

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

Реєстраційний № _____

Кваліфікаційна робота
ХАРАКТЕРИСТИКА ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШОГО
ШКОЛЯРА

ЄВРЕШ ДОРА – ЖУЖАННА МИКОЛАЇВНА

Студентка IV-го курсу

Освітня програма: 013 Початкова освіта

Ступінь вищої освіти: бакалавр

Тема затверджена Вченою радою ЗУІ
Протокол № 10 /27 жовтня 2021 року

Науковий керівник:

Гуттерер Єва Войтехівна,
старший викладач

Завідувач кафедри:

Біда Олена Анатоліївна,
доктор пед. наук, професор

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

Протокол № _____ / 2022

Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II

Кафедра педагогіки та психологія

Кваліфікаційна робота
ХАРАКТЕРИСТИКА ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШОГО
ШКОЛЯРА

Ступінь вищої освіти: бакалавр

Виконала: студентка IV-го курсу

Євреш Дора – Жужанна Миколаївна

Освітня програма: 013 Початкова освіта

Науковий керівник: **Гуттерер Єва Войтехівна,**
старший викладач

Рецензент: **Габода Єва Бейлівна,**
старший викладач

Берегове
2022

II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola

Pedagógia és Pszichológia Tanszék

**A KISISKOLÁS GYERMEK JÁTÉKTEVÉKENYSÉGÉNEK
JELLEMZÉSE**

Szakdolgozat

Képzési szint: alapképzés

Készítette: Jőrös Dóra Zsuzsanna

IV. évfolyamos hallgató

Képzési program:013 Tanító

Témavezető: **Hutterer Éva,**

adjunktus

Recenzens: **Gabóda Éva,**

adjunktus

ЗМІСТ

ВСТУП	6
I. Поняття гри	8
1.1.Історія виникнення виховних понять про гру	9
1.2.Теорії ігор	12
II. Класифікація ігор за віковими категоріями дитини.....	15
2.1.Характеристика дитячої гри.....	18
2.2.Ігрова діяльність у початковій школі	20
III. Поняття та класифікація народних ігор.....	23
3.1.Значення народної гри у розвитку дитини	26
IV. Методи та результати дослідження	30
4.1.Гіпотези.....	31
4.2.База проведення дослідження.....	31
4.3.Метод тестування та його результати	32
4.4.Висновки.....	41
УЗАГАЛЬНЕННЯ.....	43
РЕЗЮМЕ	44
ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА	45
ДОДАТКИ.....	47

TARTALOM

BEVEZETÉS.....	6
I. A játék fogalma	8
1.1.A játékról kialakult nevelési felfogások története.....	9
1.2.Játékelméletek.....	12
II. A játékok osztályozása a gyermek életkori szakaszaiban.....	15
2.1.A gyermeki játék jellemzői.....	18
2.2.Játéktevékenység kisiskoláskorban	20
III. A népi játék fogalma és osztályozása	23
3.1.A népi játék jelentősége a gyermek fejlődésében	26
IV. A kutatás módszere és eredményei.....	30
4.1.Hipotézisek	31
4.2.A kutatás helyszínének bemutatása.....	31
4.3.A vizsgálat módszere és eredményei.....	32
4.4.Konzekvenciák.....	41
ÖSSZEFOGLALÁS	43
REZÜMÉ	44
HIVATKOZOTT IRODALOM	45
MELLÉKLET.....	47

BEVEZETÉS

A játék a gyermek számára önálló tevékenység és örömforrás. A legkiválóbb módszer, hogy megismerkedjen környezetével, tapasztalatokat szerezzen az őt körülvevő világról. Játszva szívesen tanul, eközben pedig fejlődnek ismeretei, készségei és képességei. A gyermek testi és lelki egészségének szüksége van a játékra. Nem csak otthon, a bölcsődében vagy az óvodában kell figyelmet fordítani a játékra, hisz az iskolás gyermek is igényli azt. Fontosnak tartom, hogy a pedagógusok felismerjék a játék készségfejlesztő szerepét, és igyekezzenek lehetőségeikhez mérten alkalmazni őket munkájuk során. Ezért választottam szakdolgozatom témájaként e kérdéskör vizsgálatát.

Dolgozatom *célja*, hogy a szakirodalom feldolgozásával betekintést nyújtsak a kisiskolás gyermekek játéktevékenységének folyamatába, hogy hiteles forrásokkal alátámasszam a népi játékok fontosságát alsó tagozaton. Céloom továbbá, hogy felmérjem, mennyire bizonyulnak hasznosnak a néptáncot/népi játékokat népszerűsítő továbbképzések, mennyire hatékonyak a fakultatív néptánc foglalkozások.

A munkám főként Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes: *Fejlődéslélektan*, Kovács György – Bakosi Éva: *Játék az óvodában*, Lázár Katalin: *Mit játszottok mátkák*, Lázár Katalin: *Népi játékok*, Hocza Ágnes – Bóka Ferenc: *Testnevelési és népi játékok*, Patakfalvi Attiláné: *Játék szerepe a gyermek fejlődésében* c. munkáira alapul.

A dolgozat négy fejezetre oszlik, melyek közül az első fejezetben a játék általános fogalmáról olvashat az olvasó. A játék fogalmát és jellemzőit nem egyszerű meghatározni, de a fejezetben megtalálható, hogyan alakult a játék története különböző korokban, és milyen játékelméletek születtek a történelem során. Lehetetlen a nélkül mélyebbre ásni a játékpedagógiában, hogy a játék általános fogalmát és történetét ne ismernénk.

A második fejezet szakirodalmak által mutatja be a játék osztályozását a gyermek életkori szakaszaiban, valamint a gyermeki játékokra jellemző tulajdonságokat. Ebben a fejezetben foglalkozom továbbá az életkori sajátosságokat figyelembe véve a kisiskolás gyermek játéktevékenységével.

Munkám harmadik fejezete a népi játékokról nyújt átfogó képet az olvasó számára. A fejezetből kiderül, hogy szakirodalom alapján hogyan értelmezzük a népi játékot és hogyan osztályozzák őket. Mivel e témakörben terveztem a kutatást, fontosnak tartottam a szakirodalom elmélyült tanulmányozását.

A negyedik fejezetben a kérdőíves felmérés eredményeit ismertetem, melyet a Felső-Tisza-vidék három kiválasztott iskolájában – Visken, Huszton és Aknaszlatinán –

tevékenykedő alsó tagozatos pedagógusok körében végeztem el. A kérdőív segítségével választ kaptam azokra a kérdésre, melyek engem a népi játékok használatával kapcsolatban foglalkoztatnak.

A vizsgálat kezdetén két *hipotézist* fogalmaztam meg, miszerint feltételeztem, hogy a Kárpátalján megrendezett népi játék/néptánc továbbképzések eredményeként a kárpátaljai felső-Tisza-vidék alsós tanítói körében egyre népszerűbbek a népi játékok és munkájuk során is használják azokat. Második hipotézisemben azt feltételeztem, hogy azok a gyerekek, akik rendszeresen részt vesznek népi játék foglalkozásokon, használják és népszerűsítik azt az iskola keretein belül is.

A munkámat olyan pedagógusok és szülők figyelmébe szeretném ajánlani, akik szeretnék többet tudni a játéktevékenység fontosságáról, valamint a játék fejlesztő hatásáról kisiskolás korban. A népi játékok közelebb vannak hozzánk, mint gondolnánk. Visszatekintve akár saját-, akár szüleink gyermekkorába, számtalan hagyományos játék jut eszünkbe, melyeknek legalább olyan fejlesztő hatása van, mint a ma népszerű, okostelefonra letölthető applikációknak. Bízom benne, hogy dolgozatomat olvasva szülő és pedagógus egyaránt talál a gyermeknevelésben hasznosítható ismereteket.

A JÁTÉK FOGALMA

„A játék nem pusztán szórakozás, időtöltés, hanem fontos ismeretek szerzésének és kifejezésének módja, valamint a kinzó belső feszültségek csillapításának, az öngyógyításnak is eszköze.”

Ranschburg Jenő

A játék fogalmának pontos, megfelelően használható meghatározását megadni rendkívül nehéz feladat, hiszen az emberi cselekvés széles tartományát alkotja a játékcselekvés. A mindennapjainkban sok mindent jelenthet a játék fogalma: jelenthet eszközként használható tárgyat, jelenthet cselekvést, de akár a mindennapi élet számos megnyilvánulási formáját is, mint például színjáték, vígjáték, fényjáték, stb. A Pedagógiai Lexikonban az alábbi definíciót olvashatjuk a játék fogalmáról: *„ az ember és az állatok tevékenységi formája, melyet a munkától és a tanulástól eltérően minden külső céltől függetlenül magáért a tevékenységért folytatnak, és melyet örömszerzés kísér”* (Hocza-Bóka, 2013). A csecsemő, a kisgyermek, a kisiskolás ezen tevékenység által fedezi fel és tapasztalja meg az őt körülvevő világot. A játék a nevelés legkitűnőbb módszere. Ez a valóságtól való elemelkedés és újragondolás: alkotás, együttlét, öröm, néha kudarc és tanulás (Dombi, 2015, 479).

A játékról való vélekedés különböző korokban és társadalmakban eltérő volt. Olyan dolgoktól függött, mint például a gyerekekről kialakított kép vagy az adott kor világnézeti szemléletétől. Példának okáért a középkorban a gyermeket tökéletlen felnőttnek tekintették, sürgették a felnőtté válás folyamatát azzal, hogy felnőtt viselkedést és magatartást vártak el. A játékot lényegtelen, haszontalan tevékenységnek tartották (Szász-Péter, 3).

A mai felfogás szerint a játék közismerten egy olyan tevékenységi forma, amely önként, szabadon választott és nincs benne semmiféle kényszer. Tévhit az, hogy a játék csak a gyerekeké, ugyanis ez a tevékenység végigkíséri az ember egész életét. Ez a kisgyermek legelső tanulási módja, ezáltal van lehetősége megismerni és megtapasztalni a világot, amelybe született. A játék során egyszerre mozdul meg a jobb és bal agyfélteke, ebből is következik, hogy a játék a hatékony tanulás kiváló eszköze (Dombi, 2015, 479). A játéktevékenység meghatározása kissé önmagának ellentmondó állítás, hiszen egyszerre komoly és nem-komoly, igazi és egyben nem valódi történés, céltalannak tűnő, de ugyanakkor a fejlődés elengedhetetlen feltétele. A gyermekek az őket körülvevő legnehezebb életkörülményekben is játszanak. Egyre több kutatás bizonyítja, hogy ha egy

gyermek valamilyen okból nem játszik, vagy nem tud játszani, az komolyan hátráltatja a fejlődését (Nyitrati-Korintus, 2017, 9).

Fentebb többször került említésre, hogy „a játék a tanulás legkiválóbb módszere”. Ez azonban nem ennyire direkt módon történik. Az ember általában leginkább azért játszik, mert játszani szeretne, és nem feltétlenül azért, hogy megtanuljon valamit. Ez a tanulás sajátos, ösztönző módja, amely során a fejlődés rejtetten, indirekt módon van jelen. Ahogy a gyermek növekszik, úgy érti meg egyre jobban előbb önmagát, majd az őt körülvevő környezetet és társadalmat, és a tapasztalatszerzéssel változik játékának módja és tartalma. A gyermek képes a játékkal hatni az őt körülvevő világra, eközben pedig változást idéz elő a valóságban (Jesztl-Lencse, 2018, 16).

Külső kényszerre nem épülhet játék, hiszen a valóságban szerzett ingerek különbözően hatnak a gyermekre. A gyermeket gondolatban erősen foglalkoztatják a számára legérdekesebb tényezők, ezt követően pedig gondolatai cselekvésre buzdítják. Minden átélt dolgot a saját életkori sajátosságaihoz mérten, saját tapasztalatainak bevonásával, lehetőségeinek megfelelően akar eljátszani. Többek között ezért is mondhatjuk, hogy a játék minden külső kényszertől mentes tevékenység (Kovács, 1994, 56-57).

Mindezek után könnyű belátni, hogy nehéz a játéknak egy olyan meghatározást adni, amelyben az állatok játékától a gyermek játékan át a felnőtt sokféle játékáig minden belefér. Azt leszögezhetjük, hogy a játék egyik alapvető kritériuma az, hogy *külső céltől mentes*, a másik pedig az *örömszerzés*. E meghatározáson belül helyezhetjük el magát a gyermek játékát, amely „*a gyermek olyan sajátos öntevékenysége, ami szabad akaratára épül, benne és általa érvényesül legtípusabban és legsokoldalúbban az önkifejezése*” (Kovács-Bakosi, 2005, 41).

1.1. A játékról kialakult nevelési felfogások története

A játék az ember életében már jóval azelőtt jelen volt, minthogy annak oktató-nevelő hatását felismerték volna. A legrégebbi ránk maradt játékeszközöknek a kőkorszakból ránk maradt munkaeszközök kicsinyített mását tekintjük. A játéktáblát már időszámításunk előtt is ismerték és használták Egyiptomban és Kínában egyaránt, ugyanakkor a sakk pályafutása is valahol a régi perzsa birodalomban kezdődött, onnan jutott el némi bizánci közvetítéssel Európába (Maár, 2009, 46).

Maga a játék megítélése eltérő volt különböző korokban és társadalmakban. A középkorban például a gyermeket tökéletlen felnőttnek tekintették, sürgették a felnőtté válás folyamatát, ezért a játék haszontalan tevékenységnek minősült. Nem meglepő állítás

az, hogy az emberiség történetében a munka sokkal korábban jelent meg, mint a játék, hiszen erre volt szükség. A kisgyermek korán bekapcsolódott a mindennapi munkába, amikor már tudtak járni növényeket gyűjtöttek, esetleg kisebb állatokra vadásztak saját eszközeikkel. Ezeket az eszközöket játékszerként is lelkesen alkalmazták, hiszen ha idejük engedte, a tárgyakkal eredeti rendeltetésüktől eltérő tevékenységet is végeztek. A játékban rejlő nevelési lehetőségeket felismerték, a társadalmi fejlődés bonyolultabbá válásával, hiszen a nagybetűs életre való felkészülés is komplikáltabbá válik (Szász-Péter, 3).

A játékról sok elmélet is született a történelem során, elsősorban a filozófia, pszichológia, pedagógia tudományágak körében. A nagy görög filozófusok – mint Platon, Arisztotelész és Szókratész - voltak azok, akik elsőként hagytak maguk mögött írásos emléket a játékra vonatkozóan.

Platon az *Állam* c. művében fejt ki a játékról vallott felfogását. Amellett, hogy ír különböző életszakaszok játékaról, a játék rangjának elismertetését már állami szabályozással is sürgeti. Gondolatai szerint: *„A három-, négy-, öt és hatéves gyermek lelkületének még szüksége van játékra (...). Azt állítom, hogy az összes államban általános tudatlanság uralkodik azt illetően, hogy mennyire döntő fontosságú a játék kérdése a törvényhozás szempontjából, mert ettől függ, hogy maradandók-e a törvények vagy sem. Az ifjúság játékaiban végbemenő változások valójában játék számba mennek, akik az újítás rabjai, okvetlenül más emberré is válnak, mint az előző gyermekek”* (Dsupin, 2015, 2).

Arisztotelész több oldalról is megközelíti és hangsúlyozza a játék fontosságát. A *Politika* című művében arról ír, hogy mennyire elengedhetetlen a játék a kisgyermek életében. Tanítása szerint a játéktevékenységgel megelőzhető a lustaság és a tunyaság. A játék azért is kiemelten fontos, mert ebben az életkorban még nem kifejezetten várható el más elfoglaltság a gyermekektől (Kovács-Bakosi, 2005, 15).

Quintilianus a játék fontossága mellett felismeri, hogy a gyermekkor egy olyan alakítható, formálható időszak, amit vétek lenne kihasználatlanul hagyni. Azt a szemléletet részesíti előnyben, hogy a gyermeknek 6-7 éves koráig csak játékszerű tevékenységet kell szervezni. Quintilianus a játékot a tanítás fontos eszközének tartja. A játék és a tanulás szoros kapcsolatát felismervén megállapítja, hogy játék közben sokat tanul a gyermek, hisz a játék nem más, mint maga a tanulás (Hocza-Bóka, 2013, 5).

Augustinus Aurelishoz, más néven Szent Ágostonhoz finoman szólva sem állt közel a gyermeki lélek megértése. Szerinte *„...a játék elveszi az időt a tanulástól és a komoly munkától. Olyan erős a gyermekben a játékvonzalom, hogy a kőpad, az acélkarmok és*

egyéb hasonló szerszámok elszenvedése ellenére is csalogatta őket a játék gyönyörűsége
”(Dsupin, 2015, 3)

Comenius pedagógiai rendszerében nagy helyet foglal el a hat éves kor előtti időszak. Az ő nevéhez kapcsolódik az Anyaiskola című mű, amely a kisdidneveléssel kapcsolatos pedagógiai szakkönyv. Tanulmányaiban megfogalmazza, hogy a szülőnek nem az a feladata, hogy korlátozza gyermekét, sokkal inkább az, hogy mindent megtegyen, hogy kielégítse gyermeke tevékenységi vágyait. *„Módot kell adnunk arra, hogy állandóan tevékenykedjen, segítenünk kell rajta, hogy ésszel tegyen mindent s minden cselekvésből mintát kell adnunk.”*

F. Fröbel a XIX. századi neves pedagógus a játék nevelő hatásaival foglalkozott. Kiemeli a munkaszeretetre való nevelést, melyet párhuzamba von a vallási neveléssel. Fröbel volt az, aki sürgette a játszóterek létrehozását, mert felismerte a közös játékban rejlő lehetőségeket. Sok vitát generál még napjainkban is a XIX. századi pedagógus pedagógiai nézetei, elmélete azonban még ellenzőire is nagy hatással volt (Szász-Péter, 4-5). A filozófus a cselekvésvágyat tekintette a játék alapjának. Úgy vélte: a rendszeres gyakorlás után a cselekvési vágy alkotóvágygá érik. Hogy a nevelési célt elérjék, kiemelte magát a nevelőt, mint irányító személyt. A szülők felé hangsúlyozta, hogy a gyermek tevékenységének megfelelő irányítását már a legkisebb kortól el kell kezdeni, viszont emellett fontosnak tartja a gyermek önálló próbálkozásait is.

Fröbel volt az, aki bevezette a gyermekek körében ma is népszerű és rendszeresen alkalmazott papírhajtogatást is. Természetesen napjainkban már sokkal oldottabb formában van jelen ez a tevékenység, mint Fröbel idejében. Fröbel gondolatai és eszközei közül több megtalálható a ma óvodáiban is (Kovács-Bakosi, 2005, 17).

A kereszténység első századait tekintve a játékok megbecsülése meglehetősen csökken, a reneszánsz korban azonban újra az érdeklődés középpontjába kerültek. Vittorino da Feltre iskolájának falát játékokról készített rajzok díszítették, ugyanis úgy tartja, a játék készíti fel az életre a gyermeket. A játék és a pedagógia viszonyának megítélése kapcsán két irányzat alakult ki: egyik szerint a játék alkalmazásának igen nagy jelentősége van, míg a másik irányzat fölösleges időtöltésnek, vagy csupán cél nélküli semmittevésnek ítéli meg (Maár, 2009, 46-48).

Bár az olasz Montessori Máriát nem a játék legfőbb képviselőjeként tartják számon, mégis említésre méltók azok az elvei, amelyek utat nyitnak a gyermeki játék előtt.

Az egyik legfőbb Montessori-i elv a *valóság pontos megfigyelésére törekvése*. Eszerint a gyermek szenzoros gyakorlás útján ismerkedik meg a tárgyakkal. Úgy tartja, hogy minél finomabb a kéz, annál pontosabb képet kap a gyermek a tárgyról.

Következő elve a *tárgyak tulajdonságaira* vonatkozik. A tárgyaknak olyanoknak kell lenni, amivel a gyermek szívesen foglalatосkodik.

Ugyanilyen fontos Montessori-i elv az *eszközök megválasztásának szabadsága*. Az elv szerint az eszközökről a pedagógusnak kell gondoskodnia, viszont a velük való foglalkozás teljes mértékben a gyermekre van bízva. Nem csak az a fontos, hogy egyáltalán legyenek ilyen eszközök, tárgyak, hanem az is elengedhetetlen, hogy ezek a gyermek számára könnyen elérhető helyen legyenek.

Végül konkrétan a játékhoz kapcsolódnak a *didaktikai céllal összeállított játékeszközök*. Montessorinak nem kifejezetten az ismeretszerzés, hanem inkább a kézügyesség fejlesztése volt a célja, ezért gyakorlatilag fölöslegesnek tartotta a játékszereket (Kovács-Bakosi, 2005, 17-18).

1.2. Játékelméletek

A XIX. század végén a XX. század elején a pszichológia figyelme még inkább a gyermekek megfigyelése felé összpontosult. Vizsgálni kezdték a gyermeki lélek sajátosságait, fejlődésének fázisait. Ezek a vizsgálatok kiterjedtek a gyermeki játéktevékenységre is, ugyanis részben a játék okát, részben pedig a játék célját vizsgálták. A vizsgálat során felvetett kérdésekre igen eltérő magyarázatok, elméletek születtek (Kovács-Bakosi, 2005, 20). A játékról szóló elméletek írói egy bizonyos filozófiai fejtegetést adnak, viszont alig ügyelnek a gyermektanulmányi szempontokra. Ha végignézzük valamennyi elméletet, lehetetlen megtagadni néhánytól a való igazság megközelítését, de lehetetlen teljesen igazat is adni. Egyik elméletre sem jelenthetjük ki, hogy teljes mértékben kielégítő magyarázatát adja a játéknak (Nógrády, 1).

A vizsgálatok során született játékelméletek az alábbi módon csoportosíthatók:

- *Milyen tevékenységként értelmezik a játékot?*
- *Milyen jelenségként értelmezik a játékot?*
- *Milyen funkciókat tulajdonítanak a játéknak?*

Ez a besorolás azonban nem ennyire egyértelmű, mivel a csoportok nagyban átfedhetik egymást. A játékelméletek kategorizálása során három nagy csoportot különböztethetünk meg.

Ezek a következők:

- *esztétikai játékelméletek*
- *biológiai játékelméletek*
- *pedagógiai, pszichológiai játékelméletek* (Szász-Péter, 5-6).

Herbert Spencer – neves angol pszichológus, közgazdász – nevéhez fűződik az úgynevezett *erőfelesleg-elmélet*. A pszichológus *F. von Schiller* játékelméletét fejlesztette tovább, miszerint a munkát végző embernek csak a játékban van lehetősége a felesleges energiáit levezetni, s a játék csak akkor következik be, ha maradt felesleges energiája. A szabad játékhoz egy szabad egyén is kell, aki erőivel függetlenül rendelkezik. Spencer abban látja a játék kritériumát, hogy a játzó tevékenység nem létfenntartásért, hanem önmagáért van. Az elmélet kritikája ezek ellenére kimondja, hogy a játék akkor is létrejön, ha a szervezetben nincs elraktározott erőfelesleg (Kovács-Bakosi, 2005, 21).

Üdülés-elmélet: az elmélet a német Horitz Lazarus nevéhez fűződik. Gyökeres ellentéte a fentebb említett erőfelesleg-elméletnek. Lazarus úgy vélte, hogy a játék a szervezet fellélegzését szolgálja, miután elfáradt egy bizonyos munkában. Kellemes, mivel minden kényszertől mentes, szabadon végezhető tevékenységi forma. Az elmélet buktatója, hogy a megállapítás csak a felnőttek játékát írja le, ugyanis a gyerekek folyamatosan játszanak, de közel sem azért, mert a fáradtságból akarnak kikapcsolódni, felüldülni (Maár, 2009, 44).

Esztétikai játékelmélet: ezen elméletek kiemelkedő képviselői, C. Götze, K. Lange, R. Steiner, Szemere Samu. Götze a játékot a művészeti tevékenységekhez hasonlította, ami a szabad önkifejezés lehetőségét biztosítja a gyerekek számára. Lange szerint is kapcsolatban van a játék a művészetekkel, közös jellemzőjük pedig hogy célnélküliek. R. Steiner a Waldorf pedagógia megalapozója. A játékelméletről azt vallja, hogy inger gazdag környezetet kell teremteni a gyermek számára, ahol a játéknak és a művészetnek egyaránt helye van. Szemere Samu megállapítása szerint a játékban uralkodó elem a képzelet és az aktív cselekvés (Hocza, Bóka, 2013).

A biológiai-jatékelmélet: ezt az elméletet *átöröklési vagy megisméltési (ösztönös)* játékelméletnek is nevezik. Az elmélet képviselői szerint a lényeg, hogy a játék az ember távoli őseinek való tevékenységét idézi újra. Értendő ezalatt a fáramászás, babázás, társasjáték. Minél kisebb a gyermek, fejlődése annál inkább környezetétől függ. Az elmélet hiányosságának tekinthető, hogy a játék társadalmi jellege figyelmen kívül van hagyva, csupán biológiai jelenségként van magyarázva (Kovács-Bakosi, 2005, 22).

Begyakorlás – elmélet: képviselője K. Groos, német filozófus, aki minden olyan mozgást és izomműködést, amely nem életfunkciót tölt be, játéknak tekint.

Megfigyeléseket végzett az emberek és állatok játéktevékenységéről és arra a következtetésre jutott, hogy a játékot úgy kell értelmezni, mint előgyakorlatot a komoly életre, azaz a létfenntartáshoz szükséges ösztönök begyakorlása. Hiányosság azonban, hogy csak a biológiai szempontokat tartotta szem előtt, nem vette figyelembe a társadalom hatásait.

Buytendijk- elmélete: K. Groos elméletének az ellenkezője. Szerinte a játék kizárólag csakis az ifjúság tevékenysége, a felnőtteké csupán ezek másolata. A játék a fiatalság életvitele. (Maár, 2009, 45).

- *Pedagógiai, pszichológiai játékelméletek:* a csoport képviselői felismerték a játék fejlesztő hatását és nagy jelentőséget is tulajdonítottak neki. Usinszkij például úgy vélte, hogy a való életből szerzett tapasztalatok hatással vannak, és befolyásolják a gyermek játékát, ezáltal a játék egyenlő a valóság tükrözésével. . Sz. L. Rubinstein a munka és a játék közötti összefüggéseket vizsgálta, amiből arra következtetett, hogy a játék a munka gyermeke. A játékot vizsgálva N. Leontyev kiemelte a három lényeges vonását:

- A gyermek elsődleges tevékenysége a játék
- A játék motívumát a folyamatban kell keresni
- A játékok fejlődésében szabályszerűség van (Hocza-Bóka, 2013).

S. Freud és társai a játékban az elnyomott ösztönök vagy kielégítetlen vágyak meglevevénítését látták. A szimbolikus játékban a gyermek szabadon élheti ki ösztöneit, illetve azon vágyait, melyet a társadalom szabályi megfékeznek. Az elmélet kritikusa szerint a játék nem az élettől való menekülés eszköze, hanem a fejlődés eredménye, amely előkészít az életre. Következésképp elmondható, hogy a sokféle kialakult játékelmélet tükrözi a játék bonyolult mivoltát, amennyiben a játék egy-egy fontosabbnak tartott elemét ragadják meg (Maár, 2009, 45).

II. A JÁTÉKOK OSZTÁLYOZÁSA A GYERMEK ÉLETKORI SZAKASZAIBAN

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

Sütő András

A játékok igen nagy száma és sokfélesége indokolja, hogy valamiféle rendszerbe soroljuk őket. Egy-egy játék megnevezése többnyire az aktuális játék legfontosabb, legszembeűnőbb jegyéből származik. Ebből adódik az, hogy egy játéknak több megnevezése is ismert. Ha egy picit betekintünk az angolszász irodalomba, láthatjuk, hogy a játéknak két különböző fogalmat használtak: a „*play*”-t és a „*game*”-t. A *play* kifejezéssel a szabad játékk aktivitást illetve a fiktív játéktevékenységet írják le, míg a *game*-el a versenyjátékot aposztrofálják (Kovács-Bakosi, 2005, 63).

F. Fröbel két szempont szerint csoportosítja a játékokat. Az első – a játék tartalma, amin belül még három játékcsoportot különböztet meg: *utánzás, tanultak alkalmazása, bizonyos dolgok előállítás*. A második szempont – a játék miéértje, amin belül szintén három csoportot alapít: *testi örömeiket kifejező játékok, érzelmi gyönyört jelentő játékok, értelemfejlesztő játékok*. A szempontok és a csoportosítások vizsgálása alapján kitűnik Fröbel azon felismerése, miszerint nem elég a játék tartalmát tudni, hanem keresni kell annak fejlesztő hatását a gyermekekre nézve (Kovács – Bakosi, 2005, 64).

Piaget a gyermek értelmi fejlődésének folyamatát figyelembe véve, a következőképp csoportosította a játékokat: a 0-2 éves korú gyerekekre a *gyakorló játékok*, a 2-7 évesekre a *szimbolikus játékok*, a 7-8 évesekre pedig a *szabályjátékok* jellemzőek (Szarka et. al., 2015).

Charlotte Bühler csoportosítása szerint viszont *funkciós, fikciós és konstruktív* játékokat játszanak a gyerekek. Legkorábban ezek közül – az első és második életévben- a *funkciós játékok* jelennek meg. Ez magába foglalja a fej mozgatását, végtagok irányítását, kúszás-mászást, bizonyos helyekre felmászást majd onnan leugrást, vízzel, papírral való tevékenykedést. A *fikciós* játékot „*mintha*” játéknak is szokták nevezni. Eközben a gyermek elképzeléseit formája cselekedetté, szerepeket játszik meg. Ez a játéktípus már megjelenik a második életév végén, de igazán csak óvodáskorra teljesedik ki. A *konstruktív* játékhoz a fikciós játéknál is magasabb szintű pszichikus funkciók

szükségesek, így ez kisgyermekkorban éppen csak megjelenik, gyakorisága iskoláskorig fokozódik (Berghauer, 2013, 76).

Talán a játék fogalmának nehéz definiálása miatt alakulhatott ki az a tévhit, hogy a játék csupán cél nélküli tevékenység. Ez azonban nem igaz. A játék funkciója nagyon is összetett, amelytől függően számos játékcsoportosítással találkozhatunk a pedagógiában és a pszichológiában egyaránt:

A pszichológia mint tudományág az alábbi módon osztályozza a játékokat:

- érzéki játékok
- motoros játékok
- szellemi játékok

A pedagógiában a következő csoportosítást olvashatjuk:

- funkciójátékok
- szerepjátékok
- konstruktív játékok
- szabályjátékok
- népi játékok (Bíró, et. al, 2015, 6).

A gyakorló vagy funkciójáték

A gyermek kezdetleges játéka körülbelül fél éves kortól két éves korig terjedően. Ez a fajta játék magába foglalja a különböző játékszerek és eszközök rakosgatását. Megjelenésének feltétele: a fogóreflex oldódása, a koordinált szem és kézmozgás. Jelentőssé válnak a tárgyak méretbeli és térbeli különbségei, hiszen a gyermek valamit valami mellé, alá, fölé helyez. Ide tartoznak a többtárgyas játékok is, valamint a tárgyak képzeletbeli használata, a különböző szerszámok igénybevétele, valamint a természetben meglévő anyagokkal (víz, sár, homok, kavics, stb.) való bánásmód. Ez a kreativitás kialakulásának és fejlődésének legalkalmasabb eszköze (Kerekes, 2012, n.o.). Azonban nem csak ezekben az egyszerűnek tekinthető tevékenységekben figyelhetjük meg a funkciójátéknak, funkciógyakorlásnak az örömét, hanem komplex funkcióegyüttesekben is. Egy 7-8 éves gyermeknek már elért egy olyan szintet az érdeklődése, beszédképessége, viselkedési szabályozottsága, hogy tartós kapcsolatba kerüljön egy vele egykorú társával, azonban a gyerekeknek ez a fajta funkciójátéka fiktív barátságokban, képzeletbeli csapatok és intézmények eljátszásában nyilvánul meg (Mérei-Binét, 1999, 125).

Szerepjáték

Szerepjátéknak azt a játéktevékenységet nevezzük, amely során a gyermek a való életben látott helyzeteket, tevékenységeket, szerepeket újraalkotja egy sajátos játékkörülmeny között (Fáyné, 2013). Erről a játékfajtáról a gyerekek körében két és fél - három éves kor fölött beszélhetünk. Szerepjáték közben a gyermek kettős tudatállapotban van. Ez annyit jelent, hogy képes az adott képzeletbeli szituációba maximálisan beleélni magát, miközben tisztában van valóságbeli jelenlétével. *Millar* megfogalmazásában ezt olvashatjuk a szerepjátékról: „Az *utánzó játék*, ha a szerepjátékot vesszük alapul, olyan külsőleg megnyilvánuló viselkedésforma, amely a tapasztalatban elraktározott események elpróbálása és összefoglalása. Megértése az emlékezeti működés törvényének figyelembe vételével történhet” (Kovács – Bakosi, 2005, 67). A kisóvodások körében nagyon népszerű szerepjáték a felnőtt cselekvésének utánzása. Itt azonban a lényeg még nem a folyamatos történésben van, hanem magában a cselekvésben, amit a gyermek kiválaszt. Például a gyermek játékból elmosogatja az edényt, bár ebédfőzés esetleg nem is volt. Vagy megfőzi a kását, de már nem eteti meg vele a babát, mert a kiválasztott cselekvés maga a főzés volt (Méri – Binét, 1999, 132).

Konstruktív játék

A konstruktív játék meghatározásánál a mai napig vitatott kérdés, hogy ezt valójában mennyire lehet önálló játékformának tekinteni illetve hogy a gyermek számára valóban játék, vagy inkább munka. Konstruktív játéknak tekinthető például a barkácsolás, építőkockákkal való játék, stb. Gyakran előfordul, hogy a konstruáló játék a szerepjátékkal együtt jelenik meg, és ebben a szerepjáték a kiindulási pont, de sokszor megfigyelhető, hogy a gyermek az alkotás örömeért hoz létre valamit, amit nem szeretne alárendelni semmilyen szerepnek (Fáyné, 2013).

Szabályjáték

Ez a játéktípus három - három és féléves kortól egészen az iskolás kor eléréséig a gyerekeket teljes mértékben bekebelezi. Ezek során a gyermekek amellet, hogy megvalósítják saját elképzeléseiket a játékon belül, alkalmazkodnak egymáshoz is és a játékszabályokhoz is, ezért ez egy magasabb szintű tevékenységet feltételez, mint a játék korábbi szintjei. A szabályjátékokban a hagyományosan kialakított szabályok betartásán van a hangsúly és a játék örömforrása is ebből ered. A szabályok betartása által kölcsönös együttműködés jön létre a játékosok között. A szabályjáték kialakulásának feltételeként

egyértelműen a megfelelő értelmi fejlettséget tekinthetjük, illetve azt, hogy képes legyen elfogadni, hogy nem csak ő, hanem mások is részt vesznek a játékban, valamint a frusztrációtűrést (Boros- Farkas,4).

Népi játék

A népi játékok a régi időket felidéző játékok egyik nagy csoportját alkotják, a többi játékkategóriától elkülönülve említik. Ennek egyik oka, hogy bizonyos elemeik megtalálhatók az összes eddig felsorolt játékfajtában, hiszen régen kizárólag ezek a játékok képezték a gyermekek fő játéktevékenységét (Kerekes, 2012). Ha teljes meghatározást szeretnénk a népi játékról, akkor úgy fogalmazhatjuk meg, hogy azokat a szabályhangsúlyos játékokat nevezzük népi játéknak, amelyek a nép széles körében szájhagyomány útján terjedtek, és játékuik révén mai napig élnek és terjednek, ennek köszönhetően variálódhatnak tájegységenként (Szász-Péter, 63).

A népi játékok között az alábbi típusrendek különböztethetők meg:

1. Eszközös játékok
2. Mozgásos játékok
3. Szellemi játékok
4. Párválasztó játékok
5. Mondókák
6. Kiszámolók, kiolvasók (Lázár, 1997, 5-6).

2.1.A gyermeki játék jellemzői

Ha a megfigyeljük a játéktevékenységről szóló szakirodalmakat, mindenhol leírják, hogy a játék egy olyan tevékenységi forma, amely minden kényszertől mentes és a gyermek szabadon választja. Ebből az következik, hogy magában a játéktevékenységben a gyermek önként vesz részt, illetve az is, hogy a játékban minden megtörténhet.

A játék *szabad tevékenység*. Ez abban nyilvánul meg, hogy a gyermek maga dönti el, hogy mit, kivel, hogyan, mivel, meddig játszik. A játék jellemzői közé tartozik az is, hogy a játéktevékenységeket *örömszerzés* kíséri. Ez az öröm lehet például a funkciógyakorlás öröme. A funkciógyakorlás során a feszültség feloldódása, ellazulása örömszerzéssel jár. Az örömszerzés fakadhat továbbá az ismétlések biztonságából, az alkotás örömeiből, vagy a vágyak teljesüléséből. Mivel a gyermek vágya, kívánsága nem mindig teljesül a való életben, de a játékban minden lehetséges, ezért játék közben teljesíti kívánságait, ami örömszerzéssel jár. Az öröm fakadhat még a kellemetlen nézeteltérésektől való

megszabadulásból, a veszély legyőzéséből vagy a társakkal való együttléteből (Körmöci, 2010, 17).

Az öröm azonban nem az egyetlen kritérium, ami meghatározza a játékot, hiszen a gyermek számára nem csak a játék jelenti az örömforrást. Örömet okoz egy rég várt találkozás egy szeretett személlyel, egy meglepetés vagy egy rég óhajtott vágy beteljesedése. A játék meghatározásához az öröm mellett hozzá kell adnunk, hogy a játék önmagáért való. Maga a játék tevékenysége az, ami a gyermek számára örömet szerez. Mérei Ferenc így határozza meg a gyermek játékát: „...olyan örömszínezettel határoztuk meg, amely nem annyira a kielégülésnek, mint inkább az átélésnek, nem a teljesülésnek, hanem az önmagáért való tevékenységnek az öröme” (Mérei – Binét, 1999, 122-123).

A játék sajátosan céltudatos tevékenység. Ez azt foglalja magába, hogy mindig a gyermek közvetlen indíttatásából ered, illetve hogy a játék célja nem stabil, könnyen felcserélhető. A játék sajátosságai között elengedhetetlen megemlíteni a W. Stern (1871-1938) német pszichológus nevéhez fűződő komoly játék fogalmát. Ez annyit jelent, hogy a gyerek a játék közben azonosul a játékban előforduló szerepekkel, történetekkel, sőt, a kívülállóktól is elvárja ugyan ezt a magatartást.

A *kettős tudat* is jellemzi a gyermek játékát. Míg játék közben keveredik a való- és a képzelt világ, addig a gyermek képes a tudatában a kettőt teljesen elkülöníteni egymástól. Ez annyit jelent, hogy játék közben a gyermek teljes egészében azonosul szerepével, a játékhoz szükséges eszközöket, tárgyakat különféle képességekkel ruházza fel, miközben tisztában van azzal, hogy csak játszik. Amint vége a játéknak, a tárgyak visszanyerik eredeti szerepüket, és a gyermek is levetkőzi magáról a játék során magára vett szerepeket (Szász-Péter, 11-12). A kettős tudat nagycsoportos óvodás korra (5-6 éves) alakul ki. Ekkorra fejlődik ki az az érettségi szint, hogy anélkül tudják beleélni magukat a történetekbe, hogy összetévesztenék magukat egy mesehőssel. A kisebb óvodásoknál még nagyobb hatása van a képzelt világnak, hisz a való életben szerzett tapasztalatok még ingatag talajon állnak. Ugyanílyen kettős tudat létezik a mesében is, mint a játékban, a kettő között a különbség csupán annyi, hogy míg a mesében a gyermek passzívan vesz részt, addig a játékban aktívan. A mesét hallgatja, a játékot viszont cselekszi (Mérei – Binét, 1999, 244-245).

A játéktevékenység jellemzője továbbá az utánzás. Az utánzás a gyermek számára valami felfogható új dolognak a megismétlése, különböző szintű gyakorlása. A fejlődés során az utánzás tárgya és jelentősége változik. Amíg egy hat hónapos gyerek csak

különböző mozdulatokat próbál utánozni, addig egy másfél éves gyerek már képes egyszerű cselekvéssorok utánzására is (Körmöci, 2010, 18).

A játék lényegének megértéséhez ismerni kell ezeket a sajátosságokat és jellemvonásokat, hogy meg tudjuk különböztetni a játéktevékenységet más tevékenységektől, mint például a munka, tanulás vagy az alkotás.

2.2. Játéktevékenység kisiskoláskorban

Azt, hogy mennyire komoly szerepe van a játéktevékenységnek a gyermek életében, pszichológusok és pedagógusok egyaránt elismerik. Kimagasló jelentőséggel bír testi, erkölcsi és szellemi nevelés szempontjából is, hiszen kitűnően fejleszti a képzeletet, a találékonyságot, bajtársiasságot, a fegyelmezettséget és a közösségi érzést. Kiemelkedő szerepe van a játéknak abban is, hogy a tanulók új ismereteket szerezzenek, alkotókészségüket fejlesszék (Bagdy, 2016, 69).

Ha a játéktevékenység helyszínére gondolunk, az óvoda sokkal előbb jut eszünkbe, mint az iskola, pedig iskolás korban sem szabad megfeledkezni a játék fontosságáról. Az iskolai játék teremt lehetőséget arra, hogy a gyermek megtanuljon együttműködni másokkal, megtanuljon érvezni és megfelelően vitázni.

Az iskola küszöbét átlépve a gyermeki játékot háttérbe szorítja a tanulás. Gyakran panaszkodnak a szülők, hogy gyereknek „megint csak a játékon jár az esze”. Mint a dolgozatban már többször említettem, a gyermek számára a játék nem csupán szórakozás. A gyermek játéka az a tevékenység, amely kielégíti mozgásigényét, kipróbálja erőit, fokozza ügyességét, szabadjára engedheti képzeletét. Ami a gyermek számára hiányzik a valóságból, azt játék közben élénk képzelete pótolja. Alsó osztályokban teljesen elfogadott játékos módszereket alkalmazni a tanításban is, amit a tanulók fokozott odafigyeléssel és az órán való aktív részvétellel hálának meg.

A szervezett iskolai játszásra általában négy nagyobb szintéren nyílik lehetőség. Az első ilyen szintér a testnevelés órák. Talán a testnevelés órák keretein belül épül be a legtöbb játékos elem az oktatásba. A második fontos szintér a cserkészmozgalom, ami szintén rengeteg lehetőséget rejt magában játéktevékenység terén. Azok a játékok is értékesek, amelyek az oktatási folyamat részét képezik. Ezeket nevezzük didaktikai játékoknak. Az alsós tantervek közül főleg a matematika, magyar és technika tantárgyak keretein belül kapnak nagyobb hangsúlyt. Az iskolai játéklehetőségek negyedig színterét a napközik képezik. Itt pedagógiailag átgondolt rendben követik egymást a kötött és szabad foglalkozások, mint a tanulás, a játék, a munka és a levegőzés (T.Kiss, 2016, 135).

Az iskolás kor elérése előtt a gyermek tevékenységének nagy százalékát alkotja a játék, vagy játékos tevékenység. Ez az életkor a felfedezések életkora. Ilyenkor kezd megismerkedni a gyermek a környezetében lévő tárgyakkal, árgus szemekkel figyeli a felnőttek munkáját és egyre nagyobb vágyat érez, hogy ő is hasonló munkát végezzen (Bagdy, 2016, 69).

Elérve a 6-10 éves kort a gyerekek egyre több időt töltenek a kortársaikkal, ezzel egyenesen arányosan pedig csökken a szülőkkel töltött idő. Ebből az okból kifolyólag két lényeges tekintetben is megváltozik a gyermek viselkedése, először is a tevékenység *tartalma*. Szülői felügyelet alatt nagy valószínűséggel valamilyen szinten befolyásolva van a gyermek játéktevékenysége, és megjelenik a munkavégzés bármelyik formája (házi feladat elkészítése, hangszereken való gyakorlás, stb). Ezzel ellentétben, azonban amikor több gyerek van együtt felnőtt felügyelete nélkül, akkor szinte egyáltalán nincs jelen a munkavégzés, egyszerűen „csak” játszanak.

Másodsorban megváltoznak a *társas befolyásolás* formái. Amikor a gyerekek felnőtt felügyelete mellett folytatják játéktevékenységüket, minden esetben a felnőtt az a személy, aki szükség esetén békét teremt, rendfenntartó szerepet tölt be, megoldást ad a vitákra. Ha viszont a gyerekek egymás között játszanak, akkor bizony egyéni feladatuk, hogy tekintélyt és felelősséget teremtsenek. Bizonyos esetekben az erő teremti meg a jogot, és a csapatot a legerősebb gyerek irányítja, gyakoribb azonban, hogy az alkudozás, egyezkedés és vita árán alapozódik meg a hatalom (Cole-Cole, 2006, 557).

A kortárs csoportok megjelenése a 6-12 éves korosztálynál felveti a kérdést, hogy hogyan tanulják meg a gyerekek, hogy társas viszonyaikat önmaguk szabályozzák? Nos, a válasz a szabályjáték. Ezt a korosztályt ugyanis a szabályjáték jellemzi. A játékot a közösen vállalt fegyelem és becsület törvényei ellenőrzik (T. Kiss, 2016, 135). Nagyjából a 7-8 éves kortól a szabályok válnak a játék lényegévé. Ezek határozzák meg, hogy a játéktevékenységen belül ki mit csinálhat és mit nem, milyen szerepeket kell épp játszani. A kisgyermekkorú fantáziajátékkal – ahol azért szintén vannak szabályok – ellentétben a kisiskolás gyermek szabályjátékában a játékosoknak előre meg kell egyezniük azokban a szabályokban, amelyekhez igazodniuk kell tevékenységük során. Aki ezeket a szabályokat kölcsönös megegyezés nélkül megváltoztatja, az „csal” (Cole-Cole, 2006, 558).

A gyermek szabálytudatát és az erkölcsi ítélet fejlődését Piaget vizsgálta fiúkon és lányokon egyaránt. A fiúkat a golyózással, lányokat az ipiapacs egyik változatáról kérdezte ki. A vizsgálat során olyan kérdésekre kereste a választ, hogy mennyire tudatosak a gyerekek a játékszabályok a játék folyamata közben? Hogyan érti a gyermek ezeket a

szabályokat, hogyan magyarázza eredetüket? Konkrét esetekben hogyan alkalmazza a szabályokat? Miután megvizsgálta az eredményeket és levonta a következtetéseket, megállapította, hogy úgynevezett *kettős szabálytudatról* van szó. Ezt a kettősséget Mérei Ferenc Piaget nyomán a következőképp határozta meg: „...*a játszótárs ebben a szakaszban (a szabályjátékban) valójában nem a másik gyerek, aki ugyanennek a szabályrendszernek esetleg más fozslányait őrizte meg, hanem az az elvont és a játék folyamán ideálként követett nagy gyerek, akinek viselkedését a kisebb utánozni igyekszik*” (Mérei-Binét, 1999, 214-216).

Ha összehasonlítjuk az óvodáskorúak játékidejét a kisiskolások játékidejével, egyértelműen látszik, hogy iskoláskorba lépve a játékra fordítható idő jóval kevesebb. Ez nem annak tudható be, hogy az iskolás gyermek játékigénye csökkent, csupán az iskolai kötelezettségei miatt kevesebb idő jut a játékra. A tanítás-tanulási folyamatban a játék megfelelő helyét és idejét feltétel nélkül biztosítani kell.

A tanórák után a tanulónak feltétlenül szükségük van a mozgásos tevékenységekre, hogy testileg és szellemileg felfrissülve tudjanak összpontosítani a következő órán. Leszámítva azonban azt, hogy a gyermekeknek természetüknél fogva szükségük van a játékra, nem minden játékot szeretnek egyformán. Ebben a korban már leginkább az olyan játékokat preferálják, amelyekben bizonyos nehézségeket kell leküzdeni a cél elérése érdekében. A szünetekben többnyire futkároznak, ugrálnak, kisebb-nagyobb csoportokban játszanak. Kialakulnak a játékokban a nembeli sajátosságok. Bizonyos játékokat csak fiúk, míg néhányat csak lányok játszanak.

A kisiskolás fiúk játékában a versengés, erőfitogtatás, a vetélkedés van előtérben. Jellemző játéktevékenység körükben a futball, különböző fogócskák. Ezzel szemben a lányok sokkal szolidabban, alkalmazkodóbban játszanak. Ők a különböző körjátékokat, ugróiskolákat részesítik előnyben. Természetesen vannak olyan játékok is, amelyeket a fiúk és lányok együtt játszanak. Ilyen például a bújócska, fogócska, cicás, stb. Itt azonban az a különbség, hogy a lányok a játékért izgulnak, míg a fiúk számára a győzelem öröme a mérvadó (Bagdy, n.é., 70- 71).

III. A NÉPI JÁTÉK FOGALMA ÉS OSZTÁLYOZÁSA

„Amit csak hall a gyermek, könnyen elfelejti. Amit lát is, már inkább megjegyzi. De amiben ő maga is tevékenyen részt vesz az bizonyosan bevésődik az emlékezetébe.”

Kodály Zoltán

A játék szót hallván minden ember tud asszociálni valamire, de a kifejezés pontos meghatározása a néprajzban nem egyszerű feladat. Leginkább talán a munkával és a rítussal való összehasonlítás a megfelelő útmutató, ahol a munka a „gyakorlati kötelesség” a rítus pedig a „morális kötelesség”. Az így meghatározott játék azonban még mindig nagyon sok mindent magába foglal a sportokon, kártyajátékokon keresztül a társasjátékokig. A játékok egy igen nagy és viszonylag kívülálló csoportját alkotják a *népi játékok*, melyet kialakulása és funkciója különböztet meg más játékoktól (Lázár, 1997, 19).

A gyermek fejlődésének, mindennapjainak szerves részét képezték a népi játékok. Születéstől fogva minden korosztálynak megvan a megfelelő játéktípus. A csecsemőknek a ringatók, csiklandozók, döcögtetők valók, az óvodásoknak a párválasztók, mozgásos játékok, iskolásoknak pedig a szabályjátékok (Kádár – Bodoni, 2010, 50).

A népi játékok egy adott nép kultúrájához tartoznak és szoros összefüggésben állnak más népi alkotó tevékenységekkel: népművészet, néptánc, népzene, illetve a népszokások. Egykor a népi játékok rituális jelleggel bírtak. Együtt játszották felnőttek és gyerekek, fiatalok és idősek (Kovács–Bakosi, 2005, 207). A hagyományos közösségekben a játékok tanulási-tanítási folyamata természetes módon valósult meg. A kisebb gyerek az idősebbektől leste, tanulta el a népi játékokat, hisz gyakran a nagyok gondjaira voltak bízva testvéreik, rokonaik. Kezdetben a kicsik néhány fős csoportokban külön játszottak a nagyobbaktól, korosztályuknak megfelelő játékokat, de amint képességeik lehetővé tették, maguk is beálltak idősebb társaik közé (Hutterer, 2013, 5).

A népi játékok általában véve szabályhoz kötöttek és szerkezetüket tekintve egyszerűek, életkorhoz való alkalmazkodásuk rugalmas, ami napjainkban egyre csak növeli népszerűségüket. Ezekbe a játékokba beépültek olyan játékos elemek, mint a mozgásosság, a versenyszellem, az önfelelt játék élménye, a titokzatosság (Kovács–Bakosi, 2005, 207).

Azon kívül, hogy a gyermekjátékok által bizonyos készségeket, tevékenységeket tudott elsajátítani a gyermek, az önértékelése is kialakult, hiszen olyan feladatok elé állították, amit képes volt megoldani, a megfelelő önértékelés pedig elengedhetetlen az ember lelki egészségéhez.

A népi játékok osztályozása

Előbb vagy utóbb minden tudományág eljut arra a szintre, hogy az összegyűlt adat mennyiségét valamilyen módon rendszerbe kell sorolnia az átláthatóság érdekében. Nem történt ez másképp a népi játékok esetében sem.

A népi játékok gyűjtése kezdetben nem feltétlenül az utókornak való fennmaradás érdekében történt, hanem inkább a nyelvészek számára volt érdekes a játékok szövegei miatt, ezt ugyanis a nemzeti önazonosság örökségeként jegyezték le. A játékgyűjtemények közül fontos kiemelni Kiss Áron *Magyar gyermekjáték-gyűjteményét*, ami 1891-ben került kiadásra és több mint ezer játékot ír le dallammal és származási hely megjelölésével (Kádár – Bodoni, 2010, 51).

A népi játékok osztályozása több szempont szerint történhet. Először is szövegük szerint osztályozták a népi játékokat. Ebben a rendszerben a játék szövege a fontos, a játékleírást és a dallamot mellékesnek tekintették. Ez a fajta rendszer elsősorban nyelvészek számára hasznos, kitűnően bemutat különböző nyelvjárásokat, de hamar kiderült, hogy ez az osztályozás nem kielégítő, hiszen nem minden játéknak van szövege, a botos pásztorjátékok például a rendszeren kívül esnének.

Járdányi Pál újabb rendszerbe sorolta a népi játékokat, és dallam szerint csoportosította őket. Dallama viszont még kevesebb játéknak van, mint szövege, így a kiolvasók, eszközös játékok nagy része, bizonyos fogócska változatok nem illeszthetők a rendszerbe. Igaz Mária volt az a személy, aki térforma szerinti csoportosítást készített, de osztályozták később korosztály szerint, cselekmény szerint és földrajzi előfordulás alapján is, viszont egyik sem volt teljes mértékben kielégítő. Az MTA Zenetudományi Intézet archívumában jelenleg Lázár Katalin által kidolgozott játékmag szerinti csoportosításban vannak rendszerezve a népi játékok (Lázár, 1997, 27-28).

A fentebb említett csoportosítás szerint a népi játékot négy nagy tömbbe soroljuk, amelyekhez különböző játéktípusok tartoznak:

I. Eszközös játékok:

- *Tárgykészítő játékok*
- *Eszközös ügyességi játékok*
- *Labdajátékok*
- *Sport jellegű népi játékok*

II. Mozgásos játékok

- *Ölbeli gyermekjátékok*

- *Különféle ügyességi és erőjátékok*
- *Fogócskák*
- *Sokféle vonulás*

III. *Párválasztó játékok*

- *Párválasztó körjátékok*
- *Leány kérő játékok*
- *Párválasztó társasjátékok*

IV. *Szellemi játékok*

- *Szellemi ügyességi játékok*
- *Beccapós játékok*
- *Kitalálós játékok*
- *Rejtő kereső játékok*
- *Tiltó játékok* (Kádár – Bodoni, 2010, 51).

Két további tömb, a *mondókák* és a *kiolvasók* függelékszerűen kerültek a játéanyag végére. Ezen játéktömbön belül említjük a *természetmondókákat*, *növénymondókákat*, *állatmondókákat*, *bölcsődalokat* valamint a *kiolvasók* különböző fajtáit. Ezek lényegesen eltérnek a játékoktól, de mivel ezek is a gyermekfolklór részei, így foglalkoznunk kell velük (Lázár, 1997, 29).

Eszközös játékok

A néprajzi irodalom külön említi a játékeszközt illetve a játékszert. A játékeszközök nem kifejezetten a játékhoz készült tárgyak, de felhasználhatók a játékban is, viszont funkciójukat csak a játék során töltik be. Ezzel szemben a játékszerek olyan eszközök, amelyet a gyermekek vagy akár felnőttek tudatosan formáltak a játék teljessége érdekében. Ilyen például a papírból hajtogatott repülőgép.

Új játékok tömbbe való besorolásánál fontos figyelembe venni, hogy az eszköz valóban a játék központi eleme-e, mert csak azok a játékok tartozhatnak ide, amelyekben az a legfontosabb, hogy mi történik a játékeszközzel vagy játékszerrel. Ezt azonban nem mindig egyszerű eldönteni. Amikor az ugróiskoláról kérdezzük valakit, nem valószínű, hogy azt mondja „az volt a legérdekesebb, hogy ki hogyan tudja dobni a kavicsot”. Ehelyett inkább olyan válaszokkal találkozunk, hogy „az volt a legügyesebb, aki úgy ugrált végig a pályán, hogy nem ért a vonalhoz”. Ebből viszont az következik, hogy az

ugróiskolában elengedhetetlen eszköz (a kavics) ellenében ez mégsem eszközös játék, hanem mozgásos.

Mozgásos játékok

Valamiféle mozgás természetesen mindegyik játékban előfordul, mégsem tartozik minden a mozgásos játékok közé. A labdajátékban igen fontos szerepet tulajdoníthatunk a mozgásnak, ennek ellenére azonban ott a labda, mint eszköz a játék központi eleme (Lázár, 16, 20).

A mozgásos játékok tömbjébe azok a játékok tartoznak, amelyekben mozgás közben játékos formában versengenek egymással a játékosok. Bizonyos szempontból ez a legnagyobb játéktömb, itt keletkeznek leggyakrabban új típusok.

Párválasztó játékok

Az érzelmi kapcsolatok kialakítása ugyanolyan fontos volt a gyermekek számára is mint a felnőttek esetében. A párválasztó játékok voltak erre a legkiválóbb eszköz. A baráti szimpatizálások, vonzódások nem csak fiúk és lányok között alakultak ki, hanem – főként kisebbeknél – lányok és lányok egymás között is kifejezték barátságukat. A fiúk bizonyára nem tartották elég férfiasnak, mert szinte sosem játszottak ilyesmit, sőt, a lányok párválasztó játékába sem álltak be. Szerepet játszott ebben az is, hogy a többi fiú mit gondolt volna, ha egyik társuk mondjuk *Fehér liliomszálat* játszik.

Mai napig is a gyermeki természetből adódóan 8-12 éves korban megfigyelhető leginkább a nemi elkülönülés. Nem volt ez másképp régen sem, ezért a párválasztó játékok leginkább ennek a korosztálynak a játékigényét szolgálják (Lázár, 1997, 40).

Szellemi játékok

Mint ahogy a játéktömb neve is elárulja, ezekkel a játékokkal a fiatalok szellemi képességeit, gondolkodását lehet fejleszteni. Ha ilyen játékot játszunk fontos, hogy jó memóriával, elegendő furfanggal, gyors reagáló képességgel rendelkezünk. Ezeket a játékokat szinte mindenféle korosztályban játszhatunk (Lázár, 23).

3.1. A népi játék jelentősége a gyermek életében

Fontos jellemzője a népi kultúrának, hogy nem passzív jellegű, hanem aktív és cselekvő jellegű, emellett az is elengedhetetlen, hogy változatokban él. A játék és a kultúra

összefüggéseinek tükrözői a népi gyermekjátékok. A ma ismert gyermekjáték nemzedékeken keresztül fejlődött azzá, amit ma ismerünk.

A népi játéknak lényegében kétféle szerepéről beszélhetünk: a *lélektani szerepről* és a *társadalmi szerepről*.

A *lélektani szerep* azt mutatja meg, hogyan hat a játék az egyénre. A hagyományos falusi társadalmakban már az újszülött csecsemőt is játék vette körül. Szülei, nagyszülei, testvéreik altatókat énekeltek, mondókáztak, csiklandoztak, simogattak, térden lovagoltattak, amiken keresztül megismertették a kisbabát a saját testrészeivel, azok mozgásával. Különböző tárgyakkal, anyagokkal, azok funkciójával és állagával is a játékon keresztül ismerkedhettek meg. A játékon keresztül alakult ki az az egészséges önbizalom és megfelelő önértékelés, amely elengedhetetlen a megfelelő lelki fejlődés érdekében.

Társadalmi szerep. A játék amellet, hogy kedvtelés és sport, előkészíti a gyereket az életre is, ugyanis nagy szerepet játszik a szabálytudat kialakulásában, amely a közösségi viselkedés fontos része. Segít, hogy a gyermek megtanulja elmélyíteni érzelmeit, megmozgatja fantáziáját, valamint a fizikai erejét is fejleszti. A játék során tanulják a gyermekek a bátorságot, az óvatosságot és a kitartást is. Azáltal, hogy a gyermek megtanul alkalmazkodni a játékszabályokhoz, megtanulja elfogadni a társadalom elvárásait is, ami nem kis mértékben növeli benne a felelősségérzetet. A játék arra is alkalmas, hogy a gyerek megtanuljon kapcsolatokat kialakítani a többiekkel, elsősorban a kortársaikkal, tehát a játék segít a társadalomba való beilleszkedésben (Balogh, 2017, 7-8). Egy-egy játék keretét adja azoknak a változatos, fejlesztő hatású tevékenységeknek, amelyben a gyermekek szellemi, fizikai és kézügyességére van szükség. A játékok által formálódik bátorságuk, esetenként magabiztos fellépésük. A játék azáltal, hogy elősegíti a gyerekek testi-lelki fejlődését, készíteti őket arra, hogy egyre ügyesebbek, okosabbak legyenek (Papp, 2004, 8).

A mai városiasodott kultúra természetesen sok mindenben eltér a régi falusi kultúrától. Más az emberek életvitele, más lehetőségeik vannak, más jellegű közösségekhez tartoznak. Azonban ezekbe a más helyzetekbe ugyan úgy meg kell tanulnunk beilleszkedni, mint régen, és meg merem kockáztatni a kijelentést, hogy sokkal nehezebb dolgunk van, mint felmenőinknek. A népi játékok viszont hatalmas segítséget nyújthatnak ebben, csak minden korosztállyal a megfelelő játékokat kell játszani az életkori sajátosságokat figyelembe véve.

Napjainkban talán még nagyobb szükség van arra, hogy a gyerekek megismerkedjenek az őket körülvevő természettel, virágokkal, rovarokkal, állatokkal. Egyre gyakoribb jelenség – főként városokban – hogy a gyermekek számára teljesen idegen tevékenység mondjuk a kecskefejtés. Sőt, sok virágot, növényt is csak csokorba kötve ismernek fel, és nem biztos, hogy ismerik természetes lelőhelyüket.

A népi játékok fontos szerepe továbbá az önértékelés és a csoporttudat kialakításának elősegítése. Játék közben mindenki rájön, hogy mi az, amiben ügyes, és miben kevésbé. A csoporttudat kialakulása azért fontos, mert ez az alapja a későbbi kisebb, nagyobb csoportokhoz való tartozás tudatosságának. A népi játékok használata által találjuk meg a nemzettudat, hazafiasság gyökereit is.

Sokan azt vallják, hogy a népi kultúra maradi, a lecsengett régi idők hozzátartozói. Ebben van is némi igazság, azonban a népi játékokkal vagy a hagyományőrzéssel nem az elavult, régi világot kívánjuk visszahozni, hanem kimenteni és a mai társadalomra szabni azt, ami általános szükségletet elégít ki és ezért ma is szükségünk van rá. Nem kizárólag a hagyományos játékokra kell támaszkodnunk, hiszen semmi ördögtől való nincs abban, ha a gyermek sakkozik, társasjátékozik, vagy számítógépes játékokat játszik, hisz ez a rohamosan fejlődő világ velejárója, de törekedni kell arra szülőként és pedagógusként egyaránt, hogy ne maradjon ki a gyermek életéből az sem, amit a népi játékok tudnak nyújtani (Lázár, 1997, 22- 24).

A népi játékok kutatása csaknem 200 évre tekinthet vissza. A játékok rendszerezését több szempontból is próbálták megvalósítani, dallam szerint, térforma szerint, életkor szerint, de mindegyik rendszerezésnek voltak hátulütői. Végül Kerényi György valósította meg a játékok rendszerezését játékcselekmény szerint. Ez nem mást jelent, mint a legjellegzetesebb gesztusokat, mozdulatokat és mozgásváltozásokat, amelyek a szöveggel szoros kapcsolatban vannak (Balogh, 2017, 10-11).

Az iskola keretein belül a népi játékok sokszínűségének köszönhetően a leleményes pedagógus minden életkorra, minden helyzetre, minden alkalomra megtalálhatja a megfelelő játékot. Az iskolai és iskolán kívüli játékfoglalkozások szervezeti formái a következők lehetnek:

- testnevelés óra
- óraközi szünet
- kirándulás
- napközi otthon
- fakultatív szakkörök

Mivel az 1-2. osztályosok testnevelés óráin a játék igencsak központi helyet foglal el, meg kell ragadni az alkalmat és beépíteni a népi játékokat az órába. Tökéletesen alkalmasak a mozgásigény kielégítésére a különböző fogó típusú játékok, a sport jellegű népi játékok, az ügyességi és erőjátékok, stb. Ezek a játékok az oktatás folyamán biztosítani tudják, hogy:

- a tanulók elsősorban játszani tanuljanak meg
- a futás, ugrás, térben való tájékozódás, reakcióidő készségek fejlesztését szolgálják
- ezen alapkészségek (gyorsfutás, megindulás, megállás futás közben, irányváltoztatás) előfeltételei a testnevelés képzésének (Hocza – Bóka, 2013, 17).

IV. A KUTATÁS MÓDSZERE ÉS EREDMÉNYEI

A kisiskolás gyermek játéktevékenységének vizsgálata a pedagógusok szemszögéből

„A kisgyermek „joga és világa” a játék. Játék a gyermek kollektív életnyilvánulásainak kerete, az ő szociális vonatkozása. Az a gyerek van lelke mélyén kisémmizve, aki nem játszhatik.”

Karácsony Sándor

Az iskolába lépő gyermek számára kiemelkedő fontossággal bír a megfelelő mozgásmennyiség biztosítása. A játék, mint mozgásos tevékenység, nem csak a testi, de a gyermek érzelmi, értelmi és szociális képességeit is fejleszti. Megfelelő időt és teret kell biztosítani a gyermek számára a különböző mozgástevékenységek végrehajtására, ami elsősorban a szülő, másodsorban pedig a pedagógus feladata. Az iskoláskorúaknak kitűnő fogó- és futójátékok, váltóversenyek, labdajátékok nemcsak a mozgáskoordinációban segítenek, de játékélményt is nyújtanak.

Az elmúlt évben ebben a témakörben végzett kutatásom a megfigyelés módszerén alapult, melynek során meghatározott időtartamon belül személyesen figyeltem meg a negyedik osztályos gyerekek iskolai játéktevékenységét, ez főként az óráközi szünetekre irányult. A téma és az ezzel kapcsolatos vizsgálatok felkeltették az érdeklődésem, ezért döntöttem a folytatás mellett.

Az eredeti terv szerint idén a téma vizsgálatát a pedagógusok szemszögéből próbáltam megközelíteni, a kérdésben érintett pedagógusok körében interjúkat terveztem készíteni. Az elképzelést azonban a kialakult orosz-ukrán konfliktus, illetve az ennek következtében bevezetett iskolai kényszerszünet megakadályozta. Ezért online kérdőív formájában kérdeztem meg az alsós pedagógusokat három felső-Tisza-vidéki iskolában, milyennek látják ők a kisiskolás gyermekek játéktevékenységét, illetve mennyire ismerik és használják a népi játékokat pedagógiai munkájuk során.

A dolgozat megírása során – azon túl, hogy a szakirodalom feldolgozása révén szerettem volna rávilágítani a gyermeki játéktevékenység fontosságára, a népi játék fejlesztő hatására, legfontosabb célom az volt, hogy választ kapjak arra a kérdésre, mennyire eredményesek a Kárpátalján szervezett népi játék/néptánc továbbképzések? Milyen mértékben használják a gyerekek a népi játékokat az iskola keretein belül?

4.1. Hipotézisek

A vizsgálat megkezdése előtt az alábbi hipotézisek fogalmazódtak meg:

- *H1*: Feltételezem, hogy a Kárpátalján megrendezett népi játék/néptánc továbbképzések eredményeként a kárpátaljai felső Tisza-vidéki alsós tanítók körében egyre népszerűbbek a népi játékok és munkájuk során is használják azokat.
- *H2*: Feltételezem, hogy azok a gyerekek, akik rendszeresen részt vesznek népi játék foglalkozásokon, használják és népszerűsítik azt az iskola keretein belül is.

4.2 A kutatás helyszíneinek bemutatása

A kutatásom helyszínéül három kárpátaljai felső-Tisza-vidéki iskolát választottam az alábbi szempontokat figyelembe véve: olyan iskola, ahol heti rendszerességgel tartanak népi játék/néptánc foglalkozásokat; olyan iskola, ahol bár vannak ilyen foglalkozások, nem mondható rendszeresnek; olyan iskola, ahol nincsenek népi játék/ néptánc foglalkozások (esetleg nyaranként, táborokban). Ezen szempontok alapján a következő iskolákra esett a választásom: Viski Kölcsey Ferenc I-III. fokozatú Oktató – Nevelő Intézmény, a Huszti Magyar Általános Iskola, valamint az Aknaszlatinai Bolya János Líceum.

A Viski Kölcsey Ferenc I–III. fokozatú Oktató-Nevelő Intézmény Középiskola és Óvoda ebben a formájában 2017 februárja óta működik. Korábban Viski Kölcsey Ferenc Középiskola néven volt ismert a felső-Tisza-vidéki nagy százalékban magyar lakta településen. Oktató- nevelő státuszának köszönhetően egy négy csoporttal működő magyar tannyelvű óvoda tartozik az irányítása alá.

Az iskola jelenleg 365 gyerekekkel büszkélkedik, amelyből 162 alsó tagozatos. Tanári kara 36 képzett szakemberből áll, melyek közül 8-an alsó tagozatos tanítónők. A tanintézményben elsőtől tizenegyedik osztályig van lehetőségük a diákoknak a tantervi követelmény teljesítésére, azonban a diákok nagy része a kilencedik osztály befejezése után más intézményben folytatja tanulmányait. Az iskolában töltött évek során a gyerekeknek lehetőségük van fakultatív programokon, szakkörökön részt venni. Az intézményben néptáncgyűttes is működik, akik nívós versenyeken igen szép eredményeket érnek el évről-évre. A pedagógusok támogatják tanítványaikat erősségeik kibontakoztatásában. Példaértékű segítőkészséggel, alázattal, odafigyeléssel viszonyulnak egymáshoz és hivatásukhoz.

A Huszti Magyar Tannyelvű Általános Iskola 1993-ban indította el első osztályát. Huszon több nemzetiség - köztük magyarok is – nagy számban élnek, ezért az egyre csak növekvő igényt kielégítve a szülők kérésére létrehozta egy magyar tannyelvű iskolát.

Az iskola elsődleges céljai között említhetjük a tanulók általános és középfokú oktatáshoz való jogának biztosítását, a kedvező feltételek megteremtését a gyermek egyéniségének kibontakoztatására, a nemzeti öntudat és a tehetség támogatása a felsőoktatási intézményekben való továbbtanuláshoz.

Az intézményben jelenleg 21 pedagógus dolgozik, akik közül négyen tevékenykednek alsó tagozatos tanítóként. A módszertani munka megszervezésében fontos szerepe van az iskola módszertani osztályának, valamint az iskolai módszertani tanácsnak.

Az *Aknaszlatinai Bolya János Középiskola és Líceum* elé sok akadály gördült az élet során, amíg sikerült megalakulnia. Már az 50-es években a község magyarsága mindent megmozgatott, hogy magyar tannyelvű középiskola alakuljon, ám ezt számos tényező nehezítette (megfelelő végzettségű pedagógusok hiánya, különböző engedélyek hiánya).

1989-ben az egyesített ukrán-orosz-magyar tannyelvű iskoláktól különváltak a magyar tannyelvű osztályok és visszaállították az önálló magyar tannyelvű általános középiskolát. 1992-től az Aknaszlatinai 3. számú Bolyai János nevet viselő magyar tannyelvű általános középiskola néven működik.

Az intézményben jelenleg 178 tanuló van, melyek közül 79-en alsó tagozatosak. Tanári kara 21 képzett pedagógusból áll, amiből 4 fő dolgozik alsós tanítóként.

Az iskolában a tanulóknak lehetőségük van humán és reál szakkörökön való részvételre, például irodalom-, színjátszó-, matematika-, német- vagy informatika szakkörök.

4.3 A vizsgálat módszere és eredményei

A kialakult helyzetre való tekintettel a módszerül a kérdőívezést választottam, amit Google Űrlap formájában, online felületen hoztam létre. A kutatás célcsoportja a fentebb említett három iskola alsós pedagógusai voltak, akiktől azt szerettem volna megtudni, hogy tanári szemmel hogyan látják a kisiskolás gyermek játéktevékenységét, valamint hogyan viszonyulnak ők a népi játékokhoz és azok használatához az oktatásban.

A kérdőív összeállítása során alkalmaztam zárt, valamint nyílt végű kérdéseket. A kérdőívet felvezető ismertető által a pedagógusok tájékozódhattak, milyen céllal töltik ki az adott kérdőívet. A 17 kérdésből álló kérdőív célirányosan 16 pedagógushoz lett kiküldve, akik mind kitöltötték a kérdőívet.

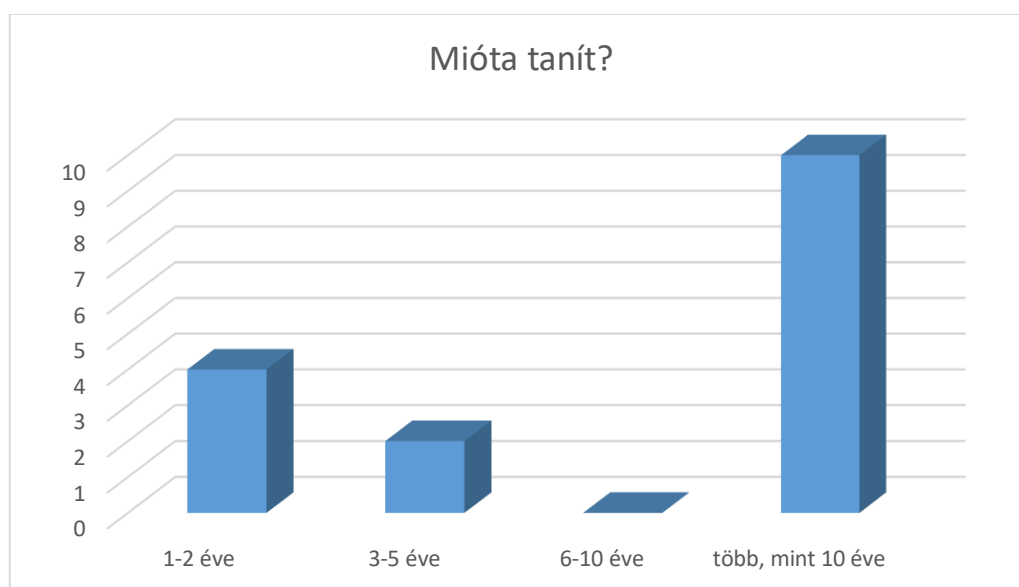
Eredmények

A kérdőív első kérdésében a kitöltők nemére kérdeztem rá, amelyben nem meglepő módon a „nő” válaszlehetőséget jelölte minden kitöltő, tehát 16 nő töltötte ki a kérdőívet.

A második kérdésben mindenkinek azt a tanintézményt kellett beírnia, amelyikben dolgozik. Az alábbi eredmények születtek:

- *Viski Kölcsey Ferenc I-III Fokozatú Oktató-Nevelő Intézmény Középiskola és Óvoda* – 8 fő
- *Huszi Magyar Tannyelvű Általános Iskola* – 4 fő
- *Aknaszlatinai Bolyai János Líceum* – 4 fő

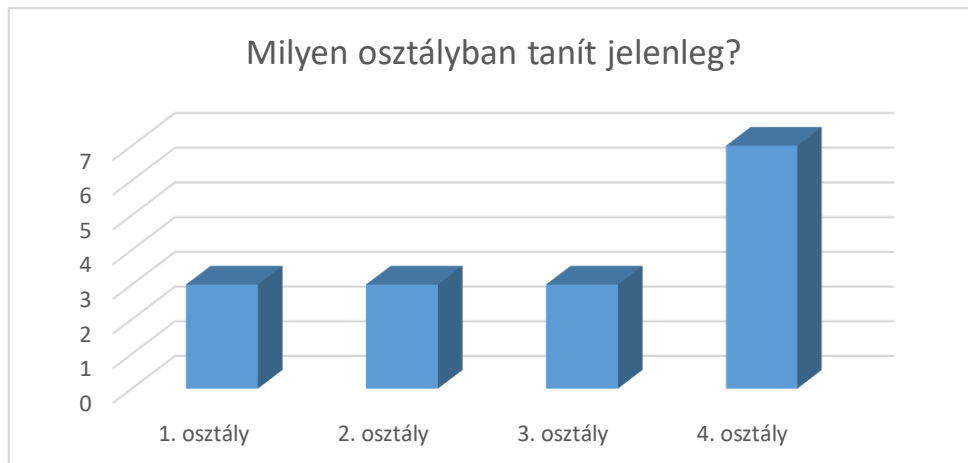
A kérdőív harmadik kérdése az alsós pedagógusként folytatott munkatapasztalatra irányult. Fontosnak tartom ezt a kérdést a vizsgálat szempontjából, hiszen a több év munkatapasztalattal rendelkező pedagógus egész más szemmel tekinthet a játéktevékenység fontosságára és alkalmazására, mint egy pályakezdő. A kérdéshez négy válaszlehetőség volt feltüntetve, amelyekből kiderül, hogy a megkérdezett tizenhat személyből tíz több mint 10 éve tanít iskolában. Két személy választotta a „3-5 éve” válaszlehetőséget, négyen pedig az 1-2 éve választ jelölték.



1. számú ábra: A pedagógusok munkaviszonyának diagramja

Forrás: Saját szerkesztés

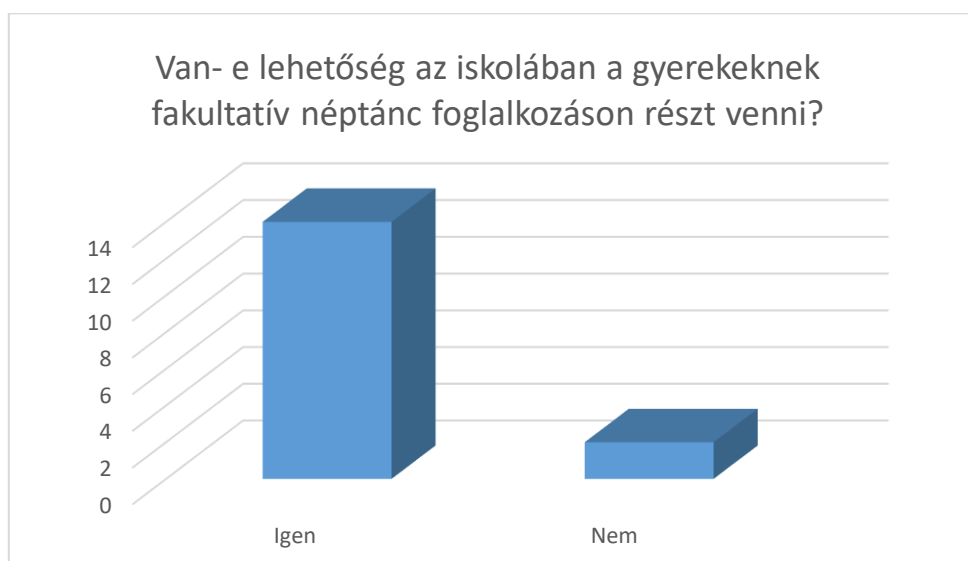
A következő kérdésben arról kérdeztem a kitöltőket, hogy melyik osztályban tanítanak jelenleg. A válaszokat elemezve a mérleg nyelve minimálisan a negyedik osztály felé billen, ugyanis 7 személy választotta ezt a válaszlehetőséget. A maradék három osztályban arányosan három-három-három pedagógus tanít.



2. számú ábra: Melyik osztályban tanít a pedagógus

Forrás: Saját szerkesztés

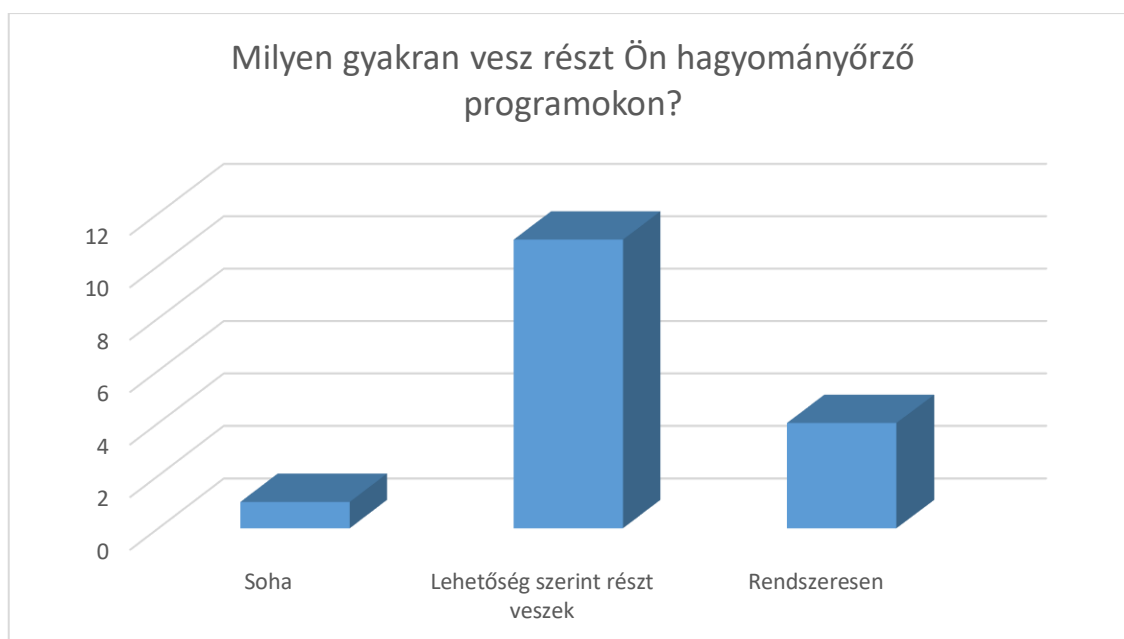
Ahogy az témaválasztásom is alátámasztja, én nagyon fontosnak és hasznosnak tartom a játéktevékenységet, azon belül is a népi játékok fejlesztő hatását a gyermekekre. Bár nem ez a fő munkaterületem, mégis lehetőségeimhez mérten igyekszem minél több településre eljutni népi játék foglalkozással óvodába és iskolába egyaránt. Ezáltal „saját bőrükön” tapasztalhatják meg a gyerekek és a pedagógusok egyaránt, hogy ezen játékok által milyen mértékben fejleszthetők a gyerekek. Ezért fogalmazódott meg bennem a kérdés, ami a kérdőívbe is bekerült, hogy „Van-e lehetőségük a gyerekeknek népi játék/néptánc foglalkozáson való részvételre az iskolában?” Számomra pozitívan értékelt válaszként 14 pedagógus válaszolta, hogy igen, a gyerekeknek van lehetőségük az ilyen foglalkozásokon való részvételre és mindössze ketten választották a „nem” válaszlehetőséget.



3. számú ábra: A gyerekek népi játék/néptánc foglalkozáson való részvételi

lehetőségei. Forrás: Saját szerkesztés

Bár én még nem vagyok gyakorló pedagógus, gyermekkorom óta életem része a hagyományörzés, ezért amikor csak lehetséges, részt veszek különböző népi játék/ néptánc módszertani továbbképzéseken, és hiszem, hogy az itt kapott tudás a jövőbeli pedagógiai pályám során nagy hasznomra fog válni. Az általam választott célcsoportnak is feltettem ezt a kérdést: „*Milyen gyakran vesz részt Ön hagyományörző programokon?*”; ehhez három válaszlehetőség volt jelölhető: *soha; lehetőség szerint részt veszek, rendszeresen*. A legtöbb válasz (11 fő) a „*lehetőség szerint részt veszek*” opcióra érkezett. Ezt követte 4 válasszal a „*rendszeresen*”, valamint egy pedagógus választotta a „*soha*” válaszlehetőséget.



4. számú ábra: *A pedagógusok hagyományörző programokon való részvételi szokásai*

Forrás: *Saját szerkesztés*

Következő kérdésem az volt, hogy milyen szinten ismeri a kitöltő a népi játékokat, amelyre mind a 16 kitöltő azt válaszolta, hogy *ismeri* és munkája során használja is a népi játékokat. Véleményem szerint ennek egyik oka a különböző szervezetek által rendezett továbbképzések, nyári táborok, ahová az esetek nagy részében pedagógusok kísérik a gyerekeket, és lehetőségük van a gyerekekkel közösen bekapcsolódni a programokba.

Ebből kifolyólag nagy érdeklődéssel olvastam a következő kérdésre adott válaszokat. Az „*Ön milyen népi játékokat ismer vagy tanít? Kérem írja le röviden.*” kérdés saját válaszlehetőség megadását igényelte. A válaszadók közül nem mindenki sorolt fel kizárólag népi játékot, valamint olyan válaszadó is volt, aki nem konkrét játékot, csupán

egy játéktípust (*fogócskák, kiszámolók, körjátékok*), vagy egy tájegység játékait (*Szatmári gyermekjátékok*) adta meg válaszként. Ezt leszámítva legtöbbször említett játék volt a „*Búj, búj, zöld ág*” (8 fő), „*Lánc, lánc, Eszterlánc*” (5 fő), „*Elvesztettem zsebkendőmet*” (5 fő), „*Fekcskét látok*”(3 fő), „*Hatan vannak a mi ludaink*” (3 fő), „*Kiszáradt a diófa*” (2 fő). A játék felsorolások után az egyik kitöltő az alábbi mondattal egészítette ki válaszelehetőségét: „...és olyan egyéb énekes játékok, kiszámolók, ünnepkörhöz tartozók, melyek a haza szeretetére és a magyarság megtartására ösztönzi a gyerekeket.”



5. számú ábra: A pedagógusok által leggyakrabban használt népi játékok

Forrás: saját szerkesztés

A kilencedik és tizedik kérdésben a felől érdeklődtem, hogy a kérdezett pedagógusok hasznosnak tartják-e a játék alkalmazását tanóra keretein belül, és ha igen, akkor indokolják meg, hogy mi okból. A kérdésre pozitív válasz érkezett, ugyanis minden kitöltő személy hasznosnak tartja a játékok tanórai alkalmazását. Az indokok között nagyjából mindegyik válasznál megegyezik, hogy a játék segít a gyermek számára a szocializálódásban, feszültségoldó és közösségépítő hatása van. Néhány választ azonban szeretnék kiemelni. Az egyik pedagógus azt válaszolta, hogy „*Mert segíti a gyerekek tanulási folyamatát, ezáltal mondhatnám úgy is, h "játszva tanulnak". Emellett ők is megismerik, sőt őrzik kulturális értékeinket, megélhetik a hagyományainkat.*” Érkezett még egy ehhez hasonló válasz, ami az én véleményemmel is nagyban megegyezik: „*A játékok alkalmazása főleg a közösségformáló jellemet formálja. Ezen kívül a néphagyományok ápolása erősíti az összetartozás érzését és a nemzettudatot is. Játszva megtanulják a gyerekek azt, hogy mennyire fontos az egymásra figyelés.*” És az utolsó, amit kiemelnék:

„A gyermekek nagyon szeretik ezeket az énekkel, tánccal, mozgással egybekötött játékokat. Amikor ezeket játsszuk a bátortalanabb gyermekek is észrevétlenül önállóbbá és egyben talpraesettebbé válnak.”

A következő kérdés így hangzik: „Ön szerint melyek a legnépszerűbb játéktevékenységek a tanulók körében az óráközi szünetekben? A kérdésre az előzőhöz hasonlóan saját választ kellett beírni. Egy kitöltő kivételével mindenki értékelhető választ adott. Leggyakrabban említett játék a *fogócska*, amit 9 pedagógus írt be. Nem meglepő ez a válasz számomra, ugyanis az előző évben végzett megfigyelésen alapuló kutatásom eredményeként is a fogócska áll a legnépszerűbb helyen. Ezen válaszok között is nagyrészt olyanok szerepelnek, ami a játéktípust jelöli meg leginkább, sokan írták például azt, hogy „*mozgásos játékok*”. A második helyen a fogócska után a *futball* áll, amit 5 pedagógus jelölt. További játékok, amelyeket említene: *rejtő-kereső játékok* (2), *Án-tán tition* (1), *Fehér liliomszál* (1), *Elvesztettem zsebkendőmet* (1) *ugróiskola* (1).



6. számú ábra: Legnépszerűbb játéktevékenységek a tanulók körében az óráközi szünetekben

Forrás: Saját szerkesztés

A tizenkettedik kérdésben arra voltam kíváncsi, hogy részt vesz-e a kérdezett pedagógus csoportja fakultatív népi játék/néptánc foglalkozáson? A kérdésre négy válaszlehetőség

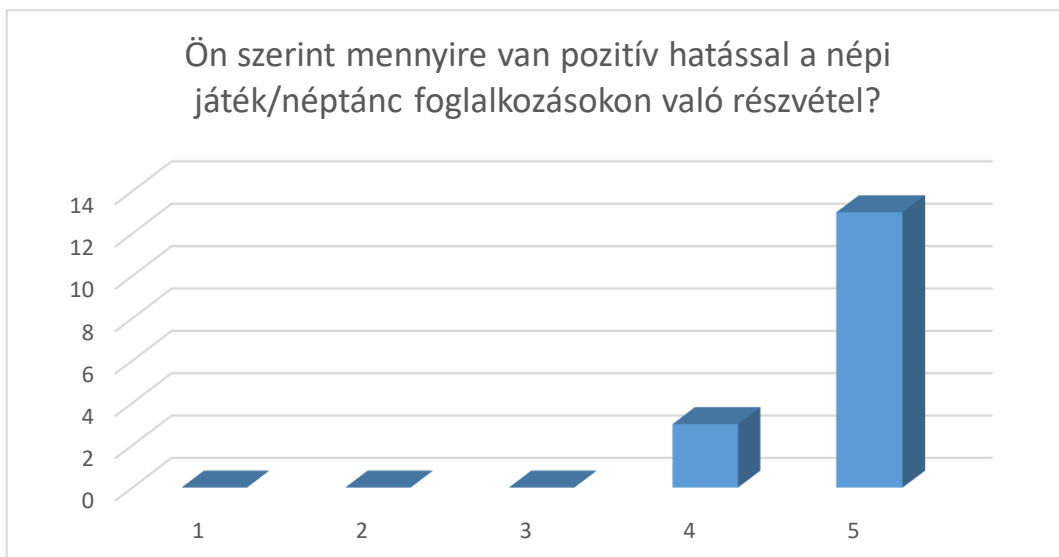
volt megadva: *nem vesz részt, néhányan vesznek részt, a többség részt vesz, mindenki részt vesz*. A válaszadók fele, 8 személy válaszolta azt, hogy „*a többség részt vesz*”; 4 személy válaszolta azt, hogy „*néhányan vesznek részt*”, és ugyancsak 4 személy választotta a „*nem vesz részt*” válaszlehetőséget.



7. számú ábra: A tanulók népi játék/néptánc foglalkozáson való részvétele

Forrás: Saját szerkesztés

A kérdőív következő kérdésében arra kértem a kitöltőt, hogy egy 1-től 5-ig terjedő skálán jelölje, szerinte mennyire van pozitív hatással a népi játék/néptánc foglalkozásokon való részvétel a gyerekekre, ahol az 1 – teljes mértékben negatív, az 5 – teljes mértékben pozitív. 13 kitöltő jelölte az 5-öst, azaz, hogy teljes mértékben pozitív hatással van, 3 személy pedig a 4-est, azaz, hogy pozitív hatással van. Ez is annak eredményeként tudható be, hogy a világon egyre inkább elismerik a népi játékok fejlesztő hatását és a pedagógusok is egyre inkább érdeklődnek annak a lehetősége felől, hogy hol, valamint hogyan tudnák fejleszteni magukat e téren.



8. számú ábra: A népi játék pozitív hatása a pedagógus szerint

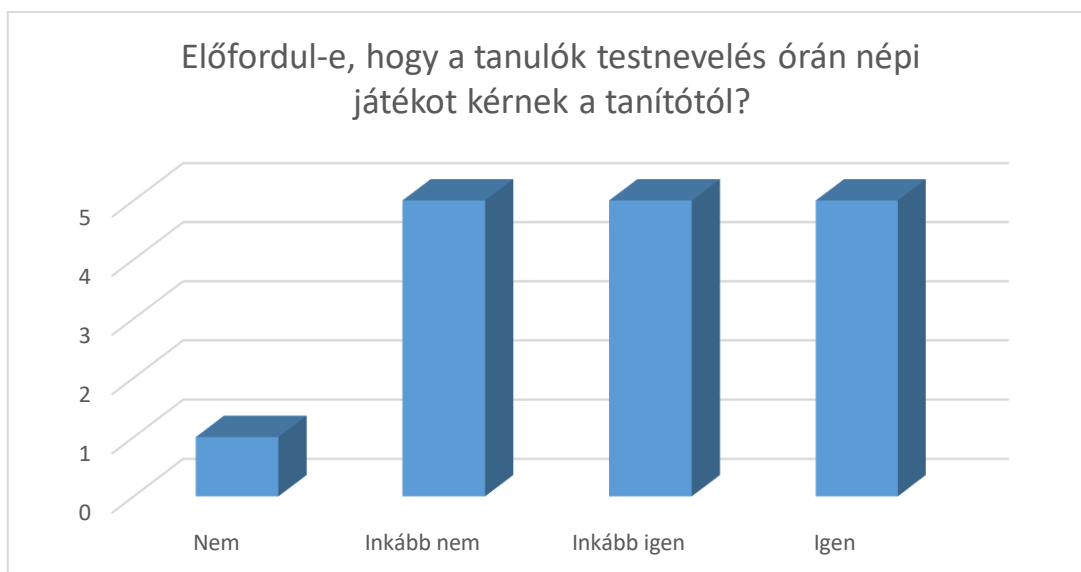
Forrás: Saját szerkesztés

A tizennegyedik kérdés válaszait nagyon pozitívnak értékelem, hiszen ez alapján ez egyik hipotézisem bizonyíthatónak látszik. A kérdés a következő: *Alkalmazznak-e a tanulók népi játékokat az óráközi szünetekben felnőtt irányítása nélkül?* A kérdésre a többihez hasonlóan 16 válasz érkezett, melyből 14 kitöltő felelte azt, hogy igen, alkalmaznak népi játékokat a tanulók, 2 pedagógus pedig nemmel válaszolt a kérdésre. Számomra ez bizonyosságot ad arról, hogy ha a gyermek életében rendszeresen jelen van a népi játék, akkor természetessé válik számára és alkalmazza azt a mindennapi játéktevékenységében, amihez már nem feltétlenül szükséges felnőtt irányítása.



9. számú ábra: A népi játékok alkalmazása gyermekek körében felnőtt irányítása nélkül. Forrás: Saját szerkesztés

Az *Előfordul-e, hogy a tanulók testnevelés órán népi játékot kérnek a tanítótól?* kérdésre igen érdekes arányban érkeztek a válaszok, amire – bevallom – nem számítottam. A kérdéshez ismét csak négy válasz opció volt megadva: *igen, inkább igen, inkább nem, nem*. A válaszadók közül egy pedagógus volt, aki nemmel válaszolt, viszont a másik három válaszlehetőséget egyformán öt-öt pedagógus jelölte. Az előző kérdés válaszaiból kiindulva arra számítottam, hogy kevesebb kitöltő jelöli az *„inkább nem”* vagy a *„nem”* válaszlehetőséget, de ennek ellenére is pozitívnak értékelem az eredményt, hiszen az *„inkább igen”* és *„igen”* válaszlehetőségek 6:4 arányban billenek pozitív oldalra.



10. számú ábra: *Népi játék használata testnevelés órán a gyermek igénye szerint*

Forrás: *Saját szerkesztés*

A következő kérdésben arról kérdeztem a kitöltőket, hogy véleményük szerint milyen a szülő hozzáállása a népi játék foglalkozásokhoz? Szülőként úgy vélem, nekünk elsődleges kötelességünk megfelelő utakra terelgetnünk gyermekeinket, így ha a szülő nem ismeri vagy nem értékeli a népi játékokat, nem fogja tudni gyermekét sem arra ösztönözni, hogy részt vegyen ilyen jellegű tevékenységekben. A válaszok azonban azt mutatják, hogy a szülők pozitívan állnak ehhez a kérdéshez, ugyanis 14 kitöltő válaszolta, hogy *„pozitív”* és mindössze ketten válaszolták azt, hogy a szülők hozzáállása *„semleges”*.



11. számú ábra : Szülők hozzáállása a népi játékokhoz a pedagógusok szerint

Forrás: Saját szerkesztés

A kérdőív utolsó kérdésében lehetőséget adtam a kitöltőnek, hogy ha van az iskolai játéktevékenységgel kapcsolatos észrevétele, amire a kérdőív nem terjed ki, azt írja be saját válaszként. A válaszadók többsége egyszavas válasszal válaszolt, kivéve egy pedagógust, akinek választát szeretném megosztani: „*Jó lenne, ha a mai modern számítógépes világba minden gyerekeknek nyílna lehetősége arra, hogy akár az egyik testnevelés órát népi játékok és táncok elsajátításának a formájában használnának ki. Ezzel "két legyet egy csapásra" módon fejlődne a mozgáskultúra és a néphagyományok sem mennének feledésbe.*”

4.4. Konzekvenciák

A kutatás során kitöltött kérdőív válaszait vizsgálva konzekvenciaként elmondható, hogy a vizsgált iskolák pedagógusai teljes mértékben nyitottak a népi játékok használatára pedagógiai munkájuk során és nagy részük lehetőségükhöz mérten szívesen vesz részt különböző hagyományőrző programokon.

Az első hipotézis, miszerint azt feltételeztem, hogy a Kárpátalján megrendezett népi játék/néptánc továbbképzések eredményeként a kárpátaljai alsós tanítók körében egyre népszerűbbek a népi játékok és munkájuk során is használják azokat, a megkérdezett felső-Tisza-vidéki iskolák, illetve pedagógusaik esetében beigazolódottak. Az eredmények nem terjeszthetők ki a kárpátaljai magyar iskolarendszerre, de az adatok bizakodásra adnak okot. A felső-Tisza-vidék szempontjából jelentős magyar iskolák válaszadó pedagógusai 100% -ban azt felelték, hogy ismerik és munkájuk során használják a népi játékokat,

valamint a 16 válaszadóból 11 fő válaszolta azt, hogy *lehetőség szerint*, 4 fő pedig azt, hogy *rendszeresen* vesz részt hagyományörző programokon (5. számú ábra).

Kárpátalján mindig volt akadályozó körülmény, hogy teljes valónkban magyarok lehessünk, de a háború okozta kivándorlás miatt talán most még nehezebb lesz. Ha azonban a pedagógusok munkájuk során minden nap csak egy szelet hagyományt csempésznek a tanítványaik életébe, akkor nem engedjük, nem hagyjuk magunkat elfogyni az őseink földjéről.

A felső-Tisza-vidék iskoláira vonatkozóan a második hipotézisem, miszerint azok a gyerekek, akik óvodás koruk óta rendszeresen részt vesznek népi játék foglalkozásokon, használják és népszerűsítik azt az iskola keretein belül is – igazolódott. A *10. és 11. számú ábrán* is látszik, hogy a gyermekek használják a népi játékokat felnőtt irányítása nélkül az iskolában és az is nagy számban előfordul, hogy testnevelés órán népi játékot kérnek a pedagógustól.

Fontosnak, sőt, egyfajta életcélomnak tartom, hogy a minél több kárpátaljai iskolába és óvodába eljuttassuk a nép játék foglalkozásokat, egyfajta rendszerességet kialakítva, hiszen a gyermek életében rendkívül fontos az állandóság.

A vizsgálatról összességében megállapítható, hogy a pedagógusok nyitottak a népi játék iskolán vagy tanórán belüli használatára, sőt, akár arra is, hogy heti egy testnevelés óra keretében népi játék/néptánc foglalkozás legyen tartva. Ha a gyermekek számára sikerül átadni, ők egymás között futótűzként terjesztik a játékokat.

ÖSSZEFOGLALÁS

A játék fogalmának definiálása nem egyszerű feladat. Érthetünk a szó alatt tárgyat és cselekvést egyaránt. Munkám során a kisiskolás gyermek játéktevékenységének jelentőségével, különböző játéktípusokkal valamint a népi játékok fejlesztő hatásaival foglalkoztam. Tanulmányoztam, mennyire épül be a mai digitalizált világban felnövekvő kisiskolások mindennapjaiba a népi játékok használata, illetve azt, hogy a pedagógusok mennyire ismerik és alkalmazzák munkájuk során a népi játékokat.

Fontosnak és aktuálisnak tartom „*A kisiskolás gyermek játéktevékenységének jellemzése*” témát, hiszen gyermek számára a játék a legkedveltebb örömet okozó önálló tevékenység, mely egyben a leghatékonyabb fejlesztői eszköz is. Ennek következtében úgy a szülő, mint a pedagógus feladatai közé tartozik többek között a gyermek testi, lelki és szellemi fejlődésének elősegítése, mozgásigényének kielégítése, valamint a fejlődéséhez és fejlesztéséhez szükséges megfelelő és egészséges környezet megteremtése.

A dolgozat első részében ismertettem a *játék fogalmát*, valamint a *játékról kialakult nevelési felfogások történetét*. A fejezet egyik alfejezetében kapott helyet a neves filozófusoktól származó *játékelméletek* bemutatása is. A munka további része megkísérli bemutatni, hogy hogyan is *osztályozható a játék a gyermek életkori szakaszaiban*, miket tekintünk a *gyermeki játék jellemzőinek*, valamint rávilágít a *játéktevékenységre kisiskoláskorban*. Különálló fejezetben kapott helyet a népi játék fogalma és osztályozása, valamint jelentősége a gyermek életében, hisz ez a szívemhez közelálló terület motivált a kutatásomban is.

A kutatás megkezdése előtt fölvettem a kapcsolatot a kiválasztott iskolákkal, összeállítottam a kérdőívet, majd továbbítottam azt a célszemélyeknek. Az összes válasz beérkezése után összegeztem és elemeztem azokat, majd következtetéseket fogalmaztam meg.

A kérdőívre adott válaszokból következik, hogy a Kárpátalján megszervezett népi játék/néptánc továbbképzések eredményeként a Felső-Tisza-vidék pedagógusai körében egyre népszerűbbek a népi játékok és munkájuk során is előszeretettel használják. Következtetesként elmondható továbbá, hogy azok a gyerekek, akiknek rendszeresen életük része a népi játék/ néptánc, előszeretettel alkalmazzák és népszerűsítik azt az iskola óráközi szüneteiben, valamint a testnevelés órákon.

Leendő pedagógusként életcéloknak tartom, hogy ne hagyjam feledésbe merülni a népi játékokat, hisz azok olyan komplex módon fejlesztik a személyiséget, ahogyan az új kor digitális játékaik nem biztos, hogy képesek.

РЕЗЮМЕ

Визначити поняття гри – завдання не з легких. Ми можемо розуміти це слово як об'єкт, так і дію. У своїй роботі я розглянула значення ігрової діяльності молодшого школяра, різні види гри та розвиваючі ефекти народних ігор. Я досліджувала, наскільки використання народних ігор інтегровано у повсякденне життя старшокласників, які ростуть у сучасному цифровому світі, а також наскільки педагоги знають і застосовують народні ігри у своїй роботі.

Важливою та актуальною вважаю тему «Особливості ігрової діяльності маленького школяра», оскільки для дитини гра є найприємнішим самостійним заняттям, а також найефективнішим засобом розвитку. Як результат, обов'язки батьків і вихователя включають сприяння фізичному, розумовому та духовному розвитку дитини, задоволення її потреб у мобільності та створення належного здорового середовища для її розвитку та просування.

У першій частині моєї курсової роботи можна прочитати про загальну концепцію гри. Поняття та характеристику гри непросто сформулювати, але в розділі описано, як розвивалася історія гри та які теорії ігор народжувались протягом історії. Один з підрозділів дисертації також включає презентацію теорій ігор від відомих філософів. Решта роботи намагається показати, як гру можна класифікувати за віковими особливостями дитини, що ми вважаємо характеристиками дитячої гри, та акцентує на ігрову діяльність у початковій школі. Поняття та класифікація народної гри та її значення в житті дитини відображено в окремому розділі, оскільки ця близька для мене тема також є мотивацією у моїх дослідженнях.

Перш ніж розпочати дослідження, я скотактувала з обраними школами, склала анкету, а потім надіслала її цільовим особам. Отримавши всі відповіді, я їх узагальнила і проаналізувала, а потім відобразила у діаграмі.

З відповідей на анкету випливає, що в результаті тренінгів народної гри/народного танцю, які організуються на Закарпатті, народні ігри стають все більш популярними серед педагогів, а також використовуються в їх роботі. Підсумовуючи, діти, які регулярно займаються у своєму житті народними іграми/танцями, воліють використовувати та пропагувати це під час шкільних канікул та на уроках фізкультури. Отже, мої дослідницькі гіпотези доведені.

Будучи майбутнім педагогом, вважаю своїм життєвим завданням зберегти народні ігри, оскільки вони мають такий вплив на розвиток дітей, на який ігри в новому цифровому віці не здатні.

HIVATKOZOTT IRODALOM

Bagdy Lászlóné: *A játék szerepe az 1-2. osztályos gyermek életében*. Elérhető: [modszertani_010_002_069-077.pdf \(u-szeged.hu\)](#) Letöltés ideje: 2021.02.26

Balogh Ágnes: *Népi gyermekjáték és néptánc fejlesztő hatása*. Elérhető: [MergedFile \(tehetsegsegitotanacseger.hu\)](#) Letöltés ideje: 2021.03.11

Berghauer - Olasz Emőke (2013): *Fejlődéslektan I. Jegyzet*. Elérhető: <http://genius-ja.uz.ua/sites/default/files/csatolmanyok/magyar-nyelvu-oktatasi-jegyzetek-es-magyar-nyelvu-szaknyelvi-szotarok-nyerteseinek-dokumentumjai-472/fejlodeslektanijegyzet12mb.pdf> Letöltés ideje: 2021. 10. 24

Cole, M., - Cole, S.R (2006): *Fejlődéslektan*. Osiris kiadó, Budapest

Dombi Mária: *A játékpédagógia módszertani megközelítései*. Elérhető: [83DombiMariaAdrienn \(irisro.org\)](#) Letöltés ideje: 2021.03.11

Dr. Bíró M., Juhász I., Széles – Kovács Gy., Szombathy K., Váczi P. (2015): *Mozgásos játékok*. Elérhető: https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/42/62/dd/1/Mozg_sos_j_t_kok_j_.pdf Letöltés ideje: 2021.03.12

dr. Nógrády László: *A gyermek és a játék*. Elérhető: http://mtda.hu/books/nogrady_laszlo_a_gyermek_es_a_jatek.pdf Letöltés ideje: 2021. 03.

Dr. Dsupin Borbála (2015): *A játékkutatás története*. Elérhető: [\(Parlando - 4. r\351sz 2015.03.02. - DsupinBorbala-Jatekkutatas.pdf\) \(unideb.hu\)](#) Letöltés ideje: 2021. 02.20

Fáyiné Dr. Dombi Alice – Dr. Sztanáné Dr.Babics Edit (2015) : *Játékpédagógia*. Elérhető: [Fáyiné Dr. Dombi Alice-Dr - Sztanáné DR - Babics Edit Játékpédagógia | PDF \(scribd.com\)](#) Letöltés ideje: 2021.03.21

Hocza Ágnes – Bóka Ferenc: *Testnevelési és népi játékok*. Elérhető: <https://docplayer.hu/24534264-Testnevelesi-es-nepi-jatekok.html> Letöltés ideje: 2021.01.25

Hutterer Éva (2013): *Egy aranyat lelttem. Népi gyermekjátékok Kárpátaljáról*, Kárpátaljai Népfőiskolai Egyesület, Kárpátaljai Magyar Kulturális Szövetség.

Jesztli József – Lencse Máté (2018): *Társasjáték – pedagógia*, Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest

Kádár Annamária – Bodoni Ágnes (2010): *Az óvodás- és kisiskoláskor játékaelméleti és módszertani megközelítésben*, Ábel kiadó, Kolozsvár

Kovács György – Bakosi Éva (2005): *Játék az óvodában*, Didakt kiadó, Debrecen

Körmöci Katalin (2010): *A gyermeki játék és a tanulás*. Elérhető: <https://docplayer.hu/16707813-A-gyermeki-jatek-es-a-tanulas.html> Letöltés ideje: 2021.02.27

Lázár Katalin (1996): *Népi játékok*, Planétás kiadó, Budapest

Lázár Katalin (2002) : *Mit játszótok mátkák?* Planétás kiadó, Budapest

Maár Tiborné: *A játék módszerének alkalmazása a tanítás során*. Elérhető: http://real.mtak.hu/58296/1/11_EPA00011_iskolakultura_2009-1-2.pdf Letöltés ideje: 2022.01.16.

Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes (1999): *Gyermeklélektan*, Medicina könyvkiadó RT., Budapest

Nyitrai Ágnes – Korintus Mihályné: *Játék az első életévekben. Tananyag*. Elérhető: <https://macske.hu/wp-content/uploads/2020/06/macske.hu-modszertani-segedanyagok-jatek-az-első-életévekben.pdf> Letöltés ideje: 2022.01.12

Szarka E., Lencse M., Aggné V., Csereklye E., Szabó I., Szeresné Busi E., Hegedűs J.: *Módszertani kézikönyv a pedagógia szakos tanári képzéshez*. Elérhető: <https://dtk.tankonyvtar.hu/xmlui/handle/123456789/3926> Letöltés ideje: 2021.02.20

Szász Judit – dr. Péter Lilla: *Játékpedagógia. Tanulmányi útmutató*. Elérhető: [\(PDF\) Jatekpeda20082009 | Gido Magdolna - Academia.edu](#)

T. Kiss Tamás: *Játék az iskolában*. Elérhető: [modszertani_027_003_133-139.pdf \(u-szeged.hu\)](#) Letöltés ideje: 2021. 04. 01

MELLÉKLET

Ábrák jegyzéke

1.	számú ábra: <i>A pedagógusok munkaviszonyának diagramja</i>	33
2.	számú ábra <i>Melyik osztályban tanít a pedagógus</i>	34
3.	számú ábra: <i>A gyerekek népi játék/néptánc foglalkozáson való részvételi lehetőségei</i>	34
4.	számú ábra: <i>A pedagógusok hagyományőrző programokon való részvételi szokásai</i>	35
5.	számú ábra: <i>A pedagógusok által leggyakrabban használt népi játékok</i>	36
6.	számú ábra: <i>Legnépszerűbb játéktevékenységek a tanulók körében az óráközi szünetekben</i>	37
7.	számú ábra: <i>A tanulók népi játék/néptánc foglalkozáson való részvétele</i>	38
8.	számú ábra: <i>A népi játék pozitív hatása a pedagógus szerint</i>	39
9.	számú ábra: <i>A népi játékok alkalmazása gyermekek körében felnőtt irányítása nélkül</i>	39
10.	számú ábra: <i>Népi játék használata testnevelés órán a gyermek igénye szerint</i>	40
11.	számú ábra: <i>Szülők hozzáállása a népi játékokhoz a pedagógusok szerint</i>	41

Kérdőív

A kisiskolás gyermek játéktevékenységének és népi játék ismeretének felmérése tanítói szemmel

Tisztelt kitöltő!

Én, Jőrös Dóra Zsuzsanna a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Tanítói szakának végzős hallgatója vagyok. Az alábbi kérdőív kitöltésével nagy segítségemre lenne a szakdolgozatom megírásához, melynek témája a kisiskolás gyermek játéktevékenységének jellemzése.

A kérdőív kitöltése teljesen anonim, a válaszokat bizalmasan kezelve kizárólag a szakdolgozatom megírásához használom fel!

Előre is köszönöm, ha kitölti!

Tisztelettel,

Jőrös Dóra

1. Válassza ki a nemét!

- Nő
- Férfi

2. Melyik iskolában dolgozik?

.....
.....

3. Mióta tanít iskolában?

- 1-2 éve
- 3-5 éve
- 6-10 éve
- több, mint 10 éve

4. Milyen osztályban tanít jelenleg?

- 1. osztály
- 2. osztály
- 3. osztály
- 4. osztály

5. Van-e lehetőség az iskolában a gyerekeknek fakultatív néptánc foglalkozáson részt venni?

- Igen
- Nem

6. Milyen gyakran vesz részt Ön hagyományőrző programokon?

- Soha
- Lehetőség szerint részt veszek
- Rendszeresen

7. Milyen szinten rendelkezik Ön a népi játékok ismeretével?

- Nem ismerem őket
- Ismerem, de nem használom
- Ismerem és használom

8. Ön milyen népi játékokat ismer vagy tanít? Kérem írja le röviden!

.....
.....
.....

9. Hasznosnak tartja-e a játék alkalmazását tanóra keretein belül?

- Igen
- Nem

10. Ha az előző kérdésre igennel válaszolt, kérem, röviden indokolja válaszát!

.....
.....
.....

11. Ön szerint melyek a legnépszerűbb játéktevékenységek a tanulók körében az óraközi szünetekben?

.....
.....
.....

12. Részt vesz-e az ön csoportja fakultatív népi játék/néptánc foglalkozásokon?

- Nem vesz részt
- Néhányan vesznek részt
- A többség részt vesz
- Mindenki részt vesz

13. Ön szerint mennyire van pozitív hatással a népi játék/néptánc foglalkozásokon való részvétel?

negatív 1 2 3 4 5 *pozitív*

14. Alkalmazznak-e a tanulók népi játékokat az óraközi szünetekben felnőtt irányítása nélkül?

- Igen
- Nem

15. Előfordul-e, hogy a tanulók testnevelés órán népi játékot kérnek a tanítótól?

- Nem
- Inkább nem
- Inkább igen
- Igen

16. Véleménye szerint milyen a szülők hozzáállása a népi játék/ néptánc foglalkozásokhoz?

- Pozitív
- Semleges
- Negatív

17. Ha van az iskolai játéktevékenységgel kapcsolatos észrevétele, amire a kérdőív nem terjed ki, kérem írja le néhány mondatban!

.....
.....
.....

Завідувачу кафедри
Біді Олені Анатоліївні
доктору пед. наук, професору
здобувача вищої освіти
Євреш Дори – Жужанни Миколаївни
ОП 013 Початкова освіта, бакалавр

ЗАЯВА

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

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

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

2022.05.31

Дата

Євреш

Підпис

Bida Olena

tanszékvezetőnek

Jőrös Dóra Zsuzsanna,

IV. évfolyamos levelező tagozatos

tanító szakos hallgatótól

NYILATKOZAT

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

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

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

2022.05.31

Dátum

Jőrös Dóra

Aláírás

Ім'я користувача:
Моца Андрій Андрійович

ID перевірки:
1011257493

Дата перевірки:
19.05.2022 20:50:35 EEST

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

Дата звіту:
19.05.2022 20:57:17 EEST

ID користувача:
100006701

Назва документа: Jőrös Dóra Zsuzsanna

Кількість сторінок: 47 Кількість слів: 11612 Кількість символів: 91510 Розмір файлу: 1.12 MB ID файлу: 1011147549

4.52% Схожість

Найбільша схожість: 0.69% з Інтернет-джерелом (https://dea.lib.unideb.hu/dea/bitstream/handle/2437/214825/file_up_P..)

3.88% Джерела з Інтернету

233

Сторінка 49

1.46% Джерела з Бібліотеки

72

Сторінка 51

0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнене

0% Вилучень

Немає вилучених джерел