

Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління
закладами освіти

Реєстраційний № _____

Магістерська робота
ДОСЛІДЖЕННЯ ПОТРЕБ В ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ
ШКОЛЯРІВ

УР ГЕОРГІНА ЙОЖЕФІВНА

Студентка II-го курсу

Освітня програма: 013 Початкова освіта

Ступінь вищої освіти: магістр

Тема затверджена Вченою радою ЗУІ

Протокол № 103-Вн від 23.11.2022 року

Науковий керівник:

Біда Олена Анатоліївна,
доктор пед. наук, професор

Консультант:

Гуттерер Єва Войтехівна,
старший викладач

Завідувач кафедрою:

Біда Олена Анатоліївна,
доктор пед. наук, професор

Робота захищена на оцінку _____, «___» _____ 2022_ року

Протокол № _____ / 2023

Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II

**Кафедра педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління
зкладами освіти**

Магістерська робота
ДОСЛІДЖЕННЯ ПОТРЕБ В ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ
ШКОЛЯРІВ

Ступінь вищої освіти: магістр

Виконала: студентка II-го курсу

Ур Георгіна Йозефівна

Освітня програма: 013 Початкова освіта

Науковий керівник:

Біда Олена Анатоліївна,
доктор пед. наук, професор

Консультант:

Гуттерер Єва Войтехівна,
старший викладач

Рецензент:

Поллої Каталін Дезидерівна
доктор філософії з галузі педагогіки

Берегове
2023

II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola

**Pedagógia, Pszichológia, Tanító, Óvodapedagógia, Oktatás- és Intézményvezetés
Tanszék**

**KISISKOLÁSKORÚ GYEREKEK JÁTÉKSZÜKSÉGLETÉNEK
FELMÉRÉSE**

Magiszteri munka

Képzési szint: mesterképzés

Készítette: Úr Georgina

II. évfolyamos hallgató

Képzési program: 013 Tanító

Témavezető: Dr. Bida Olena

a pedagógiai tudományok doktora, professzor

Konzulens tanár: Hutterer Éva

főiskolai adjunktus

Recenzens: Pally Katalin

PhD, tanszéki docens

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS	6
II. SZAKIRODALMI ÁTTEKINTÉS	8
2.1. A játék nevelési hatása a különböző elméleti megközelítések tükrében.....	8
2.2. A játék értelmezése	11
2.3. Játékelméletek.....	14
2.4. A játék osztályozása	16
2.4.1. A szabadjáték fogalma és szerepe az oktatásban	22
2.5. A játékok szerepe kisiskolás korban	23
2.6. A kisiskolások játéktevékenységének jellemzése	25
III. A SZABADIDŐ HATÁSA A GYERMEK JÁTÉKTEVÉKENYSÉGÉRE	30
3.1. A szabadidő fogalma, célja.....	30
3.2. A szabadidő és az iskola.....	32
3.3. A számítógép szerepe a szabadidő eltöltésében.....	35
IV. A KUTATÁS KÖRÜLMÉNYEINEK BEMUTATÁSA	37
4.1. A kutatás ismertetése.....	37
4.2. A mintavétel módja, körülményei.....	37
4.3. A kérdőív szerkezeti felépítése	38
4.4. A kutatás kérdései és hipotézisei	38
4.5. A kutatópont bemutatása	39
V. A KUTATÁS EREDMÉNYEINEK ELEMZÉSE ÉS BEMUTATÁSA	41
ÖSSZEGZÉS	52
IRODALOMJEGYZÉK.....	55
REZÜMÉ.....	60
MELLÉKLETEK.....	62

ЗМІСТ

ВСТУП	6
II. ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ З ТЕМИ	8
2.1. Виховний ефект гри полягає в різних теору світлі його підходу	8
2.2. Інтерпретація гри.....	11
2.3. Теорії ігор	14
2.4 Класифікація гри	16
2.4.1.Поняття та роль вільної гри в навчанні	22
2.5.Роль гри в молодшому шкільному віці	23
2.6. Характеристика ігрової діяльності молодших школярів	25
III. ВПЛИВ ВІЛЬНОГО ЧАСУ НА ІГРОВУ ДІЯЛЬНІСТЬ ДІТЕЙ.....	30
3.1. Загалом про вільний час – його поняття та цілі	30
3.2. Вільний час і школа	32
3.3.Роль обчислювальної техніки у вільному часі.....	35
IV. ВИКЛАД ОБСТАВИН ДОСЛІДЖЕННЯ	37
4.1. Опис дослідження	37
4.2. Спосіб і умови відбору проб.....	37
4.3.Структура анкети	38
4.4. Питання дослідження та гіпотези.....	38
4.5. Презентація точки дослідження.....	39
V. АНАЛІЗ ТА ПРЕЗЕНТАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ	41
ВИСНОВКИ.....	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	55
РЕЗЮМЕ.....	60
ДОДАТКИ.....	62

BEVEZETÉS

A kisiskolások értelmi fejlődése tárgyakhoz és cselekvésekhez kötött. Az ismeretek szerzésének módja a játékiakhoz kapcsolódik, hiszen a leggyakoribb cselekvési formájuk a játéktevékenység.

A játéktevékenységek örömforrásként szolgálnak, s jelentős szerepük van a személyiségfejlődésében, a tanulásban és a gondolkodási műveletek gyakorlásában. A cselekvéseket létrehozó szabályokban és stratégiákban a régmúlt kor emberének tapasztalata és tudása halmozódik fel, melyek a tevékenységek alkalmazásával hagyományozódnak át (Takács, 1999). Mindezek az emberi tevékenységek sajátos formái, mely a társadalom fejlődésének minden szakaszában tölt és töltött be kisebb- vagy nagyobb szerepeket. A játékok jelentőségének vizsgálatával, az emberekre gyakorolt hatásával kutatók egész sora foglalkozott. Igaz ez annak ellenére is, hogy a gondolkodók hosszú időn át a gyermekre miniatűr felnőttként tekintettek és nem foglalkoztak játéktevékenységével és szabadidejének eltöltésével.

A játék nevelő értéke és az oktatásban való hasznosíthatósága azonban nem napjaink új keletű felfedezése, hiszem már az ókorban is felismerték jótékony hatását. Nevelő értékét a tárgyi emlékek mellett a filozófusok műveiből és írásos emlékekből is ismerhetjük. A görög filozófusok közül Platón, Arisztotelész, Szókratész méltatják a játék jelentőségét a fejlődés és fejlesztés szempontjából. A felvilágosodással egyidejűleg Edouard Claparède a kísérleti pedagógia előfutára a 20. században felhívja a figyelmet egy olyan iskola létrehozására, ami a nevelés szolgálatában alkalmazkodik a gyermekkor funkcióihoz (Maár, 2009).

A gyermekek játéka a 20. század második feléig a társadalmi integrációt szolgálták. Az idők folyamán felfigyeltek a játékra és annak fejlesztő hatására, a személyiség és a szocializáció szempontjából. Megerősödött egyúttal az iskolába vetett bizalom is, miszerint meghatározó szerepe van a szabadidő eltöltésben (Mihály, 2003). Az oktatási intézmények egyre nagyobb szerepet vállalnak a tanulók oktatása és nevelése mellett a szabadidő eltöltésének megszervezésében is. A játéktevékenységek a tanulás, a képességek és készségek fejlesztése mellett lehetőséget biztosítanak a pedagógus és a tanuló közötti közvetlen kapcsolatok kialakítására.

Folyamatosan változó, modernizálódó világunkban egyre nagyobb teret kapnak a technológiák, a médiumok, a gyerekeknek aktív, cselekvő játéktevékenysége háttérbe szorul,

ezért megnő a társas kapcsolatok szerepe és a szabadidő eltöltési formáinak jelentősége. Szakdolgozatom témájaként ezért választottam a kisiskoláskorú gyerekek szabadidős tevékenységeinek vizsgálatát.

Célom az volt, hogy rávilágítsak a játék személyiségfejlődésben betöltött szerepére, megvizsgáljam a gyerekek szabadidő eltöltési szokásait, valamint felmérjem, változott-e a játékokhoz való viszonyulás a technika fejlődésének hatására.

A téma feldolgozását a szakirodalom áttekintésével kezdtem. A téma elmélyültebb megismeréséhez a játék és a szabadidős tevékenységek szakirodalmát tanulmányoztam. Dolgozatom első három fejezete tartalmazza a téma szakirodalmi feldolgozását. Kovács György *A játék elmélete és pedagógiája*, Kovács György és Bakosi Éva *Játék az óvodában*, Maár Tiborné *A játék módszerének alkalmazása a tanítás során* című művek alapján mutatom be a játék fogalmát, a játéktevékenység értelmezésének változását, a játékok osztályozási szempontjait, a kisiskolások játékszükségletét és a szabadidő eltöltési szokásait.

A negyedik fejezet tartalmazza a kutatást. A felmérés elvégzésével célom az volt, hogy szűkebb környezetemben felmérjem a kisiskolások szabadidő eltöltési szokásait és képet kapjak a kisiskolások játékkal töltött idejéről, illetve a játékok formáiról. Kutatásom célcsoportját a Nagydobronyi Kistérség negyedik osztályos tanulói alkotják. A kutatást kérdőíves lekérdezéssel végeztem. Az eredmények a következtetések megfogalmazásában és az összefoglalásban olvashatók.

II. SZAKIRODALMI ÁTTEKINTÉS

A társadalomtudományok kialakulásától kezdve örök kérdés a játék megjelenése és az emberek életében betöltött szerepe. Adott a kérdés, hogy az emberek mindennapjaiban jelenlévő játékcselekvések hogyan fejlődtek és alakultak az ókortól kezdve napjainkig bezáróan.

A szakirodalmi áttekintés fejezetben és alfejezeteiben a játék értelmezésére és értelmére, mindennapi szerepére s mindezek összességére keresem a választ, hangsúlyosabban kiemelve a 19. és 20-21. század pedagógiai, pszichológiai értelmezéseket.

2.1. A játék nevelési hatása a különböző elméleti megközelítések tükrében

A játék nem szűkíthető le egy tevékenység besorolásához. Az idők folyamán folyamatosan változott és alakult, s mindig más megvilágításba került, de a nevelés szolgálatát mindig megtartotta. A nevelés eszközeinek tekintették már az ókori római és görög társadalmakban is. Ezeknek a társadalmaknak a játékaikat egyrészt a régészeti leletek által ismerjük, másrészt az ókori filozófusok hátrahagyott munkáiból.

A történelmi időkből fennmaradt játékokat és eszközeit a szakirodalom három szempont alapján csoportosítja. Egyrészt a munka és a harci eszközök kicsinyített mása, másrészt az emberek életében megjelenő állatok utánzatai és harmadrészt a gyermekek képességének a fejlesztésére alkalmazott játékeszközök szerint (Kovács, 1994).

A játék nevelő értéke és az oktatásban való hasznosíthatósága nem napjaink új keletű felfedezése, hiszem már az ókorban is felismerték jótékony hatását a tanítástanulást követően. A görög filozófusok közül Platón, Arisztotelész, Szókratész méltatják a játék jelentőségét a fejlődés és fejlesztés szempontjából.

Platón a *Törvények* című művében fogalmazza meg a jól megválasztott játékok szerepét, többek között a szabályjátékokét, aminek mérhetetlen szerepet tulajdonít a törvénytisztelő emberek nevelésében. A játékra, mint az életpályára való felkészülés eszközeként tekintett (Maár, 2009).

Arisztotelész megközelítésében a játék fontos a kisgyermekek életében, mert megelőzi a tunyaságot és a rendetlenséget (Kovács, 1994). Az *Állam* című művében rámutat a játékok tanításának fontosságára (Maár, 2009).

A görögök játéktevékenységi formái között elterjedt volt a sportjátékok használata a gimnáziumokban. A tanulók testi ereje mellett az önbizalmat és ügyességet is fejlesztették a játékok igénybevételével. A szigorú nevelés célja volt a fegyelem és a bátorság képességének kialakítása az ifjakban (Kovács, 1994).

A rómaiak közül a kiemelkedő Seneca és Quintilianus műveiből szerezhetünk tanúbizonyságot a játékok hasznáról a nevelésben. Seneca természetes örömforrásként tekintett a játékokra, míg Quintilianus a tanítás eszközeként (Mészáros et al., 2003: 43.) Didaktikai elvként alkalmazta a játékot, s felhívja a figyelmet, hogy 6-7 éves korig csak játékszerű tevékenységeket kell végezni. Munkásságából kiderül, hogy korán felismeri, hogy játék közben sokat tanul a gyerek, mert a játék maga is tanulás (Bíró, 2015).

Az ókorral egy időre eltűnik a játék megbecsülése. A kereszténység első századainak életfelfogásába nem fér bele a gyermekjáték: üldözik, mert az ördög multságának tartják, így a keresztény ember nem játszhat. A középkori játékszerek kevésbé megmunkáltak, választékuk is szegényebb volt, mint a római kor gyermekeié (Kovács, 1994). A kor gondolkodója, Szent Augusztinus haszontalannak és a gyermek lustaságának tekintette a játéktevékenységeket (Kabainé, 1978).

A középkor gyermekére kicsinyített felnőttként tekintettek, akinek mindennapjaiban a játék haszontalan cselekvés. A gyermek életében nem a játszás a fő tevékenység, hanem minél előbb a társdalom hasznos tagjává válás. Ennek ellenében a középkor kultúráját a játékosság jellemezte. Mindezt bizonyítja Pieter Bruegel *Gyermekjátékok* című képe, amely betekintést ad az akkori emberek mindennapi életébe és a játékaiba, és ahol jól látható, hogy a játék nemcsak a gyermek, de a felnőttek mindennapi szórakozása is volt (Bíró, 2015).

A középkorból változást a reneszánsz és Vittorino de Feltre iskolája jelentett, melyben büntetlenül jelenik meg a gyermek játéktevékenysége. Alapgondolata, hogy a játék az életre való felkészülés eszköze. Iskolájában a gyermekeket körbe vette a játékkal, a falakat rajzok díszítették, melyek tevékenységeket mutattak be s az udvaron versenyjátékokat játszottak (Kovács, 1995). Hatalmas utat tett meg a pedagógia az ókortól, melyben még nem tudatosítják a nevelő értékét a pedagógia újkori és legújabb kori történetéig, ahol a játék nevelői eszközként szolgál.

A 17. században jelent meg Comenius *Játszó iskola* című műve, melyben a gyermekkorral foglalkozik. Alaptétele a játszva tanítás, amit a gyakorlatban is alkalmaz. A játék hasznát a tanulásban a mozgás lehetőségében, az önkéntességében és a versengésben látta. A tudás elsajátításának módját a gyakorlatban és nem az elméletben látta: „Ne

tiltsunk meg semmit a gyermeknek, amibe belefog, inkább segítsünk rajta, hogy minden, amit tesz, okos dolog legyen és későbbi, nagyobb munkáinál hasznosítsa.”(Kovács, 1995:19.) Többek között nevéhez kapcsolódik a pedagógia első szakkönyve az *Anyaiskola*, melyben az intézményes nevelés hiányában a szülőkhöz kíván szólni. Munkásságában életszakaszok szerint osztályozza a játékokat. Létrehozta a gyakorló játékokat: tapsoltatás, éneklés, csörgők használta, melyek a gyermek első éveit érintik. 4 éves kortól ajánlja a mozgásos játékok bevezetését, ahol érinti a szabályjátékokat. Ebben az életkori szakaszban a testi erőre és az erkölcsi nevelésre összpontosít. A gyermekek játéka mellett az ifjú korra is gondolt, hiszen *„éppúgy használ a test egészségének, mint a lélek gyarapodásának.”*(Péter, 2009:4).

A 19. században a reformpedagógia előfutáraként Friedrich Fröbel kidolgozta a kombináló játékok, alkotó játékok, munka és testi tevékenységeket fejlesztő mozgásos játéktevékenységek kategóriáját. A játékok kedvező hatását a közösségformálásban és a gyermek értelmi- erkölcsi erőinek fejlődésében látta (Maár, 2009). A gyermeki játéktevékenységeknek kettős funkciót rendelt, egyrészt a szórakozást, másrészt a közös játékok által a szocializációs folyamatokat (Kovács és Bakosi, 1995). A világ megismerésének eszköze a játék, ami szabad cselekvésekből adódóan szabályokat alakít (Habók, 2007).

Anton Szemjonovics Makarenko a munka és a játék közötti kapcsolódási pontokat az erőfeszítést, a megfeszített gondolkodást, az aktivitást, a felelősséget, a teremtés és a győzelem örömét vizsgálta. A két tevékenység közötti különbséget abban a tekintetben látta, hogy míg a munka az egyén részvétele a társadalmi termelésben, addig a játék egy céltalan tevékenység. Ugyanakkor megtanít a munkához szükséges testi és lelki erőfeszítésekre (Maár, 2009:48).

A történelem során egészen a legújabb korig tiltással reagáltak a játékokra, annak pedagógiai értékét a gyakorlatban nem próbálták alkalmazni. Változást a 19. század vége és a 20. század eleje hozott, ahol már felismerik a gyermek játéktevékenységének értékét és fejlesztő hatását a személyiségre és a készségekre, képességekre nézve. Azonban a pedagógia és a játék viszonyára jellemző volt a kettőség. Két irányzat létezett, melyek a játékot különböző aspektusból szemlélték. Az egyik nézet alapja volt a játék, mint pedagógiai eszköz. A másik ezzel szemben haszontalan, cél nélküli tevékenységnek tekintette. Az eltérő nézetek a gyermek passzív, befogadó vagy aktív kutató és felfedező személyiségének kérdését takarják (Maár, 2009).

A 19. század második felében szakmai szervezetek, fórumok, vitafórumot jelentő lapok jelentek meg, amik az új pedagógiai törekvések bemutatására szolgáltak. A század végén és a 20. század elején a játék és a játszás témaköre a fórumokon zajló pedagógiai diskurzus során két csomópont köré rendeződött. A tanácskozások a fröbéli pedagógia hazai adaptációjáról kezdődtek, ennek okán megjelent a *Kisdednevelés* és a *Néptanítók* lapja. A két folyóirat vitapontja a játék és a munka egymáshoz való viszonya és az oktatásban való felhasználhatósága volt a hatékonyság növelése érdekében. A viták során a szabad és az irányított játék kérdését vizsgálták, valamint az oktatásban való felhasználását a különböző tantárgyak kapcsán (testnevelés, természettudomány) (Tészabó, 2008:66-72).

A 20. században a fejlődés lélektani és a játék vizsgálata is megkezdődött. A gyermektanulmányi kutatások kezdeményezője Nagy László volt, aki 1906-ban létrehozta a Magyar Gyermektanulmányi Társaságot. A társaság célja volt a gyermekek fejlődési sajátosságainak tanulmányozása. Létrejött a *Gyermek* című folyóirat, amelyben Nógrády László is publikált, aki a pedagógiai diskurzusokban is megjelent. 1913-ban jelent meg A gyermek és a játék című munkája, ami a magyarországi reformpedagógia kezdetét is jelentette. Szemléletében a játék a gyermek fejlődésének kulcsszereplője (Pachner, 2017).

2.2. A játék értelmezése

„A játék a gyermek útja a világ megismerése felé, melyben él, és melyet megváltoztatni hívatott.” – Gorkij.

A játék fogalma nem szűkíthető le egy adott tevékenység besorolásához. Az idők folyamán folyamatosan változott és alakult, s mindig más megvilágításba került. Szabad akaratból létrejött cselekvés, melynek jelentése magába foglalja sajátosságait: szórakoztat, szimbolikus tevékenység (valóság és fikció keveredése), versenyszerű, spontán és szabadon választott öncélú tevékenység (Bánfi 2015:6).

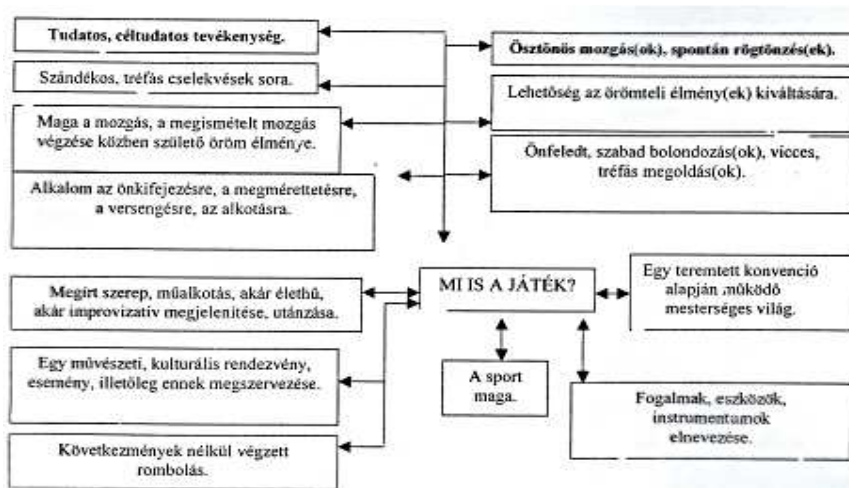
Jelen van minden tudományágban, ami emberekkel és társadalommal foglalkozik. Az elméletek tudományterületek szerint különböznek. A különböző diszciplínák (neveléstudomány, néprajztudomány, szociológia, pszichológia stb.) más szemlélet és kérdéscsoportok alapján vizsgálják a fogalmat. Mindemellett a játéktevékenységek kapcsán legelőször a gyermeki játéokra asszociálunk és nem a felnőtt élet alkotóelemének részére. A játék fogalmának vizsgálata és csoportosítása számos megközelítésből kutatható (Tóth, 2021:18). A jelenség általánosságban történő meghatározása nehéz feladat. Huizinga értelmezésében a fogalom alatt egy szabad és érdeknélküli cselekvést értünk,

aminek értelme és tartalma önmagában mutatható és szabályok szerint zajlik (Huizinga 1994). A pedagógusok és pszichológusok egyaránt elismerik a játék nélkülözhetetlen szerepét a gyermek életében, a kompetenciák fejlesztése, a szellemi és erkölcsi, testi fejlődés szempontjából.

A Magyar Nyelv Értelmező szótára a fogalomnak 38 jelentésváltozatát ismeri, ami kiterjed a gyermeki játéktevékenységeken át a sport és csapatjátékokig, mely magába foglalja a felnőttek játékát is. Riegler Endre a számos körülhatárolás alapján létrehozta a játékok értelmezhetőségének lehetőségeit.

1. ábra: A játék

Forrás: Riegler Endre 1994: Sportjáték elmélete



Az összesítés alapján is láthatjuk, hogy a játék egy olyan cselekvés, ami ösztönös és spontán rögtönzés, de mégis egy tudatos tevékenység. A tevékenység alatt értelmezzük a játékeszközét is. Sajátosságai között találjuk a szórakoztatást, a versenyzést, aminek célja a győzelem, az érdeknélküli cselekvést és a pozitív emocionális hatások s egyebeket (Bíró et. al., 2015:6). Mindezeknek megfelelően a játék a gyermekek szórakozására, önálló, külső nyomás nélküli örömszerzésére létrejövő cselekvés, amely valós társadalmi esemény helyhez és időhöz kötött, térbeli és időbeli cselekvése (Bánfi, 2018). A pedagógia tudományterületének szakirodalmában többféle megfogalmazásban is olvashatunk róla:

- Külső kényszertől mentes, szabad cselekvés (Körmöci, 2002, Antal 2002).
- A játék kikapcsolódás és önfeledt szórakozás (Hutterer, 2013: 6).
- A játék olyan cselekvés, amelynek célja a szórakoztató szabadidőtöltés (Brei, 1962).

- Képességeket és készségeket elsajátításának módja, amit fejleszt és használ, és a felnőttkorban alkalmaz (Lázár, 1997).

A felállított meghatározásokban állandó tényezőként jelenik meg a gyermek, hiszen az élet kezdeti szakaszában különös szerepe van a játéknak, egyszerre jelent elfoglaltságot, fejlesztési és szocializációs eszközhalmazt (Úr, 2021). Ugyanakkor Mérei Ferenc megállapítása alapján a gyermek játéka az örömszerzésen alapszik, a létrehozás helyett. Értelmezésében az örömforrás lehet a létrehozás öröme, a funkcióöröm, a ritmusosság és az utánzás öröme. Mindezek mellett lehet a másság öröme is, az ismétlések biztonsága, vagy a konfliktusok és kínos élmények levezetése (Mérei – Binét, 1978). Míg Platón alap gondolata, hogy a játékban bontakozik ki a gyermek hajlama a pályaválasztás iránt. A játéktevékenységek által a gyermek a felnőtt életre készül (Maszler, 2002). Mindezek a játéktevékenységek számos típust lefednek, a társasjátékoktól kezdve a fogócskákon és mondókákon át egészen a számítógépes játékokig (Lázár, 1996).

A játéktevékenységek komplex társadalmi és pszichológiai (Lázár, 1997), valamint biológiai szerepet töltenek be a gyermek mindennapjaiban. Bagdy Emőke ír az anyagyermek kapcsolatok fontosságáról, mely elsősorban a kisgyermekkorban létrejövő közös tevékenységekre összpontosít. A tevékenységek által testközelbe kerülnek egymással, ami az egészséges személyiségfejlődés alapja (Bagdy 2002:22-23). A lélektani szerepe koragyermekkorban megfigyelhető, hiszen születésétől kezdve körbeveszi a játék. Ezáltal fedezi fel tágabb és szűkebb környezetét. A tevékenységek közben képességeket és készséget fejleszt, melyet felnőttként alkalmaz (Lázár, 1997:20, Hutterer, 2010:112.). Míg társadalmi szerepe a szocializációs folyamatokban mutatkozik. A szocializáció által beilleszkedik a társadalomba, megismeri önmagát és környezetét, elsajátítja az együttélés szabályait és társas kapcsolatokat hoz létre (Virág, 2011:34). Mindenben segítségére vannak az első és másodlagos színterek. A játékok által nagyobb korban a szocializációs eszközhalmaznak köszönhetően kapcsolatokat hozott létre, amivel a közösség tagjává vált és megtanul csapatban játszani. Tehát a játék elsősorban csoporttevékenység, ahol a közös játékok során megismeri a szabályokat, amelyek elősegítik a társadalmi szabályok tudatosulását. Vagyis a játék egy társadalmi akció, létrejön a kapcsolatteremtés és kezdetét veszi a szocializáció (Lázár, 2005, Hutterer, 2010:2).

A játék definíciók a teljesség igénye nélkül kerültek bemutatásra, melyből megállapíthatjuk, hogy a játék a személy és a közösség életében, mindennapjaiban és fejlődésében gyermekkortól egészen a felnőtté válásig szerepel (Keszeg, 2011). A pedagógiában és a különböző diszciplínák között sem létezik olyan meghatározás a játékok

tekintetében, ami hiányosság nélkül fedné le ezt a sokrétű műfajt. Ennek ellenében a tézisek azonosságot mutatnak, melynek alapján a játék egy külső kényszertől mentes, szabad cselekvés. A játéktevékenységek új teret és szabályrendszereket teremtenek, melyekben az emberi viszonyrendszer és a környezet is átrendeződik.

Leszögezhetjük, hogy a játék alapvető fontossággal bír a gyermekek számára, az új tapasztalatok, a képességek és készségek elsajátításának terén. Általa társas kapcsolatokat hoz létre, megismeri önmagát és a testét, képességeit és azok határait. Mindezek mellett egy örömforrást is nyújt, a kompetencia élménye mellett. Eszközként használva levetíti érzelmeit, tapasztalatait és élményeit, a külső ingerek pozitív és negatív hatásaival együtt feldolgozva.

2.3. Játékelméletek

A 19. század végén a pedagógiában nagyobb figyelmet kap a gyermek és a személyiségének fejlődése a játékok tekintetében. Ennek okán különböző játékelméletek jöttek létre, melyet három szempont alapján csoportosítanak:

- A játékot milyen tevékenységként értelmezik?
- A játékot milyen jelenségként értelmezik?
- A játéknak milyen funkciókat tulajdonítanak? (Honcza – Bóka, 2013).

A játék jelentőségével és a gyermekekre gyakorolt hatásával kezdetben a filozófusok, gondolkodók majd a fejlődéslélektan szakemberi foglalkoztak. Többek között Platón, Comenius, Fröbel, Lazarus, Gross, Lange vagy Schiller, akik a játékot ösztön jellegűnek tekintették. Az ösztönelmélet szerint a játék egy belső szükségletből eredő cselekmény, ami biztosítja az egészséges élet fejlődését és fenntartását. Hiányossága viszont, hogy nem foglalkozik a személyiséggel, a játék hatásával a gyermek fejlődésére (Bakonyi - Szabadi, 2016).

A pedagógia tudományterületének oldaláról vizsgálva a játékot a gyermekek legfontosabb tevékenységének tartják, ami a gyermekkor szerves része. A ma ismert játékelméletek a 20. század szülöttei, amikor már gyermekkorról való gondoskodás a tudomány mellett a hétköznapi életben is fontossá vált. (Pacher, 2017:193). Ezek alapján a szakirodalom három játékelméletet különböztet meg.

Az elméletek első csoportját alkotja az *esztétikai játékelmélet*. Képviselői között szerepel Kant, Rudolf Steiner és C. Götze. Kant hasonlóságot tapasztalt a művészeti alkotás és a játék közben létrejövő lelkiállapot között. A két tevékenység közös vonása az

érdek- és kényszernélküliség. Ebben az értelmezésben a játéktevékenység a gyermek művészete. Azonban Kant kritikája ehhez a meglátáshoz, hogy számos tevékenység (labdajátékok, bújócska) van, ami nem kapcsolható művészeti ághoz, annak ellenében sem, hogy a játékokban fellelhető a művészi alkotással járó érzelmi állapot, de kísérő jelenségként (Maár, 2009:44). Míg Götze megállapítása alapján a játék és a művészet közös jellemzője az önkifejezés (Honczka – Bóka, 2013).

A játékelméletek második csoportját alkotják a *biológiai vagy ösztönös* játékelméletek, melyben a játékot, mint fiziológiai funkciót vizsgálják. Az elmélet megalkotása Granville Stanley Hall nevéhez köthető. Elmélete alapján a gyermeki játékban a történelem előtti idők elevenednek meg és az emberi civilizáció éled újjá a fára mászás, vadászat és társasjátékok által (Maár, 2009:45). Az elmélet hiányossága viszont, hogy a játék társadalmi jellegéről nem közölnek adatokat a biológiai jelenség mellett (Kovács – Bakosi, 2005:22). K. Gross elődjéhez hasonlóan a játék tanulmányozását a biológiai szempontok köré fordította, figyelmen kívül hagyva annak társadalmi hatását. Megfigyeléseiben eltekint a játék kiváltó okaitól és motívumaitól. Kifejti továbbá, hogy a játék a begyakorlás elmélete is, melyben a felnőtt életre való felkészülés és gyakorlás, a létfenntartás ösztönei jelennek meg (Maár, 2009).

A *pedagógiai és pszichológiai játékelmélet* képezi a harmadik csoportot, melyben a játéknak a gyermekek fejlődésére gyakorolt hatását tanulmányozzák. A két nézet megegyezik a játék fejlesztő hatásáról a gyermek önálló tevékenységében. A pedagógia oldaláról vizsgálja a játékot Usinszkij. Meglátása alapján a játék a világból szerzett tapasztalatok közvetítésére, az élmények átadására alkalmas a fantázia és a kreativitás igénybevételével (Maszler, 1966).

Míg a pszichológiában Piaget és Sigmund Freud is foglalkozott a játékkal, akik már az ösztönelmélettel szemben figyelembe veszik a gyermek szocializációs háttérét és nevelődési kontextusát (Bakony-Szabadi, 2016:107). Piaget a Szimbólumképzés a gyermekkorban című művében fejti ki az akkomodáció és asszimiláció elméletét a gyermek fejlődésére vetítve. Elméletében asszimilációnak nevezi a környezetből érkező külső ingereket és ismereteket, amit gyakorol és próbálgat. Ellenben az akkomodációval, ami a külső minták másolására és utánzására összpontosít. A két fejlődési folyamat együttesen segíti a világ felfedezését és megismerését, az új ingerek létrejöttét (Zsubrits et al., 2015). Míg Sigmund Freud a pszichoanalízis elméletében a játékok igénybevételével a gyermek által megélt, kielégítetlen érzéseket és elnyomott ösztönöket látja. Ezáltal a szimbolikus játékokban a szabad ösztönök jutnak kifejezésre, melyet a társadalom

szabályai meggátolnak, és tudat alá helyeznek nem gátolva ezzel a lelki egyensúlyt (Maár, 2009).

A bemutatott három fő játékelmélet mellett találjuk a 19. századi Herbert Spencer pszichológus *erőfelesleg elméletét* is. A kutató alapgondolata, hogy a gyermek a játéktevékenysége által vezeti le a szervezetben felhalmozódott erőt. Ellenben Moritz Lazarus *üdülés elméletével*, akinek alapgondolata, hogy a játék az elfáradt felüdülést és pihenést szolgálja kényszertől mentes, szabadon végzett cselekvésének köszönhetően. A két különböző elmélet és annak egymással szembenállása, hiányossága, hogy az előbbi csak a felnőttek játékát jellemzi, figyelmen kívül hagyva ezzel a gyermeket. Míg az utóbbiban a játéktevékenység az elraktározott erőfelesleg hiányában is létrejön (Maár, 2009).

2.4. A játék osztályozása

A játékelméletek mellett a felosztásuk és csoportosításuk is több szempont figyelembevételével történik.

A szakirodalomban a játékokat pszichológiai és pedagógiai játékelméletek által is csoportosítják. A pszichológiai alapon a játékfelosztás kiinduló pontja a gyermek és annak fejlődése, így megkülönböztetünk: érzéki, motoros és szellemi játékfajtákat (Fáyné és Sztanáné, 2013).

A pszichológia játékelméletek kidolgozó svájci- francia gyermekpszichológus Piaget az értelemfejlés felől vizsgálta a játék hatását a gyermekre. Létrehozott egy rendszert, melyben a játékokat fejlődési szakaszokra bontotta. Tétélei között szerepel, hogy a játék lényege átélt érzelmek, az érzelmek feszültségoldó és személyiségfejlesztő szerepének megnyilatkozása (Fáyné és Sztanáné, 2013).

0-2 éves korig: Explorációs játékok

Piaget a korai gyermekévekhez társítja a gyakorló, funkciós, érzékszervi-mozgásos, kísérletező (konstruáló) játékokat, melyben a saját örömeire ismerkedik a környezetével és önmagával (Fáyné és Sztanáné, 2013). Ez a szenzomotoros szakasz, ami a mozgásos koordináció fejlődéséért felel (Zsubrits et al., 2015) s egyszerű játékok jellemzik pl. kis autótologatás. Gyakorló tevékenységről beszélünk, ha szabadon, szándék nélkül történik, ellenben a kísérletezővel, ami szándékos.

2-7 éves korig: Szimbolikus játékok/szerepjáték

A rendszerezés második szakasza a *szimbolikus* játék, ami 2-7 év közötti gyerekek játéka (Stark, 2016). A játéktípus alapja a szimbolikus gondolkodás megjelenése, amikor egy tárgyat más funkcióval ruház fel, mint amire eredetileg használjuk. Ebben a szakaszban kezdődik meg a „mintha-játék” s a szerepjáték. A szerepjátékokban olyan szituációkat és érzelmeket elevenít meg, melyek foglalkoztatják (Nagy- Lehmann, 2016).

7-9 éves korig: Szabályjáték

A szabályjátékok az alkotó és képzeleti játékok által jönnek létre, ami a játékfejlődési szakasz utolsó része.

9-13 év: problémamegoldó játékok

A svájci- francia gyermekpszichológus az elméletek alapján csoportosított utolsó játéktípusa a problémamegoldó játék. Ide sorolja az építő és szerelő játékokat, ami a gondolkodást segíti elő (Zsubrits et al., 2015).

A játék önként és szabadon választott tevékenységét és fejlesztő hatásait a különböző játékfajtákon belül ismerhetjük. A neveléstudományban a játék fogalmának meghatározása mellett annak felosztása is nehézkes. Tudományterületektől függően ismerünk pedagógiai és pszichológia és néprajzi felosztást. A gazdag játéktanyag nem sorolható be bizonyos életkori szakaszokba, mivel egy-egy szakasz játéktevékenysége megjelenhetnek a következő szakaszban is (Úr, 2021:19).

Az előző fejezetben bemutatásra került játékelméletek mindegyike más nézőpontból közelíti meg a játéktevékenységet. Kiemelik a játék feszültségoldó szerepét, a személyiség fejlődésére gyakorolt hatását és a tevékenységek közben átélt érzelmeket. A játéktevékenységek közben a gyermekek szabályokat alakítanak ki és értenek meg, melyből kialakul a szabálytudat. A szabálytudat kialakulásával a gyermekek örömmel játszanak társaikkal csapatban. A közös játékok során megtanulnak együttműködni és eljutnak a kölcsönösségig (Fáyné, 2015).

A pedagógiai játékokat a szakirodalom csoportokra és alcsoportokra bontja:

1. Gyakorlójátékok

- a beszéd és hang gyakorlása
- játék különböző anyagokkal
- mozgásos játékok
- eszközös játékok
- érzékszervet fejlesztő játékok

2. Szimbolikus játékok

- utánzó játékok
- bábjátékok
- dramatizálás
- szerepjáték
- fantáziajáték

3. Konstruáló játékok

- barkácsolás és építő játékok

4. Szabályjátékok

- társas játékok
- népi játékok
- mozgásos játékok
- értelemfejlesztő játékok (Takács, 2001)

Gyakorlójátékok

Ebben a játékfajtában a gyermek cselekvéseket végez és ismételi, készségeket fejleszt. A játék célja, hogy a tárgy mozgatásával, a hangok, szavak gyakorlásával tevékenységeket gyakorol. Ez a tevékenységi forma a 2-3 éves gyermekek cselekvéseit jellemzi, ugyanakkor a 6-10 év közötti gyermekeket is érinti. A játékforma ebben a szakaszában a gyermeknek kialakul az önbizalma és növekszik az önállósága az ülés, mászás és járás gyakorlásával (Szász, 2009).

A gyakorlójátékokhoz tartozik a hang és beszéd gyakorlása, a mozgásos játékok begyakorlása, az eszközökkel- illetve az anyagokkal való játékok (Maszler, 2002). Mindegyik játékforma közös vonása, hogy képességeket fejleszt. A tárgyak bevonásával a tevékenységekbe a manipuláció mellett megjelenik a szabályszerűség. A fokozatos ismétléseket követően a gyermek kezdeti darabos mozgását a biztonságos és bonyolult mozgások váltják. A játéktevékenységek ideje is folyamatosan változik (Szász, 2009).

A gyakorlójátékok során folyamatosan fejlődik a gyermek személyisége. Kibontakozik az érzelmi élete, fejlődésnek indul a kezűgyessége, a finommotoros koordinációja. A hang és beszéd gyakorlásával fejlődik a beszéde és az intellektusa. Az eszközökkel és anyagokkal való játékok során megismerik a tárgyak és eszközök tulajdonságait. Az eszközök rakosgatásával megtapasztalja az örömet, míg az anyagokkal való játszaskor a víz vagy a homok és a kavics tulajdonságát. Az eszközök igénybevétele a játékokban a nemcsak a kisgyermekek játéka, de a kisiskolásoké is (Maszler, 2002).

Szimbolikus játékok

A szimbolikus játékoknak többféle megnevezése is ismert: szerepjáték, fantáziajáték, utánzójáték stb., attól függően, hogy a pedagógiai- pszichológiai irányzatok melyik jellemzőjét tartották fontosnak.

Szerepjátékok alatt azokat a tevékenységeket értjük, amikor a gyermek felveszi-átveszi a felnőttek szerepét. Ebben a játéktevékenységben megelevenítik és reprodukálják a különféle szituációkat és cselekvéseket, amit a környezetükben tapasztalnak (Maszler, 2002). A szerepjáték kialakulása 2,5-3 éves korra tehető. A játéktípusba tartoznak a családi játékok, orvosos és közlekedési játékok (Stark, 2016). Jellemző sajátossága, hogy a játszó gyermek kettős tudattal rendelkezik. Egyrészt beleéli magát a játszott szerepbe, másrészt tudatában van a valósággal, tudja a benne betöltött helyét és ismeri a szabályait.

A szimbolikus játékokat Piaget a gyermeki játékok tetőpontjának tekintette. A játék elsődleges funkciójának tartotta az alkalmazkodás elősegítését a társadalomhoz az utánzások által (Kádár – Bodoni, 2010). Az utánzás a szimbolikus játékok egyik típusa, a gyermek egyedüli tevékenysége, melyben a környezetből vett élményeit közvetíti (Bakonyi- Szabadi, 2016).

A játéktípus másik alcsoportja a bábjáték, ami a 3-éves korú gyerekek játéka (Úr, 2021:21). Játéktevékenysége során azonosul a bábbal, amivel szintén szerepeket képez le, megjeleníti érzelmeit és gondolatait. Fejleszti beszédkészségét, kreativitását és esztétikai világát (Maszler, 2002).

A játékforma következő típusa a dramatizálás vagy más néven drámajátékok. Hasonlóan a többi csoporthoz a tevékenység célja a mintha helyzet létrehozása. Kreativitásukat és fantáziájukat felhasználva hoznak létre játéktevékenységeket (Eck, 2017). A játékok felhasználhatóak az oktatásban és a szabadidő szervezésében. Csoportos tevékenységek, ami elősegíti a csoportba való beilleszkedést (Gabnai, 2015).

Konstruáló játékok

A konstruáló játékokkal a környezet tárgyainak, eszközeinek a felhasználásával tárgyszerű alkotásokat hoz létre. A konstruáló játékok a gyakorlójátékok fejlettebb típusait is alkotják (Maszler, 2002).

A konstruáló játékok kialakulásának fejlődési szakaszai vannak (Szász, 2009:53):

1. építőelemekkel folytatott építőjátékok
2. alkotások félkész elemekből
3. alkotások anyagokból

Formáit tekintve több elemből tevődnek össze, melyben megtalálható a szerepjáték és a produktum előállítás. Ennek okán a szakirodalomban vitatott a játékok kérdésköre. A vita tárgyát képezi, hogy a konstruáló játékok mennyire tekinthetők önálló tevékenységnek, munka vagy játék a gyermek számára (Fáyiné és Sztanáné, 2013). Egyrészt az alkotójátékkal megjelenhet a szerepjáték, aminek kiindulópontja maga a szerep vagy a játészó saját öröme állít elő egy új dolgot, amit nem rendel szerep alá (Kerekes, 2012). A játéktevékenységek alatt a különböző eszközöket és tárgyakat ismer meg, ami alapot szolgál az új produktum létrehozásához (Stöckert, 2011). Az óvodáskor nagycsoportjában a játékforma eltávolodik a szerepjátéktól és kisiskoláskorban felveszi a munka jegyeit. A játékfajta fejleszti a gyermekek kézfunkcióját, finommozgását és a finommotoros tevékenységeit (Szász, 2009).

A játéktípust alkotják az eszközös rakogatás és a barkácsolás. Az előbbinek célja a gyermek manipulációs képességek és az érzékelés-észlelés fejlesztése (Balogh, 2005). Míg a barkácsolásnál önálló produktumot hoz létre, amit a játéktevékenységeiben felhasznál (Babodi, 1976).

Szabályjátékok

A szabályjátékok kialakulása a gyermeki fejlődés 4-7 és 7-11 év közötti időszakára tehető. A gyakorló játékok helyét átveszik a szimbolikus játékok 3-4 éves korban. A szabályjátékok szakaszában hanyatlani kezd a szimbólumképzés és megjelenik a szabályok alkotta társas játékok ideje. A játékfejlődés utolsó szakasza, melyben kialakul a szabálytudat (Kádár – Bodoni, 2010), amit a későbbi életszakaszban is használ (Günter és Hans, 1978).

A szabályjátékokban megkülönböztetünk spontán és átörökített szabályokat. Az átörökített játékok célja a társadalmi valóság képviselete. Általában a felnőttek tanítják a gyermekeknek, vagy az idősebb testvérek a kisebbeknek. Ide tartoznak a népi játékok, a sportjátékok vagy a kártyajátékok. Míg a spontán szabályjátékok közös megegyezésen alapulnak. Piaget megállapítása alapján az ide tartozó játékok a gyakorló és a szimbolikus játékok szocializációjából valók (Kádár – Bodoni, 2010:41).

A játékok előre meghatározott szabályok szerint működnek, melynek célja a versengés, a győzni akarás. A szabályok közös megegyezéssel jönnek létre és bomlanak fel, betartásuk kötelező. A szabályok megszegése, be nem tartása a játékból való kizárás is lehet (Kovács, 1994). Kisiskoláskorban a szabályokat készen kapják, de megértik, hogy közös egyetértésből és együttműködéssel ezek megváltoztathatóak (Colé, 2001).

A szabályjátékok csoportosításánál Maszler (2002) a Játékpedagógia című könyvében külön foglalkozik a szabályhangsúlyos és a szabályjátékokkal. Ezen kívül megkülönbözteti a játékok három típusát is. Az első csoportba sorolja a sportjátékokat, a másodikba a testnevelési játékokat. A testnevelési játékok didaktikus játékok, melyet a tanár kezdeményez. Formái lehetnek a futó játékok, céldobó és akadálykerülő játékok. A sportjátékok hasonlóak a testnevelési játékokhoz, melynek célja a gyorsaság fejlesztése. Míg a játékok harmadik típusába sorolja a társas játékokat. A társas játékok szintén az együttjátszást, a közös tevékenységet szolgálják (Maszler, 2002). Maszler Irén a szabályhangsúlyos játékok csoportjába sorolja a népi játékokat és a mozgásos játékokat.

A mozgásos játékok a kisiskoláskor legkedveltebb tevékenysége. A játék közben a mozgás mellett hangsúlyos a szabályok betartása is. Hasonlóságot mutat a népi gyermekjátékokkal, melyek dallama és szóhasználata, eszköze a játékban hagyományörző. A mozgásos játékok igénylik a futást, a kuszást, a dobást és mindezek variációit. A játékforma nélkülözhetetlen szereppel bír a gyermekek fejlődésében. Fejleszti a gyermek testét és mozgáskészséget és a társakkal történő együttjátszás során az együttműködő készséget (Szász, 2009).

A népi játékok a szabályhangsúlyos játékok egyik típusa. A játéktípus típuscsoportokba sorolja a játékokat: eszközös-, mozgásos-, szellemi-, párválasztó játékok, mondókák és kiolvasók (Lázár, 2002). A típusba tartozó tevékenységek összetett szabályokkal, feladatokkal és szituációkkal ellátottak. A játék mozgásos részei az erőnlét fejlesztésében játszanak szerepet, addig a szöveges részek ismeretanyagot tartalmaznak a környezetről, a természetet alkotó állatokról és a hagyományokról, szokásokról (Budainé Balatoni- Zsótér 2013). A népi játékok pedagógiai haszna több szempontból is megnyilvánul. Egyrészt a gyermek a játéktevékenységet alkotó tartalmat elmutogatja, elénekli és elmondja vagy eljátssza, melyben tanulási módszerek jelennek meg. Másrészt a játékok által megismerik népük kultúráját és hagyományait elősegítve ezzel a hagyományápolás kialakítását (Bíró et. al, 2015).

A szabályjátékok közzé tartoznak az értelmi képességeket fejlesztő játékok: a társasjátékok, kirakók, kártyajátékok. (Egner, 2018). Maszler Irén kategorizálása alapján a számítógépes játékok is a szabályjátékokhoz tartoznak. A számítógépes játékok csoportját alkotják a stratégiai-, kaland-, akció- vagy, szimulációs játékok (Maszler, 2002).

Az ismertett játéktípusok mindegyike készségeket és képességeket fejleszt. Mindegyik játéktípus fejlesztő hatással van egy-egy képességre és készségre játéktípustól függően. A közös játékokban a kisiskolások interakcióba lépnek egymással, ami által

társas kapcsolataikat fejlesztik. Anna Freud a játéktevékenységeket a gyermekek nyelvének tekinti, amin keresztül megismerhetjük az egyén lelkiállapotát, a benne rejlő feszültségeket vagy a családi gondokat és a bántalmazásokat (Szilágyi, 2008).

2.4.1. A szabadjáték fogalma és szerepe az iskolai oktatásban

A szabadjáték nem más, mint a gyermek önkéntes tevékenysége, szabad akaratra épül, melyben érvényesül az önkifejezés. A szabadjáték egy tevékenység. Mint minden tevékenységnek így ennek is célja, feladata és végkimenetele van. A gyermek által kezdeményezett játéknak nincs egy előre meghatározott vége. A cél általában mindig változik, ez a gyermek belső feszültségeiből ered. A feladata pedig az örömszerzés. A gyermek maga dönti el, hogy mi lesz a játék vége, sokszor ezekben a játékokban megmutatkozik a gyermek vágya, félelme és elképzelése a világról, és hogy milyenek szeretné látni a valóságot (Kun, 2013). A tevékenységében eléri a művészi kifejezést, annak ellenére is, hogy nehezen lehet behatárolni művészet vagy játék az adott tevékenység (Pálfi, 2014:247)

A játék spontán jön és örömet szerez a gyermeknek. A szabadjáték kapcsán a tevékenység kezdeményezője maga a gyermek, így maga dönt arról, hogy kivel, hogyan és mit játszik. Hogy mit játszik, az megmutatja a gyermek érdeklődési körét, tartalmát a környezetéből és életéből meríti. Általában a választott játékok olyan tevékenységek, amelyeket lát, élvez és örömet szereznek számára. A játékeszközöket a gyermek maga választja ki a környezetéből. Vannak olyan esetek, amikor egy-egy tárgynak más elnevezést, sajátosságokat tulajdonít. Például a tálal kalapnak használja, a macit gyermeknek. A gyermek szimpátia alapján választja ki azt, hogy kivel/kikkel akar játszani. Attól, hogy a gyermek döntései alapján indul a játék, még nagy szerepe van benne a felnőttnek, hiszen segít a kivitelezésben, ő adja a játékeszközöket, biztosítja a megfelelő körülményeket, valamit részt vesz a problémák megoldásában, ami esetleg a játék során felmerülhet.

A szabad játékban a gyermek határozza meg a szabályokat, de játék közben változtathat ezeken, ez akkor következik be, ha a folyamat örömtelenné válik számára. Úgy alakítja a szabályokat, hogy az neki jó legyen. Elmondhatjuk, hogy a szabadjáték a gyermek legkedveltebb tevékenysége és fejlesztő hatással van rá. Alkalmos a közösségek kialakítása és, hogy megtalálja önmagát a közösségben (Fóti, 2009).

Az oktatásban a játék nevelő eszközként szolgál. Az oktatásnak minden területén felhasználható, készségeket és képességeket fejleszt. Fejlesztő hatása a szociális készségek fejlődésében is megmutatkozik. A gyermekek a játék közben kapcsolatba lépnek egymással, ismerkednek és barátságokat kötnek. Rengeteg információt szerezhetünk a gyerekekről játszás közben, ha alaposan megfigyeljük őket. A játék megmutatja érdeklődési körét, barátaival való viszonyát, még a családjában lévő gondokat is (Kun, 2013).

2.5. A játékok szerepe kisiskolás korban

Az iskolások fő tevékenysége a tanulás, aminek következtében a játéktevékenységek szerepköre megváltozik. Azonban a játéknak és a tanulásnak számos közös eleme ismert. Egyrészt a játék és a tanulás teret biztosít és lehetőséget ad az önálló tevékenységekre, gyakorolható és ismételhető. Másrészt a tanulás és a játszás közben felmerülő problémahelyzetek megoldása örömforrást ad a gyermeknek amellet, hogy személyiségformáló és értelmi képességeket fejleszt. Ugyanakkor a két tevékenység hasonlóságai mellett el is térnek egymástól. Míg a szabadjátékok a gyermekek elhatározásából jönnek létre, addig a tanulási helyzeteket a pedagógus teremti meg a tanulásszervezési formák eredményeképpen. A tevékenységek dinamikája és indítékai is eltérnek egymástól (Kádár – Bodoni, 2010).

Az oktatási folyamatokban a játék alkalmazása kategóriába sorolható. Egyrészt alkalmazható nevelői- oktatói célzattal a kapcsolatépítés, együttműködés, alkalmazkodás, empátia, kitartás és stb. fejlesztésére. Oktatói célzattal használhatjuk a különböző képességek fejlesztésére, mint a gondolkodás, emlékezet, problémamegoldás és kommunikációs képességek továbbfejlesztésére. Másrészt a játék szerepe megmutatkozik az értelmi és az erkölcsi nevelésben. Az erkölcsi nevelés céljaként alkalmazhatóak a szabályjátékok, szerepjátékok, melyek az empátia kialakulásában játszanak szerepet. Míg az értelmi nevelés kapcsán elővehetjük a gondolkodást serkentő játékokat. Mindezek mellett a testi és a technikai nevelésben is részt vesz a játék. Fejlesztő hatásai megmutatkoznak a mozgásos játékokban és gyakorlatokban, a kézügyességben és a tárgyakkal történő manipulációban. Tehát a játéktevékenységek a képességek és készségek fejlesztése mellett szerepet játszik a személyiség harmonikus fejlődésében is. A didaktikai játékok fejlesztő módszerként való használatával a pedagógus olyan területnek a fejlesztésére is képes, melyek hozzáférhetetlenek az iskolai tanulás számára. Viszont, ha a játékot céltudatosan használjuk, akkor didaktikai játékokról beszélünk, melyek által a

tanulók öntudatlanul sajátítanak el ismerteket és képességeket, hatva a személyiségre (Kádár – Bodoni, 2010).

A játékok érdekessé és színesebbé teszik a kisiskolások iskolai tevékenységeit. Lehetővé teszi az érdeklődés felkeltését egy-egy tananyag iránt, amikor a kíváncsiságuk által megoldják az előttük álló rejtvényeket. Winkler (2003) példákon keresztül mutatja be a játékos tanulást, ami történhet a terem berendezésével, az alkotásokkal (bábozás, kézművesség stb.) A tanítás során használhatóak az informatikai eszközök, melyek ugyancsak színessé teszik a tanórát. A játékokat beilleszthetőek a tananyagba, szervezhetőek fejlesztő játékok csoportosan és egyénileg egyaránt (Fischer, 2007).

Az oktatási-nevelési folyamatokban betöltött szerepénél már érintettük a személyiség fejlődésére gyakorolt hatása kapcsán, amihez a megfelelő módszertani szempontok szükségesek:

- a tanulók életkori sajátosságainak és képességeinek figyelembevétele.
- a fokozatosság elvének betartása.
- óravázlatok készítése (a játék szervezése, tanítása és lebonyolítása).
- változatos játékok tanítása a sokoldalú képzés biztosítására.
- nevelési lehetőségek figyelembevétele a játékok közben (Bíró, 2015:19).

A játékok alkalmazásával a tanórákon mozgékonyabbá tehetjük az ismeretek elsajátításának módját. A játéktevékenységek megtanítják a tanulókat az aktív tevékenységre, a lényeg felismerésére és a kombinációkra. Fejleszti az önálló gondolkodásmódot és az az ismeretek felidézését és rendszerezését. A versenyjátékok az egyéni és a csoportos szabályok kialakítása és betartása mellett fejlesztik az értelmet és nevelési értékkel bírnak (Maár, 2009).

Az iskolában alkalmazott játékok az alábbi színtereken jöhetnek létre:

- testnevelési órák
- tanórák
- tanórák közötti szünetek
- fakultatív és napközis foglalkozások
- kirándulások alkalmával
- bemutató rendezvények (Bíró et. al, 2015:11).

Az iskolákban alkalmazott sportjátékok (futó-fogójátékok) népi gyökerekkel rendelkeznek. A 21. században a pedagógia tudománya is foglalkozik a népi játékokkal és funkciójával az oktatásban. Magyar György 2002-ben megjelent *A Kárpát Medence*

Magyar Gyermekjátékai című könyvében a korszerű pedagógiával foglalkozik, azon belül a játékkal és a tantervek egymásra gyakorolt hatásával (Magyar, 2002). A oktatási folyamatban betöltött szerepét vizsgálja a játékoknak többek között Lázár Katalin is a *Népi játékok felhasználási lehetőségei az oktatásban* című tanulmányában a testnevelés, gyakorlati foglalkozások és énekórákon keresztül mutatja be a mozgásos, eszközös játékok pedagógiai felhasználhatóságát (Lázár, 2017).

Az ukrán szakirodalomban Кільова foglalkozik a játékok hasznosíthatóságával az oktatási folyamatokban a 2010-ben megjelent *Народна іграшка як засіб виховання дімеї*, magyarul *A népi játék mint a gyermeknevelés eszköze* című művében. A közleményben olvashatunk a játékok nevelési hatásáról a gyerekek szellemi, erkölcsi és testi fejlődésében. Kiemelt hangsúlyt kap a játékok pedagógiai értéke, melyek teret adnak az alkotó tevékenységnek. Általa a gyerekek tájékozódnak a körülöttük lévő világról és fejlesztik a beszédet (Кільова, 2010).

Ukrajnában az Oktatási és Tudományos Minisztérium 2018-ban oktatási reformot vezetett be, melyben egy olyan iskolát hoztak létre, ahol a gyermekek kellemes légkörben tanulhatnak. A reform célja a felelős döntéshozó állampolgár nevelése s egy olyan intézmény létrehozása, melyben a gyermek öröm a tanulás. Az Új Ukrán Iskola alaptantere 11 kompetencia fejlesztésére lett kialakítva, melyek egyformán fontos szerepet töltenek be az oktatásban. Alapvető célja a játékos tanulás, ami fejleszti az önkifejezést és együttműködést, a képességeket és készségeket.

2.6. A kisiskolások játéktevékenységének jellemzése

A játék a születés pillanatától jelen van az egyén életében és fejlődésében. Az újszülöttek kezdeti játéktevékenysége a tárgyakkal való foglalkozás az ismeretek szerzésének céljából. A kisgyermekek először a szüleikkel kezdenek el játszani, később társas kapcsolatokat létrehozva egymással. Az óvodákban és bölcsődékben a gyermekek egyik legáltalánosabb tevékenysége a játék, ami elkíséri az iskolán át egészen a felnőtt életig.

A gyermek fejlődésével fejlődik a játék is, ami alkalmazkodik a korához, érdeklődéséhez és társas viszonyaihoz, megtartva szerepét és jelentőségét a gyermek fejlődésében társadalmi, lelki és testi szinten is (Koreňová- Veress-Bágy, 2017).

A kisiskolások játéktevékenységei kiemelkedő fontossággal bírnak fejlődésben a nevelésben és a szocializációban, ami jelenti a gyermek testi, lelki és fizikai, mentális és

kognitív fejlődést és a társas kapcsolatok kialakítását, a közösségi szabályok elsajátítását (Becze, 2004).

A játékok során a gyermekek kognitív- nyelvi értelemben különböző képességeket és mentális ügyességeket szerez, melyek intellektuálisan magasabb szintre emelik. Felfedezi a körülötte lévő világ eltérő jellemzőit és tulajdonságait, melyeket összehasonlít, társít és asszociál. Megtanulja megoldani a felmerülő problémákat, s a külvilág jelenségeit a saját mentális szintén összefoglalja és értelmezi (Becze, 2004).

A gyermek testi fejlődésének szempontjából a mozgásos, szabadtéri játékok elősegítik az izmok és a testi erő fejlődését. Segítséget nyújtanak a navigációs képességek kialakításában és helyes testtartásban. Szociális vonatkozásban a játék terápiás hatással is rendelkezik, aminek igénybevételével elmenekülhet a valóságtól, a stresszt okozó jelenségektől. Ugyanakkor általa fejlődnek a különböző készségei, mint a tolerancia, az elfogadás vagy mások segítése (Becze, 2004).

A játéktevékenységek elsődleges helyszínének mindenekelőtt az óvodát és az óvodáskort tekintjük. Ugyanakkor az iskoláskor játéka is számtalan fejlesztési lehetőséget biztosítanak, alakítják a társakkal való együttműködést, a problémamegoldó képességet, a gondolkodást is. A játékoság kiemelt helyet kap az iskolai oktatásban, ahol a játék célja az élvezet, lehetőség a másokkal való együttműködésre és a problémák megoldására (Fischer, 2007).

Kisiskoláskorban a szülőkkel töltött idő nagy részét felváltja a kortársakkal való időtöltés, ami lényegesen befolyásolja a gyermek tevékenységének tartalmát és a társas befolyást. Egyrészt változik a játék tartalma, mivel a szülők befolyásolják a gyermekek tevékenységét, melyben megjelennek a munkavégzés különböző formái, mint a házimunka. Másrészt változás következik be a társas kapcsolatokban. A felügyelet mellett zajló játéktevékenységek közben felmerülő vitákba és nézeteltérésekbe a szülők rendfenntartó szerepet töltenek be. Míg a felügyelet nélkül zajló játéktevékenységekben saját maguk oldják meg a nézeteltéréseiket a tekintély kivívásával. Ebben a helyzetben az erősebb gyermekek a dominánsabbak, akik irányítják a játékot vagy alkudozással és vitatkozással alapozzák meg a hatalmat (Cole- Cole, 2006:557).

A társas viszonyainak szabályozását a 6-12 éves gyermekek a szabályjátékokon keresztül tanulják meg. A szabályjátékok használata jellemzi ezt a korcsoportot. Szabályokat hoznak létre, amiben meghatározzák egymás feladatait és szerepeit. A szabályjátékok során a kisiskolások előre megegyeznek a szabályokban, amihez

játéktevékenységük alatt igazodniuk kell. A játéktevékenység során a szabályok megszegése csalást jelent (Cole- Cole, 2006:558).

Az óvodáskor játékideje mellett a kisiskolások játékideje az iskolai kötelezettségek miatt csökken. Azonban a játék helyét és idejét mindenképpen biztosítani kell a tanítás-tanulás folyamataiban. A tanórák közötti szünetekben a gyermekeknek szükségük van a mozgásos játékokra, melyek elősegítik a testi és a szellemi felfrissülést. Ennek okán a játéktevékenységnek nem szűnnek meg az iskoláskorral csak változnak a formái és tartalmi.

A kisiskolások játéktevékenységének két szakaszát különböztetjük meg:

1-2 osztály

Az első szakaszt alkotják az 1-2 osztályos gyermekek játécai. Az óvoda környezetét felváltja az iskola, ami hatalmas átalakulást jelent a gyermeknek. Az óvoda fő tevékenysége a játék volt, amit egy szabállyal kötött tevékenység, a tanulás vált fel. Ebben a szakaszban a fontos az átmenet, a játékidő biztosítása. Az 1-2 osztályos gyermekek játékának legnagyobb része mozgásos feladatok és szerepjátékok, amik egyszerű tartalommal és szabállyal rendelkeznek. Ugyanakkor kiemelten fontos szempont, hogy a játékok időtartalma rövid legyen és a gyors mozgások között legyenek pihenők. A játékokban érvényesüljön a játészó fantáziája, utánzó készsége és önállósága (Hocza- Bóka, 2013).

3-4 osztály

A kisiskolások játékának második szakaszát alkotják a 3-4 osztályosok tevékenységei. Ebben a korcsoportban az ismert fogalmak szimbolikus felidézése lesz érdekes, mint a versengések és a hunyójátékok. Fokozatosan megjelenik a gyermekek érdeklődése a szerepjátékok és a szabályok iránt. Játékaikban egyre nehezebb szabályokat hoznak létre, amelyeknek célja a betartása.

A kisiskolások 1-2. és 3-4. osztályosainak körében a játékok hatással vannak a személyiség formálódására, a pozitív vonások kialakítását és fejlesztését támogatják (Hocza- Bóka, 2013).

Játéktémájukat az óvodáskorú gyermekekhez hasonlóan a környezetükből merítik. Az otthon és az óvoda keretéből kilépve a gyermek az iskolában elsajátított tudást is felhasználja a játéktevékenységei közben. A megszerzett ismeretanyag azonban nem teljes egészében válik játékká, hanem csak egy adott része, ami érzelmileg hatott a gyermekekre és fantáziájával átalakíthat (Bagdy n.é., 72).

A kisiskolások a játéktémáik egy részéhez szervezett keretek között jutnak. A tanórákon számos új dolgot sajátítanak el, melyek hatással lehetnek rájuk. A különböző tanórák különböző ismereteket nyújtanak egy-egy témakörben. Például megismerkedhetnek különböző foglalkozásokkal vagy olvashatnak ismert emberekről, gondolkodókról, akiknek példája érzelmileg hatással van rá és azonosulni tud vele, akkor ez a játékában tükröződik. A szervezett keretek mellett ugyanakkor spontán módon is szerezhettek a tanulók ismereteket az utcán, a felnőttektől vagy televízióból, amit szintén beépíthetnek játéktevékenységeikbe. A szerepjátékokról fokozatosan áttérnek a szabályjátékok alkalmazására. A szabályok betartására vigyáznak, melynek megszegése konfliktusokat eredményez. A gyerekek játéktevékenységeik során ellenőrzik egymás cselekvéseit és szerepeit, s rámutatna arra, hogy a meghatározott szerepben hogyan kellene az adott gyermeknek viselkedni (Bagdy n.é. 72).

A kisiskolások kedvelt játéktevékenysége ebben a korban az erőléti játékok, melyben az ügyességüket részesítik előnyben és a nehézségek leküzdését a célok elérésének érdekében. A tanórák közötti szünetekben legnagyobb arányban a futkározós, a ugrálós játékokat részesítik előnyben, amit csoportokban, társakkal együtt játszanak (Bagdy, n.é. 72).

Több fejezetben is szó volt már a játékok jelentőségéről, céljáról és funkciójáról a gyermekek életében, ezért teljesen elfogadott az oktatási folyamatokban, a tanórákon a játékok módszerének alkalmazása. Ahogyan a gyermekkor bármely eddigi szakaszában is, úgy kisiskoláskorban is kialakulnak nemek szerinti játékok. Megkülönböztetünk bizonyos játékoknál csak fiús és csak lányos játékokat (Bagdy, n.é.73).

A fiúk játéktevékenységei között találjuk a versengést, az erőléti játékokat és a vetélkedést. Kedvelt játékaik a futballozás, a fogócskák és a különböző futójátékok. Míg a lányok leginkább a körjátékok és az ugróiskolát preferálják. A nemek szerinti játékok mellett vannak közös játékok is, melyeket egyaránt játszanak fiúk és lányok. Ugyanakkor ezekben a játékok, mint a bújócska és fogócska is megmutatkoznak a nembeli sajátosságok, mivel a fiúk a versengést, a lányok az izgalmat részesítik előnyben (Bagdy n.é. 73).

Amellett, hogy kedvelik a csoportos játékok, a kisiskolások szívesen játszanak egyedül is. A jó fantáziával és bő élménytartalommal rendelkező gyerekek szívesebben játszanak egyedül, ami hosszabb ideig is eltarthat. Az egyedül játszó gyermekek legszívesebben az otthonnal kapcsolatos foglalkozásokat tükrözik le, valamint a babázást és a konstruáló játékokat részesítik előnyben (Bagdy n.é.74-76)

A játékok beépítésével érdekesebbé és izgalmasabbá tehetjük a tanórákat, melyek mozgékonyra teszik az ismeretek elsajátítását. A játékalapú tanítás módszerének célja, hogy a játékon keresztül fejlődjön a tanuló gondolkodása. A tanórákon fejlesztő, tanító játékokat használunk, ami egyrészt élményszerzőként funkcionál, másrészt a pedagógiai céllal a kognitív fejlődésre. A fejlesztő játékok sajátossága, hogy sokvariációs játékok. Ettől különböztetjük meg a játékos feladatokat, amelyek játékelemek bevonásával (dobókocka) történnek és leginkább tananyagok elsajátításához kapcsolódnak. A játékos tanulás által a gyermekek szabályokat sajátítanak el, fejlesztik a nyelvi kifejezőképességüket, koncentrációjukat, logikus gondolkodásukat és az emlékező képességet. Az oktató-nevelő munkában szerepe van az oktató- és a sportjátékokban, melyek különböző képességeket fejlesztenek. Pihenés és a szórakozás biztosítják a mozgásos és a táblajátékok (Juhász – Radics, 2020).

A játékos tanulást a kisiskolások már tanulásként élik meg, ugyanakkor ez a folyamat nem a szándékos tanulást jelenti. A pedagógus a háttérből irányít, a gyermek életkori sajátosságaihoz mérten tervezi és szervez, felkínálja a megfelelő témákat felkeltve a tanuló figyelmét. A gyermeket a kíváncsiság vágya ösztönzi a játékban történő részvételre, amivel fokozatosan elsajátítja a tanulási élményt (Bencéné Fekete, 2020, 115).

A játék témájának és tartalmának köszönhetően kibontakozik a gyermek egyénisége. A csoportos játékokban megmutatkozik a gyermek szervezőképessége is. Azonban hangsúlyos, nem mindegyik játéktevékenység alkalmas a nevelésre. A legalkalmasabb játékok a fejlesztő játékok, melyek fejlesztik a gondolkodást, a képességeket és készségeket és a gyermek életörömét (Bagdy n.é. 76-77).

III. A SZABADIDŐ HATÁSA A GYERMEK JÁTÉKTEVÉKENYSÉGÉRE

3.1. A szabadidő fogalma, céljai

A szabadidő eltöltésének ideje és tartalma történelmi koronként változott. Mindennapjainkat szabályozott időstruktúrában élünk, melyben meghatározott időintervallumba kerül a munka, tanulás, pihenés és a szórakozás. A felsorakoztatott tevékenységek mindegyike adja a harmóniát és a lelki egészségét. A pszichikus egyensúly kialakulásának feltétele a szabadidő, ami életvitelünk tényezője mellett az egyének jellemzője is (Kovácsné Bakosi, 2012).

A történelem folyamán filozófusok vizsgálták a szabadidőt és eltöltési szokásait. Alapgondolatuk, hogy a „szabadidő” a szabadság jelentésével, az önmagunk idejének szabadon történő rendelkezésével egyenlő. Az ókorban Arisztotelész szerint a szabadidő szükségessége a gondolkodás és elmélkedés idejére vezethető. A „ráérő idő” megálla foglalja az élvezetet és gyönyört, ami a boldog élet feltétele. Míg a kor másik kiváló gondolkodója Platón a szabadidőt szabályok közzé kényszerítve állami ellenőrzés alá vonta. Gondolkodásmódjában az embereket bábuknak tekintette, akik az istenek eszköze, így a ráérő időt a jóindulatuk kiérdemelésére kell fordítani (Boda - Herpainé, 2015).

A szabadidő fontosságának vizsgálata már az ókori társadalomban is megjelent, ugyanakkor kiemelt jelentőséggel az ipari forradalmat követően kezdtek el foglalkozni. Kezdetben a gyermeket miniatűr felnőttnek tekintették s nem foglalkoztak szabadidejének eltöltési szokásaival. Változást a 18. század hozott, amikor a társadalomtudomány érdeklődésének fókuszába került a gyermek és serdülők szabadidős szokásai-tevékenységei, a szabadidő szerepének hatása a fejlődésre. Mindezek okán lett külön iparág a 19. század második felében a szabadidős játékok gyártása. Az idők folyamán a játékok, mint tárgyak mellett a szabadidőt a személyiségfejlődésben és a sikeres szocializációs folyamatokban is kiemelkedő jelentőségűnek tekintették (Kovács, 2011:59). A szocializációs folyamatok által elsajátítják az aktív alkalmazkodás szabályait, a szabálymentes és kötetlen elfoglaltságok keresése közben. Formálva ezzel a gyermek és fiatal értékrendjét, az első és másodlagos szocializációs színterek segítségével (családi kör, iskola, pedagógiai ráhatás).

A szakirodalomban a szabadidő értelmezésének aspektusairól olvashatunk. Az idők folyamán többféle módon, szemszögből értelmezték az eltöltött időt. Kovács Tamás

Attila megfogalmazásában egy olyan cselekvési időintervallum, ami munkahelyi idő, az otthoni és a társadalmi munkák és kötelezettségeken túl fennmaradt idő. A fennmaradt idő az egyén saját örömszerzésére fordított tevékenységek ideje. Sajátossága a szabadság, a választás szabadsága, a lelki, fizikai és szellemi kikapcsolódás és önkiteljesedés, aminek célja az örömszerzés (Fukász, 1988:15). Azonban a szabadidő, mint fogalom kapcsán megjelenik a „szabad” és „szabadság” szavak értelmezésének lehetőségei. A szabadság értelmezésében megtalálható az önállóan, külső kényszertől mentesen választott cselekvés és döntés. Jean-Jacques Rousseau francia filozófus alaptétele, hogy a szabadság az ember alapvető jellemzője: „Az ember szabadnak született, de mindenütt láncokat visel.”(Kovácsné Bakos 2012:7).

A fogalom összetettségére enged következtetni a számos megközelítés, meghatározási mód. Meghatározását két csoportra lehet osztani. Az egyik csoport a fogalom lényegét a szabadon választott cselekvésben határozza meg, melynek célja a pihenés, a szórakozás, a tájékozottság fejlesztése, a szakmai, családi és társadalmi kötelezettségek elvégzését követően. Míg a másik csoport a szabad cselekvést, az én időt, a kényszerűség mentes kikapcsolódást jelenti. Mindemellett létezik a kétpólusú megközelítési mód, melyben a munka és a szabadidő, a pihenőidő és rekreáció kapcsolatában foglalkoznak a fogalommal. Ebben az esetben a szabadidő a munkát és a kötelezettségeket követően a „ráérő idő”, ami a fentebbiekben az ókori filozófusok kapcsán is bemutatásra került.

A szabadidő meghatározása a fogalom mellett típusaiban is különbözik. A francia szabadidő-kutató Dumazedier megkülönbözteti egymástól az aktív és a passzív pihenést, a szórakozással és a hobbival, alkotással töltött szabadidőt, az otthon és „házon kívül”, továbbá az egyedül, a családdal és a különböző közösségekben végzett tevékenységre fordított időt (Boda - Herpainé, 2015).

A szabadidő meghatározása, az aktív és a passzív időtöltés mellett négy funkciót is megkülönböztetünk: lazítás, fejlődés, kapcsolatépítés és szórakozás. Az oktatásra vetítve ezek a funkciók jótékony hatással szolgálnak a hátrányos helyzetű gyermekek kapcsán. Kiegyenlíti a hátrányokat, pótolja a hiányzó feltételeket és támogatja az „elérhetlent” az elérésben (Kovács, 2011).

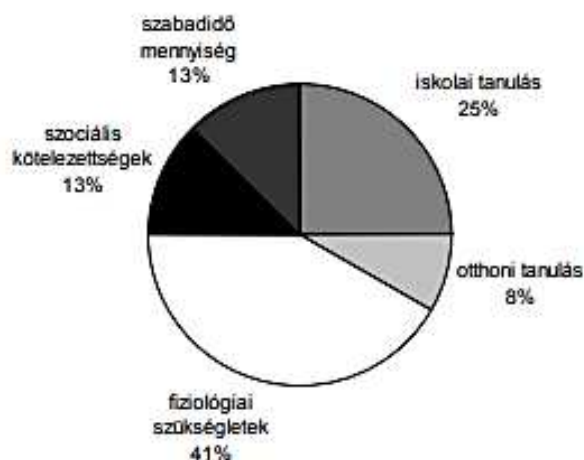
3.2. A szabadidő és az iskola

A gyermekek játéka a 20. század második feléig a társadalmi integrációt szolgálták. Az idők folyamán pedig felfigyeltek a játékra és annak fejlesztő hatására, a személyiség és a szocializáció szempontjából. Megerősödött az iskolába vetett bizalom is, miszerint meghatározó szerepe van a szabadidő eltöltésben (Mihály, 2003). Az iskolások esetében a szabadidő legpontosabb meghatározása az iskolai és az otthoni tanulás, a fiziológiai szükségletek és a szociális kötelezettségek után fennmaradó időmennyiség függvényében értelmezhető. Az oktatási intézmények egyre nagyobb szerepet vállalnak a tanulók oktatása és nevelése mellett a szabadidő eltöltésének megszervezésében is.

Az iskola és a szabadidő közötti kapcsolatot különböző oldalakról is vizsgálhatjuk. Egyrészt értelmezhetjük az iskolai tevékenységeket a tanulók kötött idejeként, amiben a szabadidő mennyiségét a leterheltségekhez mérten értelmezhetjük. Másrészt a mennyiségi idő mellett minőségi tevékenységként is értelmezhető (Bocsi – Kovács, 2018:69).

2. ábra: A gyermek időmérlege

Forrás: Dr. Kovácsné Bakos Éva, 2012: A szabadidő pedagógia kérdéseiről



A gyermek időmérlegének ábrája jól illusztrálja a szabadidő korlátozott mennyiségét, melyet legnagyobb arányban a fiziológiai szükségletek tesznek ki. S mindebből még általánosságban napi 4 órát tesz ki a digitális eszközök használata (televízió nézés, internethasználat). Mindezekben pedig még időt kell szakítani a kultúrára, az értékek továbbadására és igénybevételére. A művészetek, filmek és könyvek, hagyományok ismeretén túl a kultúra az értékekből, szabályokból és normákból álló szellemi és anyagi javak összessége (Kovácsné Bakos, 2012)

Az iskola szerepe a gyermek szabadidős tevékenységének eltöltésében a személyiség fejlesztésében és az önmegvalósításban jeleníthető meg. Az oktatási intézmények által szervezett programokon a gyermek életkorának, magatartásnak és érdeklődésének megfelelően vehet részt (Borosán- Budainé Csepela 2017:27). A szabadidős tevékenységek ezen része nem tantárgyi jellegű foglalkozások, ugyanakkor a képességek és készségek fejlődésével beépíthetőek az oktatásba (Madarász 1997). Magába foglalja a tanóra előtti és utáni tevékenységeket, a pedagógus irányításával zajló kulturális és sporttevékenységeket. A programok nevelési céllal kerülnek megrendezésre, illetve a kommunikáció, a személyiség és egyéb készségek fejlesztésének okán. Mindezek alapján a szakirodalom megkülönbözteti az iskolai és az iskolán kívüli szabadidős tevékenységeket. Az iskolán kívüli tevékenységhez sorolható a család, tanulmányi és fiziológiai tevékenységek és a szülőkkel töltött szabadidős programok (Mihály, 2003).

A 20. századot követően több tudományterület is tanulmányozta a szabadidő eltöltését. Filozófusok, szociológusok mellett a pszichológusok és pedagógusok is figyelemmel kísérték az egyén szabadidejének eltöltési szokásait. Az 1990-es évektől kezdve növekszik az iskolán kívüli szabadidő jelentősége, amelyben a gyermekek és fiatalok életkoruknak megfelelő, változatos és szervezett tevékenységekben vesznek részt (Kátainé Lusztig, 2017:12). A programoknak jelentős szerepe van a periférián élő, hátrányos helyzetű családokban élő gyermekek számára. A kezdeti időkben szociológiai kutatások a felnőttek körében vizsgálták a szabadidő eltöltésének szokásait. Napjainkra a területen egyre több kutatás születik az iskolások és a fiatalok szabadidős tevékenységével kapcsolatban, ami összefügg a korosztályok identitásfejlődésével, értékrendjével és egészségmagatartásával. Általánosan a kutatók az utcai tevékenységek, sport és játékok, fogyasztói kultúra tevékenységei, otthoni tevékenységek és művészetek- vagy hobbi dimenziókra osztják a szabadidős tevékenységeket (Kinyó – Bús, 2015:32).

Hofferth és Sandberg 2001-ben végzett átfogó kutatást a kisiskolások körében 12-éves korig. Munkájában a gyerekek egész napos tevékenységeit vizsgálta hétvégére és hétköznapokra bontva a kérdőív módszerével. A vizsgálatot négy kategória alapján végezte: iskolai körülmények között eltöltött idő, szabad játék és szervezett tevékenységek iskolán kívüli tanulási tevékenységek, és családi tevékenységek. Az eredmények alapján a szabadidőt legnagyobb arányban televízió nézéssel és játékokkal töltötték, ami hetente átlagban 12-13 órát tett ki. A további számok alapján kedvelt tevékenység volt a sportolás és családi- baráti látogatások. Ebben a felmérésben még nem szerepeltek az iskolai és iskolán kívüli tevékenységek digitális eszközökön végzett tevékenységek lekérdezése

(Hofferth és Sandberg, 2001). Ugyanakkor egy újabb kutatásban a kisiskolások pihenés céljából zenét hallgatnak, könyvet olvasnak vagy televíziót néznek (Kinyó – Bús, 2015:33).

Kovács Katalin a gyermekek szabadidős tevékenységének alakulását vizsgálta a lakóhely függvényében 2011-ben. Tanulmányában a digitális világ hatását vizsgálta a városi és a falusi gyerekek játéktevékenységében. Kutatásának alapja volt a számítógép, internet és az online hálózati közösségek megjelenése az általános iskolások 4. évfolyamosainak körében. Az eredmények alapján a gyerekek tevékenységét befolyásolják a létkönnyebbítő digitális eszközök. Azonban a falusi és a városi gyerekek szabadidő tevékenységei között különbségek mutathatóak. Városon nagyobb arányban használták a számítógépet napi rendszerességgel a falusi gyerekekkel szemben. Ugyanakkor a kutatási pontok között nincsen szignifikáns eltérés a számítógépek felhasználási módjában. Falun és város is egyaránt az online játékokra és internetezésre használják az eszközt, mint tanulásra (Kovács, 2011).

A szabadidő eltöltésének színtereit vizsgálva Fukász György létrehozta a hétvégi szabadidőhöz köthető tevékenységek csoportosítását. Rendszerezése alapján vannak a tömegkommunikációs tevékenységek, mint a televízió nézés, a rádióhallgatás és az újságolvasás. Ezt követően a családdal foglalkozás, majd az egészséges életmód, mozgás, amihez az aktív sport, a kertészkedés és a séta tartozik. Megkülönböztet művelődési tevékenységeket: könyvolvasás, mozi, színház és kiállítás látogatás, valamint szórakozási tevékenységek, mint a tánc, vendégeskedés, sportrendezvényeken való részvétel. Elkülöníti a hobbi jellegű tevékenységeket: barkácsolás és kézimunka, a pénzkereső tevékenységek, mint a különmunka, építkezés, háztartási munka, a társadalmi aktivitást majd az önképzést és a passzív pihenést (Kovács, 2011:13)

Összegzésképpen tehát elmondhatjuk, hogy az utóbbi időben változtak a szabadidős tevékenységek a gyermekek életében, melyre befolyással van az iskolai és az iskolán kívüli szabadidő. A szülő és a pedagógus közös feladata a tartalmas és hasznos szabadidős tevékenységek segítésének a megszervezése a gyerekek körében. Megtartva az egyensúlyt és ügyelve a fogalom lényegére, tehát meghagyva a személyes döntés lehetőségét.

A jól megszervezett szabadidő segít a testi és szellemi fejlődésben, az erkölcsi nevelésben, a gondolkodás fejlesztésében, a képességek fejlesztésében az ötletek és alkotások által (Kovács, 2011).

3.3. A számítógép szerepe a szabadidő eltöltésében

Jelen társadalmunkban nélkülözhetetlen eszközöknek számítanak a médiaeszközök, melyek lefedik a televíziók, a számítógépek, okos telefonok, táblagépek és az internet világát. Kisiskoláskorú gyerekek egyre inkább fogékonyak lesznek a különböző ingerekre, melyek által több információt kapnak a külvilágtól (Kósa, 2006).

A média és az információ átadás területei közzé tartoznak a játékfilmet és sorozatok, az animációk és rajzfilmek, a hírműsorok és reklámok, melyek hatást gyakorolnak a gyermekek szocializációjára. A médiának személyiségformáló hatása van, képekkel, hangokkal és írásokkal segíti a világ értelmezését, ezzel háttérbe szorítva az iskolát és a családi közeget (Béres – Korpics, 2011). Digitális eszközeikkel átalakították a szabadidős tevékenységeket, először a televíziók előtt, azt követően a számítógép és internethasználattal, majd az okos telefonok megjelenésével (Erdei – Szűcs, 2022).

A gyermekek fejlődésében a számítógépek megjelenésének és használatának előnyei és hátrányai is vannak. Egyrészt előnynek tekinthető fejlesztések szempontjából a különböző digitális tanuló oldalak, melyek reál és humán feladatokat egyaránt tartalmaznak, valamint a nyelvtanfolyamok (Kovács, 2011). Vizsgálatok igazolják a számítógépek előnyeit és hatékonyságát a képességek és készségek elsajátításának terén, amivel magyarázhatóak a különböző oktatóprogramok megjelenései korosztálytól és területtől függetlenül. Nastasi és Clements 1994-ben a Brunsvik-programon kapcsán vizsgálta a számítógépes játékok hasznosságát az óvodások és kisiskolások körében. Vizsgálatában a gyermekek finom motorikus képességeinek a fejlődését, a kreativitást és a matematikai gondolkodást figyelte a játékok által. Ugyanakkor a pedagógusok felelőssége, hogy megismertessék a gyermekekkel a számítógép helyes, nevelő célzatú használatát (Bakó – Ráb, 2009). A számítógépes játékokat az idők során számos kritikával illették, mint az agresszió, függőség és depresszió. Ugyanakkor pozitív hatásai mellett szól a szem és kéz koordináció, a vizuális követés, a figyelem, a gyors reakcióidő és stb. Vagyis a játékok fejlesztik a képességeket, melyek megjelennek a különböző vizuális feldolgozások, az emlékezet és a figyelem területén is. Azonban megemlítendő, hogy mindezeket a képességeket a hagyományos játékok is fejlesztik. A folytonos gyakorlást követően gyorsabb lesz a gondolkodás, fejlődik a problémamegoldó képesség. A hagyományos és a számítógépes játékok közötti különbségek pedig abban mutathatóak, hogy amíg a hagyományos játék többféle képességeit fejleszt, addig a számítógépes csak az adott játékhoz szükséges képességek fejlesztésében játszik szerepet (Nagy – Lehmann, 2016).

A pozitív hatások mellett negatív vonzata is van a számítógépnek és internetnek. Általa a gyermekek szabadidős tevékenysége megváltozik, lekorlátozódik az online világra, mivel a kevesebb időt töltenek a szabadban. Háttérbe szorítva ezzel a szabadtéri mozgásos játékokat és a társas kapcsolatok kialakulását. Ezáltal elősegítik a gyermek elmagányosodás, a virtuális világba költözését. Ahhoz, hogy a gyermekek megfelelően fejlődjenek testileg és lelkileg egyaránt szükség van a mozgásra és a hagyományos játékok alkalmazására (Kovács, 2011).

A számítógépet és az internetet mindennapjaink részét képezik, amit betiltani nem lehet és nem is célszerű, hiszen a negatív hatások mellett pozitívvá is szolgál. Azonban meg kell találni a középutat, ami szintén a szülők és a pedagógusok felelőssége. Fel kell hívni a gyermekek figyelmét a játékok mellett más tevékenységekre is, mint a sportolásra, a táncművészetre és a képzőművészetre, a különböző közös, csoportos tevékenységekre, amelyek a képességek fejlesztésével elősegítik a szocializációt, a kapcsolatok kialakítását. A gyermekeknek harmonikus és kiegyensúlyozott fejlődést kell biztosítani a szabadidős tevékenységek igénybevételével a korosztályuknak megfelelően figyelembe véve a napjaink korának sajátosságait, a passzív és az aktív szabadidő eltöltésében egyaránt.

IV. A KUTATÁS KÖRÜLMÉNYEINEK BEMUTATÁSA

4.1. A kutatás ismertetése

A társadalomtudományok kialakulásától kezdve örök kérdés a játék megjelenése és az emberek életében betöltött szerepe. Adott a kérdés, hogy az emberek mindennapjaiban jelenlévő játékcselekvések hogyan fejlődtek és alakultak az ókortól kezdve napjainkig bezáróan.

Munkám célja az volt, hogy rávilágítsak a játék személyiségfejlődésben betöltött szerepére, megvizsgáljam a gyerekek szabadidő eltöltési szokásait, valamint felmérjem, változott-e a játékokhoz való viszonyulás a technika fejlődésének hatására. További célom volt, hogy szűkebb környezetben felmérjem a kisiskolások szabadidő eltöltési szokásait és képet kapjak a kisiskolások játékkal töltött idejéről, illetve a játékok formáiról. Kutatásom célcsoportját a Nagydobronyi Kistérség negyedik osztályos tanulói alkotják.

4.2. A mintavétel módja, körülményei

A kérdőívet 2022 márciusában állítottam össze és a lekérdezést az év végén végeztem el. A kelet-ukrajnai háború okozta nehézségek hatásai területünkön, Kárpátalján s ennek következtében a kutatópontokon is tapasztalható. A jelenlegi helyzetben az oktatási intézmények diákjainak a száma is csökkent, így a kisiskolások aránya is változott. A kérdőívek kitöltése személyesen történt, ami 10-15 percet vett igénybe.

Kutatásom mintáját a Nagydobronyi Kistérség két oktatási intézményének (Kisdobrony és Tiszaágtelek) negyedik osztályos tanulói adják.

A felmérésben 50 tanuló vett részt lakóhely és nemek szerinti eloszlásban a 3. ábrán szemléltetve.

1. táblázat: Adatközlők száma az érintett településeken

(Saját szerkesztés)

<i>Település/Oktatási intézmény</i>	<i>Kitöltött kérdőív száma</i>
Tiszaágteleki Gimnázium	25
Kisdobronyi Líceum	25

4.3. A kérdőívek szerkezeti felépítése

A vizsgálatot kérdőíves lekérdezéssel végeztem, melyben adatokat gyűjtöttem a gyerekek szabadidős tevékenységeinek alakulásáról.

A kérdőív szerkezetileg két részre tagolódik. Az első rész a szociológiai adatokra kérdez: nem, kor, iskola neve, testvérek száma, szülők iskolai végzettsége, amelyből olyan következtetésre is juthatok munkám végén, hogy a társadalmi háttérváltozók befolyásolják-e adatközlőim szabadidő szokásait vagy sem. Mivel kutatásom központi részét a kisiskolások szabadidős szokásai és tevékenységei képezik, ezért a kérdőív második részében mindezekre keresem a választ.

A kérdőív összességében 19 kérdést tartalmaz, amelyben vannak zárt és nyitott kérdések.

4.4. A kutatás kérdései és hipotézisei

A technika fejlődése egyre nagyobb hatással van a gyermekek szabadidős tevékenységére, melynek következtében egyre kevesebb időt töltenek a szabadban. A modernizáció, a technika vívmányai a gyerekek mindennapjainak részét képezik, melyek befolyásolják és átalakítják a gyerekek szabadidős szokásait.

A téma aktualitását figyelembe véve a kutatásom megtervezését a következő kérdések megválaszolása köré szerveztem.

- Hogyan alakultak a játékról kialakult nézetek a különböző társadalmi korokban?
- A játék nevelésben betöltött szerepét hogyan értelmezték a különböző korokban?
- A játékoknak pedagógiai, pszichológiai szempontból milyen osztályozási rendszere ismert?
- Milyen vizsgálatok valósultak meg a kisiskolás gyerekek szabadidő eltöltése témakörben?
- Változott-e a játékokhoz való viszonyulás a technika fejlődésének hatására?
- A gyermekek milyen tevékenységekkel töltik legszívesebben a szabadidejüket?
- Részt vesznek-e a tanórán kívül szakköri foglalkozásokon?

A vizsgálat kérdéseit és hipotéziseit a megismert szakirodalmak alapján fogalmaztam meg. Hipotéziseim a témával kapcsolatban az alábbiak, ezeket szeretném bebizonyítani, vagy éppen megcáfolni:

- H1 A szabadidő felhasználásának szokásai változtak, ezek a gyerekek játékaiban is megfigyelhetők.
- H2 A kisiskolásokra a passzív szabadidőtöltés a jellemzőbb.
- H3 A gyerekek azokat a játékokat részesíti előnyben, amelyek nem igényelnek aktivitást.

4.5. A kutatópont bemutatása

Kárpátalján 2014-ben új adminisztratív reformot terveztek, amelyben kistérségek kialakítását javasolták. Ezáltal a megyében csökkentek a járások számai, majd 2020 januárjában megszüntették a járások többségét. Az eddigi 13 járásból 6 új járást hoztak létre és létrejöttek a kistérségek is. Az újonnan alakult járások népességszámát tekintve a legnagyobb a Huszti, azt követően az Ungvári járás. A kistérségek létrehozásával a magyar többségű területek a Beregszászi és az Ungvári járásban találhatók. Az újonnan alakult járások nemzetiségének összetételét megvizsgálva a kutatók arra a következtetésre jutottak, hogy a magyarok minden járásban kisebbséget alkotnak az ukrán nemzetiséggel szemben. Azonban 10 kistérségben a magyar nemzetiség alkot többséget. Így az Ungvári járás területén lévő Nagydobronyi Kistérségben is. Ezen a területen él a legtöbb magyar, az összlakosságon belüli arányuk 87,3% (Molnár D. 2021).

Kisdobronyban az oktatás kezdeti időszaka a két világháború között kezdődött, amikor megalakult az első állami magyar tannyelvű 8 osztályos népiskola (Botlik- Dupka, 1993:198), ami 1945-től magyar tannyelvű általános iskolaként működött. A jelenlegi státuszát 2009-ben nyerte el, amikor középiskolává, ezt követően pedig az új törvénynek megfelelően 2021-ben Kisdobronyi Líceumnak minősítették.

Az intézmény két kétszintes, korszerű épülettel rendelkezik. A tantermek interaktív táblákkal, nyomtatókkal és számítógépekkel vannak felszerelve. Az iskola udvarának területe a 240 fős gyermeklétszámnak megfelel. Egy első és egy hátsó udvarral rendelkezik, ami kielégíti a gyermekek mozgásigényét. A hátsó udvarban a mozgást és a játékot a különböző tornaszerek segítik. Az épület mögött található egy kosárlabdapálya és egy futballpálya. Az iskola három épületből áll: van egy kétemeletes épület a kisiskolásoknak és egy kétemeletes épület a felsősöknek. A tornaterem és a könyvtár helyiségek szintén egy kétemeletes épülettel rendelkeznek. Az alsós pedagógusok 2018-ban csöppentek az új oktatási törvénybe, ami az "Új Ukrán Iskola" bevezetését tartalmazta.

A Kisdobronyi Líceumban 7 szakkör működik: néptánc, drámakör, röplabda-, pimpong-, rajz-, katonai- és ökológiai szakkör. Ezeken a szakköröken minden korosztály részt vehet. Nevelési lehetőségek az órákon jönnek létre, illetve órán kívüli munkák során, nevelői órákon. Fő cél, hogy a társadalom számára hasznos tagokat neveljenek, és adaptálódjanak. Nemzeti öntudatra nevelés a magyar nép története órán valósul meg. Jó csapatépítő tréningeknek számítanak a sport összejövetelek, foci és röplabda edzések. A kézimunka órákon, rajzórákon az esztétikai nevelés valósul meg. Az alsóbb korosztályban a nemzeti öntudatra nevelés, esztétikai nevelés az elsődleges szempont, erre törekednek az iskola tanárai.

Tiszaágtelek a két világháború között egy állami magyar és egy felekezeti református népiskolával kezdte meg az oktatást. 1945-től magyar tannyelvű elemi iskola működött a községben, aminek 1991 és 1992 között 49 tanulója és négy pedagógusa volt. Az általános iskolát a szomszédos településeken Kisdobronyban és Nagydobronyban folytathatták (Botlik- Dupka, 1993:222). Az oktatási intézmény a 2021-es állami törvényeknek megfelelően Tiszaágteleki Gimnáziumként működik I-II. fokozatú intézményként (1-9 osztály). Az általános iskolát 1994-ben nyitották meg, addig elemi iskolaként működött. Tanulóinak létszáma 181, melyből 101 tanulója alsó osztályos. A tanulók nagy része roma nemzetiségű.

Az oktatási intézményben töltött évek alatt a gyerekeknek lehetőségük van fakultatív foglalkozásokon, szakkörön részt venni. Az iskolában működik a tánc- és a kézműves szakköri foglalkozás.

V. A KUTATÁS EREDMÉNYEINEK ELEMZÉSE ÉS BEMUTATÁSA

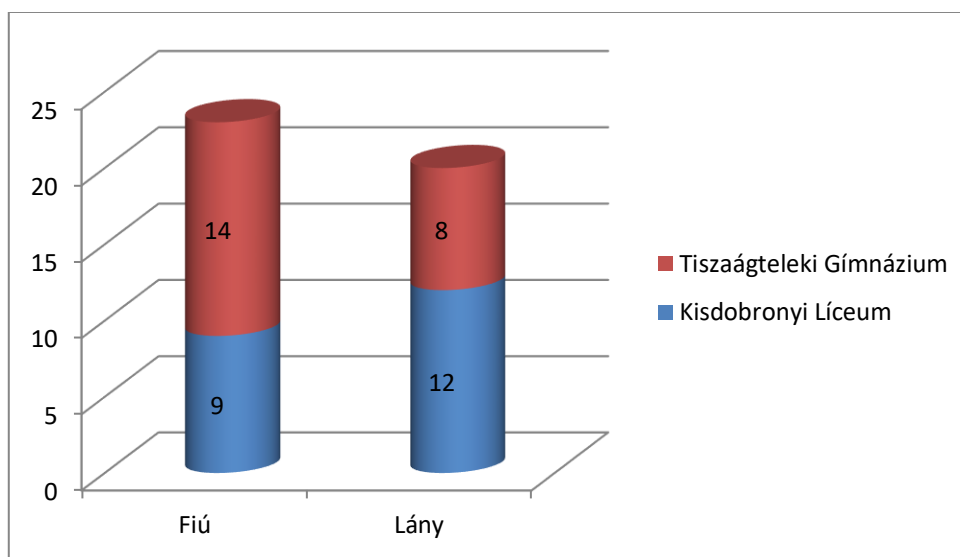
A kérdőív első szakasza a gyerekek szociológiai adataira vonatkozik. Az eredmények ismertetése során az oktatási intézmények tanulójának körében begyűjtött adatok diagramokon kerültek összesítésre, melyek szemléltetik a települések közötti egyezéseket és különbségeket.

Általános adatok vonatkozó kérdések értékelése

A felmérést a Kisdobronyi Líceumban és a Tiszaágteleki Gimnáziumban végeztem a negyedik osztályosok körében. Lényeges különbségek nem tapasztalhatóak a diákok iskola szerinti megoszlása alapján, ellenben a nemet illetően igen.

3. ábra: A tanulók lakóhely és nemek szerinti megoszlása (N=50)

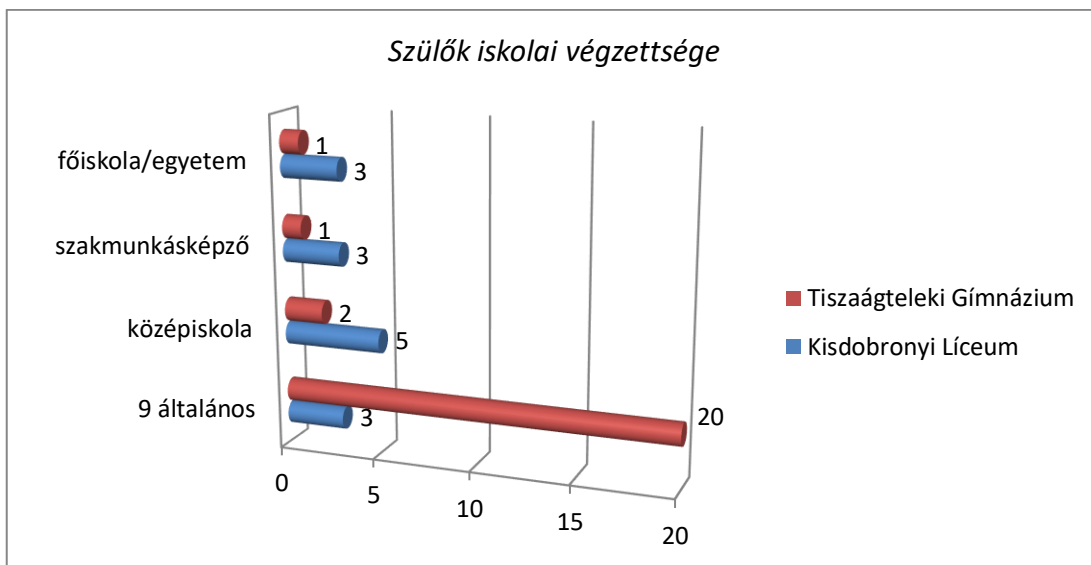
Forrás: Saját szerkesztés



A kérdőív első két kérdése a gyerekek általános adataira vonatkozott, a harmadik pedig a szülők iskolai végzettségére. Az első kérdés a tanulók nemek szerinti megoszlását vizsgálta, melyből kiderült, hogy a kitöltők többsége a Kisdobronyi Líceumban lány, míg a Tiszaágteleki Líceumban fiú.

4. ábra: Szülők iskolai végzettsége lakhely szerinti megoszlásban (N=50)

Forrás: Saját szerkesztés



A kisiskolások szüleinek iskolai végzettsége a települések között is megoszló. A Tiszaágteleki Gimnázium negyedik osztályosainak szülei átlagban 9 általánossal rendelkeznek, míg a Kisdobronyi Líceum tanulóinak szülői végzettsége megoszló. Három-három arányban rendelkeznek főiskolai/egyetemi végzettséggel és szakmunkásképzővel is. Míg a legtöbbben középiskolai végzettséggel rendelkeznek.

A szabadidő eltöltésére vonatkozó kérdések kiértékelése

A szabadidő eltöltésére vonatkozó kérdések közül az első három kérdés azt mérte fel, hogy a gyerekek hogyan határozzák meg a szabadidő fogalmát és mit értenek alatta. A kitöltők többsége szabadidőnek tekinti azt az időintervallumot, amikor szabadon döntenek arról, hogy mit csinálnak. A fogalomhoz társítják a pihenést, telefon használatot, rajzolást és a semmittevést. A leggyakoribb megfogalmazások a gyerekek körében a következő: *”Amikor nincs feladatod, amikor szabadon csinálhatsz azt, amit te szeretnél, nem vagy elkötelezett.”*, *„A szabadidő az, amikor az ember elvégezte a dolgait.”*, illetve *„A szabadidőm az, hogyha nem kell tanulni”*. A válaszok alapján egyértelműen kiderül, hogy a gyerekek ismerik a szabadidő fogalmát, tisztában vannak vele és meg tudják fogalmazni jelentését. Ahogy a szakirodalomban sincs egy általánosan elfogadott meghatározás az időintervallumra, így a gyerekek megfogalmazása is helytálló.

A kérdőív ebben a szakaszában az elemzések közben nem voltak észrevehető különbségek a szabadidős tevékenységek tekintetében a település tanulói között, ezáltal nem volt célszerű településekre és iskolákra bontva bemutatni. Így összefoglaló jelleggel

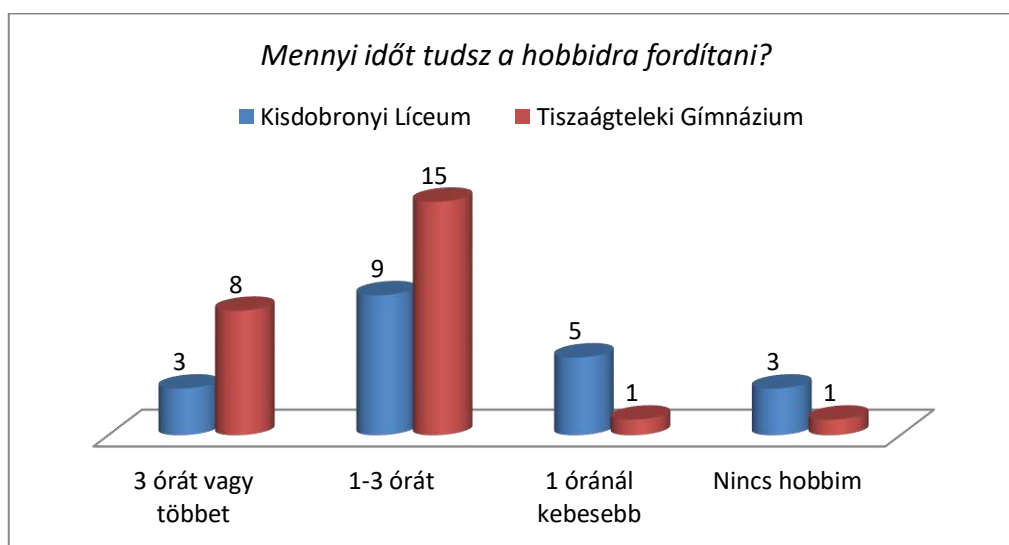
kerülnek bemutatásra a szabadidőben legszívesebben alkalmazott játéktevékenység és cselekvések.

A következő kérdés (7. kérdés) szintén a szabadidőre vonatkozott abban a tekintetben, hogy a gyerekek önállóan döntenek-e a szabadidejük felől. A válaszok alapján a kitöltők többsége maga rendelkezik az ez idő alatt végzett cselekvéseiről. A következő kérdés (8. kérdés) a szabadidőre vonatkozóan azokra a tevékenységekre kérdez rá, melyekkel a legszívesebben foglalkoznak. A válaszok különbözősége meglehetősen széles skálán mozog. A tevékenységek között szerepel a pihenés, a mozgásos játékok alkalmazása, mint a labdázás, a futball, az olvasás és a rajzolás, a technikai eszközök használata és a rajtuk végzett játéktevékenységek, mint a videó játékok és egyéb játékok, zenehallgatás, televízió nézés. Illetve a legszívesebben alkalmazott szabadidős játékok között megjelennek a népi játékok is, mint a bújócska, ugrókötelezés és a kidobós.

A kérdőív 9. kérdése szintén a szabadidőre irányult hobbi szinten. A hobbi nem más, mint a szabadidőnkben végzett, kikapcsolódást és pihenést, feltöltődést szolgáló tevékenység. A szabadidő típusai közül az aktív pihenéshez tartozik. A hobbira irányuló kérdésben arra kerestem a választ, hogy a gyerekeknek vannak-e hobbyjai, és ha igen, melyek ezek. A válaszok alapján a gyerekeknek van hobbyjuk. Ezek között szerepel az ásványok gyűjtése, olvasás, képregény írás, rajzolás, zongorázás, futballozás, háziállattal való foglalkozás, kosárlabdázás, ugrókötelezés, biciklizés és a horgászat. A tizedik kérdés a gyermekek hobbyjukra fordított idejére vonatkozott, vagyis, hogy mennyi idő áll a rendelkezésükre a kötelezettségeik mellett a választott tevékenységre.

5. ábra: A gyerekek hobbira fordított ideje (N=50)

Forrás: Saját szerkesztés

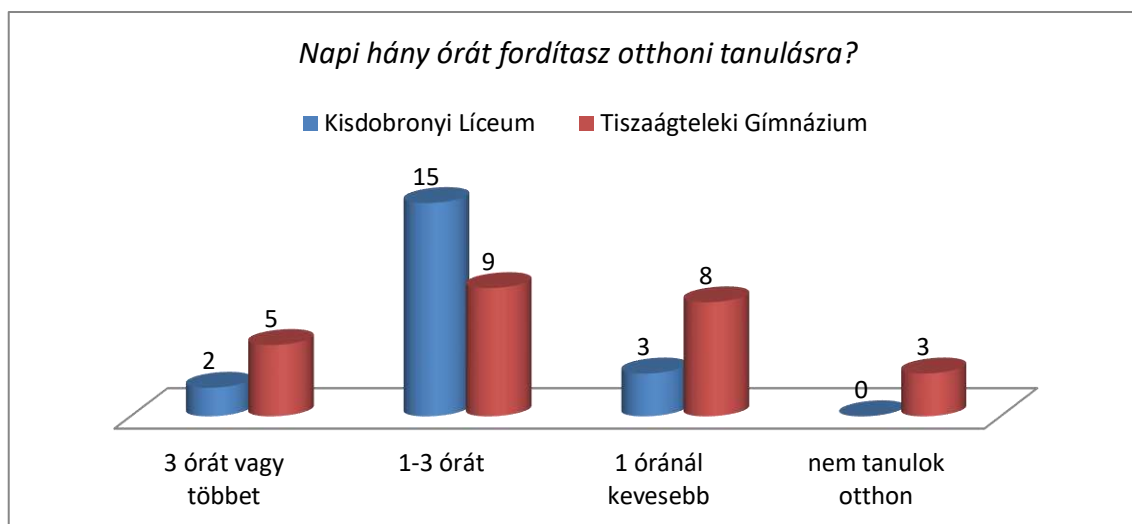


A két iskola tanulói közül négy személynek nincs hobbija. A gyerekek önbevallásai alapján legnagyobb arányban 1-3 órát tudják az ismertetett tevékenységeiket végezni.

A következő két kérdés (tizenegy és tizenkettő) a tanulásra fordított időre és az iskolán kívüli tevékenységekre irányult. Az első kérdéssel azt szerettem volna felmérni, hogy a gyerekek mennyi időt töltenek a szabadidejükből otthoni tanulással.

6. ábra: A gyerekek otthoni tanulásra fordított ideje (N=50)

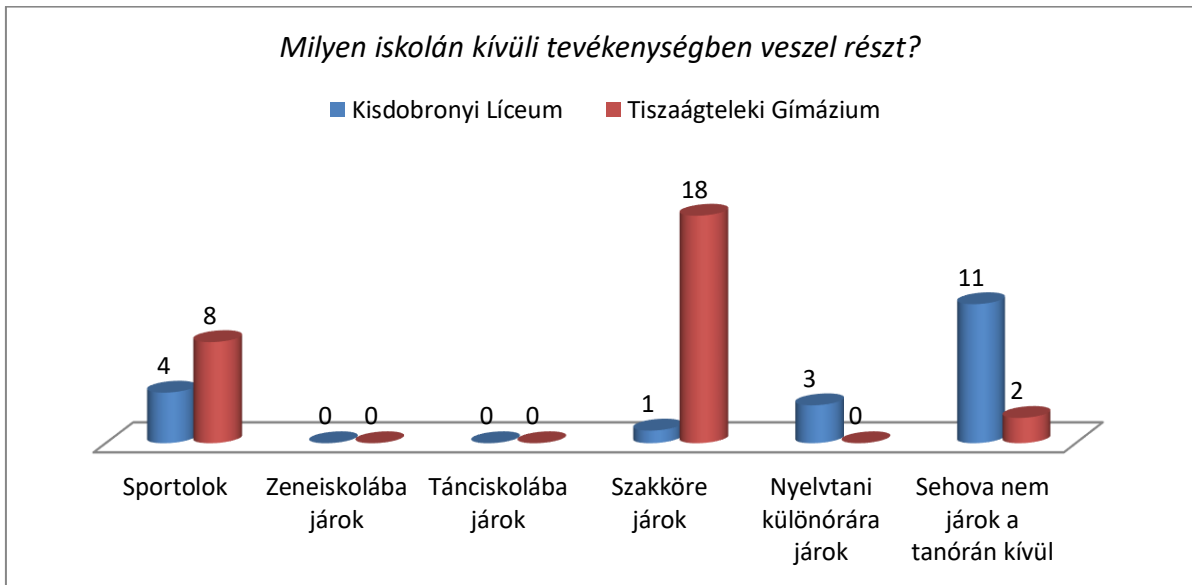
Forrás: Saját szerkesztés



A válaszok alapján a gyerekek átlagosan napi 1-3 órát töltenek el otthoni tanulással, valamint a második legnépszerűbb válasz az 1 óránál kevesebbet. A kitöltők között voltak olyan tanulók, akik nem fordítják az otthon töltött idejüket tanulásra. A következő kérdéssel azt szerettem volna felmérni, hogy ha gyerekek mindössze 1-3 órát töltenek otthoni tanulással, akkor a fennmaradó idejükben részt vesznek-e iskolán kívüli tevékenységben. A kérdőívben hat tevékenység válaszlehetősége szerepelt, melyek közül többet is választhattak, ha különböző foglalkozásokon vesznek részt. Mindezek irányába érdeklődéssel fordultam, mivel meg szerettem volna nézni, hogy melyik tanórán kívüli tevékenység dominál a kitöltők körében.

7. ábra: A gyerekek iskolán kívüli tevékenységei (N=50)

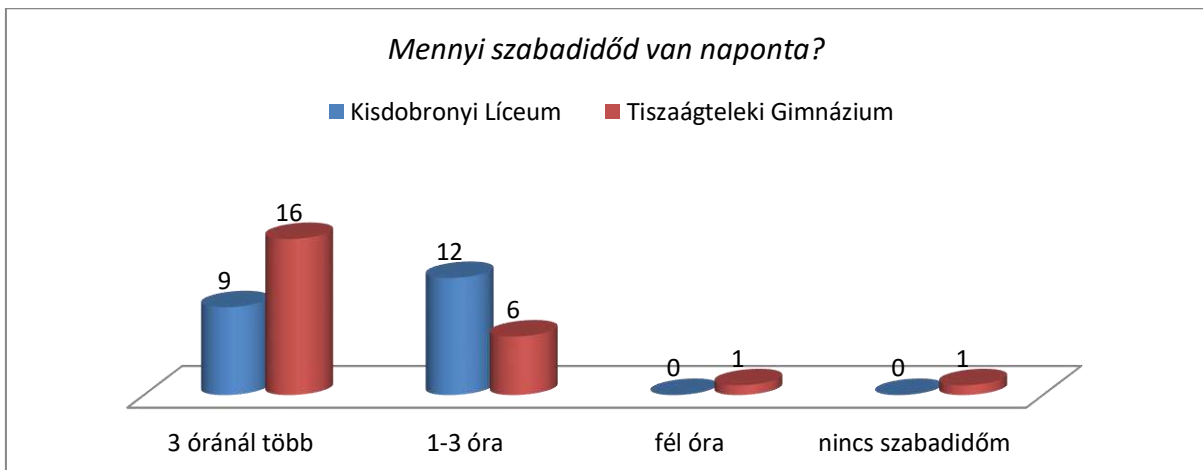
Forrás: Saját szerkesztés



Az ötven kitöltőből tizenhárom gyermek nem vesz részt iskolán kívüli tevékenységben. Az eredmények alapján szakköri foglalkozáson a Tiszaágteleki Gimnázium tanulói vesznek részt, míg a Kisdobronyi Líceum tanulói sportolnak és nyelvtani különóra járok. Mindezek mellett is elenyésző arányban vesznek részt a települések tanulói szakköri foglalkozásokon. A művészeti iskolákat nem veszik igénybe annak ellenében sem, hogy a kistérségben működik ilyen tanintézmény. Az eredmények alapján megállapíthatjuk, hogy a gyerekek előnyben részesítik a passzív szabadidős tevékenységeket. A válaszok alapján a következő kérdés a gyermekek napi szabadidő mennyiségét érintette.

8. ábra: A gyerekek napi szabadidő mennyisége (N=50)

Forrás: Saját szerkesztés

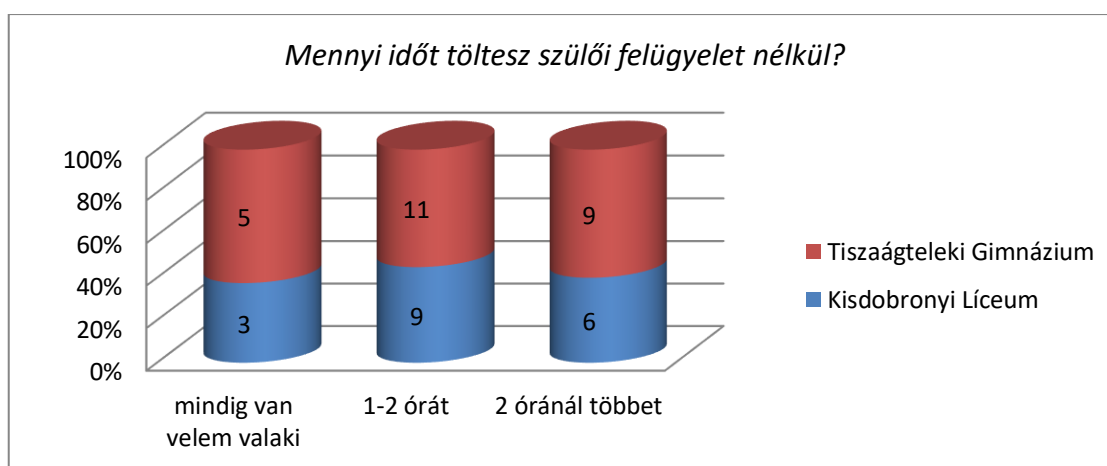


Az előző kérdésekben már vizsgáltam a gyermekek szabadidejére vonatkozóan, hogy önállóak-e az idő eltöltésére vonatkozóan vagy nem. A válaszok alapján egyértelműen a gyerekek maguk osztják be az idejüket és határozzák meg a tevékenységeiket. Ez alapján érdeklődéssel vizsgáltam, hogy a gyerekek önbevallásuk alapján mennyi szabadidőt határoznak meg a tevékenységeikre. A válaszok alapján a települések szerint is lényegesen magas a gyerekek napi szabadidő mennyisége.

A gyerekek maguk döntenek szabadidős tevékenységeikről és a tevékenységekre adott időintervallum is magas, ezért érdekes megnéznünk, hogy mindezek alapján a gyerekek mennyi időt töltenek egyedül. A következő kérdés arra irányult, hogy a gyerekek mennyi időt töltenek szülői felügyelet nélkül egy nap.

9. ábra: Szülői felügyelet nélkül eltöltött napi idő (N=50)

Forrás: Saját szerkesztés

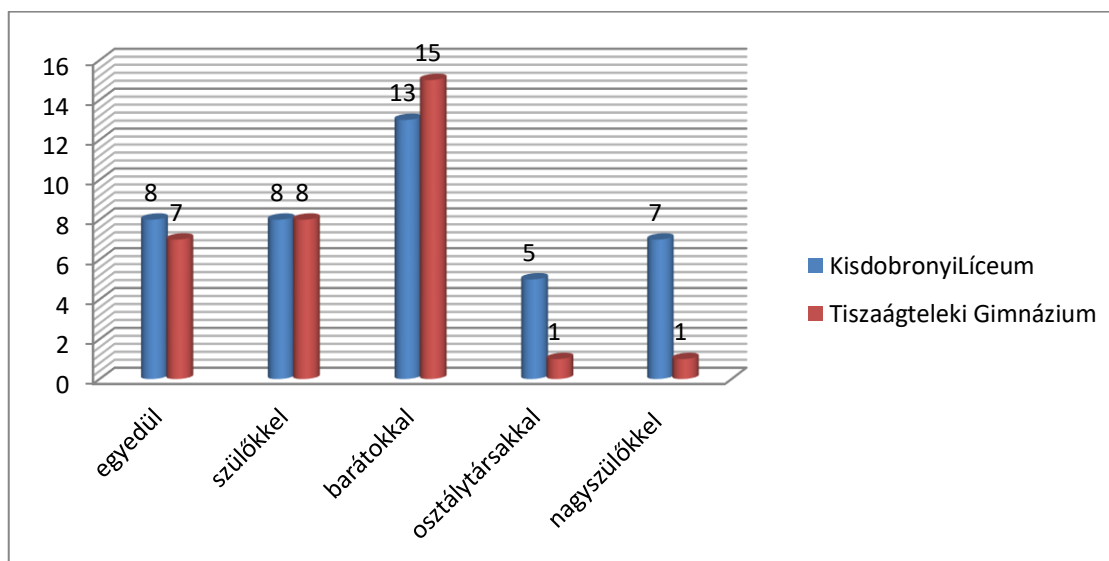


Az oktatási intézmények tanulói csekély arányban vannak mindig felügyelet alatt. A tanulók önbevallásai alapján legnagyobb arányban felügyelet nélkül töltik a szabadidejüket, vagy néha 2 óránál többet vannak egyedül. Mindez arra enged következtetni, hogy a szülők ismerik gyermekeiket, tudják, hogy mennyire önállóak és hogy lehet őket egyedül hagyni. Másrészt következtethetünk arra is, hogy ez időmennyiség a mindennapi szükséges bevásárlásokat vagy munkaidőt fedi le.

A következő kérdés a társakkal történő szabadidő eltöltésére irányult, ahol azt vizsgáltam, hogy kisiskolások kivel/kikkel töltik legszívesebben a szabadidejüket. A kérdés több válaszlehetőséget is tartalmazott, ezáltal több választási lehetőséget is. Az eredmények a 7. ábrán kerülnek szemléltetésre.

10. ábra: A kisiskolások társas szabadidőtöltése

Forrás: Saját szerkesztés



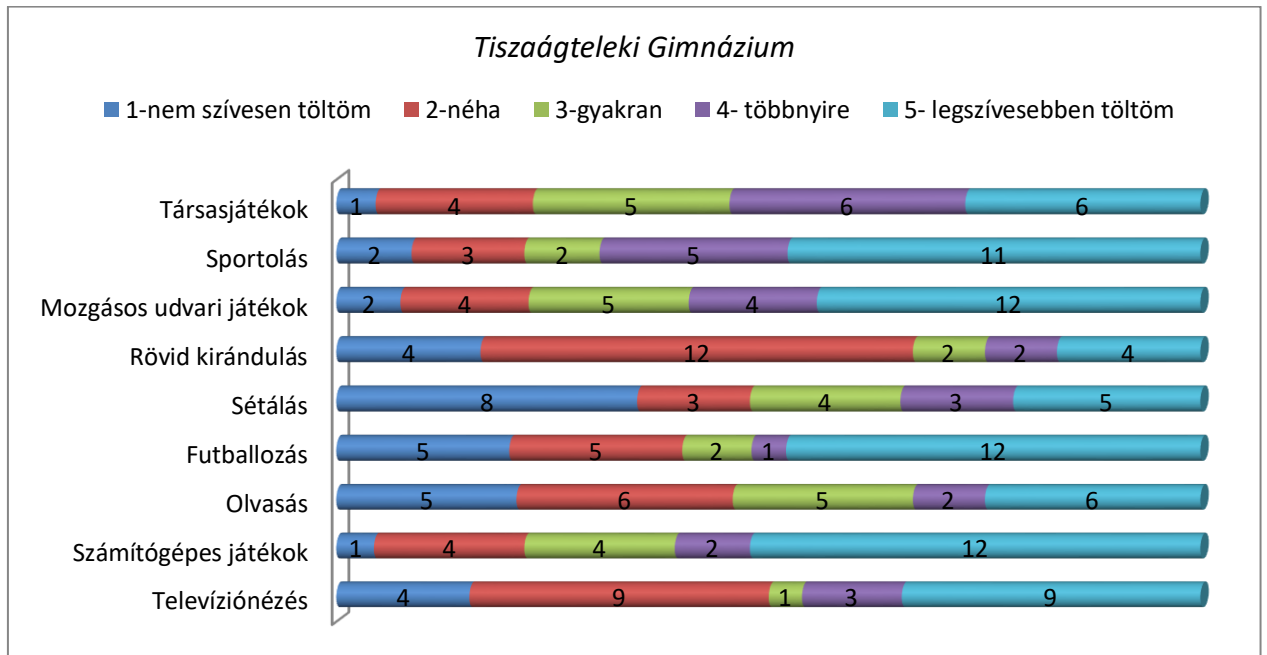
A gyerekek legnagyobb arányban a barátaikkal töltik szívesen a szabadidejüket, majd a szülőkkel és egyedül. A kisgyermek elsősorban az elsődleges szocializációs szintéren alkotnak játéktevékenységeket, ami a családot, a szülőket és nagyszülőket jelenti. Míg a második szintért képzik az iskola és a barátok. A gyermekek szeretnek társas kapcsolatokat létrehozni, melynek elsődleges forrásai között szerepel a közös játék. Az iskolában mindennapi kapcsolatban vannak társaikkal, ahol együtt végeznek különböző játéktevékenységeket. Tehát nem meglepő, hogy a kitöltők legszívesebben a barátaikkal töltik szabadidejüket, akikkel nemcsak játszanak, de beszélgetnek is. Azonban a vizsgálat eredménye alapján a gyerekek szívesen vannak egyedül is.

A kérdőív válaszaiból az is kiderült, hogy a különböző szabadidős tevékenységeket iskolai osztályzat alapján 1-től 5-ig terjedő skálán hogyan értékelik. A válaszok alapján kirajzolódott egy olyan szabadidős diagram, melyből leolvasható, hogy melyik tevékenységeket részesítik előnyben, és melyek azok, amiket kevésbé szeretnek csinálni szabadidejükben. Az egyes osztályzattal azokat a tevékenységeket értékelték, melyekkel nem szívesen töltik az idejüket, a kettessel, ha néha, a hármassal a gyakran, majd a négyessel, amit többnyire és végül az ötössel, amit a legszívesebben csinálnak szabadidejükben.

A két oktatási intézmény tanulójának válasza két külön diagramon kerülnek szemléltetésre az átláthatóság érdekében.

11. ábra: A gyerekek kedvelt szabadidős tevékenységei (N=50)

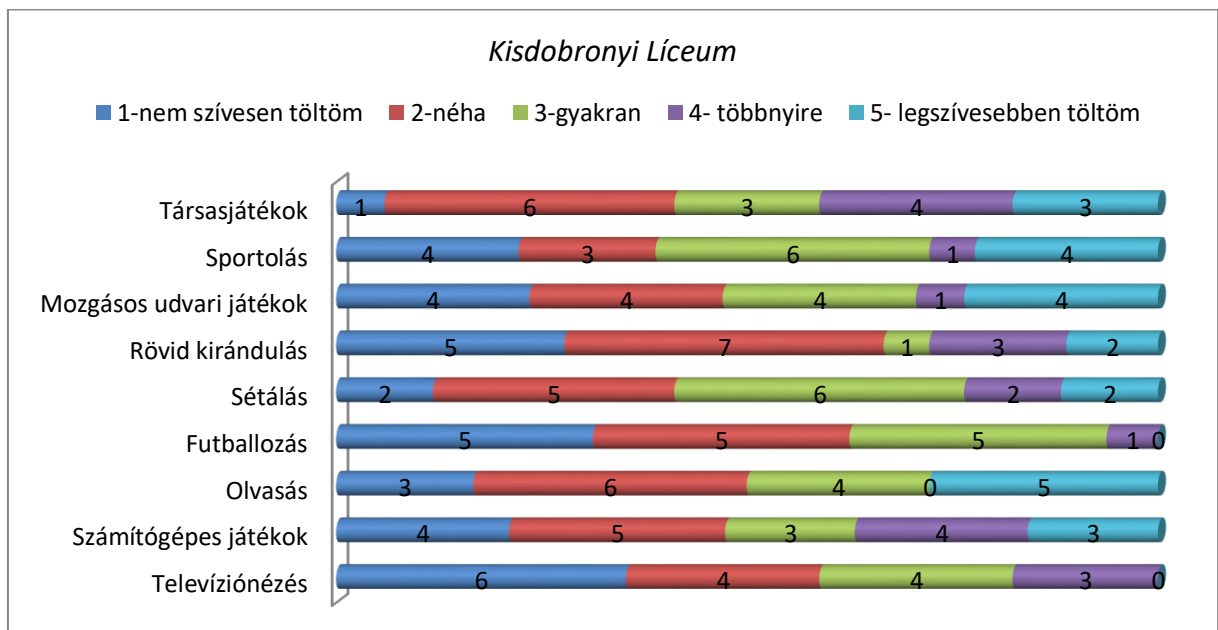
Forrás: Saját szerkesztés



A Tiszaágteleki Gimnázium negyedik osztályosainak legkedveltebb szabadidős tevékenységei között szerepelnek a számítógépes játékok, ami egy passzív időtöltés, de emellett jelen vannak az aktív cselekvések is, mint a sportolás, mozgásos udvari játékok és a futballozás. Az eredmények alapján előnyben részesítik az aktív időtöltéseket a televízió nézés mellett.

12. ábra: A gyerekek kedvelt szabadidős tevékenységei (N=50)

Forrás: Saját szerkesztés



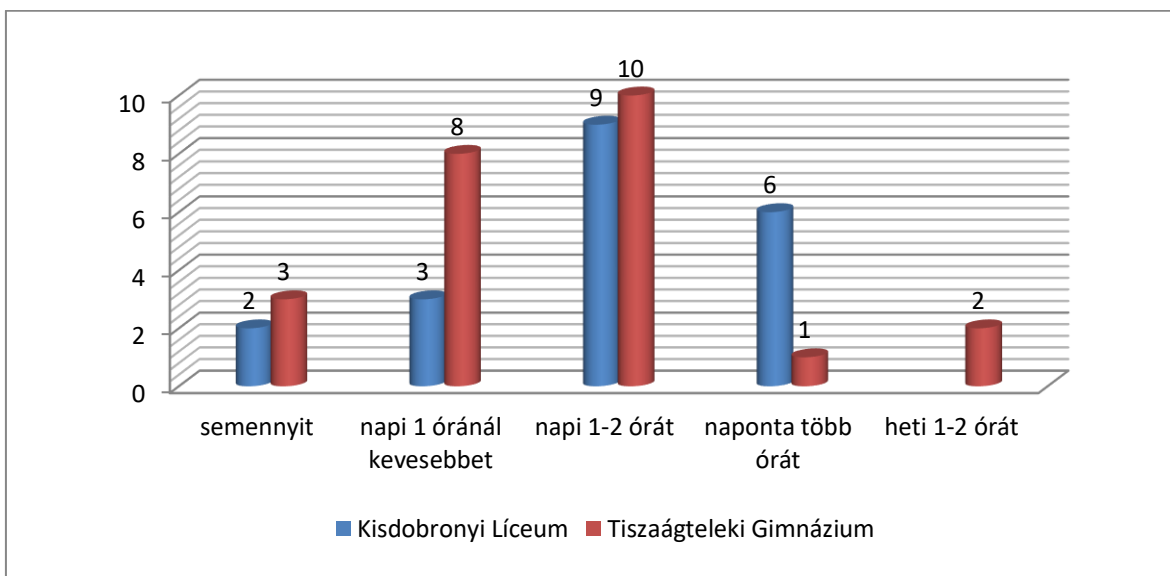
A Kisdobronyi Líceum negyedik osztályosainak leginkább az aktív időtöltést kedvelik, mint az olvasás, mozgásos játékok, sportolás. Ellenben az előző iskola negyedik osztályosaival itt televízió nézés, futballozás és a számítógépes játékok kerültek az utolsó helyre, ami a leginkább nem kedvelt szabadidős tevékenység.

A számítógép használatának gyakoriságára vonatkozó kérdések értékelése

A kérdőív utolsó két kérdése a kisiskolások számítógép használatának a feltérképezésére irányult. Napjaink társadalmában a modernizáció, a technikai eszközök megléte és használata egyre nagyobb teret hódít. A háztartások legtöbbszörében megtalálhatóak a számítógépek, táblagépek és okos telefonok. A kutatott településeim a gyermekek körében is mindennapi használatban vannak a digitális eszközök. Mindezt pedig a felmérés is igazolja, hiszen a kérdőív a szabadidő eltöltésére és a legszívesebben használt tevékenységek válaszaik között is megjelent a videó játék. Tehát a kérdőív egyik kérdése a számítógépek használatának gyakoriságára irányult.

13. ábra: A számítógép használatának gyakorisága a gyerekek körében (N=50)

Forrás: Saját szerkesztés



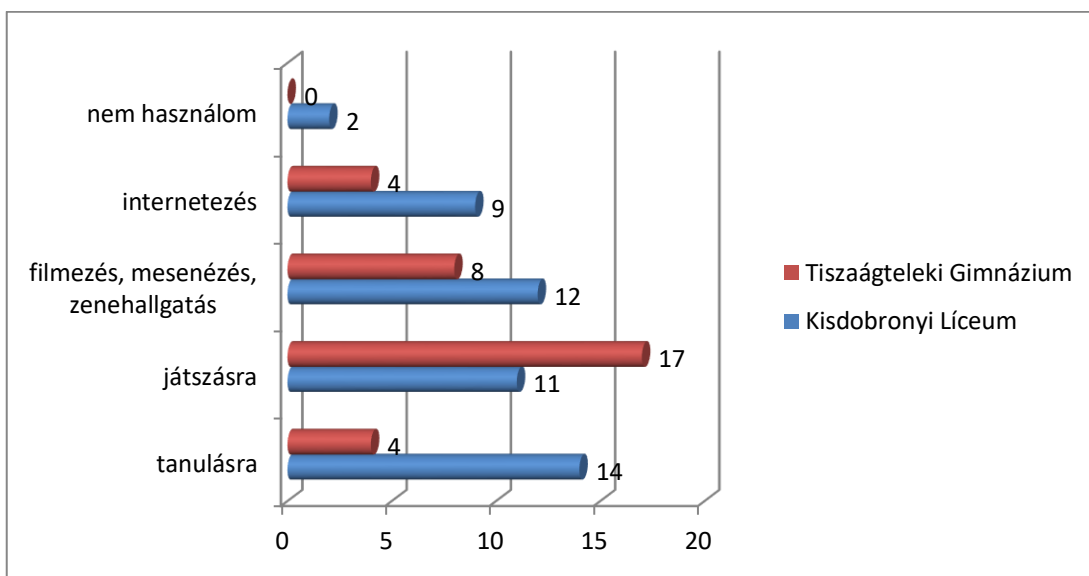
A számítógépek gyakoriságának használata figyelemre méltó a kisiskolások körében. Egyértelműen kirajzolódik egy olyan generáció, akiknek mindennapjaiban jelen van a technika. Ezzel együtt részben befolyásolja a szabadidős tevékenységeiket is, de az eredmények alapján optimális időmennyiségben mozog a gyerekek számítógép használatának gyakorisága. Átlagosan naponta 1-2 órát töltenek számítógép előtt vagy 1 óránál kevesebbet. Azonban a mintából kirajzolódik egy napi több órás skála is, ami véleményem szerint sok egy negyedik gyermek számára. S a válaszok között megtaláljuk

azokat a gyerekeket is, akik nem használnak számítógépet, ami azzal is magyarázható, hogy nem rendelkeznek az eszközzel.

A kérdőív szakaszának utolsó része a számítógép használatának céljára irányult. A kérdés több válaszlehetőséget is tartalmazott, amiből többet is bejelölhettek a tanulók.

14. ábra: A gyerekek számítógép használatának célja (N=50)

Forrás: Saját szerkesztés



A gyermekek legnagyobb arányban kikapcsolódásként használják a számítógépet, amit a játszás mellett lefed a filmezés, mesenézés, zenehallgatás illetve az internetezés is. A kisiskolások számítógép használatának célja meglehetősen egyenlőtlen skálán mozog a lakóhelyek függvényében, mert településenként változik az eszköz használatának célja. A legkisebb arányban a tanulás eszközeként használják a számítógépet a Tiszaágteleki gimnázium tanulói, míg a Kisdobronyi kitöltők legnagyobb arányban tanulásra használják.

Konzekvenciák

A gyermekek szabadidős tevékenysége a természetes átalakulás folyamatában van. A modernizáció, a technológia eszközei minden háztársaságban megtalálhatók. A gyerekek játéktevékenységeire, szabadidős tevékenységére ez hatással van.

Az eredmények elemzését követően mindképpen pozitív, hogy számítógépek és az internet világában a vizsgált településeken a kisiskolások a szabadban eltöltött tevékenységeket részesítik előnyben a passzív időtöltéssel, a számítógépes játékokkal és a televízió nézésével szemben.

Az adatok elemzéséből az is kiderül, hogy a gyerekek többsége nem vesz részt tanórán kívüli foglalkozáson. A gyerekeknek átlagban napi 3 óránál több szabadidejük van, ezzel szemben a szabadidejüket a legnagyobb arányban passzívan töltik. További adat, hogy a gyerekek sok időt töltenek egyedül és maguk rendelkeznek szabadidejükkel. A gyerekek szabadidős tevékenységei változtak, melyben megjelennek a mobiltelefonok és a számítógépes játékok. Ugyanakkor a szabadidős tevékenységek mellett az iskolán kívül átlagosan napi 1-3 órát fordítanak tanulásra.

A kérdőívek kiértékelését követően nem mutathatók ki összefüggések a szülők iskolai végzettsége és a tanulók szabadidő eltöltési szokásai között.

Következtetésképpen megfogalmazható, hogy a pedagógusok és a szülők nem fordítanak kellő figyelmet a szabadidő aktív eltöltésére és a gyermekek nem használják kellően ki az oktatási intézmények által nyújtott fakultatív foglalkozásokat. Pedagógusként mindenképp érdemes odafigyelni arra, hogy az elkövetkezendő időkben mindezek a mutatók milyen irányba billenek. A szabadidő hasznos eltöltésével mindenképpen foglalkozni érdemes a gyermekek szellemi, testi és lelki fejlődésének érdekében.

ÖSSZEFOGLALÁS

Diplomamunkámban a Nagydobronyi Kistérség két iskolájában vizsgáltam a kisiskolások szabadidő eltöltésének szokásait. Kutatásomat a kistérség oktatási intézményeinek negyedik osztályosainak körében végeztem, melyben vizsgáltam a szabadidő eltöltési szokásokat a technika fejlődése és a számítógépek elterjedésének tekintetében. Kutatási célom volt, hogy szűkebb környezetemben felmérjem a kisiskolások szabadidő eltöltési szokásait és képet kapjak a kisiskolások játékkal töltött idejéről, illetve a játékok formáiról. Kutatásom célcsoportját a Nagydobronyi Kistérség két iskolájának negyedik osztályos tanulói alkották. A kutatás módszere a kérdőív volt.

Munkámat az irodalomkutatással kezdtem, melyben feltártam a játékok történetét, csoportosítását és kategorizálását, valamint a fogalom meghatározását, különös tekintettel a kisiskolások játékára.

A dolgozatot négy fejezetre tagolódik. Az első fejezetben került bemutatásra a játékok kutatásának története, csoportosítása és kategorizálása, fogalmi meghatározása, valamint a kisiskolások játékszükségletnek bemutatása a szakirodalom révén. A szakirodalom feldolgozásának második fejezetét képezte a szabadidő fogalmának körbejárása, hatása a gyermekekre, az iskola és a szabadidő kapcsolata és a számítógépek szerepe a kisiskolások életében.

Munkám harmadik és negyedik fejezetében került bemutatásra maga a kutatás. A vizsgálat mozgatórugói a munka elején felállított kutatási kérdések és a hozzá tartozó hipotézisek voltak. Arra kerestem a választ, hogy változtak-e a játékok és a szabadidő eltöltésének szokásai a technika fejlődésének következtében, a gyermekek milyen tevékenységekkel töltik legszívesebben a szabadidejüket, valamint, hogy részt vesznek-e a tanórán kívül szakköri foglalkozásokon? A vizsgálandó kérdések következtében a következő hipotéziseket állítottam fel:

- H1 A szabadidő felhasználásának szokásai változtak, ezek a gyerekek játékaiban is megfigyelhetők.
- H2 A kisiskolásokra a passzív szabadidőtöltés a jellemzőbb.
- H3 A gyerekek azokat a játékokat részesíti előnyben, amelyek nem igényelnek aktivitást.

Munkám során a felállított első hipotézisem (H1) miszerint a szabadidő felhasználásának szokásai változtak, melyek a gyerekek játékaiban is megfigyelhetők beigazolódott. A kutatott települések mindegyikén a szabadidő során alkalmazott játékok között megjelentek a mobiltelefonok, a telefonos játékok és a különböző számítógépes játékok.

Második hipotézisem (H2) miszerint a kisiskolásokra a passzív szabadidőtöltés a jellemzőbb nem igazolódott be. A gyermekek életének szerves részét képezik a szabadban töltött játékcselekvések. A Tiszaágteleki Gimnázium negyedik osztályosainak legkedveltebb szabadidős tevékenységei között szerepelnek a számítógépes játékok, ami egy passzív időtöltés, de emellett ugyanolyan számban jelen vannak az aktív cselekvések is, mint a sportolás, mozgásos udvari játékok és a futballozás. Míg a Kisdobronyi Líceum negyedik osztályosai is aktívan töltik idejüket, ami az olvasás, mozgásos játékok, sportolás.

Harmadik hipotézisem (H3) miszerint a gyerekek azokat a játékokat részesíti előnyben, amelyek nem igényelnek aktivitást nem igazolódott be. Az eredmények alapján a felmérésben részt vett kisiskolások a passzív időtöltéssel ellenben az aktívát részesítik előnyben. Legkedveltebb szabadidős tevékenységeik között szerepelnek a népi játékok (bújócska, ugrókötel), az olvasás, rajzolás, a mozgásos játékok és a sportolás.

Munkámban rávilágítottam a játék személyiségfejlődésben betöltött szerepére. Összefoglaló jelleggel mutattam be a szabadidős tevékenységre jellemző változásokat és felmértem a játékokhoz való viszonyulást a technika fejlődésének hatására. A játék már az ókori görögöknél és rómaiaknál is nagy szerepet játszott a nevelésben, felfigyeltek arra, hogy a játék hatékonyabbá teszi a tanulást és a szabadidőtöltést. A gyerekek a játékos tanulás által sokkal fogékonyabbak, könnyebben barátkoznak és nyílnak meg emberek előtt. A játék egy örömforrás, általa csökken a gyermekben a feszültség, megnő a tudásvágy igénye és a kreativitás. Ez a tevékenység elősegíti az új ismeretek elsajátítását és a gondolkodás fejlesztését.

Írásom végén arra a következtetésre jutottam, hogy a játék igen is fontos az ember életében, szabadidejében. A játékot nem szabad elhanyagolnunk, háttérbe szorítanunk, hiszen ez által nő tudásunk, a társadalom aktív tagjaivá válhatunk, megtanulhatjuk kifejezni érzelmeinket, világlátásunkat, könnyebben illeszkedünk és kommunikálunk, levetkőzzük gátlásainkat.

A számítógépek, tabletek és okostelefonok uralta világban egyre inkább fontos, hogy az embereket játék által empátiára, szabályokra, kreatív és logikus gondolkodásra tanítsuk. Ahogy Philip Zimbardo is fogalmazott:

„Aki a képernyő előtt tölti a napját videójátékkal (...), az voltaképp megszűnik emberi lénynek lenni: nem alkot, nem olvas, nem mozog, nem beszélget..”

IRODALOMJEGYZÉK

- Antal László 2002: *Néptáncpedagógia*. Tanári Kézikönyv, Hagyományok Háza, Budapest.
- Babodi Béla 1976: *Óvodapedagógia szemelvények*. Tankönyvkiadó, Budapest.
- Bagdy Emőke 2002: *Családi szocializáció és személyiségzavarok*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Bagdy Lászlóné: A játék szerepe az 1-2 osztályos gyerekek életében, 69-77.
- Elérhető: https://acta.bibl.u-szeged.hu/26151/1/modszertani_010_002_069-077.pdf (Letöltés ideje: 2023.02.10.)
- Bakonyi Pálné - Szabadi Ilona 1971: *Az óvodai nevelés programja*. Tankönyvkiadó, Budapest.
- Bakó Mária – Ráb Tímea 2009: Számítógép használata óvodáskorban. In: *Iskolakultúra* 19. évf. 11. szám 89-101.
- Bánfi Rita 2018: *A baranyai magyar gyermekjátékok*.
- Brei Andor - Ákos Károly 1962: *Új magyar lexikon*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Bencéné Fekete Andrea 2020: Játék és tanulás az óvoda-iskola átmenet időszakában. In: *Neveléstudományi és Szakmódszertani Konferencia* (szerk) Korlovitz Tibor. Szlovákia, 112-119.
- Becze Szabolcs 2004: Szakkönyv a játékról. In: *Iskolakultúra* 14. évfolyam 10. szám 129-132.
- Béres István - Korpics Márta 2011: *Média – kultúra – gyermekek*. Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Pécs.
- Botlik József - Dupka György 1993: Magyarlakta települések ezredéve Kárpátalján. Intermix Kiadó, Ungvár-Budapest.
- Boda Eszter- Herpainé Lakó Judit 2015: *A rekreáció elmélete és módszertana II. A rekreáció és a szabadidő eltöltésének szinterei, speciális területei és formái*. EKF Líceum Kiadó, Eger.
- Borosán Lívía – Budainé Csepela Yvette 2017: A szabadidős tevékenységek személyiségfejlesztési lehetőségei. In: *Testnevelés és pedagógia* 2. évfolyam 1-2 szám 24-29.
- Bíró Melinda - Juhász Imre - Széles Kovács Gyula- Szombathy Kálmán - Váczi Péter - Vincze Tamás 2015: *Mozgásos játékok*. Eszterházy Károly Főiskola Sporttudományi Intézet.

- Budainé Balatoni Katalin – Zsótér Boglárka, 2013: A magyar népi játékok tantárgyi integrálhatósága és pedagógiai lehetőségei az óvodában és az általános iskola alsó tagozatában In: *Oktatás, kutatás és módszertan* (szerk) Korlovitz János Tibor és Torgyik Judit 543-547.
- Colé M., Colé S. 2001: *Fejlődéslélektan*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Cole M. Cole S. R 2006: *Fejlődéslélektan*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Eigner Rebeka Zsuzsanna 2018: A szabályjáték alkalmazása az általános iskola alsó tagozatában.
- Eck Júlia 2017: Drámapedagógia az iskolában. In: *Iskolakultúra*, 27. évfolyam, 1–12. szám. 114-120.
- Erdei Mária – Szűcs Sára 2022: A média hatása a kisiskolás gyermekek viselkedésére. In: *Módszertani Közlemények*, 61 évfolyam. 3. szám, 156–164.
- Fáyné Dombi Alice - Sztanáné Babics Edit 2013: *Játékpédagógia*.
- Fáyné Dombi Alice – Sztanáné Babics Edit 2015: *Játékpédagógia*. Digitális jegyzet óvodapedagógus hallgatóknak.
- Fischer R. 2007: *Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékkal*. Műszaki Kiadó, Budapest.
- Fóti Péter 2009: *Útmutató rebellis tanároknak (gyerekeknek és szülőknek)*. Saxum Kiadó, Budapest.
- Fukász György 1988: Szabadidő és kultúra. Kossuth Könyvkiadó, Budapest.
- Gabnai Katalin 2015: *Bevezetés a drámapedagógiába*. Helikon Kiadó, Budapest.
- Günter Claus és Hans Hiebsch 1978: *Gyermekpszichológia*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Habók Anita 2007: Friedrich Fröbel romantikus gyermekképe. In: *Neveléstörténet, a Székesfehérvári Kodolányi János főiskola folyóirata*, 1-2. szám.
- Elérhető: mailto:http://www.kodolanyi.hu/nevelestortenet/?act=menu_tart&rovat_mod=archiv&eid=35&rid=2&id=274 (Letöltés ideje: 2022.12.20.)
- Honcza Ágnes és Bóka Ferenc 2013: *Testnevelési és népi játékok*.
- Elérhető: http://www.jgypk.hu/tamop13e/tananyag_html/tananyag_jatekelm/iii5_a_jtk_szerepe_a_gyermek_letben.html (Letöltés ideje: 2022:12.20.)
- Hofferth, S. L. és Sandberg, J. F. 2001: How American children spend their time. In: *Journal of Marriage and Family*, 295–308.
- Huizinga J. 1944 : *Home Ludens. A study of the play element in culture*. Routledge Kegan Paul, London.
- Hutterer Éva 2013: *Egy aranyat leltem*. Kárpátaljai Népfőiskolai Egyesület, Beregszász.
- Hutterer Éva 2010: *Gyermekélet Ráton*. Kárpátaljai Magyar Kulturális Szövetség, Ungvár

- Juhász Valéria – Radics Márta 2020: Játékok az iskolában - Anyanyelvi készséget, nyelvi tudatosságot és egyéb, nem kognitív képességet/készséget fejlesztő társasjátékok alkalmazása tanórán. In: *Képzés és gyakorlat* 18. évfolyam 1-2 szám, 181-194.
- Kabainé Huszka Antónia 1978: *Gyermekink játécai*. Minerva, Budapest.
- Kerekes Valéria 2012: *A kisgyermekkor pedagógiája*. ELTE Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Kar.
- Keszeg Vilmos 2011: A játékkultúra kutatásának szemlélete. In: Gazda Klára (szerk.): *Gyermekvilág Esztelneken. Néprajzi monográfia*. Erdélyi Múzeum 227–230.
- Kádár Annamária – Bodoni Ágnes 2010: *Az óvodás- és kisiskoláskor játécai elméleti és módszertani megközelítésben*. Ábel Kiadó, Kolozsvár
- Kátainé Lusztig Ilona 2017: *Gyermekvédelem és szabadidő-pedagógia Nevelőcsaládokban élő gyermekek szabadidős tevékenységei Bács-Kiskun megyében 2011-2014 között*. Pécs.
- Kovács György 1994: *A játék elmélete és pedagógiája*. Nemzeti Tankönyvkiadó.
- Kovács György és Bakosi Éva 1995: *Játék az óvodában*. Debrecen.
- Kovács Katalin 2011: A gyermekek szabadidős tevékenységének alakulása a lakóhely függvényében. In: *Iskolakultúra*, 21. évfolyam 2–3. szám, 59–68.
- Kovácsné Bakosi Éva 2012: A szabadidő pedagógia kérdéseire. *Belvedere Meridionale*
- Koreňová, L. I., Veress-Bágyi, I. 2017: *A kiterjesztett valóság alkalmazása az általános iskolai matematika tanulásban*.
- Kósa Éva 2006: A média szerepe a gyermekek fejlődésében In: Hitseker Mária és Szilágyi Zsu-za (szerk) *Mindentudás Egyeteme. 5. kötet*. Kossuth Kiadó, Budapest 165–186.
- Körmöci Katalin 2002: *A gyermeki játék és a tanulás*. ELTE TÓFK, Neveléstudományi Tanszék, Budapest.
- Kun Enikő, 2013: *A szabadjáték*.
- Kinyó László és Bús Enikő 2015: Az iskolai és az iskolán kívüli társas tevékenységek jellemzői és összefüggései az online adatgyűjtésből származó háttér adatokkal 9-12 éves diákok körében. In: *Iskolakultúra*, 25. évfolyam 4. szám 31-45.
- Кільова Г. 2010: Народна іграшка як засіб виховання дітей. In: *Рідна школа*. Letölthető: Elérhető: http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsh_2010_6_15 (Letöltés ideje: 2023.04.06.)
- Lázár Katalin 1997: *Népi játékok*. Budapest, Planétás Kiadó.
- Lázár Katalin 1996: *Énekes, táncos népi gyermekjátékok*. Budapest, Magyar Táncművészeti Főiskola, Planétás Kiadó.
- Lázár Katalin 2005: *Népi játékok*. Planétás Kiadó és Mezőgazda Kiadó, Budapest.

- Lázár Katalin 2002: *Gyertek, gyertek játszani! I. A népi játékok elmélete. Válogatás erdélyi és moldvai játékokból.* Eötvös József Könyvkiadó, Budapest.
- Lázár Katalin 2017: Népi játékok felhasználási lehetőségei az oktatásban. In: *A játék királyi út.* Kiss Áron Magyar Játéktársaság, Budapest, 62–83.
- Magyar György 2002: *A Kárpát-medence magyar gyermekjátékai.*
- Madarász Éva 2008: Sérült emberek szabadidős programszervezése külföldön és hazánkban. In: *Gyógypedagógiai Szemle* 36. évfolyam 2. szám, 149-151.
- Maszler Irén 2002: *Játékpedagógia.* Comenius BT, Pécs.
- Maár Tiborné 2009: A játék módszerének alkalmazása a tanítás során. In: *Iskolakultúra*, 19. évfolyam 1-2 szám, 44-55.
- Mészáros István - Németh András - Pukánszky Béla 2003: *Neveléstörténeti szöveggyűjtemény.* Osiris Kiadó, Budapest.
- Mérei Ferenc – Binét Ágnes 1978: *Gyermeklélektan.* Gondolat Könyvkiadó, Budapest.
- Mihály Ildikó 2003: *Iskolások, iskolák és a szabadidő.*
- Pachner Orsolya 2017: A játék funkcionális megközelítése. In: *Iskolakultúra*, 27. évfolyam 1-12 szám, 183-195.
- Elérhető: <mailto:http://www.iskolakultura.hu/index.php/iskolakultura/article/view/21904/%2021683%20> (Letöltés ideje: 2022.12.20.)
- Pálfı Sándor 2014: Művészi kifejezés a kisgyermek szabad játékban. In: *Sokszínű pedagógiai kultúra.* 244 - 250.
- Nagy Valentina – Dr. Lehmann Miklós 2016: A hagyományos és a számítógépes játékok hatása a gyermekre. In: *Mester és tanítványa II.* Vitályos Gábor Áron és M. Pintér Márton (szerk) 125-144., Budapest.
- Péter Lilla 2009: A játékpedagógia története. A játékról kialakult felfogások. In: Szász Judit és Péter Lilla: (szerk): *Játékpedagógia.* Babes-Bolyai Tudományegyetem Távoktatási Központ Pszichológiai és Neveléstudományi Kar, Székelyudvarhely.
- Stark Gabriella 2016: *Játékpedagógia és játékmódszertan- tanulmányi útmutató.* Babes-Bolyai Tudományegyetem távoktatási központ Pszichológia és Neveléstudományok Kar Iskola- és Óvodapedagógia Szak, Szatmárnémeti.
- Stöckert Károlyné 2011: *Kis játépszichológia.* Eötvös József Könyvkiadó, Budapest.
- Szilágyi István 2008: A játéktevékenységek alkalmazásának lehetőségei a pedagógiai munkában. In: *Magiszter*, 5. évfolyam 1. szám.
- Takács Bernadett 2001: *Gyermekjáték terápia.* OKKER Kiadó.

- Tészabó Júlia 2008: A játék pedagógiai hasznáról zajló viták a Néptanítók lapjában, szerepük a tanítói professzió kialakulásában. In: *Iskolakultúra* 18. évfolyam 5-6 szám 66-75.
- Tóth Rita 2021: Játék és játékosság a szervezetben.
- Úr Georgina 2021: *A játék, mint szabadidős tevékenység*. Debreceni Egyetem Gyermeknevelési és Gyógypedagógiai Kar.
- Virág Rita 2011: Visai gyermekjátékok. In: *Belvedere Tanulmányok* 23 évfolyam 1. szám, 32 - 47.
- Winkler M. 2003: *Iskolapéllda. Kinek fészek, kinek kaloda*. EDGE 2000Kft, Budapest.
- Zsubrits Attila - Valkó Anna - Horváth Krisztina - Fehér Annamária 2015: A gyerekek játékok fűződő érzelmi kapcsolata. In: *Képzés és gyakorlat* 13. évfolyam 3-4 szám.

РЕЗЮМЕ

У своїй дипломній роботі я досліджував дозвілля учнів початкових класів у двох школах Надьдоброного Кістершега. Я провела дослідження серед учнів четвертих класів навчальних закладів мікрорегіону, в якому досліджувала звички проводити вільний час в умовах розвитку технологій та поширення комп'ютерів. Мета мого дослідження полягала в тому, щоб оцінити дозвілля дітей молодшого шкільного віку в моєму вужчому оточенні та отримати уявлення про час, проведений за іграми, та форми гри. Цільовою групою мого дослідження були учні четвертого класу Nagydobronyi Kisterség. Методом дослідження було анкетування. Також отримати відповіді на мої дослідницькі питання, сформульовані на початку моєї роботи, і підтвердити чи спростувати свої гіпотези.

Я розпочав нашу роботу з дослідження літератури, у якому досліджував історію, групування та категоризацію ігор, а також визначення поняття, приділяючи особливу увагу іграм дітей початкової школи.

Дипломна робота була поділена на чотири розділи. У першому розділі з використанням різноманітної спеціальної літератури було представлено історію, групування та категоризацію дослідження ігор, їх концептуальне визначення та ігрові потреби дітей молодшого шкільного віку. Другий розділ огляду літератури стосувався впливу вільного часу на дітей, у якому я розглядав зв'язок між школою та вільним часом і роль комп'ютера в житті дітей молодшого шкільного віку. Саме дослідження було представлено в третьому та четвертому розділах моєї роботи. Рушійними силами дослідження стали дослідницькі питання, поставлені на початку роботи, та пов'язані з ними гіпотези. У ході своєї роботи, окрім педагогічних ігрових досліджень, я шукала відповідь на питання, чи змінилися звички до ігор та проведення вільного часу внаслідок розвитку технологій, яким заняттям діти воліють проводити вільний час. час і чи беруть вони участь у позакласних заходах?

Після вибору заданих дослідницьких питань і гіпотез можна сказати, що гра відігравала велику роль у навчанні ще у стародавніх греків і римлян, вони помітили, що гра робить навчання та дозвілля більш ефективним. Завдяки ігровому навчанню діти стають набагато сприйнятливішими, легше заводять друзів і відкриваються людям. Гра є джерелом радості, вона знімає напругу в дитини, підвищує потребу в знаннях і творчості. Ця діяльність сприяє отриманню нових знань і розвитку мислення.

Наприкінці написаного я дійшов висновку, що гра дуже важлива в житті та вільному часі людини. Не можна нехтувати грою або відсувати її на другий план, оскільки вона збільшує наші знання, ми можемо стати активними членами суспільства, ми можемо навчитися виражати свої емоції та свій світогляд, ми легше вписуємось і спілкуємося, ми знімаємо наші стримування. У світі, де домінують комп'ютери, планшети та смартфони, стає все важливішим навчати людей емпатії, правил, творчого та логічного мислення через ігри.

MELLÉKLETEK

1. számú melléklet: A kutatás során alkalmazott kérdőív

Kérdőív

Az alábbi kérdőív a szabadidőd eltöltéséről szól. Kérlek, válaszolj őszintén a kérdésekre. A nevedet nem kell feltüntetned.

1. Nemed (a megfelelőt húzd alá)

- a) Fiú
- b) Lány

2. Hány éves vagy?

..... év

3. Hány testvéred van?

..... fő

4. Lakhelyed? (a megfelelőt húzd alá)

- a) Kisdobrony
- b) Tiszaágtelek

5. Szüleid iskolai végzettsége? (a megfelelőt húzd alá)

- a) 9 általános
- b) középiskola
- c) szakmunkásképző
- d) főiskola/egyetem

6. Mi a szabadidőd?

.....
.....

7. Önállóan döntesz arról, mivel töltöd a szabadidődet? (a megfelelőt húzd alá)

- a) Igen
- b) Nem

8. Írd le, mivel szeretsz a szabadidődben legszívesebben foglalkozni?

.....
.....

9. Van valamilyen hobbid? Írd le mi az

.....

10. Mennyi időt tudsz a hobbidra fordítani?

- a) 3 órát vagy többet
- b) 1 óránál kevesebbet
- c) 1-3 órát
- d) nincs hobbid

11. Napi hány órát fordítasz otthoni tanulásra? (a megfelelőt húzd alá)

- a) 3 órát vagy többet
- b) 1-3 órát
- c) 1 óránál kevesebb
- d) nem tanulok otthon

12. Milyen iskolán kívüli tevékenységben veszel részt?

- a) sportolok
- b) zeneiskolába járok
- c) tánciskolába járok
- d) szakköre járok
- e) nyelvtani különóra járok
- f) sehova nem járok a tanórán kívül

13. Mennyi időt töltesz szülői felügyelet nélkül egy nap?

a) mindig van velem felnőtt

b) 1-2 órát

c) 2 óránál többet

14. Kivel töltöd legszívesebben a szabadidődet? (Több választás is lehetséges)

a) egyedül

b) szülőkkal

c) nagyszülőkkal

d) barátokkal

e) osztálytársakkal

15. Mennyi szabadidőd van naponta?

a) 3 óránál több

b) 1-3 óra

c) fél óra

d) nincs szabadidőm

16. Értékelj 1-től 5-ig terjedő skálán az alábbi szabadidős tevékenységeket. (1- nem szívesen töltöm, 5- legszívesebben töltöm)

	1- nem szívesen töltöm	2 néha	3 gyakran	4 többnyire	5- legszívesebben töltöm
Televízió nézés					
Számítógépes játékok					
Olvasás					
Futballozás					
Sétálás					
Rövidebb kirándulás					
Mozgásos udvari játékok					
Sportolás					
Társasjátékok					

17. Mennyi időt játszol a szabadban?

a) semennyit

b) napi 1 órától kevesebbet

c) napi 1-2 órát

d) naponta több órát

e) heti 1-2 órát

18. Milyen gyakran használod a számítógépet?

a) semennyit

b) napi 1 órától kevesebbet

c) napi 1-2 órát

d) naponta több órát

e) heti 1-2 órát

19. Mire használod a számítógépet?

a) tanulásra

- b) játszásra
- c) filmezésre, mesenézésre és zenehallgatásra
- d) internetezésre
- e) nem használom

Köszönöm, hogy kitöltötted! 😊

Ім'я користувача:
Ілдіко Греба

Дата перевірки:
26.05.2023 10:55:12 CEST

Дата звіту:
26.05.2023 17:03:43 CEST

ID перевірки:
1015269468

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

ID користувача:
100011752

Назва документа: Úr Georgina_Magiszteri munka_

Кількість сторінок: 61 Кількість слів: 15374 Кількість символів: 121473 Розмір файлу: 1.59 MB ID файлу: 1014939650

5.37% Схожість

Найбільша схожість: 0.7% з джерелом з Бібліотеки (ID файлу: 1008002889)

4.49% Джерела з Інтернету 407 Сторінка 63

1.75% Джерела з Бібліотеки 33 Сторінка 66

0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Не знайдено жодних посилань

5.05% Вилучень

Деякі джерела вилучено автоматично (фільтри вилучення: кількість знайдених слів є меншою за 8 слів та 0%)

1.55% Вилучення з Інтернету 130 Сторінка 67

4.74% Вилученого тексту з Бібліотеки 173 Сторінка 68