint a szerepjátékokat részesítik előnyben a gyerekek, ellentétben a népi és a gyakorló játékkal, amelyre nem érkezett egyetlen jelölés sem.



4. számú ábra: A beregszászi óvodák leggyakoribb játéka

A 7. kérdésében arra lettem volna kíváncsi, hogy az óvodai csoportokban szoktak-e szerepjátékokat játszani a gyerekek. 29 óvónő igennel válaszolt, 5 óvónő szinte mindig válaszlehetőséget jelölte be. Nem, ritkán, soha válaszlehetőségeket nem lettek jelölték be.

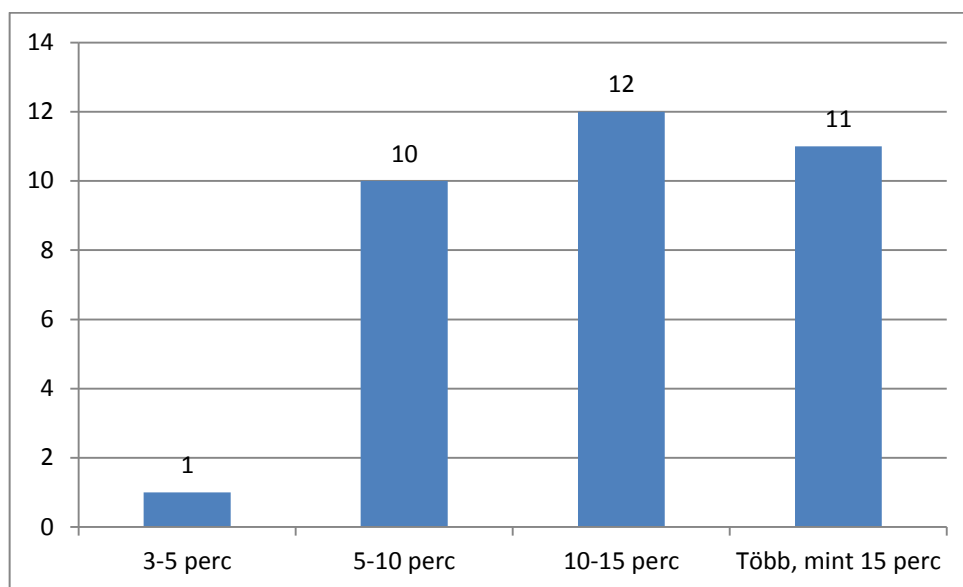
A 8. kérdésben azt szerettem volna megtudni, hogy *a nap melyik részében szokott a leggyakrabban kialakulni a szerepjáték?* 15 óvónő a szabad tevékenységek alkalmával, 4 óvónő a reggeli órákban, 14 óvónő bármikor a nap folyamán, 1 óvónő a délutáni órákban figyeli meg a szerepjátékok gyakoriságát.



5. számú ábra: Spontán játékok kialakulásának időszaka

A 9. kérdésben arra a megállapításra jutottam, hogy a szerepjátékok eljátszásának időtartama 3-5, 5-10, 10-15 és több mint 15 perc időtartam hosszúságú. 12 óvónő 10-15

perc időtartamot, 11 óvónő több mint 15 perc időtartamot, 10 óvónő 5-10 perc időtartamot, 1 óvónő 3-5 perc időtartamot jelölt meg a válaszlehetőségek közül. Ez eredmény alapján a gyerekek szerepjátékai időtartamban több mint 15 percet is tart.



6. számú ábra: A játékok időtartama

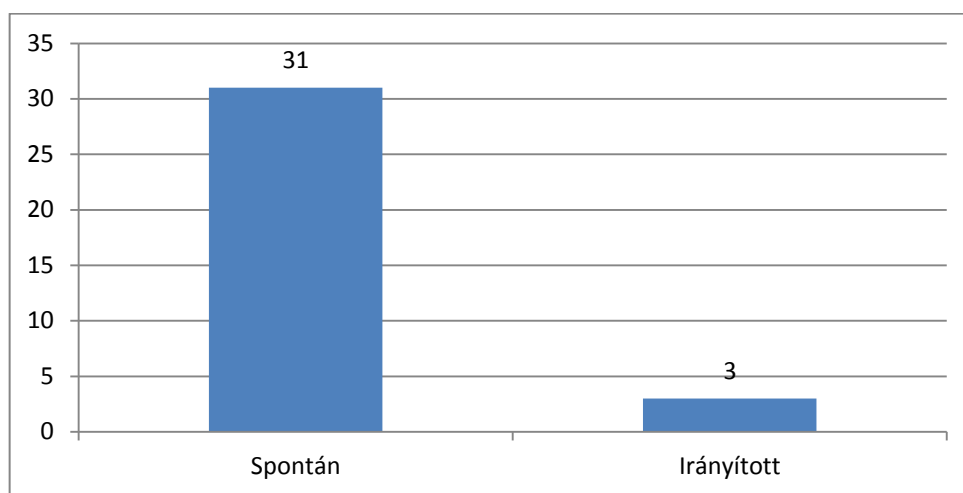
A 10. kérdésben arra lettem kíváncsi, hogy *egy nap szokták-e többször is ugyanazt a típusú szerepjátékokat játszani* a gyerekek? 26 óvónő „igen” válaszlehetőséget, 7 óvónő „néha” lehetőséget és egy óvónő „nem” lehetőséget választotta ki. Ezáltal arra következtetésre jutottam, hogy a gyerekek egy nap alatt többször szokták alkalmazni a különböző szerepjátékokat, így ezáltal még inkább gyakorolják a különböző szerepek beépíteni a tudatukba és a mindennapokban alkalmazzák

A következő, 11. számú kérdésben 33 óvónő csoportjában a leggyakrabban *csoportosan* játszanak szerepjátékokat, ellentétben 1 óvónővel, akinek a csoportjában leginkább egyedül játsszák. Az eredmények azt mutatják, hogy leggyakrabban csoportokban alakulnak ki a játékok.

A 12. számú kérdésben 24 óvónő „igennel” szavazott, miszerint *a fiúk és a lányok együtt játszanak szerepjátékokat*. Mindössze 2 óvónő szavazott „nemmel”. 8 óvodapedagógus szerint a fiúk és a lányok ritka esetekben játszanak együtt.

A 13. számú kérdésben 30 óvónő „igent” jelölte meg, miszerint az óvodai csoportokban *mindennap létre szokott jönni spontán szerepjátás*. 4 óvónő csoportjában viszont nem szokott mindennap kialakulni szerepjátás.

A következő ábrán láthatjuk, hogy a 14. számú kérdésben 31 óvodapedagógus csoportjában *leggyakrabban spontán játékokat játszanak*, ellentétben 3 óvónő csoportjában leginkább irányított játékokat játszanak. A két eredmény összehasonlítása alapján a gyerekek a spontán játékokat részesítik előnyben.



7. számú ábra: Spontán és irányított játék gyakorisága

A 15. számú kérdésben a 34 óvodapedagógusból, mindössze 2 óvónő nem sorolta fel a csoportjában *a leggyakrabban látott szerepjáték* neveit. A felsorolás eredménye a következő szerepjátékokat tartalmazta név szerint:

- Papás-mamás (10)
- Építész (2)
- Mentős, orvosos (10)
- Mesehős (3) felsorolt mesék pl.:
- Cukrász (3)
- Szakács (2)
- Bevásárlás (7)
- Sütés-főzés (8)
- Konstruálásból indított szerepjáték (1)
- Fodrászos (7)

- Beöltözős hercegnős (1)
- Autószerelő (3)

A 16. számú kérdésben *a legritkábban létrejövő szerepjátékokat* kellett felsorolni az óvónőknek, a 34 óvodapedagógusból 4 óvodapedagógus nem írt semmit válaszként. A felsorolás eredménye a következő szerepjátékok nevei tartalmazták:

- Mindent szeretnek játszani, érdeklődők (1)
- Pék (1)
- Suszter (1)
- Tengerész (1)
- Kalóz (1)
- Tüzoltó (1)
- Kertész (1)
- Könyvtáros (1)
- Szomorú történetek (1)
- Halál témái (1)
- Szakács (2)
- Boltos (2)
- Iskolás (4)
- Óvónő (3)
- Postás (3)

Következtetések levonása

A beregszászi óvodapedagógusoknak készített kitöltött kérdőívek eredménye alapján sikerült bizonyítani azt a feltevésemet, miszerint az óvodákban a spontán kialakult játékok nagyobb arányban fordulnak elő az irányított játékkal szemben. Ezt a feltevésemet a 14. számú kérdőív kérdésében bizonyosodott be, mivel 31 óvodapedagógus csoportjában a szerepjátékok gyakrabban fordulnak elő az irányított játékokkal szemben.

Összességében vizsgálatom során az derült ki a számomra, hogy az óvodapedagógusok életkori megoszlása vegyes korosztályt képvisel, mivel a kitöltött kérdőívek eredménye alapján 20-60 év közöttiek, ami azt bizonyítja, hogy nagy kor - és generációs különbség nem tapasztalható. Ellentétben az óvónők munkaviszony különbségével, mivel több pályakezdő óvodapedagógus töltötte ki a kérdőívet, mint több

éve dolgozó óvodapedagógus, ebből az következtethető le, hogy sok pályakezdő óvónő dolgozik a beregszászi óvodákban.

A válaszadó óvónők eredménye alapján az óvodai csoportokban a leggyakrabban az építő, konstruáló, szerepjátékokat, mozgásos játékokat részesítik előnyben a gyerekek. A szerepjátékok átlagos időtartamának eredménye 5-10 perctől- több mint 15 percig tart, amely időtartam azt bizonyítja, hogy a gyerekek beleélik magukat különböző típusú szerepjátékokba, fontos a számukra egy-egy szerep megvalósítása.

A kitöltött kérdőívek eredményei alapján, mindössze a 34 óvónőből 31-en tapasztalják azt, hogy a beregszászi óvodákban a gyerekek a spontán kialakuló játékok gyakrabban alakulnak ki, az irányított játékokkal szemben. Különböző szerepjátékok leggyakrabban kisebb csoportokban alakulnak ki, a fiúk és a lányok együtt játszanak, ennek az eredménye a 11-12. kérdőív kérdésben jól átlátható, mivel a 34 óvónő válaszából 33 óvónő csoportjában a leggyakrabban csoportosan játszanak szerepjátékokat a gyerekek, ellentétben 1 óvónővel, aki meglátása szerint egyedül játszanak a gyerekek szerepjátékokat.

A kérdőív eredményeinek összessége azt bizonyítja, hogy a beregszászi óvodákban aktívan játszanak szerepjátékokat a gyerekek. Leggyakrabban azokat a szerepeket részesítik előnyben, amelyekkel a mindennapokban gyakran találkoznak. A ritkábban játszott szerepek közé a halállal és szomorú történetekkel kapcsolatos szerepjátékokat és a gyerekek számára nem egyértelmű, nehezen átlátható szakmákat sorolták fel az óvodapedagógusok.

ÖSSZEFOGLALÁS

Munkám során felkutattam különböző emberek, filozófusok nézeteit a játékkal és a játékos megnyilvánulással kapcsolatban. Rájöttem arra, hogy a játéknak a fontosságát, már a régebbi időktől kezdve is fontosnak tartották a személyiség fejlesztésének az elősegítésére.

A gyermekek különböző játéktípusainál fontosnak tartottam osztályozást, mivel a különböző korcsoportú gyerekek más és más játékokat játszanak. A legfiatalabb óvodáskorú gyerekek a gyakorló játékokat-, a legidősebb korcsoportú gyerekek pedig a szerepjátékokat részesítik előnyben. Ehhez a fokozatosan kialakuló játék folyamathoz szükséges a felnőttek példamutatása a mindennapokban.

A szakirodalmak tanulmányozása során fontos információhoz jutottam abban a tekintetben, hogy a játék elősegíti a gyerekeknél az új dolgok megtapasztalásait, örömeiket növelik és a mindennapok kínos feszültségeit eljuttatják a szerepjátékaikban, amely által kiegyensúlyozottabb, magabiztosabb és önállóbb felnőttekké válnak.

Dolgozatom kutatásos részében a megfigyelés módszerét alkalmaztam a gyerekek spontán kialakuló szerepjátékainál a Beregszászi 13. Számú és a mezővári Református Tündérváros Óvodában. A kutatásom során bizonyítani akartam hipotéziseimet, miszerint a gyerekek utánozzák a környezetükben a felnőttektől látott szerepeket, a különböző szerepjátékaik során. Célokat elértem, hiszen bebizonyosodott a felvetésem, a gyerekek valóban utánozták a környezetükből és a felnőttektől látott szerepeket, különböző szakmákat, viselkedési normákat különböző szerepjátékaik során.

Következő hipotézisemre szintén megerősítést kaptam arra, miszerint a gyerekek leggyakrabban a papás-mamás szerepjátékot játsszák. A Beregszászi 13. Számú óvodában 8-szor, a mezővári Református Tündérváros Óvodában ezt 10 alkalommal sikerült megfigyelni.

Végül az utolsó felvetésem is bebizonyosodott az óvodapedagógusok által kitöltött kérdőívek eredménye alapján, miszerint a gyerekek inkább a spontán szerepjátékokat részesítik előnyben az irányított játékokkal szemben. Kiderült, hogy 31 óvodapedagógus válaszolta azt, hogy a csoportjában a spontán szerepjátékok gyakrabban fordulnak elő az irányított játékokkal szemben. Az utóbbi csak 3 csoportban volt jellemző.

Az óvónő mindig teremtse meg a játékhoz a megfelelő nyugodt légkört illetve a szükséges feltételeket és eszközöket, hogy a gyerekek minél gyakrabban létre tudják hozni a szerepjátékot és általa fejlődjenek.

РЕЗЮМЕ

В своїй роботі я використала метод спостереження за дітками під час рольових ігор в ДНДЗ №13 та ДНДЗ «Тюндеркерт» села Вари при реформаторській общині. Під час спостереження за дітками я хотіла підтвердити декілька своїх гіпотез.

Одна із моїх гіпотез – діти в своїх рольових іграх повторюють поведінку, почуття та емоції дорослих із свого найближчого оточення.

Наступна моя гіпотеза також було підтверджена, адже в своїх рольових іграх діти відтворюють відносини ,почуття, поведінку – тато – мама.

Наступна моя гіпотеза теж була підтверджена. На підставі опитування вихователів ДНДЗ діти найчастіше вибирають самі рольові ігри та граються в них, ніж керовані ігри запропоновані вихователями.

HIVATKOZOTT IRODALOM

- Balogh Éva (2008): *Fejlődéslelektan*. Diadakt Kiadó, Budapest.
- Baffy Dezső- Kelemen László- Kovács György- Kövér Sándorné (1987): *Pszichológia III*. Tankönyvkiadó, Budapest.
- Benedek László (1992): *Játék és Pszichoterápia*. MTA- Soros Alapítvány, Budapest.
- B. Lakatos Margit (2012): *A játék pszichológiája, pedagógiája és módszertana*. Eötvös Lóránd Könyvkiadó, Budapest.
- B. Méhes Vera (1982): *Az óvónő és az óvodai játék*. Tankönyvkiadó Vállalat, Budapest.
- D.W. Winnicot (1971): *Játszás és valóság*. ANIMULA Kiadó, Budapest.
- Gyöngyösi Ildikó (2007): *Fantázia és valóság*. Szent Margit Római Katólikus óvoda, Veszprém.
- Geréb György (1988): *Pszichológia*. Tankönyvkiadó Vállalat, Budapest
- Günter Claus- Hans Hiebsch (1978): *Gyermekpszichológia*. Akadémiai Kiadó, Budapest
- Johanna Fried (2005): *Féleleműző játékok*. Deák Ferenc Könyvkiadó, Budapest
- Kabainé Huszka Antónia (1978): *Gyermekünk játéka*. Minerva, Budapest.
- Maszler Irén (2002): *Játékpedagógia*. Comenius Kiadó, Pécs, 28.
- Michael Cole, Sheila R. Cole (2003): *Fejlődéslelektan*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Kovács György (1994): *A játék elmélete és pedagógiája*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Kovács György- Bakosi Éva 2003: *Játék az óvodában*. Didakt Kiadó, Budapest.
- Stöckert Károlyné (1995): *Játék pszichológiai szöveggyűjtemény*. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest.
- Stöckert Károlyné (2011): *Kis játékpszichológia*. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest.
- SussanaMillar (1973): *Játék- pszichológia*. Közgazdasági és jogi Könyvkiadó.
- Takács Bernadett (2001): *Gyermek játék terápia*. Okker Kiadó, Budapest.
- Zilahi Józsefné (1997): *Óvodai nevelése játékkal, mesével*. Eötvös József Kiadó, Budapest.

Táblázatok jegyzéke

1. számú táblázat: A Beregszászi 13. Számú óvoda vegyes csoportjában megfigyelt szerepjátékok összegzése

2. számú táblázat: A mezővári Református Tündérkert Óvoda vegyes csoportjában megfigyelt szerepjátékok összegzése

Ábrák jegyzéke

- 1. számú ábra:** A szerepjátékok gyakorisága a Beregszászi 13. Számú Óvoda vegyes csoportjában
- 2. számú ábra:** A szerepjátékok gyakorisága a mezővári Református Tündéerkert Óvoda vegyes csoportjában
- 3. számú ábra:** Óvodapedagógusok munkaviszony különbségei
- 4. számú ábra:** A beregszászi óvodák leggyakoribb játékaik
- 5. számú ábra:** Spontán játékok kialakulásának időszaka
- 6. számú ábra:** A játékok időtartama
- 7. számú ábra:** Spontán és irányított játékok gyakorisága

MELLÉKLET

(1. számú melléklet)

Nyilatkozat

Alulírott.....nyilatkozom, hogy a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola IV. évfolyamos Óvodapedagógia szakos levelezős hallgatója vagyok, aki szeretné az engedélyét kérni a Beregszászi 13. Számú Óvoda és a mezővári Református Tündérvilla Óvoda magyar anyanyelvű vegyes csoportos gyerekek szüleitől, hogy engedélyezzék meg a szakdolgozatom kutatásához a gyerekek megfigyelését és lefényképezését spontán szerepjáték közben.

Dátum

.....

Szülő aláírása

2. számú melléklet: Papás-mamás szerepjáték a Beregszászi 13. Számú óvodában



3. számú melléklet: Boltos szerepjáték a Beregszászi 13. Számú óvodában



4. számú melléklet: Fodrászos szerepjáték a Beregszászi 13. Számú óvodában



5. számú melléklet: Papás-mamás szerepjáték a mezővári Református Tündérváros óvodában



6. számú melléklet: Főzőcskés szerepjáték a mezővári Református Tündérváros óvodában



7. számú melléklet: Fodrászos szerepjáték a mezővári Református Tündérváros óvodában



Власник документу:
Моца Андрій Андрійович

ID перевірки:
1002984814

Дата перевірки:
11.05.2020 14:53:54 EEST

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

Дата звіту:
11.05.2020 14:54:38 EEST

ID користувача:
92712

Назва документу: Mindák Edína

ID файлу: 1002999197 Кількість сторінок: 50 Кількість слів: 12036 Кількість символів: 90287 Розмір файлу: 1.38 MB

1.25% Схожість

Найбільша схожість: 0.67% з джерело бібліотеки. ID файлу: 1002704738

0.9% Схожість з Інтернет джерелами

119

Page 52

0.85% Текстові збіги по Бібліотеці акаунту

52

Page 53

0% Цитат

Не знайдено жодних цитат

0% Вилучень

Вилучений текст відсутній

Підміна символів

Не знайдено заміненних символів