

Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління
закладом освіти

Реєстраційний № _____

Кваліфікаційна робота
ВПЛИВ ТВОРЧИХ ІГОР НА РОЗУМОВИЙ РОЗВИТОК ДІТЕЙ
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

БАДО ОРШОЙА ТІБОРІВНА

Студентка IV-го курсу

Освітня програма: Дошкільна освіта

Спеціальність: 012 Дошкільна освіта

Рівень вищої освіти: бакалавр

Тема затверджена на засіданні кафедри

Протокол № _____ / 202_

Науковий керівник:

Гаврилюк Ілона Юліївна

старший викладач

Завідувач кафедри педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління
закладом освіти:

Біда Олена Анатоліївна

доктор педагогічних наук, професор

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

Протокол № _____ / 202_

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

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

**Кваліфікаційна робота
ВПЛИВ ТВОРЧИХ ІГОР НА РОЗУМОВИЙ РОЗВИТОК ДІТЕЙ
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

Рівень вищої освіти: бакалавр

Виконавець: студентка IV-го курсу

Бадо Оршойа Тіборівна

освітня програма: Дошкільна освіта

спеціальність 012 Дошкільна освіта

Науковий керівник: **Гаврилюк Ілона Юліївна**

старший викладач

Рецензент: **Ланці Вікторія Гейзівна**

викладач

Берегове
2025

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

Pedagógia, Pszichológia, Tanító, Óvodapedagógia, Oktatási Intézményvezetés Tanszék

**A KREATIVITÁST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK HATÁSA AZ
ÓVODÁSKORÚ GYERMEKEK FEJLŐDÉSÉRE**

Szakdolgozat

Készítette: Badó Orsolya

IV. évfolyamos óvodapedagógia

szakos hallgató

Témavezető: Gávriljuk Ilona

adjunktus

Recenzens: Lánczi Viktória

oktató

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
I. РОЗВИТОК ТВОРЧОСТІ ДІТЕЙ В ДОШКІЛЬНОМУ ВІЦІ.....	8
1.1 Креативне середовище.....	11
1.2 Розвиток креативного мислення.....	11
1.3 Інтелектуальний розвиток.....	12
1.4 Розвиток креативності у дітей дошкільного віку за програмою « Я у світі».....	15
II. ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ.....	19
2.1 Гра як засіб розвитку особистості.....	20
2.2 Вплив гри на розвиток особистості.....	21
2.3 Гра як засіб емоційного розвитку	23
2.4 Гра та навчання	24
III. ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ІГОР, ЩО РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ У ДИТЯЧОМУ САДКУ МАЛА ДОБРОНЬ.....	27
3.1 Дослідження проводилося в ромській групі дитячого садка Мала Добронь	28
3.2 Обробка результатів дослідження.....	29
ВИСНОВКИ.....	43
РЕЗЮМЕ.....	45
СПИСОК ВИКОРИСТЕНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	47
ДОДАТКИ.....	49

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS.....	6
I. A KREATIVITÁS FEJLŐDÉSE ÉS FEJLESZTÉSE ÓVODÁSKORBAN.....	8
1.1 A kreatív környezet.....	11
1.2 A kreatív gondolkodás fejlesztése.....	11
1.3 Értelmi fejlődés.....	12
1.4 A kreativitás fejlesztése az óvodáskorú gyermekeknél a „Já u szvityi” program szerint.....	15
II. A JÁTÉK MINT FEJLESZTŐ ESZKÖZ.....	19
2.1 A játék, mint személyiségfejlesztő eszköz.....	20
2.2 Különböző játékfajták személyiségfejlesztő hatása.....	21
2.3 Az érzelmi fejlődés és a játék.....	23
2.4 A játék és a tanulás.....	24
III. KUTATÁS A KREATIVITÁS FEJLESZTŐ JÁTÉKOK HATÁSÁRÓL A KISDOBRONYI ÓVODÁBAN	27
3.1 A kutatás a Kisdobronyi Óvoda roma csoportjában	28
3.2 A kutatás eredményeinek a feldolgozása.....	29
ÖSSZEGZÉS.....	43
PE3IOME.....	45
FELHASZNÁLT SZAKIRODALOM.....	47
MELLÉKLETEK.....	49

Bevezetés

A kreativitás az emberi gondolkodás és cselekvés egyik legértékesebb képessége, amely lehetővé teszi az újszerű megoldások keresését, az egyedi gondolatok megfogalmazását és önkifejezését. Már kisgyermekkorban megmutatkoznak a kreatív megnyilvánulások, amelyek játékokon, utánzásos tevékenységeken, rajzokon, szabad kifejezésformákon keresztül jutnak felszínre. Az óvodáskor ebből a szempontból kiemelten fontos időszak, hiszen ebben az életkorban megalapozható a kreatív gondolkodás fejlődése, ha megfelelő támogatást és ösztönzést kapnak a gyermekek.

A szakdolgozat középpontjában a kreativitás fejlesztése áll, különösen az óvodáskorú gyermekek esetében. A témaválasztást az indokolta, hogy óvodapedagógusként nap mint nap tapasztalom hogy mennyire fontos szerepet tölt be a kreativitás a gyermek személyiségfejlődésében, problémamegoldó gondolkodásban és a szociális kapcsolatok kialakításában. Úgy vélem, hogy a játék – mint az óvodáskori tanulás és fejlődés alapformája – kiváló lehetőséget teremt a kreativitás kibontakoztatására, amennyiben tudatosan, pedagógiai céllal alkalmazzuk. A dolgozat célja, hogy bemutassa a játék szerepét a kreativitás fejlesztésében. A játék ugyanis nem csupán a gyermek természetes tevékenységi formája, hanem kiváló nevelési, személyiségformáló és fejlesztő eszköz is egyben.

A dolgozat három fejezetből épül fel:

Az első fejezet a kreativitás fejlődését és fejlesztésének lehetőségeit vizsgálja az óvodáskorban. Ismertetésre kerül, milyen tényezők segítik elő a kreatív környezet kialakítását. Rávilágít az értelmi fejlődés és a kreativitás kapcsolatára is, valamint arra, hogyan jelenik meg a kreativitás fejlesztésének célja az Ukrán Óvodai programban.

A második fejezet a játék szerepére koncentrálna, mint fejlesztőeszköze. Részletes elemzésben kerül bemutatásra, hogyan járul hozzá a játék a gyermek személyiségének alakulásához, milyen érzelmi és értelmi hatásokat vált ki, illetve hogyan szolgálja a tanulás folyamatát. Kiemelten foglalkozik azzal, milyen feltételek szükségesek ahhoz, hogy a játék a kreativitás fejlesztésének egyik leghatékonyabb eszköze legyen az óvodai nevelésben.

A harmadik fejezetben az elvégzett pedagógiai vizsgálat folyamata és eredményei kerültek bemutatásra, amelyet a Kisdobronyi Óvodában végeztünk. A kutatás célja az volt, hogy megvizsgáljuk, hogyan hatnak a kreativitást fejlesztő játékok a gyermekek viselkedésére, önállóságára, szociális kapcsolataira és kreatív megnyilvánulásaira. A vizsgálatához előkészített játékokat életkori sajátosságok alapján osztottuk fel, ügyelve arra, hogy a gyermekek képességeinek és igényeinek megfelelően támogassák a kreatív gondolkodást. A megfigyelések konkrét szempontrendszer szerint kerültek rögzítésre, különös

figyelmet fordítva a játékban való bekapcsolódásra, a szociális interakciók alakulására és a kreatív ötletek megjelenésére és az az önállóság gondolkodásbeli és cselekvésbeli megnyilvánulásaira. Az adatok rendszerezése és elemzése során bizonyítékok feltárásával igazoltuk a megfogalmazott hipotézisek állításait:

Első hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a gyermekek kognitív képességét.

Második hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok pozitívan hatnak a csoporttársakkal való együttműködésre.

Harmadik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a konfliktus megoldási készséget.

Negyedik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a problémamegoldó képességet.

Ötödik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok elősegítik a gyermekek egyéni, eddig nem tapasztalt gondolkodási és önkifejezési formáinak megjelenését.

Hatodik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok eredményeképpen tapasztalható lett személyiség és viselkedésbeli fejlődés.

I. A KREATIVITÁS FEJLŐDÉSE ÉS FEJLESZTÉSE ÓVODÁSKORBAN.

A kreativitás szót a latin eredetű „creatio” kifejezésből származik, amely eredetileg isteni cselekedetek nagyságára utalt, majd később az emberi tevékenységek jelölésére alkalmazták. A kreativitásnak többféle jelentést is tulajdonítottak, mint: alkotás, létrehozás, teremtés és születés (Mező, 2015).

A kreativitás fogalmának meghatározása sokféleképpen történt már. Leggyakrabban alkotókészségként, alkotó erőként vagy alkotó szellemiségként szokták emlegetni. A kreativitás arra utal, hogy egy személy valami újat hoz létre (Mező, 2015).

Guilford az intelligencia részeként tekintett a kreativitásra, amely értelmi művelet, és szorosan összefügg a divergens gondolkodással, átalakítással és az újraértelmezéssel kapcsolódik össze. Ezzel szemben Torrance inkább a személyiségjegyekre és a környezeti tényezőkre helyezte a hangsúlyt, kiemelve, hogy az eredetiség, az energia és különösen az önértékelés szempontjából ezek meghatározóak. Maslow és Rogers szerint a kreativitás a lelki egészség magas szintjét tükrözi. Gowan maga a kreativitást a tudat előttes és a tudatos szint közötti interakcióként írja le. E folyamat egyszerre lehet irányított és spontán (Gyarmathy, 2006).

A kreativitás nem kizárólag a gondolkodásról szól. Lehet vizuális, auditív vagy akár kinetikus is. Ezek a kreativitási formák hatással vannak a személyiség és a gondolkodási képességek fejlődésére, sőt magát a gondolkodás fejlődését is előmozdítják. Biztosak lehetünk abban, hogy a problémákhoz való hozzáállásuk változatosabb, rugalmasabb és eredetibb lesz. Hiszen egy kreatív folyamatban létrejött tevékenység értéke azzal mérhető, hogy mennyire új és értékes. E folyamatnak lehet szubjektív, élményszerű oldala is, ami a személyiség tartós jegyeiben nyilvánul meg. A kreatív ember személyiségét alkotó jegyek olyan, viszonylag tartós vonások, amelyek az egyik embert a másiktól megkülönböztetik. Ez az adottság lehetővé teszi, hogy az ember bizonyos dolgokat megtanuljon; ez függ az örökléstől, a környezeti hatásoktól, illetve a kettő interakciójától (kölcsonhatásától). A kreatív embert a változatosságra törekvés, a kezdeményezés és a nyitottság jellemzi. Szereti maga kitapasztalni a jelenségeket, meggyőződni azok helyességéről, akár meg is kérdőjelez állításokat (Fazekasné, 2014).

A kreatív gyermekeket olyan jellemzők teszik különlegessé, mint a kíváncsiság, önállóság, kitartás, rugalmasság, sokrétű érdeklődés, eredetiség, humorérzék, kérdésre való hajlam, magas energiaszint, türelmetlenség, élénk fantázia és az új dolgok iránti vonzódás. A kreatív adottságok kibontakozását elősegíti egy támogató, nyitott légkör,

amelyben a felnőttek pozitív példát mutatnak, irányítanak, segítséget nyújtanak és empatikus, humorral átszőtt hozzáállással támogatják a gyermeket (Oros,2004).

A kreativitás alapvetően a megszokottól eltérő, rugalmas és újszerű gondolkodást és problémamegoldást jelenti. Ez a fajta gondolkodás nemcsak az egyéni fejlődést segíti, hanem a világ előrehaladásához is hozzájárul, mivel a kreatív gyermekek új nézőpontokat és megközelítéseket kínálnak környezetük számára. Éppen ezért kiemelkedően fontos, hogy már az óvodáskorban felismerjük és fejlesszük a kreatív képességeket. A kreativitás különböző formákban nyilvánulhat meg, például a nyelvhasználatban, a vizuális – térbeli kifejezésben, mozgásban, zenében, logikus gondolkodásban, társas kapcsolatokban vagy akár a szerepjátékok, dramatikus tevékenységek során is (Mező,2015).

A kreativitás fejlesztése az óvodás korban kiemelkedő fontosságú a gyermek fejlődése szempontjából. Az óvodások kreatív képességeinek támogatása és ösztönzése hozzájárul a rugalmas gondolkodás kialakulásához, a problémamegoldó képességek fejlődéséhez, valamint az önkifejezés és az önbizalom erősítéséhez. De hogyan lehet mindezt megvalósítani az óvodai környezetben? Az egyik legfontosabb módszer a játék alapú tanulás. Az óvodások számára a játék a legtermészetesebb módon teszi lehetővé a kreativitás kibontakozását (Fazekasné,2014).

A szabad játék lehetőséget ad arra, hogy a gyermekek ötleteiket szabadon megéljék, új dolgokat fedezzenek fel és saját világokat hozzanak létre. Az óvodapedagógusok feladata, hogy olyan környezetet teremtsenek, amelyben a gyerekek szabadon kifejezhetik magukat és kipróbálhatják ötleteiket. A művészeti tevékenységek, például a rajzolás, festés, gyurmázás vagy akár a színpadi jelenetek előadása, nagyban hozzájárulnak a kreativitás kifejezésére és fejlesztésére. Az óvodásokat bátorítsuk arra, hogy gondolkodjanak kívül a dobozon, és ne féljenek kísérletezni és hibázni. A hibákból való tanulás és a problémamegoldó készségek fejlesztése szintén hozzájárul a kreativitás növekedéséhez. A kreativitás fejlesztése során fontos hangsúlyozni a folyamatot, nem csak az eredményt. A gyerekeknek lehetőséget kell adni arra, hogy kísérletezzenek, hibázzanak és tanuljanak a tapasztalatokból. A pozitív visszajelzés és az elismerés segíti a gyerekeket abban, hogy magabiztosan kifejezzék önmagukat és tovább fejlesszék kreatív képességeiket. Az együttműködés ösztönzése is fontos szerepet játszik a kreativitás fejlesztésében az óvodában. A csoportos tevékenységek és projektek lehetőséget adnak a gyerekeknek arra, hogy megoszthassák ötleteiket, inspirálják egymást és együtt dolgozzanak valami új létrehozásán (Maszler,1966).

Számos kutató vizsgálta a kreatív személyiségek gyermekkori jellemzőit annak érdekében, hogy feltárják, mely tényezők játszanak szerepet a kreativitás kialakulásában. Egyes tanulmányok szerint a kreatív gyermekek gyakran nehezen illeszkednek be közösségükbe, hajlamosak voltak a magányra és az elszigetelődésre. Ugyanakkor más kutatások azt állapították meg, hogy ezek a gyermekek éppen ellenkezőleg: kiemelkedő alkalmazkodóképességgel, erős önbizalommal és nagyfokú önállósággal rendelkeztek. A kutatások rámutattak arra is, hogy a szülők, valamint az otthoni környezet döntő befolyással bír a kreatív gondolkodás kibontakozásában. A családi nevelés szocializációs hatása egyaránt ösztönözheti vagy éppen akadályozhatja a kreativitás megnyilvánulását (Gyarmathy,2005).

Amabile (1983) hangsúlyozza a játék és a képzelet fontosságát a gyermeki kreativitás kibontakozásában.

Smukler (1985) szintén a játékot tekinti központi fontosságúnak a kreativitás kialakulásában.

Arasteh és Arasteh (1976) több kutatás eredményét idézik, melyek szerint az apa és gyermeke közötti szoros kapcsolat pozitív összefüggést mutat a kreatív képességek kialakulásával (Gyarmathy,2005).

A kreativitás könnyebben fejlődik, ha:

- A gyermeket érzelmei vagy véleménye szabad kinyilvánítására bátorítjuk. A családok nyitottak az új tapasztalatokra és mások véleményére

- A gyereket az ötletek továbbgondolására és pozitív értékelésére serkentjük. Amikor például a szülők a csemetéjük véleményét szeretnék megtudni, olyan kérdésekkel tudják őket a válasz felé vezetni, mint például a „Miért gondolod azt hogy...?” vagy „Mi történne, ha...?”

- Megengedjük a gyerekeknek az eredetiséget és egészen felnőtté válásig arra bátorítjuk, hogy minden egyes problémára több megoldást próbáljon találni.

- A fegyelmezés biztos és következetes, azonban nem büntető jellegű. A határok egyértelműek, tehát a gyerek képes az önfegyelmezésre. Semmi értelme egy óra alatt például 50 elképzeléssel előrukkolni, ha egyiket sem sikerül megvalósítani.

- A szülők bíznak abban, hogy a gyermekük jól viselkedik és a legtöbbet hozza ki magából.

- Elfogadják vagy tolerálják gyermekük kreatív ötleteit, anélkül hogy elutasítóak lennének.

- Bízunk a gyermekek képességeiben. Soha ne mondjuk, hogy „Ez túl nehéz!”, mielőtt meg nem próbálja! Ha mégis túl nehéznek bizonyul, akkor biztosítsuk afelől, hogy büszkék vagyunk rá.

- A gyermek a könyvek, a televízió, a felnőttekkel és társaikkal folytatott beszélgetések révén megismerkedhetnek más, kreatívan gondolkodó emberekkel is.

- A kényelmességet váltsa fel a rugalmasság és a nyitottság.

- A gyermek ismerjen meg minél több történetet, a művészeteket, a zenét és különféle fizikai tevékenységeket, beleértve a táncot és a sportokat (Einon,2002).

1.1 A kreatív környezet

A kreatív környezet még a legösszetettebb gondolkodású emberekre is hatással van, hiszen senki sem mentes a külvilág érzékeinkre gyakorolt hatásaitól. Bár a kreatív emberek gyakran képesek figyelmen kívül hagyni a környezetüket és örömmel dolgoznak még a legkedvezőtlenebb körülmények között is, a helyszín mégis befolyásolhatja a kreatív folyamatokat. Ennek oka, hogy az új ingerek térben és időben nem egyenlően oszlanak meg. Egyes környezetekben intenzívebb az interakció, amely izgalmasabb gondolati pezsgést eredményez. Nincs azonban biztos recept arra, hogy melyik helyszín a legalkalmasabb a kreativitás ösztönzésére. Ésszerű lehet az információ és tevékenység középpontjába helyezkedni és néha elkerülhetetlen is, hogy ilyen irányba mozduljunk. (Báthory,2012) .

A kreativitással kapcsolatos egyik legnagyobb ellentmondás az, hogy a kreatív gondolkodást nem lehet rendszeressé vagy begyakorolttá tenni, mivel ez ellentmondana a lényegének. Ugyanakkor a kreativitás sem tud olyan szituációkban kibontakozni, amelyet valamilyen kényszer befolyásol. A kreatív ötletek megszületése nagymértékben függ a környezettől és ha az új elképzeléseket a környezet nem érti meg, azok továbbfejlesztése könnyen megghiúsulhat. A gyerekek folyamatosan alkalmazkodnak a világunkhoz és sok új felfedezés tesznek a maguk kedvére. Emiatt nem érdemes szigorú követelményeket állítani a gyerekek alkotásaival szembe, hiszen minden önálló felfedezés kreatív folyamatnak tekinthető még akkor is, ha hasonló már létezik. A gyermeki kreativitás nem gazdasági célokat szolgálja, hanem személyiség fejlődését támogatja. A kreativitás alatt nemegyszer olyan spontán ötletet értenek, ami egy tehetséges személynek hirtelen a semmiből jut eszébe. Ez az elképzelés természetesen nem igaz. A kreativitás ezzel ellentétbe egy hosszabb folyamat eredménye és nem egy sugallat, amelyet megkapunk anélkül, hogy bármit is tennénk érte. Ennek a megállapításnak örülnünk kell, mivel így belátható, hogy a kreativitás előidézhető és fejleszthető a pedagógiai eszközök segítségével (Schatz, 2001).

1.2 A kreatív gondolkodás fejlesztése

A kreatív gondolkodás fejlesztésére nap mint nap szükség van, akár többször is. A kreativitás ugyanis egy képesség. Képesség olyan ötletek létrehozására, amelyek probléma megoldását, lehetőségek felismerését és kihasználását célozzák. Nem külső erő által irányított adottság és nem is valamilyen különleges képesség. A kreativitás inkább életmód, hozzáállás, gyakorlat. Ennek alapjait meg kell teremteni és ennek megfelelően kell élni a mindennapokban. Meg kell alapozni és mindennap az szerint kell élni. A gyerek kreativitása önmagától fejlődik, de nem mindegy, hogy milyen irányba. A kreatív gondolkodás tanítható, tanulható, fejleszthető. Minél többet gyakorolja a gyermek, annál jobb lesz benne (Kaszás,2017).

A kreativitás iránti fogékonyság, motiváltság egyénenként eltérő. Mértékét számos tényező befolyásolja, kezdve a genetikától, folytatva a környezeten át a nevelésig. A magas kreatív potenciállal rendelkező gyereket a következők jellemzik:

- Kiváló asszociáció készség – mindenről eszébe jut valami más.
- Természetesen hajlamosak a meglévő, az elfogadott dolgok megkérdőjelezésére, a bevett szabályok felülvizsgálatára.
- Kimagasló problémaérzékenység és ötletgazdagság, amely a reális határokon belül és kívül egyaránt megnyilvánul
- A megszokott, megbízható megoldás helyett új, szokatlan ötleteket keresése jellemző rájuk.
- Belső játékosság, automatikusan működő, a valóságtól független fantázia.
- Kíváncsiság - a kreatív gyerek folyamatosan kérdez.
- Nem tart attól, hogy mások esetleg értik meg, nem fogadják el – bátran és gyakran meglepő gondolatokat oszt meg.
- Váratlan és meglepő válaszokat ad a hozzá intézett kérdésekre.
- Élvezi a gondolkodást, az alkotást, amit eleinte a saját fantáziavilágában valósít meg.

A kreatív gyerek alapvetően játékos természetű. Ne akarjuk legyőzni őt és véget vetni jövőjének! A kreatív agy a gyereké is – egy dolgot többféle módon észlel, fogad be és mindenkor másképpen, mint az átlagos gondolkodású emberek tudata (Kaszás,2017).

1.3 Értelmi fejlődés.

Az értelmi nevelés célja a 3-6 éves gyermekek megismerő folyamataiban és képességeiben rejlő lehetőségek kibontakoztatása az életkori sajátosságok figyelembevételével. Ez magába foglalja a tapasztalatszerzés gazdagítását, az új ismeretek felfedezésének lehetőségét, valamint a problémák iránti érzékenység fokozását. Az

érzékelési folyamatok fejlődésében az érzékszervek különösen fontos szerepet töltenek be (Kovács – Bakosi,2004).

A figyelem

A kognitív folyamatok egyik nélkülözhetetlen alapja.

Legfontosabb jellemzői a következők::

- Szelektív folyamat, amely lehetővé teszi hogy a környezetünkől érkező információkat tudatosan észleljük.
- Erőfeszítést igénylő folyamat, amely során a rendelkezésre álló figyelmi kapacitást megosztjuk. A figyelem előkészíti az észlelést, ráhangolja az egyént az adott tárgyra, eseményre.

A gyermek óvodáskorban, különösen kiscsoportos korában arra képes figyelni, ami őt megragadta, ami felkeltette az ő érdeklődését. Az óvodások számos dolog iránt érdeklődnek. A gyermekek sok mindent megfigyelnek. A gyermeki figyelem intenzitása gyakorta nagyobb, mint a felnőtteké. Figyelmük már lehet eléggé koncentrált, viszont kevésbé állhatatos. Könnyen meglehet zavarni még a figyelmüket, olykor olykor leragad a figyelmük egy – egy dolognál (József,2011).

Az óvodáskorú gyermekek figyelmének fejlődése szorosan összefügg a játékkal, amely alapvető tevékenységi forma ebben az életkorban (Gonobolin,1976).

Az emlékezet

Az emlékezet fogalmát többféleképpen lehet meghatározni, de alapvetően olyan képesség, amely lehetővé teszi az információk befogadását, kódolását, tárolását és későbbi felidézését (Platón, 2017).

Az óvodáskor különösen fontos időszak az emlékezet fejlesztésére, hiszen ez az írás és olvasás elsajátításának előfeltétele (Aknai,2020).

A gyerekek emlékezeti fejlődése folyamatos: a kiscsoportos korban az önkéntelen emlékezet jellemző, ahol az élmények akaratlanul rögzülnek. A nagycsoportos korban már a szándékos emlékezet válik dominánssá, ahol a gyermekek tudatosan igyekeznek megjegyezni a dolgokat (Clauss – Hiebsch, 1985).

Az információ feldolgozási megközelítés szerint, a külvilágból érkező ingerek kezelése függ az emlékezeti folyamatoktól (Inántsý – Pap, 2018).

A képzelet

A gyermek képzelete akkor nyilvánul meg, amikor a valóságról szerzett tapasztalatok belső képekké formálódnak a tudatában. Ez a folyamat úgy megy végbe, hogy a korábbi élmények és benyomások, melyeket a gyermek emlékezetében tárol, új struktúrákban,

sajátos módon rendeződnek újra. A gyermekek gyakran használják képzeletüket hiányos ismereteik pótlására vagy elérhetetlen vágyaik megvalósításának képzeletbeli módjára – ilyenkor különösen bátran és kreatívan működtetik fantáziájukat. A beszéd elsajátítása jelentős előrelépést hoz a képzelet fejlődésében, hiszen a nyelvi jelek és mondatok önmagukban is képesek elindítani a fantáziatevékenységet. Az óvodáskorú gyermekek életében a mese központi szerepet tölt be, mivel a mesehallgatás során aktívan működtetik képzelőerejüket. Körülbelül 4-5 éves kor körül kezd kialakulni a mesetudat vagyis a gyermek felismeri, hogy a mesefigurák némelyike a valóságban nem létezhet, például nem tud beszélni. A képzelet azonban nemcsak a mesék világában, hanem számos más tevékenység során is fontos szerepet kap az óvodai élet mindennapjaiban (Berghauer – Olasz, 2013).

Érzékelés és észlelés

A megismerés folyamat alapját az érzékelés és az észlelés együttese adja. Óvodáskortól a látás válik dominánssá. A 3 éves gyermek már megkülönbözteti az alapszíneket, 6-7 éves korra már a színárnyalatok megkülönböztetésére is képes a gyermek. Az alaklátás fejlődése óvodáskorra tehető. 4-5 éves korban az alaklátás analizált. A gyermek felismeri az egyes struktúraelemeket az egészhez való viszony felfogása nélkül. A gyermek azt a részt emeli ki sok esetben, ami őt érzelmileg megragadja. 6-7 éves korra alakul ki a strukturált egész felfogása, melyben már a rész egész összefüggését is helyesen ismeri fel. 5-6 éves korra egyidejűleg osztályozza a gyermek a tárgyakat szín, nagyság és alak szerint. Az alak, szín és nagyság észlelése mellett fontos a térészlelés kialakítása. A térészlelésen belül a gyermek megtanulja a lent, fent, mellett, alatt, előtt, után és a jobb, bal oldal kifejezéseket. (Balogh, 2006)

A hallásfejlődés lassabban halad, mint a látás. A születéstől meglévő egyéni különbségek csak óvodáskor végére egyenlítődnek ki. A hallásfejlődés összefüggésben van a beszédfejlődéssel és a zenei neveléssel. A hallásfejlesztéséhez eredményesen használhatjuk fel a természet kínálta lehetőségeket. A hallásfejlesztés különböző játékokkal fejleszthetjük a gyerekekben (Kovács – Bakosi, 2004).

A fájdalom és testi érzékelés nagyrészt a nevelés és tanulás eredménye. Az óvodáskor azért alkalmas időszak a gyermek fájdalom elviselésének a nevelésére, mert ekkor nő meg a gyermek önbecsülése, helyének felismerése a társas viszonyokban. A testtudat és az énkép is ebben a korban fejlődik, a saját testének a felfedezésével, a működésük begyakorlásával.

A tapintás az óvodáskorú gyermek egyik kedvenc érzékelési módja. A tárgyakat nagyon szívesen veszi a kezébe és nem csak nézi, hanem tapogatja is. Éppen ezért a gyermeket sok

tárggyal kell körbevenni, közelébe hozni és a közvetlen cselekvésre több lehetőséget adni. így ismeri meg a tárgyak tulajdonságait és a tárgyakkal végezhető cselekvések formáit (Kovács – Bakosi,2004).

1.4 A kreativitás fejlesztése az óvodáskorú gyermekeknél a „Já u szvityi” program szerint.

A „ Já u szvityi” program kiemelten kezeli a kreativitás fejlesztését, mint a gyermek személyiségének egyik alapvető összetevőjét. A program célja, hogy elősegítse a gyermekek önkifejezését, problémamegoldó képességét és innovatív gondolkodását. A program különbséget tesz a „kreativitás” és a „kreatív tevékenység” között. A kreativitás a gyermek általános képessége a kreatív gondolkodásra és cselekvésre, míg a kreatív tevékenység a konkrét művészeti vagy problémamegoldó részvételt jelenti. A kreativitás fejlődése több szakaszban történik: utánczás, kreatív utánczás, reprodukív kreativitás és valódi kreativitás. Ezek a szakaszok segítik a pedagógusokat abban, hogy megfelelő módon támogassák a gyermekek kreatív fejlődését. A program szerint a kreativitás fejlesztése érdekében a pedagógusoknak olyan környezetet kell biztosítaniuk, amely ösztönzi a gyermekeket az önálló gondolkodásra és az új ötletek kipróbálására. Ez magába foglalja a különböző művészeti ágak, mint a zene, a képzőművészet, a drámajáték integrálását a mindennapi tevékenységekbe, valamint a gyermekek aktív részvételének támogatását ezekben a tevékenységekben. Hangsúlyozza a program a megfelelő környezet fontosságát a kreativitás fejlesztésében. Ez magába foglalja a gyermekek számára biztosított szabadságot a tevékenységek megválasztásában, a gazdag és változatos tanulási környezetet, valamint a pedagógusok és a szülők támogatott hozzáállását. A kreativitás fejlődését elősegíti továbbá a pedagógusok kreatív példamutatása és a gyermekekkel való közös tevékenységek. Átfogó megközelítést alkalmaz a kreativitás fejlesztésére, amely integrálja azt a gyermekek mindennapi tevékenységeibe. A program célja, hogy elősegítse a gyermekek sokoldalú személyiségfejlődését és felkészítse őket a sikeres iskolai életre. A kreativitás fejlesztése nemcsak a művészeti tevékenységekben való részvételt jelenti, hanem hozzájárul a gyermekek önbizalmának erősítéséhez, az érzelmi intelligencia fejlődéséhez és a társas kapcsolatok kialakításához (Já u szvityi , 2019).

A „Já u szvityi” program kreativitásra vonatkozó irányelvei különös figyelmet fordítanak mind a három korcsoportra.

Kiscsoport (3-4 évesek)

Mivel ebben a korban alapozódik meg a gyermekek személyiségfejlődése és az ő kreatív képességeik is ekkor kezdődnek el igazán kibontakozni. A kreativitás fejlesztését a

kiscsoportban az alapvető készségek és képességek kialakításának egyik legfontosabb eszközeként értelmezik. Ebben a korban nem csupán a művészeti kifejezés formáit jelenti, hanem az önálló gondolkodást, a problémamegoldást, a szociális interakciók során történő újragondolás képességét is. A gyermekek ebben a korban intenzíven fejlesztik a szimbolikus gondolkodás képességét, amely a kreativitás kulcsfontosságú része, hiszen az utánzáson, a felfedezésen és a játékos kísérletezésen keresztül sajátítják el a világ megértésének új módszerét. A kisgyermekek kreativitásának fejlesztésében fontos szerepe van a játéknak, a mozgásnak, a zenének valamint az egyszerű művészeti tevékenységeknek, mint a rajzolás, festés, formázás. A program hangsúlyozza, hogy a pedagógusoknak olyan gazdag érzékszervi tapasztalatokkal teli környezetet kell biztosítaniuk, ahol a gyerekek szabadon kifejezhetik magukat és ahol az alkotói szabadságot támogató játékok segítik őket a kreativitás kibontakozásában. A szabad játék során, mint például a homokozás, építés vagy az egyszerű társasjátékok, a gyerekek lehetőséget kapnak arra, hogy új ötleteket próbáljanak ki, miközben a felnőttek folyamatosan figyelik őket és ösztönzik őket a kísérletezésre. Ebben a korban a gyerekek nagyon erősen az utánzás útján tanulnak, így az óvodapedagógusok szerepe az, hogy kreatív modelleket mutassanak, amiket a gyerekek követhetnek. A gyermekek a játékon keresztül próbálják utánozni a világot. Az alapvető cél, hogy a gyermekek saját alkotásaikkal fejezzék ki magukat, miközben fejlődik a kezűgyességük és a gondolkodásuk is. A kreativitás akkor fejlődik, ha a gyerekek képesek különböző anyagokkal és eszközökkel dolgozni. Ebben a korban a kicsik szívesen foglalkoznak az egyszerű, könnyen kezelhető anyagokkal, mint például papír, karton, szinesceruzák, vízfestékek, különböző természetes anyagok: levelek, kavicsok, homok és formázható anyagok: agyag, gyurma (Já u szvityi, 2019).

Középső csoport (4-5 évesek)

A középső csoportban a kreativitás fejlesztésére összpontosít és számos szempontot figyelembe vesz a gyermekek egyéni képességeinek kibontakoztatására. Ebben a korban a gyermekek gondolkodása már kezd komplexebbé válni. A kreativitás fejlődése ebben a korban szoros kapcsolatban áll a szimbolikus gondolkodás fejlődésével, amely lehetővé teszi a gyerekek számára, hogy eljátsszák és elképzeljék az absztrakt ötleteket és új formákat alkossanak. A középsőcsoportos gyermekek számára a kreativitás már nem csupán az utánzáson, hanem a felfedezésen és az önálló alkotáson is alapul. A program javasolja, hogy a gyerekek számára folyamatosan biztosítsanak lehetőséget a szabad alkotásra, hogy egyre inkább megtapasztalják a problémamegoldás különböző módjait és fejlesszék kezűgyességüket. A kreativitás játékos problémamegoldás során is megnyilvánul ebben a

korban. A gyerekek már képesek komplexebb szituációkat alkotni a játékban és egyre inkább a saját ötleteikre alapozva alkotják meg a történeteket, szerepeket és jeleneteket. A középső csoportos gyermekek számára a kreatív gondolkodás legjobb formája a szerepjáték, építőjátékok valamint a mesélés és a történetalkotás. A program szerint a kreativitás fejlesztő játékok során a gyermekek olyan helyzetekkel találkozhatnak, amelyek megoldásra saját ötleteik alkalmazására van szükség (Já u szvityi, 2019).

Nagycsoport (5-6 évesek)

A nagycsoportra is részletesen irányelveket ad a kreativitás fejlesztésére vonatkozóan a program, mivel ebben a korban a gyerekek gondolkodása, képzelőereje és önkifejező képességei egyre inkább kibontakoznak. A nagycsoportos gyermekek kreativitása már sokkal fejlettebb, mint az alacsonyabb életkorúak esetében, hiszen a gyerekek ebben a korban képesek komplex, több lépésből álló feladatok végrehajtására és aktívan alkalmazzák a kreatív gondolkodást a különböző szituációkban. A program hangsúlyozza, hogy a nagycsoportosok számára a kreativitás már nem csupán egyéni alkotásokban nyilvánul meg, hanem egyre inkább a közösségi és társas tevékenységekben is. A kreativitás fejlesztésének egyik kulcsfontosságú módszere a nagycsoportos gyermekek számára a komplex művészeti és alkotó tevékenységek bevezetése. A gyermekek ebben a korban szívesen vesznek részt olyan foglalkozásokban, amelyek során lehetőségük van különböző eszközökkel és anyagokkal dolgozni mint például festék, agyag, színes papírok, kartonok, textíliák vagy újrahasznosítható anyagok. A program az alkotás szabad kifejezését és a gyerekek ötleteinek támogatását hangsúlyozza. Fontos, hogy az óvodapedagógusok olyan foglalkozásokat hozzanak létre, amelyek lehetővé teszik a gyermekek számára, hogy közösen dolgozzanak, megosszák ötleteiket és közösen alkothassanak. A gyerekek képesek összetett ötletek megalkotására és azokat különböző formákban kifejezni, legyen szó mesélésről, szerepjátékról, építkezésről vagy rajzolásról. A közösségi alkotó folyamatok fontosak a nagycsoportos gyermekek számára, mert ezáltal fejleszthető a kreativitásuk és a szociális készségeik is. A környezet kialakítása a nagycsoportosok számára kiemelten fontos, mivel ebben a korban a gyermekek egyre inkább képesek saját maguk dönteni arról, hogy mely tevékenységekben szeretnének részt venni és hogy mely tevékenységek segítik őket a leginkább a kreativitásuk kifejezésében (Já u szvityi, 2019).

A „Já u szvityi” program célja a gyermekek kreativitásának átfogó fejlesztése, figyelembe véve életkori sajátosságait és fejlődési szükségleteit. A kreativitás nem csupán a művészeti tevékenységekre korlátozódik, hanem az egész személyiség fejlődésére hatással van. A gyermekek kreativitása a világ felfedezésének egyik legfontosabb eszköze, amely

lehetővé teszi számukra, hogy saját, egyéni ötleteiket és érzéseiket kifejezzék, miközben felfedezik környezetüket és annak lehetőségeit. A program mindhárom korcsoport számára biztosítja a kreatív fejlődéshez szükséges feltételeket, kezdve a kezdeti felfedezésektől, egészen a bonyolultabb alkotási folyamatokig. Az alkotó tevékenység és a szabad játék teret ad a gyerekeknek, hogy egyéni és közösségi szinten is kifejezzék magukat (Já u szvityi, 2019).

II. A JÁTÉK, MINT FEJLESZTŐ ESZKÖZ

A kisgyermek, amikor csak lehetőségük van rá, játszanak. A csecsemő játszik a kezével, a lábával, a csörgővel, míg a nagyobb gyerek labdát gurít, építőkockát rakosgat, épít vele. Az óvoda gyermek különböző szerepekbe bújik, például rendőrné, orvosnak vagy anyukának képzeletét magát (B. Méhes,1993).

„A játék mindig spontán és önkéntes. A kisgyermek a játékokra belső feszültség készíteti, amely elsődlegesen fiziológiai – pszichológiai éréstől fakad, de erre nagyon nagy hatással van a környezete és a felnőttek magatartása is” (B. Méhes,1993: 23)

Maszler Irén szerint a játék a gyermek számára legalapvetőbb, legegyszerűbb tevékenység, azonban a szülőnek, a pedagógusnak és a tudománynak más – más jelentéssel bír. A gyermek életkorának megfelelő játékot választja, mivel az életkor és fejlettség meghatározó ebben a tekintetben. A felnőttek életében a játék szerepe és formája eltér a gyermekekétől. Az emberi játék lényege, hogy tükrözze a valóságot és azt valamilyen módon átalakítsa. A játék a 3-6 éves gyermek elsődleges tevékenysége, iskoláskorban szabadidő elfoglaltságként jelenik meg (Maszler,1996).

A játék önkéntes, szabadon választott, kényszer nélküli tevékenység, amely kellemes érzelmi állapotot teremt és csökkenti a feszültséget a gyermekekben. A játék során a gyermek saját maga elégtételt ki mozgás és aktivitási szükségleteit, szabadon és saját ütemében tevékenykedik. Az ilyen mozgások örömmel járnak együtt (Gyarmathy,2005).

Tárgyakkal való játék közben a gyermek fejleszti az alak, nagyság, szín és súlyérzékelést, valamint megfigyelőképességét. A játszó gyermek kitalál, megváltoztatja a valóságot és ezáltal fejleszti alkotóképességét. Igyekszik észben tartani a játékszabályokat, ami a memóriát fejleszti. Alkalmazkodva a játék szabályaihoz, betartva ezeket az akarat tevékenység is edződik, kialakul a türelem, a kitartás, az önuralom. Kialakul a játék során a tisztelet másokkal szemben, a felelősségtudat, a becsület, a bátorság, a helyes magatartás (Gyarmathy,2005).

A játék során a gyermek kognitív, átlagos és átlag feletti képességeik fejlődnek. Kiemelten jó adottságaik tovább finomodhatnak, még az esetlegesen gyenge területek felzárkóztatására is lehetőség adódik benne. Vagyis a gyerekek komplex személyiségkibontakoztatása, képességfejlesztése, kreativitásuk aktivizálása megtörténik egyszerre, a közös játék során pedig a szociális kompetenciáik is fejlődhetnek. Dráma játékok alkalmazásával pedig képessé válhat reális önismeretre, konfliktuskezelésre, frusztráció feldolgozására és a kudarc kevésbé drasztikus megélésére, másik nézőpontjának átélésére is. Nagyon fontos a pozitív énkép kialakítása, a gyermekek életkorához,

képességeihez és érdeklődéséhez igazodó számukra leginkább fejlesztő játéktéma és eszköz kiválasztása és elegendő hely és idő biztosítása. Számtalan problémahelyzetet kell teremteni, ami a saját élményű tanulás alapja. Nem szárazon elmondani az ismereteket, hanem cselekedtetni a gyermekeket, minél több érzékszerv aktivizálása által (Gyarmathy,2005).

A játék során a gyermek mozgása fejleszti a nagymozgásokat, a manipulációt, a térérzékelést és a mozgás biztonságát, hozzájárulva az explorációhoz és a testi szükségletek kielégítéséhez (Körmöci,2002).

Az exploráció a környezet iránti kutató, kereső viselkedés, amely tárgy, jelenség, történet szemrevételezésében, megismerésében mutatkozik meg.

A manipuláció a tárgyakkal végzett mozgásokat jelenti. A manipuláció során játéktárgyak fogásán, tapogatásán, nézegetésén túl azokat nyomkodják, forgatják, gyúrik, dobják, rakosgatják, eközben kézzel végezhető műveleteket tanulnak meg, amittől ujjaik ügyesednek, felfedezik a tárgyak tulajdonságait, ezáltal tevékenységüket örömezés kíséri. Ennek a velejárója az „én csinálom, én idézem elő, én tudom” pozitív érzelme.(Körmöci,2002:19)

Amennyiben az óvadás gyermek biztonságban érzi magát és nincs korlátozva, nyitottá válik a felfedezésre, a próbálkozásra és a társas kapcsolatok építésére (Körmöci,2002).

2.1 A játék, mint személyiségfejlesztő eszköz

A játék egyik legfontosabb sajátossága, hogy aktívan hozzájárul a gyermek személyiségének fejlődéséhez. A nevelés szempontjából nemcsak az számít, hogy a gyermek mit tesz a játék során, hanem az is, hogy a játék milyen hatással van rá (Maszler,1996) .

A játék lehetőséget ad arra, hogy a gyermek alapvető szükségletei kielégüljenek:

- a szeretetet iránti igény kielégítéséhez a nevelő meghitt, biztonságot adó légkört teremt.
- a tisztelet, önbecsülés szükségletét az által lehet támogatni, hogy a gyermek méltóságát tiszteletben tartjuk.
- az önmegvalósítás lehetőségét akkor élheti meg a gyermek, ha szabadon megvalósíthatja saját elképzeléseit.

A játék során különböző képességek bontakoznak ki, amelyek mind hozzájárulnak a személyiség fejlődéséhez:

- A testi képességek fejlődését azok a játékok segítik, amelyekben mozgásos tevékenységekre kerül sor.
- Az értelmi fejlődés akkor történik, amikor a gyermek érzel, észlel, figyelme érdeklődésének megfelelően irányul, képzelete aktivizálódik, problémákat old meg, valamint fejlődik beszéde és szókincse.

- A szociális képességek a társakkal való együttjátás során fejlődnek (Maszler,1966).

A gyermek a játékba mindig saját előzetes tapasztalataival, tudásával és gondolataival lép be, amelyek befolyásolják reakcióit. Ha korábbi tapasztalatai alapján tart egy konfliktustól vagy bizalmatlan, ez befolyásolhatja részvételét a játékban. A játék során azonban nemcsak élményeket szerez, hanem megtanulja, hogyan feleljen meg az elvárásoknak. Például egy szabályjátékban nemcsak a győzelem fontos, hanem az is, hogy a gyermek tisztelettel viszonyuljon a vesztesekhez (Maszler,1996).

Az óvodapedagógus egyik legfontosabb feladata a gyermek személyiségének tudatos fejlesztése. Ehhez tervszerű munkára van szükség, amely figyelembe veszi a gyermekek egyéni jellemzőit. A játékokat olyan szempontok szerint kell vizsgálni, hogy feltárható legyen: az adott játék mely személyiségterületekre gyakorol fejlesztő hatást (Maszler, 1996)

Bármilyen típusú játékról van szó, az nem kizárólag a személyiség egy oldalát fejleszti. Egy mozgásos játék például javítja a kézkoordinációt, segíti a térbeli tájékozódást, fejleszti a figyelmet és koncentrációt. A felszabadult játék érzelmi gazdagodást is eredményezhet. A szabályjátékok erősítik a szabálykövetést és a társas együttműködést (Maszler,1996).

A játékban a játék által alakulnak a gyermek testi képességei, értelmi erői, akarat élete, érzelmi gazdagsága és az egész személyisége. Az örömmel végzett játékcselekvés során fejlődik a gyermek személyisége,és a személyiség fejlődése a játékcselekvés fejlődését eredményezi. A gyermek és a játék kölcsön kapcsolatban fejlődik. Tehát a játék az ember sajátos tevékenysége, melyben fejlődik a személyisége. A játék végigkíséri az ember egész életét, és az óvodáskorú gyermek számára a legalapvetőbb tevékenység. A játék feszültségoldó, örömszerző, önkéntes és szabadon választott tevékenység, melynek során az egyén az átélt kellemes és kellemetlen élmények újra alkotásával hatást gyakorol a környezetére, s közben fejleszti a játszó gyermek személyiségét. A környezetből szerzett élmények hatására az egyén képes környezetét alakítani, játékát mindvégig komolyan fogja venni és tudja, hogy mi lehetséges a játékban, és hogy mi lehetséges a valóságban (Maszler,1996).

2.2 Különböző játékfajták személyiségfejlesztő hatása.

A játék központi szerepet tölt be az óvodáskorú gyermekek életében, hiszen a tanulás és a munka is akkor a leghatékonyabb, ha játékos formában történik. A különféle játékfajták eltérő módon járulnak hozzá a személyiség különböző területeinek fejlődéséhez

A játékfajták és fejlesztő hatásuk:

1. Gyakorló játék

A gyakorló játék célja egy – egy mozdulat vagy mozdulatsor ismételése vagy több mozdulatkombinálása. Az ismétlések során a mozdulatok automatizálódnak, a fölösleges mozgások kiküszöbölődnek. Ezáltal a mozgás kiszámíthatóbbá, gazdaságosabbá, pontosabbá, eredményesebbé válik és nem igényel erőteljesebb figyelemkoncentrációt. A gyakorló játékok személyiségfejlesztő hatásukat több területen fejtik ki. Ezek a játékok fejlesztik a mozgáskoordinációt, a finommotorikát, valamint az értelmi fejlődést is segítik az anyagokkal, eszközökkel való ismerkedés által. Fontos szerepük van a kognitív képességek, a tapasztalatszerzés és a társas kapcsolatok kialakulásának támogatásában (Balogh,2005).

2. Építő, konstruáló játék.

Az építőjátékok során a gyermek tárgyakat helyez egymásra, mely tevékenység fejleszti a finommotorikát és az érzékelést – észlelést. A konstruáló játék magasabb szintű gondolkodást, mozgáskoordinációt és képzeletet igényel, hiszen a gyermek alkotó módon kombinálja az elemeket. Ezek a játékok a megismerő folyamatok, a logikus gondolkodás és a kreativitás fejlődését támogatják (Balogh,2005).

3. Szerepjáték

A szerepjáték során a gyermek különböző szerepeket vesz fel és ezekhez kapcsolódó viselkedésformákat jelenít meg. A szimbolikus játékban gyakori a sűrítés: egy – egy tárgy más eszközt helyettesít, egy mozdulat pedig teljes élménysort jelöl. A szerepjáték erősíti a szociális kapcsolatokat, az empátiás készséget, a viselkedéskultúrát, valamint a társas együttműködést. A gyermek viselkedésmintákat sajátít el, miközben bővülnek ismeretei az emberi kapcsolatok világáról (Balogh,2005).

4. Barkácsolás és kézimunka

A barkácsolás során a gyermek különböző szerszámokat használ, amely fejleszti a kez ügyességét és a mozgáskoordinációt. Az anyagokkal való munka közben gazdagodnak az ismeretei, fejlődik a képzelete és gondolkodása. A kézimunka – például papírhajtogatás – a finommozgások, a figyelem, az emlékezet és a kreativitás fejlesztésében játszik szerepet (Balogh,2005).

5. Bábjáték és dramatikus játék

A bábjáték lehetőséget ad az elrejtőzés és a belső érzelmek kivetítésére. Segít a feszültségek oldásában, a traumák feldolgozásában és a gyerekek saját megoldásaikat élhetik meg a játék során. A dramatikus játék meg kifejezőbb, különösen a nem verbális kommunikáció fejlesztésére alkalmas. Mindkét játékfajta hozzájárul az erkölcsi, esztétikai és érzelmi neveléshez és elősegíti az erkölcsi ítéletalkotás fejlődését. (Balogh,2005).

6. Szabályjáték

A szabályjátékok fejlesztik a szabálytudatot, az akaraterőt és az együttműködési készséget. A gyermekek megtanulnak alkalmazkodni az elvárásokhoz, fejlődik felelősségtudatuk és közösségi érzésük. A mozgásos szabályjátékok a mozgáskoordinációt és az önfegyelmet erősítik, míg az értelemfejlesztő szabályjátékok, mint például a kirakók, a gondolkodást, az emlékezetet, a megfigyelőképességet és a finommotorikát fejlesztik (Balogh, 2005).

2.3 Az érzelmi fejlődés és a játék.

A játékfejlődésének megértéséhez nem elegendő csupán a kognitív képességek és más készségek fejlődését figyelembe venni – legalább ennyire fontos az érzelmek és a játék közötti kapcsolat vizsgálata is. A kisgyermek alapvetően érzelmi lény, akinek minden benyomás az érzelmein keresztül szűrődik át. Ez különösen igaz a játékra, amelyet leginkább azok a sajátosságok határoznak meg, amelyek a játék mozgásában jelen vannak, illetve azok, amelyek éppen a játék során fejlődnek, differenciálódnak (Kovács- Bakosi,2005).

Az érzelmek központi szerepe az egész gyermek – környezet kapcsolatát meghatározza – legyen szó emberekről, tárgyakról vagy saját képességeiről. Az érzelem mindig valamiféle viszonyt fejez ki és ez a játék fejlődésében is kulcsszerepet játszik. Azért, mert „minden pszichikai történéshez kapcsolódik valamilyen érzelem és minden érzelmenek van valamilyen mozgástörvényű velejárója” (Kovács-Bakosi, 2005:95).

A kisgyermek gyorsan eligazodik a külső ingerek között: a kellemes érzések bátorítják, aktivitásra ösztönzik, míg a kellemetlenek visszahúzódnak, passzivitásra készítetik. A tárgyakkal való játékos manipulációk gyakran váltanak ki pozitív érzelmi reakciókat, ami serkenti a játék iránti érdeklődést. A felnőttek szerepe nemcsak abban áll, hogy kiválasztják a gyermek számára megfelelő tárgyakat, hanem abban is, hogy olyan tapasztalatokat közvetítenek, amelyek által a gyermek nyitottabbá válik az újdonságokra és új tevékenységek felfedezésére. így előfordulhat, hogy egy korábban érdektelen tárgy iránt is megnő a gyermek kíváncsisága. Az óvodáskorú gyermek természete még rendkívül befolyásolható és erősen kötődik az új élményekhez, tárgyakhoz, jelenségekhez (Kovács-Bakosi,2005).

Különösen fontos a játék fejlődése szempontjából az érzelem, amelyet a kutató manipuláció – vagyis az ismeretszerző próbálgatás vált ki. Az óvodás gyermekek már nemcsak a tárgyak külső jegyeire figyelnek, hanem kíváncsivá válnak azok belső tulajdonságaira és működésükre is. A játék során az új tárgyakkal való ismerkedés első fázisában azonnal meg akarják érteni működésüket. Nem elégszenek meg azok pusztá

használatával, hanem sokkal inkább a rejtett titok felfedezése ösztönzi őket, ami egyben a kreatív tevékenységek kiindulópontja is lehet (Kovács – Bakosi, 2005).

A gyermek játékát különlegessé teszi az érzelem és az akarat kapcsolata is. A játék során nem elvárható a logikai összefüggések pontos visszaadása, mivel a játékvilágot leginkább vágyak, kívánságok és érzelmek irányítják. Bár a játékhoz kapcsolódhatnak célok, ezek sokkal inkább érzelmi, semmint logikai alapúak. A környezet értékei ugyan hatnak a játék tartalmára, de a jó – rossz, szabad – tiltott kategóriák mindig a gyermek érzelmi világán keresztül szűrődnek át (Kovács-Bakosi, 2005).

2.4 A játék és a tanulás

Az óvodáskorban a játék és a tanulás szoros egységben jelenik meg, leginkább kapcsolatukon keresztül érthetők és jellemezhetők ezek a tevékenységek. A kisgyermek játéka olyan szabadon választott, örömteli és vágyteljesítő tevékenység, amelynek célja magában a játék folyamatában rejlik. Ebben az életkorban a játék az a tevékenységforma, amely a legátfogóbban képes hatni a gyermek pszichés, motoros és szociális személyiségjegyeire. A gyermek a játék által fedezi fel környezetét, érti meg a világ működését és ismeri fel saját képességeit és korlátait is (Kovácsné,2009).

A modern pedagógiai irányzatok szerint a tanulás a viselkedésben és személyiségben bekövetkező tartós képességek továbbfejlődését jelenti. Az óvodáskorban azonban ez csak akkor értelmezhető hitelesen, ha a tanulás minden mozzanata játékos keretek között zajlik (Kovácsné,2009).

A játék és a tanulás közös vonásai:

- segítik a gyermek önállóságának fejlődését
- lehetőséget teremtek aktív tevékenységekre
- támogatja az ismétlés és gyakorlás iránti igényt
- problémahelyzetek megoldásán keresztül örömet nyújt, ezáltal hozzájárul a személyiség alakulásához

A két tevékenység közös elemei::

- *utánzás:* szerepjátékokban - utánzáson alapuló tanulás során jelenik meg.
- *motorikusság:* a mozgásos játékok – a motorikus tanulás során fejlődik
- *megfigyelés:* megfigyelést fejlesztő játék- megfigyeléses tanuláson keresztül erősödik.
- *szocializáció:* társas, környezeti hatások a játékra- szociális tanulás
- *gyakorlás:* gyakorlójáték – begyakorlásos tanulás

A játéknak és a tanulásnak vannak eltérő vonásai is:

- A játék különösen a szabad játék, a gyermek önálló döntése alapján indul és fejeződik be, míg a tanulási helyzeteket gyakran az óvodapedagógus szándékosan alakítja ki.
- A játék és a tanulás kapcsolata változhat az életkortól, a játék típusától, struktúrájától, illetve a tanulás formáitól függően.
- Mindkettő tevékenység színtere lehet az óvoda, azonban a tanulás esetében megjelenik egy elkülönített szervezeti forma is, például a pedagógusi kezdeményezés.
- Az óvodapedagógus szerepe mindkét tevékenységi során meghatározó: a tanulás során biztosítani kell a játékos jelleget, míg a játékban feltételteremtő tevékenysége támogatja a gyermek szabadságát és önállóságát. (Kovácsné,2009).

A játék során megvalósuló tanulás újabb és újabb szükségleteket ébreszt a gyermekben, melyek kielégítése és kezelése új szokásokhoz, szociális, kognitív és motorikus képességek fejlődéséhez vezet. E hatások összessége határozza meg a játék fejlődését és arculatát (Kovács – Bakosi, 2005).

Az utánzás az óvodáskor egyik kulcstényezője, mind a játékban, mind a tanulásban.

Utánzás a játékban:

A gyermek szerepeket próbál ki, „mintha” helyzeteket játszik el, például orvosként, szakácsként vagy fodrászlént viselkedik (Kovácsné,2009)

Utánzás a tanulásban:

A játékos utánzás képezi az alapját a különféle készségek elsajátításának. Ide sorolhatók az eszközkészítéssel és használatával kapcsolatos tevékenységek is, amelyek bár nem klasszikus értelemben vett játékok, játékos jelleget hordoznak (Kovácsné,2009)

A megfigyelés

A megfigyeléses tanulás önálló tevékenységként, az utánzás előzményeként vagy a gyakorlati cselekvés részeként is megjelenhet. Lehet spontán vagy irányított és sokszor szervesen kapcsolódik a játékhoz is. A megfigyelés fejlesztése több feltételt igényel: nyugodt környezetet, elegendő időt, valamint elérhető közelségű tárgyakat és eseményeket (Kovácsné,2009)

Problémamegoldás

A játék során gyakran merülnek fel problémamegoldást igénylő helyzetek. Ezek a tanulási folyamat részeként is értelmezhetők vagy akár önálló tanulási formaként is működhetnek. Az óvodapedagógus szerepe itt is fontos lehet, hiszen segíthet a megfelelő problémamegoldási stratégiák kialakításában, ezáltal támogatva a gyermek önállóságának, aktivitásának és önbizalmának fejlődését (Kovácsné,2009).

A gyakorlás

A gyakorlás a játék és a tanulás közös metszetében helyezkedik el. Az óvodáskorú gyermekek gyakran építik be a játékaikba élményeiket, tapasztalataikat, érdeklődésüket. A játék lehetőséget nyújt arra, hogy a gyermek kipróbálja és gyakorolja újonnan kialakuló személyiségvonásait (Kovácsné,2009).

III. KUTATÁS

A KREATIVITÁST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK HATÁSÁRÓL A KISDOBRONYI ÓVODÁBAN

A kreativitás az emberi gondolkodás és önkifejezés egyik alapvető képessége, amely már kisgyermekkorban elkezd kibontakozni. Az óvodáskor kiemelt időszak a kreativitás fejlesztése szempontjából, hiszen ebben az életkorban a gyermekek természetes kíváncsisága és fantáziája révén nyitottak az új élményekre és tapasztalatokra. A játék, mint a gyermekek alapvető tevékenysége, kiváló lehetőséget biztosít a kreatív gondolkodás ösztönzésére és kibontakoztatására. A kreativitás fejlesztése különböző területeken jelentkezik, így többek között a problémamegoldásban, a kommunikációban, a térbeli és vizuális gondolkodásban, valamint a szociális készségek terén. A kreatív játékok lehetőséget adnak a gyermekeknek arra, hogy képzeletüket szabadon használják, új megoldásokat találjanak ki és saját ötleteiket önállóan vagy csoportosan valósítsák meg. Az óvodai kreativitásfejlesztés célja nemcsak a gyermekek képzelő erejének és alkotóképességének ösztönzése, hanem olyan alapvető szociális készségek kialakítása is, mint az együttműködés, a kommunikáció és az empátia. A különböző kreatív játékok során a gyermekek új perspektívákból szemlélik a körülöttük lévő világot, megtapasztalják a közös alkotás örömét és fejlesztik érzelmi intelligenciájukat is.

A kutatás céljaként az volt kitűzve, hogy miként hatnak a kreativitást fejlesztő játékok az óvodáskorú gyermekek fejlődésére. A kutatás módszere abban állt, hogy, megfigyelés útján konstatáljuk azt a tényt miszerint a gyerekek játék közben

A kutatás folyamán válaszokat kerestünk a hipotézisekre:

Első hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a gyermekek kognitív képességét.

Második hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok pozitívan hatnak a csoporttársakkal való együttműködésre.

Harmadik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a konfliktus megoldási készséget.

Negyedik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a problémamegoldó képességet..

Ötödik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok elősegítik a gyermekek egyéni, eddig nem tapasztalt gondolkodási és önkifejezési formáinak megjelenését.

Hatodik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok eredményeképpen tapasztalható lett személyiség és viselkedésbeli fejlődés.

3.1 A kutatás a Kisdobronyi Óvoda roma csoportjában

A Kisdobronyi óvoda bemutatása

A kutatásomat a Kisdobronyi Óvoda roma csoportjában végeztem. Az óvoda nyitvatartási ideje délig tart.

Az óvoda 2011- ben nyitotta meg kapuit a helyi közösség igényeire reagálva. Az első évben egy vegyes életkorú csoport volt, 15 kisgyermekkel, egy óvodapedagógus és egy dajka közreműködésével.

A következő évben, 2012 – ben a gyermeklétszám növekedésének köszönhetően az óvoda bővült: két csoport jött létre, egy kicsi és egy nagy csoport, összesen 35 gyerekkel. A megnövekedett létszámhoz igazodva két óvodapedagógus és két dajka biztosította a gyermekek fejlesztését és gondozását. Az intézmény ekkortól kezdve stabilan működött több éven keresztül, fontos szerepet töltve be a település oktatási – nevelési rendszerében. Sajnálatos módon az elmúlt években ismét változás állt be az óvoda életében. 2022 óta újra egyetlen vegyes csoport működik, amelyben különböző életkorú gyermekek nevelése és fejlesztése zajlik. Az óvoda immár 14 éve működik és ez idő alatt jelentős szerepet vállalt a helyi gyermekek nevelésében, különös tekintettel a roma származású gyermekek integrációjára és fejlesztésére.

A kutatásom során ebben a vegyes életkorú, rövid időtartamú roma csoportban végeztem. Jelenleg 10 gyermek jár az óvodába, akikről egy óvodapedagógus és egy dajka gondoskodik.

Jelenleg ebben az intézményben dolgozom óvodapedagógusként, így lehetőségem nyílt arra, hogy a kutatásomat a saját csoportomban, közvetlen tapasztalatok alapján, a mindennapi óvodai életbe ágyazottan végezzem el.

Az adott kutatáshoz való vizsgálat az óvoda vezetőjének a szóbeli engedélyével történt.

A vizsgálat során készített fotók, a szülők írásbeli engedélyével felhasználhatók (1.sz.melléklet).

A kutatás koncepciója:

A kutatás során kvalitatív megfigyeléses módszerrel valósult meg.

A hipotézisek bizonyítása érdekében olyan játékok kerültek kiválasztásra, amelyek vegyes életkorú óvodai csoportban, minden korosztály számára megfelelőek voltak. A játékok levezetése nem egy időben történt, hanem több mint egy hónapon keresztül, különböző időközökben lett levezetve.

Minden egyes játék után a tevékenységhez a játékokhoz kapcsolódóan jegyzetek készültek.

Fényképes dokumentáció is készült a gyermekek játék közbeni megnyilvánulásairól (2.sz.melléklet).

A megfigyeléseket egy szempontrendszer szerint végeztem, amely segítséget nyújtott a gyermekek viselkedésének és reakciójának értelmezésében.

A megfigyelés kiterjedt arra, hogy a gyermekek megértették – e a játék menetét, milyen gyorsan és milyen szándékkal kapcsolódtak be a tevékenységbe, mutattak – e érdeklődést a tartalom iránt, mennyire maradtak aktívak a játék végéig; örömmel, önállóan, saját gondolataik alapján játszottak – e a játékot, illetve vállaltak – e irányító szerepet a folyamat során.

Ezt követően a megfigyelés alapján részletes jegyzőkönyvek készültek, mindegy egyes gyermekre vonatkozólag .

A jegyzőkönyvek alapján minden gyermekről személyre szóló jellemrajz készült.

Az áttekinthetőség és az értelmezés szempontjából rögzített kritériumoknak megfelelően összesítő táblázat készült, amelyben átlátható váltak a gyermekek játék közbeni viselkedése valamint a kreativitásra utaló jeleik.(1,2,3,4.sz. táblázatok)

Az eredmények elemzése ezt követően képezte a hipotézisek igazolásának alapját.

3.2 A kutatás eredményeinek a feldolgozása

A kutatás első lépéseként a gyermekekkel 6 különböző kreativitást fejlesztő játékokat játszottunk. (3.sz.melléklet). A játékok lejátszása egy hónapon át tartott, alkalmanként, így minden játéktevékenységhez elegendő idő és elmélyülés társulhatott.

Második lépésként a játék közben megfigyeltem a gyerekek viselkedését, kreatív megnyilvánulásait az előre elkészített szempontrendszernek megfelelően. (4.sz.melléklet) .

Harmadik lépésként a megfigyelés jegyzetei alapján minden gyerekre külön jegyzőkönyvet készítettem, amelyben rögzítettem az ott található szempontrendszernek megfelelő megnyilvánulásait, mind a 10 gyerekéét. (5,6,7,8,9,10,11,12,13,14.sz.mellékletek)

Negyedik lépésként a kutatás eredményeinek az elemzése érdekében a jegyzőkönyvek alapján minden gyerekről egy leírást készítettem, amely összesítette a jegyzőkönyvben leírtakat, a gyermek játék közbeni fejlődési mutatóira vonatkozólag.

B.E (6 éves 8 hónapos kisfiú) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelések alapján(4.sz.melléklet)

A kreativitást fejlesztő játékok során minden esetben megértette a játék menetét és azonnal bekapcsolódott a játékokba. Aktív részvétele és érdeklődése végig fennmaradt, örömmel vett részt a különböző tevékenységekben, amelyek során önállóan, saját

gondolatait követve is játszott, ugyanakkor gyakran együttműködött társaival. Kommunikációja gazdag volt, megfelelő szóhasználattal és nyelvi kifejezésekkel támogatta a játéksituációkat, ezáltal jól tudta alátámasztani a játékokat. Játékelgondolásában új, kreatív elemek jelentek meg, például a természet ábrázolásában bővítette a témakört virágokkal vagy összetett rajzokat készített, ami az elvont és összetett gondolkodás fejlődésére utal. Társas kommunikációja is fejlődött, mivel figyelembe vette a többi gyerek ötleteit és azokat beépítette saját játékába. A mozgás és viselkedés utánzásában is komplexebb mintákat mutatott és a tárgyakhoz képzeletbeli funkciókat társított, ami a kreatív gondolkodás erősödését jelzi. Szociális szempontból B.E figyelt társaira, segítette őket. Részben vezető szerepet is vállalt különösen az „Építs valami szépet!” játékban, ahol kooperatív építkezés folyt. Konfliktushelyzeteket nem idézett elő, ami azt mutatja, hogy képes fenntartani a harmonikus együttműködést. Ez a konfliktuskezelési képességeket és a csoportmunkát is fejleszti. Fókusza változó volt: több játékban koncentrált az eszközökre, máskor inkább a tartalomra és a társakra figyelt, jelezve, hogy képes komplexen kezelni a játékhelyzeteket. A játékok során megfigyelhető volt a kreativitás serkentése, az ötletgazdagság növekedése, a csapatmunka fejlesztése valamint a kreatív problémamegoldó képességek erősödése. A kreativitást fejlesztő játékok B.E kognitív képességeit, társas készségeit és problémamegoldó kompetenciáit is pozitívan befolyásolták, miközben elősegítették a konfliktusmentes együttműködést és a személyiség fejlődését a csoporton belül.

B.O (5 éves kisfiú) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelések alapján.(5.sz melléklet)

B.O, 5 éves kisfiú, a kreativitást fejlesztő játékok során jól megértette a játékok menetét, különösen a „Mi terem az erdőben?” , „Állatkerti látogatás” és „Kívánságkör” játékokban mutatott aktív érdeklődést és részvételt. Gondolkodása egyre absztraktabbá vált, képes volt összetettebb kapcsolatok felismerésére és új elemek beépítésére a játékok során, ami azt mutatja, hogy kognitív képességei fejlődnek. A nyelvi megnyilvánulásai is fejlettek voltak, így könnyen alátámasztotta a játéksituációkat és képes volt logikusan összekapcsolni az előtte hallottakat a saját gondolataival. Szociális készségei is fejlődtek a játékok hatására, hiszen figyelt társaira, segített nekik és aktívan részt vett a csoportos tevékenységekben, bár vezető szerepet nem vállalt. Ez a támogatói szerep hozzájárult a csapatmunkához és a közös játék sikeréhez, miközben a társas inspirációk megjelenése elősegítette az együttműködést. A problémamegoldó képessége is megmutatkozott, amikor kreatív módon kombinált hétköznapi tárgyakat vagy változtatott az építményeken a játék során, ami a rugalmasság és

az alkalmazkodó képesség fejlődését jelzi. Ez a fajta kreatív gondolkodás hozzájárult ahhoz, hogy a gyermek új megoldásokat találjon és fejlessze térbeli gondolkodását. Ugyanakkor a konfliktushelyzetek elkerülése és az együttműködés fenntartása is szembetűnő volt, hiszen nem alakultak ki problémák a játékok során. Ez arra utal, hogy a gyermeknél a kreativitást fejlesztő játékok támogatják a harmonikus csoportdinamikát és segítenek a konfliktusok megelőzésében. A kreativitást fejlesztő játékok komplex módon járulnak hozzá B.O kognitív, szociális és problémamegoldó képességeinek fejlődéséhez, miközben elősegítik a konfliktusmentes együttműködést a csoportban, így ezek a tevékenységek kiemelkedően fontosak a gyermek személyiségfejlődése szempontjából.

B.R (3 éves 8 hónapos kislány) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelések alapján (6.sz.melléklet)

B.R 3 éves kislány ó, aktívan részt vett a kreativitást fejlesztő játékokban, megértette a játékok menetét és többnyire azonnal be is kapcsolódott a játékokba. Érdeklődése a játékok tartalma iránt végig megvolt, bár néhány esetben a játék végéig aktív részvétele már kevésbé volt jellemző, különösen az „Építs valami szépet!” játékban. Örömmel vett részt a játékokban, ugyanakkor önálló gondolatok követése és vezető szerepvállalása nem volt megfigyelhető, mivel inkább követő, figyelő és segítő magatartást mutatott a társas helyzetekben. Kommunikációja megfelelő volt, játékhelyzetekhez illő. Játékszándéka és képességei között több helyen is voltak eltérések, ami a 3 éves korosztály fejlettségi sajátosságaiból fakadhat. Műveltségi és problémamegoldó képességei megfelelőek voltak a kreativitást fejlesztő játékokban. Játékelgondolásában erőteljes érzelmi megnyilvánulások voltak megfigyelhetőek, például a „Ha nap lennék, mindenkit boldoggá tennék” gondolatával, amely az érzelmek kifejezésének és megértésének fejlődésére utal. A játékokban figyelte és inspirálta mások ötleteit, szívesen ismételte, illetve építette be azokat saját játékába, ami társas együttműködésre utal. Az állatok és tárgyak érzelmi megjelenítése és személyes történetekhez kapcsolása tovább erősítette empátiás és kreatív készségeit. Konfliktushelyzeteket a játék során nem idézett elő, amely pozitív társas viselkedést mutat. Fókusza játék közben hol az eszközre, hol a tartalomra és a társakra irányult, bár egyes esetekben már nem volt teljes a figyelme. A kreativitást fejlesztő játékok B.R érzelmi, társas és kognitív fejlődését egyaránt támogatják, különösen a közösségi készségek és az érzelmi intelligencia terén, miközben életkori sajátosságaihoz igazodva fejlődik a problémaérzékenysége és a figyelme.

H.A (6 éves 5 hónapos kislány) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelések alapján (7.sz.melléklet)

H.A kiválóan megértette a játékok menetét, azonnal és aktívan bekapcsolódott minden játékban, végig kitartóan játszott és örömmel vett részt a foglalkozásokon. Saját gondolatai mentén, önállóan játszott és kommunikációja kifinomult, szóhasználata, nyelvi kifejezései a játékhelyzetekhez tökéletesen alkalmazkodtak. A vezető szerepvállalás terén nem mutatott dominanciát, inkább együttműködő, figyelmes, segítőkész társ volt. Ez a viselkedés elősegíti a közösségi kapcsolatok harmonikus alakulását. Játékszándékának és képességeinek összhangja teljes volt, az eszközhasználat magabiztos és megfelelő volt minden játékban. H.A játék közben figyelt a társakra és a tartalomra, emellett néhány játék során az eszközökre is fókuszált, ami fejlett figyelemkoncentrációról és feladattudatosságról tanúskodik. Problémaérzékenysége és műveltségi szintje teljesen megfelel életkorának. Játékelgondolásában gyakran jelentek meg új elemek, élményszerű gondolkodás jellemezte, amely során személyes élményeit, tapasztalatait kötötte a játékhoz. Több alkalommal megfigyelhető volt a témaváltás képessége, ami a kognitív rugalmasságot mutatja. A játék során nem alakított ki konfliktushelyzeteket, amely erős érzelmi és szociális érettségre utal. Megfigyelhető volt a motoros koordináció fejlődése, a kreatív gondolkodás fejlődése, valamint a komplexebb, térbeli gondolkodás. H.A fejlett, jól integrált képességekkel rendelkező gyermek, aki a kreativitást fejlesztő játékok során mind érzelmi, mind kognitív és szociális szinten jelentős előrelépést mutatott. A játékok támogatják további fejlődését, különösen a komplex gondolkodás és az önálló ötletalkotás terén.

H.V (5 éves 5 hónapos kislány) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelések alapján (8.sz.melléklet)

H.V 5 éves kislány jól megértette a játékok meneteit, azonnal bekapcsolódott a játékokba és végig aktív maradt a legtöbb játékban. Kivétel a „Mi terem az erdőben?” és a „Varázstárgy” játékoknál volt kissé alacsonyabb aktivitás és érdeklődés. Játék közben örömmel és átéléssel vett részt, önálló gondolatait követte. A kommunikációban főként a szóhasználat és nyelvi kifejezések alkalmazása megfelelő volt, néhány esetben még fejleszthető. Figyelt a csoporttársaira, segítőkész volt, de vezetői szerepet nem vállalt, inkább alkalmazkodó és együttműködő játékos. Konfliktushelyzeteket nem idézett elő a játék során, ami kiegyensúlyozott szociális viselkedést jelez. Játékelgondolásában új elemek inkább a tárgyakhoz kötődtek, például a „Kívánságkör” játékban inkább személyes élményhez kapcsolódó volt a válasza. Színek tudatos variálása is megfigyelhető volt, ami fejlett vizuális érzékenységet és kreatív gondolkodást jelez. Játék közben jól tudott koncentrálni a társakra és többször az eszközökre is. Megfigyelhető volt az önálló ötletalkotás, a tudatosabb színhasználat, valamint a szerepjáték készségeinek fejlődése. Ez hozzájárul

gondolkodásának rugalmasságához, kreativitáshoz, finommotoros készségeihez és alkalmazkodóképességéhez. H.V egy kreatív , együttműködő alkalmazkodó gyermek, aki jól integrálja a játékok szabályait, fejleszti a szociális, kognitív és motoros képességeit a játékokon keresztül.

V.R (5 éves 1 hónapos kislány) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelések alapján (9.sz.melléklet)

V.R 5 éves kislány minden játék menetét megértette és azonnal bekapcsolódott a kreativitást fejlesztő játékokba. Mindegyik játékban végig aktív volt, örömmel és átéléssel vett részt, önállóan követte saját gondolatait, bár a „Mi terem az erdőben?” játékban csak részben, illetve a „Varázstárgy” játékban szintén részben volt önálló gondolkodás jellemző. Kommunikációja mindig a játék helyzetének megfelelő volt, nyelvi kifejezésekkel jól alátámasztotta a szituációkat. Figyelt társaira, segített más gyerekeknek, de vezető, irányító szerepet szinte egyáltalán nem vállalt, kivéve az „Építs valami szépet!” játékot, ahol megmutatta vezetői képességeit. Konfliktushelyzetet nem idézett elő a játékok során. Játékelgondolásában megjelentek új elemek, például több tulajdonságot is felsorolt egyetlen választásnál („Ha medve lennék, erős és bátor lennék”), ami összetettebb gondolkodást és kreativitást mutat. Képzletbeli átalakulások, kreatív rajzok és interaktív történetalkotás is jellemezték a játékait. Az építményeket funkcionálisan hozta létre, ezzel fejlesztve problémamegoldó képességét. Játék közben tartalomra, társakra és eszközökre egyaránt fókuszált, bár az eszközre fókuszálás változó volt, játékfüggő. A társakra való figyelem részleges volt. Megfigyelhető volt az összetett indoklások alkalmazása, többértelműség kezelése, együttműködési készség, narratív gondolkodás fejlődése. Ezek a személyiségfejlesztő hatások a kreativitás, kommunikáció és problémamegoldó képesség erősödését eredményezték. V.R egy kreatív, jól kommunikáló, önálló gondolkodású gyermek, aki szociális és kognitív képességeit a játékokon keresztül hatékonyan fejleszti, miközben alkalmanként vezetői képességeit is megmutatja.

B.A (3 éves 9 hónapos kislány) jellemzése a játékok során végzett megfigyelések alapján

(10.sz.melléklet)

B.A a játékok menetét többségében megértette és gyorsan bekapcsolódott a kreativitást fejlesztő játékokba. Végig aktív volt, érdeklődést és örömet mutatott a tartalom iránt. Az önálló gondolkodás jellemző volt a gyerekekre, bár a „Mi terem az erdőben?” és a „Varázstárgy” játékokban inkább ismétlődő minták és kevésbé önálló ötletek jelentek meg. Kommunikációja a játékhelyzethez igazodott, szóincse és nyelvi megnyilvánulásai alkalmasak voltak a szituációk támogatására. Figyelmes volt társaira, segített nekik, de

vezetői szerepet szinte egyik játékban sem vállalt, kivéve a „Mi lehet a körből?” játékban, ahol aktívabb szerepet mutatott. Konfliktushelyzetet nem okozott a játékok során. A játékokban megjelentek egyéni, kreatív elemek, például képzeletbeli állatfigurák megjelenítése és tárgyak kreatív kombinálása. B.A leginkább egy ismert hős szerepében azonosult, ami egyéni stílus kialakulását jelzi. Az ismétlődő minták jelenléte néhány játékban inkább a reprodukív megnyilvánulásra utal, míg más esetekben komplexebb gondolkodás és kreatív megoldások is láthatóak voltak. Játék közben egyszerre figyelt a tartalomra, a társakra és az eszközökre, bár az eszközre való fókuszálás játékfüggő volt, néhány játékban a gyermeknek kevésbé irányult erre a figyelme. Megfigyelhető volt az egyéni kifejezőmód fejlődése, kreatív gondolkodás, valamint a fantázia gazdagodása. A játékok személyiségfejlesztő hatásai megmutatkoztak az önkifejezésben, a kreatív játékélményben és az örömteli alkotásban.

B.A jó képességekkel rendelkező gyermek, aki a kreativitást fejlesztő játékok során mind érzelmi, mind kognitív és szociális szinten jelentős előrelépést mutatott. A játékokon keresztül folyamatosan fejleszti szociális és kognitív képességeit, miközben személyiségfejlődése is jól nyomon követhető.

M.Sz (6 éves 4 hónapos kisfiú) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelések alapján(11.sz.melléklet)

M.Sz 6 éves kisfiú a játékok menetét minden esetben megértette és azonnal bekapcsolódott a kreativitást fejlesztő játékokba. Végig aktív maradt, érdeklődése állandó volt, örömmel, átéléssel vett részt a tevékenységekben. Többnyire önállóan, saját gondolatai mentén játszott, csupán a „Varázstárgy” játékban mutatkozott némi részleges önálló gondolkodás. Figyelt társaira, segítőkész volt, a játékok során vezető szerepet nem vállalt, Konfliktushelyzetet nem idézett elő, csupán az „Építs valami szépet!” játékban voltak kisebb feszültségek. Játékgondolásában jelentős új elemek jelentek meg: több tulajdonságot sorolt fel egy – egy választásnál, komplexebb gondolkodásra utalva. A rajzokban megjelentek saját élményei és érdeklődési körei, valamint a fantázia és kreativitás együttes megnyilvánulása. Az állatkerti játékban nem csak az állatok mozgását, hanem viselkedésüket is hitelesen utánozta. Játék közben elsősorban a tartalomra és a társakra figyelt, az eszközre való fókuszálás csak bizonyos játékokban volt hangsúlyos. A figyelme több területre egyenletesen irányult, ez a komplex játékélményt támogatja. Megfigyelhető volt a gondolkodás rugalmassága és összetettsége, az önismeret fejlődése és az érzelmek integrálása a játékban. Képzeletének szabad áramlása és kreatív gondolkodásának erősödése mellett a mozgáskoordináció és az absztrakt gondolkodás is fejlődött. A csoportos

játékokban a csapatmunka képességei is megjelentek, ami a szociális fejlődés fontos része. M.Sz egy érzelmileg és kognitívan fejlett, kreatív és együttműködő gyermek, aki a játékok során önálló gondolkodásra képes és egyre komplexebb szociális és kognitív képességeket mutat.

M.E (6 éves 2 hónapos kislány) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelések alapján (12.sz.melléklet)

M.E minden játék menetét megértette és általában azonnal bekapcsolódott a játékba. A legtöbb esetben végig aktívan vett részt, érdeklődése állandó volt és örömmel, átéléssel játszott. Saját gondolatai mentén többször önállóan játszott, bár a „Varázstárgy” és a „Mi terem az erdőben?” játékokban kevésbé volt önálló. Figyelt társaira, segítőkész volt, vezető szerepet azonban egyik játékban sem vállalt. Konfliktust nem okozott a játékok során. Segítséget főleg a „Kívánságkör” és „Állatkerti látogatás” játékokban nyújtott, míg más helyzetekben inkább csak részleges vagy nem állt szándékában segíteni. Kommunikációjában a játékhelyzethez kapcsolódó szóhasználat csak részlegesen volt jellemző és a nyelvi kifejezések alátámasztásában is inkább csak részleges megnyilvánulásokat mutatott. Játékelgondolásában kevés új elem jelent meg. Inkább mesebeli, ismert állatokhoz és formákhoz ragaszkodott, sokszor ismételve ugyanazokat a rajzokat vagy ötleteket. A tartalomra és a társakra általában fókuszált a játékok során. Megfigyelhető volt az önkifejezés fejlődése és az egyéni stílus kialakulása, különösen a képzeletbeli elemek alkalmazásában. A kreatív gondolkodás is jelen volt a játékaiban. M.E, érdeklődő gyermek, aki a szabályokat jól érti. A játékok során megfigyelhető személyiségfejlődés és a kreativitás.

L.A (6 éves 4 hónapos kislány) jellemzése

a játékok során végzett megfigyelése alapján 13.sz.melléklet)

L.A a játékok menetét minden esetben megértette és gyorsan, aktívan bekapcsolódott a játékokba. A legtöbb játékban végig aktív volt. A kreativitást fejlesztő játékok iránti érdeklődése egyértelműen megmutatkozott és örömmel, átélten vett részt mindenben. Figyelmes volt társaira, rendszeresen segített másoknak, ugyanakkor vezetői vagy irányító szerepet nem vállalt a játékok során. Konfliktusokat nem generált, így játék közben a társas kapcsolatok harmonikusak voltak. Játék közben kommunikációja a játékhelyzetekhez illő, megfelelő szóhasználattal zajlott és nyelvi kifejezésekkel jól támogatta a játszott szituációkat. Ez azt mutatja, hogy verbális készségei fejlettek és képes a helyzethez illő megnyilvánulásokra. Játékelgondolásában megjelentek új elemek, például részletgazdagabbá vált a rajzok tartalma, bővült az érzelmek megfogalmazásának képessége.

A választásai közösségi érzéshez kapcsolódtak és játécai során komplexebb gondolkodásmódot mutatott. A tartalomra és társakra folyamatosan figyelt, míg az eszközökre csak a „Varázstárgy” és az „Építs valami szépet!” játékokban koncentrált erősebben. L.A játécai során egyértelmű személyiségfejlődési jelek mutatkoztak, mint például a közösségi szemlélet erősödése, az érzelmi intelligencia fejlődése, az empátia növekedése, valamint a finommotorikus készségek fejlődése. Társas készségei és érzelmi kifejezőképessége is fejlődött és az ötletgazdagsága is bővült a játékok alatt. L.A aktív, jól kommunikáló gyermek, aki a kreativitást fejlesztő játékok közben harmonikusan működik együtt társaival és erősödik benne a közösségi érzés. Kreativitása fejlődik, különösen a részletgazdagság és az érzelmek kifejezése terén. Ezek a kreativitást fejlesztő játékok támogatják a kognitív és a problémamegoldó képességét a gyermeknek.

A fejlődés szintjeinek és változásainak érthetősége érdekében, összesítő táblázatot készítettem a jegyzőkönyvek alapján, amelyben színekkel emeltem ki azokat a momentumokat amelyek pozitívumként értékelendők.

*A megfigyelések összesítő táblázata
az értelmi fejlődés vonatkozásában*

A szempontok sorozása	B.E			B.O			B.R			H.A			H.V			V.R			B.A			M.SZ			M.E			L.A		
	igen	részben	egyáltalán nem	igen	részben	egyáltalán nem	igen	részben	egyáltalán nem	igen	részben	egyáltalán nem	igen	részben	egyáltalán nem	igen	részben	egyáltalán nem	igen	részben	egyáltalán nem	igen	részben	egyáltalán nem	igen	részben	egyáltalán nem			
1																														
2																														
3																														
4																														
5																														
6																														
7																														
8																														
9																														
10																														
11																														
12																														
13																														
14																														
16																														
17																														
18																														
19																														
Összesen	14	0	4	13	1	4	11	4	3	14	0	4	15	0	3	14	0	4	15	0	3	14	0	4	12	2	4	14	0	4

1.sz.táblázat

A táblázatban megfigyelhető:

A 10 gyerekből:

2 gyereknél (B.A és H.V) - megfigyelhető, hogy az értelmi fejlődés vonatkozásában pozitívan nyilvánult meg, nem okoztak konfliktus helyzeteket, nem vállaltak irányító

szerepet a játékok közben . A gyerekek nem tudtak kellőképpen az eszközre fókuszálni a játékok közben. A játékok során kiválóan alkalmazták a kreatív gondolkodást, nyitottak voltak az új ötletekre, aktívan részt vettek és magas szinten használták képzeletüket.

5 gyerek (B.E, H.A,V.R,M.SZ, L.A) - esetében az értelmi fejlődés vonatkozásában pozitívan nyilvánultak meg. Ők is nagyon kreatív módon vettek részt a játékokban, csupán 1-2 alkalommal mutattak kisebb elmaradást. Kissé szétszórt volt és nem a játék folyamatára, hanem az eszközre fókuszált.

1 gyerek (B.O) - esetében a játék megkezdésekor nehezen kapcsolódott be, mivel nem értette meg a játék menetét, ezért kicsit óvatosabb viselkedési formát mutatott a játékok közben.

1 gyerek (M.E) – aktívan részt vett a kreativitást fejlesztő játékokban, viszont néhány esetben visszafogottabb volt. a játékok során kommunikációs nehézségeket tanúsított, mind amelelt, hogy megértette a játék menetét, aktívban részt vett a folyamatokban.

1 gyerek (B.R) – önálló ötleteket nem vitt bele a játékba, nem segített elő a játék menetét. Kommunikációjában nem mindig a játék folyamatának megfelelő kifejezéseket használt. Nem tudott kellőképpen a játék folyamatára és az eszközökre fókuszálni.

Konklúzió:

A gyermekek kreativitást fejlesztő játékok közbeni viselkedése alapján elmondható, hogy gyorsan és magabiztosan igazodtak el a játékmenetek között, a legtöbben azonnal, lelkesedéssel kapcsolódtak be a tevékenységbe. Az érdeklődés, a kíváncsiság és a belső motiváció már a kezdeti pillanatokban megmutatkozott, ami a játék során végig fenntartható aktivitásban nyilvánult meg. A gyermekek érzelmi bevonódása kifejezetten pozitív volt – játéku örömteli, átélhető és élményekkel teli formában zajlott. Többen képesek voltak önálló gondolatmenetet követni és saját ötleteik szerint formálták a játékmenetet, ugyanakkor az is megfigyelhető volt, hogy néhányuk alkalmanként segítségre szorultak. A vezetői szerepvállalás kevés gyermeknél jelent meg kifejezetten, azonban a társas érzékenység, az egymásra való odafigyelés, a támogatás és az együttműködés szinte minden esetben jelen volt. A kommunikáció természetes és életkornak megfelelő módon illeszkedett a játékszituációkhoz, a nyelvi kifejezőkészség általában jól alkalmazkodott a megformált helyzetekhez. A gyermekek játéktevékenysége és az abban megnyilvánuló képességek – legyen szó eszközhasználatról, ötletek kivitelezéséről vagy a kreatív elképzelések megvalósításáról- többnyire egyensúlyban álltak egymással. Az aktivitások tükrözték a gyermekek fejlettségi szintjét és legtöbben életkoruknak megfelelő problémakezelő attitűdöt mutattak. Fontos megállapítás, hogy a játékhelyzetekben nem alakultak ki konfliktusok, a

gyerekek inkább építő módon, fantáziájukat használva formálták tovább a közös játékot. A figyelem fókusza játék közben rugalmasan váltakozott, volt, aki az eszközre koncentrált, más a tartalomra, míg sokan a társaik viselkedésére reagáltak érzékenyen.

Mindezek értelmében egyértelműen kijelenthető az elemzés értékeiből, hogy a kreativitást fejlesztő játékok:

Első hipotézis: beigazolódott. A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a gyermekek kognitív képességét.

Bizonyítást nyert., mivel a megfigyelések és a szempontok alapján a gyermekek többségénél kimutatható volt, hogy a kreativitást fejlesztő játékok során aktivizálódtak a kognitív képességek különböző területei.

Második hipotézis: szintén bizonyítást senki nem vette át az irányító szerepet, mivel A kreativitást fejlesztő játékok pozitívan hatnak a csoporttársakkal való együttműködésre.

Bizonyítást nyert, mivel senki nem vette magára az irányító szerepet, hanem inkább megfigyelhető volt a társak iránti figyelem és az együttműködés.

Harmadik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a konfliktus megoldási készséget.

Bizonyítást nyert, mert a gyermekek többségénél a játék során megfigyelhető volt a társakkal való együttműködés, a konfliktushelyzetek megelőzése.

A gyermekek a problémamegoldó készségének összesítő táblázata

A szempontok sorozása	Megfigyelési szempontok	B.E	B.O	B.R	H.A	H.V	V.R	B.A	M.SZ	M.E	L.A
15	A korának megfelelő új problémamegoldó elemek jelentek meg	Konstruktív játékában akadály leküzdése közösen, más gyermek ötletének továbbgondolása, természetesen elemekből egyéni megoldás készítése.	Szerepjáték során különböző természetis jelenségekre ez alkalmazódik, logikusan változtat a játékszabályokon, új eszközhasználati módokat talál.	Érzelmi alapon választ megoldást, saját történetében problémahelyzetet old meg kreatívan, mások ötleteit beépítve.	Kihívás esetén saját élményeiből merít megoldási ötleteket, szituációváltás során új cselekvési sort alakít ki, beszédében megjelenik a megoldáskereső és.	Szerepjátékában felmerülő probléma új eszköz vagy módszer kipróbálására ösztönzi, színek és formák kreatív újrendezése.	Társas játékában konfliktushelyzetet felismer és önállóan keres rá megoldást, képzeletbeli átalakításokkal új célt ad a játéknak.	Ismert mesehelyzetet továbbgondol, eltér az eredeti megoldásoktól, új szerepfeladatokat talál ki, tárgyakat más funkcióval ruház fel.	Saját élményéből kiindulva új játéksituációkat épít, különböző tulajdonságok összevonásával többféle megoldást próbál ki, rugalmas gondolkodással változtat a játékmeneten.	Játékok során felmerülő problémákat keres, önálló megoldásokat keres, történet alapú játékában kreatív akadálymegoldás jelenik meg.	Közösségi helyzetekben felmerülő választási helyzetekben kreatív, részletgazdag megoldásokat talál.

2.sz.táblázat

A táblázatban megfigyelhető:

A táblázat azt szemlélteti, hogy milyen problémamegoldó elemek váltak megfigyelhetővé a kreativitást fejlesztő játékok során.

A 10 gyerekből:

3 gyereknél (H.A, M.E, M.SZ) – megjelent első élményen alapuló, önálló problémamegoldás. A gyermekeknél a kreatív játékelemek belső motivációból indultak ki. Saját élményeikből vagy játékhelyzetek kihívásaiból kiindulva új szituációkat, szerepeket vagy megoldásokat hoztak létre.

2 gyereknél (B.R,B.O) – megjelent társak ötleteihez alkalmazkodó, közösen épített kreatív megoldások. A gyerekek elsősorban a csoporton belüli kezdeményezésekre reagáltak és azokra építve alakították ki saját megoldásaikat. Ez arra utal, hogy jól működnek másokkal és szociális interakciókon keresztül fejlődik a problémamegoldó gondolkodásuk.

3 gyereknél (H.V, B.A, VR) - megjelent a kísérletezés, próbálgatás, új tárgyhasználat. A gyermekek képesek voltak áttervezni a megszokott játékszituációkat, új funkciókkal. Képesek átszervezni a játék menetét, ha az nem működik vagy elakad.

1 gyereknél (B.E) – megjelent a környezeti elemekből kiinduló, technikai jellegű problémamegoldás. A gyermeknél a játékokban a problémamegoldás fizikai akadályok vagy játékszituációs kihívások leküzdésében jelent meg.

1 gyereknél (L.A) – megjelent a részleges, de meginduló problémamegoldás. Önálló megoldásokat keresett, részletezett megoldás jellemezte. A kreatív gondolkodás megfigyelhető volt.

Konklúzió:

A gyermekek többsége valamilyen formában kreatív problémamegoldást alkalmazott. A viselkedésminták között jól elkülöníthetőek: a belső élményen alapuló önálló alkotás, a társaktól inspirált kreativitás, az új játékeszközök kipróbálása, technikai megoldások keresése. Ez azt mutatja, hogy a kreativitást fejlesztő játékok különböző típusú gondolkodást aktiváltak a gyerekeknél. Az eredmények alapján kijelenthető, hogy a gyermekek jelentős része képes volt életkorának megfelelően új játékelemeket létrehozni.

Az elemzés értékeiből kijelenthető, hogy:

Negyedik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a problémamegoldó képességet.

Bebizonyosodott, mert a gyermekek többségénél megfigyelhető volt, hogy a kreativitást fejlesztő játékhelyzetek során életkoruknak megfelelő, önálló vagy együttműködésen alapuló problémamegoldó megoldásokat alkalmaztak.

A kreativitás megnyilvánulásainak összesítő táblázata a játékok közben.

A szempontok sorszáma	Megfigyelési szempontok	B.E	B.O	B.R	H.A	H.V	V.R	B.A	M.SZ	M.E	L.A
20.	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	A „Varázstárgy” játéknál kérdőből repülő szőnyeget álmodott meg és örömmel „repült” vele körbe a csoportszobába.	A „Mi terem az erdőben” játéknál egy „énekző bokrot” talált ki, mert ő nagyon szeret énekelni.	A „Kívánságkör” játéknál ő mindig napocska szeretett volna lenni, hogy „éjjel – nappal világos legyen a Földön.”	A „Mi lehet a körből” játéknál, a körből labda lett, és mindig rajzolt mellé egy másik játékot, hogy ne legyen egyedül a labda.	Az építő játéknál kutyaházat épített, mert „Ez egy ház a kutyámnak, mert néha elbújik, ha dörög az ég”.	Az építő játéknál a várában egy sárkány lakott és mindig csendben kellett lenni, nehogy felébresszék a gyerekeket.	A „Mi lehet a körből” játéknál, általában egy mosolygós arcot rajzolt, mert „Az óvónéni is mindig mosolyog.”	A „Varázstárgy” játéknál a tárgyakból mikrofont képzelt el és mindig előadta a saját koncertjét.	Az „Állatkerti látogatás” játéknál a medvét szerette utánozni, mert „Medve vagyok, mert ő olyan lusta, mint én”.	A „Kívánságkör” játéknál szívárvány szeretett volna lenni, mert az nagyon színes.

3.sz.táblázat

A táblázatban megfigyelhető:

A táblázatban bemutatásra kerül, hogy az egyes gyermekeknél milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formák váltak megfigyelhetővé a játékhelyzetek során. Milyen újfajta gondolkodási módok, kreatív ötletek jelentek meg.

A 10 gyerekből:

3 gyereknél (M.SZ, B.O, B.A) a játék közben fantáziájukra támaszkodva új szerepeket és helyzeteket teremtettek például: koncertet adtak, mosolygós óvónénit rajzoltak, így náluk az alkotó, szerepjátékos önkifejezés új formái jelentek meg

2 gyerek (B.E, M.E) a játékban testükkel is kifejezték elképzeléseiket: az egyik gyerek repülőként körbeszállt, a másik gyerek pedig medvévé vált, így náluk az ön azonos, mozgásos szerepváltás jelent meg új megnyilvánulási formaként.

2 gyerek (V.R, H.A) összetett történeteket és eszközöket találtak ki a játék során, ami a kreatív problémaérzékenység és a történetalkotás jelent meg új megnyilvánulási formaként.

2 gyerek (B.R, L.A) szimbolikus szerepeken keresztül fejezik ki vágyaikat a játékban, így náluk új megnyilvánulási formaként a képzelet és önkifejezés jelent meg.

1 gyerek (H.V) az érzelmi érzékenységen és empátián alapuló új megnyilvánulási forma jelent meg a gyermeknél.

Konklúzió:

A megfigyelések alapján jól látható, hogy a különböző kreativitást fejlesztő játékok során a gyermekeknél változatos és korábban nem tapasztalt új megnyilvánulási formák jelentek meg, amelyek a kreatív gondolkodás és önkifejezés fejlődését tükrözik. A gyermekek fantáziájukra támaszkodva új szerepeket, helyzeteket alkottak, testükkel, mozdulataikkal is

bekapcsolódtak a játékba, történeteket szőttek, szimbolikus szerepekben mutatták meg vágyaikat. Mindez arra utal, hogy a játékok során teret kaptak a kreativitás, a képzelet és a belső világ kifejezésének új formái.

Az elemzés értékeiből kijelenthető, hogy:

Ötödik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok, elősegítik a gyermekek egyéni, eddig nem tapasztalt gondolkodási és önkifejezési formáinak megjelenését.

Bebizonyosodott, mert minden gyermeknél megjelent valamilyen új, korábban nem tapasztalt megnyilvánulási forma. Ezek azt mutatják, hogy a játékok valóban teret adtak az egyéni és kreatív fejlődésnek.

A személyiségfejlesztő hatás megnyilvánulásainak összesítő táblázata.

A szempontok sorszáma	Megfigyelési szempontok	B.E	B.O	B.R	H.A	H.V	V.R	B.A	M.SZ	M.E	L.A
21.	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Nyitottság és önkifejezés	Belső világ kifejezése. A gyermek bátran megmutatta mit <u>gondol</u> és mit érez.	Képzeletgazdagság fejlődése.	Kreatív ötletalkotás és asszociációs készség fejlődése.	Az empátia, az érzelmi felelősségérzet fejlődése.	Konfliktuskezelő gondolkodás fejlődése.	Önbizalma és érzelmi felszabadultsága erősödött.	Kommunikációs készség fejlődése.	Asszociációs készség fejlődése.	Érzékenység és érzelmi önkifejezés fejlődése

4.sz.táblázat

A táblázatban megfigyelhető:

A táblázat azt szemlélteti, hogy a gyermekeknél a különböző kreativitást fejlesztő játékok során milyen személyiségfejlődési hatások voltak megfigyelhetőek. A játékok során a gyermekek saját élményeiket, tapasztalataikat és belső motivációjukat különféle formákban jelenítették meg. Ezek az élmények különösen jól mutatják, hogy a kreativitást fejlesztő játékok milyen hatással lehetnek az érzelmi, gondolkodási területek fejlődésére.

3 gyereknél (H.V,V.R,L.A) – érzelmi fejlődés volt megfigyelhető, mint személyiségfejlesztő hatás.

3 gyereknél (B.R,H.A,M.E) – asszociációs és képzeleti működés fejlődése volt megfigyelhető, mint személyiségfejlesztő hatás.

3 gyereknél (B.E,B.O,B.A) – a belső világ bátrabb kifejezése, érzelmi megnyilvánulás fejlődése volt megfigyelhető, mint személyiségfejlesztő hatás.

1 gyereknél (M.SZ) – a kommunikációs készség fejlődése volt megfigyelhető, mint személyiségfejlesztő hatás.

Konklúzió:

A megfigyelések azt támasztják alá, hogy a kreativitást fejlesztő játékok jelentős szerepet játszanak a gyermek személyiségfejlődésében. A játékhelyzetek során a gyermekek különböző egyéni reakciói és viselkedésformái alapján jól körvonalazódott, hogy a játék nem csupán szórakozás, hanem egyben fejlesztő hatású is. A kreatív játéktevékenységek ösztönzően hatnak a gyermekek érzelmi, gondolkodási és szociális képességeire, hozzájárulva egyéniségük gazdagodásához és a személyiségük sokoldalú fejlődéséhez.

Az elemzés értékeiből kijelenthető, hogy:

Hatodik hipotézis: A kreativitást fejlesztő játékok eredményeképpen tapasztalható lett személyiség- és viselkedésbeli fejlődés.

Bebizonyosodott, mert minden gyermeknél megjelent valamilyen pozitív irányú személyiségfejlődés. Több gyermeknél erősödött az önállóság, önkifejezés, közösségi érzés – ezek mind olyan viselkedésbeli változások, amelyek bizonyítják, hogy a játékok fejlesztő hatással voltak a gyermekek személyiségfejlődésére.

Összegzés

A kreativitás az emberi gondolkodás egyik legkülönlegesebb és legértékesebb képessége, amely lehetővé teszi, hogy új, egyedi ötleteket fogalmazzunk meg és sajátos módon fejezzük ki önmagunkat. Nem csupán művészi vagy intellektuális tevékenységekhez kötött, hanem mindennapi életünk, problémamegoldásunk, tanulásunk és társas kapcsolataink alapját képezi. Különösen fontos a kreativitás fejlesztése gyermekkorban, amikor a személyiség alapjai és gondolkodási sémái formálódnak. Az óvodáskor ebben a folyamatban meghatározó időszak, hiszen ekkor alakul ki az a kíváncsiság, szabadságérzet és játékoság, amely a kreatív gondolkodás hatóereje.

Dolgozatom középpontjában az óvodáskorú gyermekek kreativitásának fejlődése és fejlesztése állt, melynek egyik legfontosabb eszköze a játék. A dolgozatom során meggyőződtem arról, hogy a kreativitás már kisgyermekkorban megjelenik és megfelelő pedagógiai környezetben, valamint fejlesztő játékokkal jelentősen erősíthető. Az óvodai nevelés kiemelt feladata, hogy támogassa a gyermekek kreatív gondolkodásának kibontakozását, hiszen nemcsak az önkifejezést és problémamegoldást segíti elő, hanem a társas kapcsolatok és az önállóság fejlődésének is alapját képezi.

A dolgozatom három fejezetből áll össze:

Az első fejezetben részletesen bemutatam a kreativitás fejlődését és fejlesztésének lehetőségeit az óvodáskorban, kiemelve a kreatív környezet megteremtésének jelentőségét és az értelmi fejlődés kapcsolatát a kreatív gondolkodással.

A második fejezet a játék szerepét helyezte fókuszba, mint a kreativitás és a személyiség fejlesztésének kiemelkedő eszközét.

A harmadik fejezetben a kutatás került bemutatásra, amely a Kisdobronyi Óvodában zajlott, ahol a 3-6 éves korosztály heterogén összetétele lehetőséget adott a kreativitás különböző szintjeinek és megnyilvánulásainak megfigyelésére. A vizsgált kreativitást fejlesztő játékok változatos képességekre fókuszáltak – a verbális és térbeli kreativitástól kezdve a szociális készségekig és a problémamegoldásig, melyek ismételt alkalmazása során a gyermekek önállósága és kezdeményezőkézsége jelentősen nőtt. Az eredmények azt mutatták, hogy a játékok nem csupán szórakoztató tevékenységek, hanem komplex személyiségfejlesztő eszközök, amelyek támogatják a gondolkodás rugalmasságát, az érzelmi intelligencia fejlődését és a finommotorikus készségek alakulását. Különösen fontosnak bizonyult a társas interakciók és az együttműködési készségek fejlődése, amelyek a kreatív tevékenységek során természetesen és játékosan bontakoztak ki. A kutatás során

alkalmazott megfigyelési szempontrendszer lehetővé tette a kreativitás fejlődésének részletes követését, illetve a játékok egyéni és csoportos hatásainak összehasonlítását.

Kutatásom során választ kaptam a dolgozatban megfogalmazott hipotézisekre. Az eredmények alapján megerősítést nyert, hogy:

- A kreativitást fejlesztő játékok fejlesztik a gyermekek kognitív képességeit.
- A kreativitást fejlesztő játékok pozitívan hatnak a csoporttársakkal való együttműködésre.
- A kreativitást fejlesztő játékok hozzájárulnak a konfliktus megoldási készségek fejlesztéséhez is.
- A kreativitást fejlesztő játékok elősegítik a problémamegoldó képességek fejlődését.
- A kreativitást fejlesztő játékok, elősegítik a gyermekek egyéni, eddig nem tapasztalt gondolkodási és önkifejezési formáinak megjelenését.
- A kreativitást fejlesztő játékok eredményeképpen tapasztalható lett személyiség- és viselkedésbeli fejlődés.

A dolgozat megerősíti, hogy a kreativitás fejlesztése a játék keretein belül alapvető jelentőségű az óvodáskorú gyermekek személyiségfejlődésében.

Резюме

Креативність – одна з найунікальніших і найцінніших здібностей людського мислення, яка дозволяє нам формулювати нові, оригінальні ідеї та виражати себе особливим способом. Вона не обмежується лише художньою чи інтелектуальною діяльністю, а є основою нашого повсякденного життя, розв’язання проблем, навчання та соціальних стосунків. Особливо важливим є розвиток креативності в дитинстві, коли формуються основи особистості та схеми мислення. Дошкільний вік – це вирішальний етап у цьому процесі, адже саме в цей період розвивається допитливість, відчуття свободи й гайливість, які є рушіями креативного мислення.

У центрі моєї дипломної роботи – розвиток і стимулювання креативності дітей дошкільного віку, основним засобом якого є гра. У процесі написання роботи я переконалася, що креативність проявляється вже в ранньому дитинстві й за умови відповідного педагогічного середовища та використання розвивальних ігор може значно посилюватися. Важливим завданням дошкільного виховання є підтримка розкриття креативного мислення дитини, оскільки воно сприяє не лише самовираженню й розв’язанню проблем, а й формуванню соціальних зв’язків і розвитку самостійності.

Моя робота складається з трьох розділів:

У першому розділі я детально розглянула розвиток креативності та можливості її стимулювання в дошкільному віці, підкреслюючи важливість створення креативного середовища й зв’язок між інтелектуальним розвитком і креативним мисленням.

Другий розділ зосереджений на ролі гри як основного інструменту розвитку креативності та особистості.

У третьому розділі представлено дослідження, яке проводилось у Мала Доброньському дитячому садку. Гетерогенна група дітей віком 3-6 років дала можливість спостерігати різні рівні та прояви креативності. Використанні ігри були спрямовані на розвиток різноманітних здібностей – від вербальної й просторової креативності до соціальних навичок та вміння розв’язувати проблеми. Багаторазове застосування ігор сприяло зростанню самостійності дітей і їхньої ініціативності. Отримані результати показали, що ігри – це не просто розвага, а складний інструмент розвитку особистості, що підтримує гнучкість мислення, розвиток емоційного інтелекту та формування дрібної моторики. Особливо важливим виявився розвиток соціальної взаємодії та навичок співпраці, які природно та невимушено розвивалися під час креативної діяльності. Застосована система спостереження під час

дослідження дозволила детально відстежити розвиток креативності та порівняти індивідуальні й групові ефекти ігор.

У ході дослідження я отримала відповіді на гіпотези, сформульовані в роботі. Результати підтвердили, що:

- Ігри, що розвивають креативність, сприяють розвитку когнітивних здібностей дітей.
- Ігри, що розвивають креативність, позитивно впливають на співпрацю з однолітками.
- Ігри, що розвивають креативність, сприяють розвитку навичок розв'язання конфліктів.
- Ігри, що розвивають креативність, сприяють розвитку навичок розв'язання проблем.
- Ігри для розвитку креативності сприяють появи у дітей індивідуальних, раніше не випробуваних форм мислення та самовираження.
- В результаті ігор для розвитку креативності спостерігається розвиток особистості та поведінкові зміни.

Робота підтверджує, що розвиток креативності в межах ігрової діяльності має фундаментальне значення для формування особистості дітей дошкільного віку

Felhasznált szakirodalom:

Balogh Éva (2005): *Fejlődéslélektan. A megtermékenyüléstől az óvodáskor végéig*. DIDAKT KFT, Debrecen

Berghauer – Olasz Emőke (2013): *Fejlődéslélektan I.* Beregszász

B. Méhes Vera (1993): *Az óvónő és az óvodai játék*. Calibra Kiadó, Budapest.

Tanja Schatz Dr (2001): *Te másképp gondolsz? A kreativitás jellemzői és fejlesztési lehetőségei*. Deák és Társa Kiadó

Einon Dorothy (2002): *Kreatív gyermek*. Alexandra, Pécs.

Fazekasné Fenyvesi Margit (2014): *A kreativitás fogalma és fejlesztése*.
https://dtk.tankonyvtar.hu/xmlui/bitstream/handle/123456789/4396/11_fazekasne.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Letöltés dátuma: 2024.11.15

Gonobilin F.N (1976) : *A figyelem fejlesztése*. Tankönyvkiadó vállalat, Budapest.

Günter Clauss – Hans Hiebsch (1964) : *Gyermekpszichológia*. Akadémia Kiadó. Budapest

Gyarmathy Éva (2006): *A tehetség – fogalma, összetevői, típusai, azonosítása*. ELTE Kiadó, Budapest

Inántsý – Pap Judit (2018) : *Fejlődéslélektani gyakorlatok*. Budapest.

Ivanova,O.M. *Творчі ігри з використанням елементів ТРВЗ*. Блог Вихователя ЗДО №23. https://livanovam.blogspot.com/p/blog-page_68.html

Letöltés dátuma: 2025.01.12

József István (2011): *Fejlődésszichológia*. Kaposvár: Kaposvári Egyetem.

Kaszás György (2017) :*Kreativitássuli*. Animus Kiadó

Kovács György – Bakosi Éva (2005) : *Játék az óvodában*. Debrecen, Negyedik, javított kiadás

Körmöci Katalin (2019) : *A gyermekek szükségleteire épített tanulás az óvodában*. Flaccus Kiadó, Budapest

Maszler Irén (1996) : *Játékpedagógia*. COMENIUS BT, Pécs

Mező Katalin (2015): *Kreativitás és élménypedagógia*. Kocka Kör Tehetőség gondozó Kulturális Egyesület, Debrecen

Nagy Lehotsky, Zs.,& Juhos, F. (2021). Játékos kreativitás fejlesztés tapasztalatai egy szlovákiai óvodában. *OxIPO – Interdiszciplináris Tudományos Folyóirat*, 2021, 51-62.
https://www.kpluszf.com/assets/docs/OxIPO/OxIPO_2021_4_051_NagyLehotsky_Juhos.pdf

Letöltés dátuma: 2025.01.20

Oros Erika (2004): *Módszerek a beszéd-készség és a kreativitás fejlesztésére*.

http://epa.niif.hu/03900/03976/00052/pdf/EPA03976_magiszter_2004_2_039-041.pdf

Letöltés dátuma: 2024.10.15

Platón(2017): Lábjegyzetek Platónhoz. Az emlékezet. Szeged Pro Philosophia Szegediensi Alapítvány, Szeged.

Schatz Tanja Dr. (2001): *Te másképp gondolod? A kreativitás jellemzői és fejlesztési lehetőségei*. Deák és Társa Kiadó

Ukrán Oktatási és Tudományos Minisztérium. (2019). *Програма розвитку дитини дошкільного віку « Я у світі»*. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/programy-rozvytku-ditey/programma-ya-y-sviti.pdf>

Letöltés dátuma:2024.12.08

Ришчак. Ю. М.(2020). *Дидактичні Ігри з розвитку творчих здібностей дітей дошкільного віку у зображувальній діяльності*. <https://naurok.com.ua/kartoteka-didaktichni-igri-z-rozvitku-tvorchih-zdibnostey-ditey-doshkilnogo-viku-u-zobrazhuvalniy-diyalnosti-179949.html>

Letöltés dátuma: 2025.02.04

Сюжетно – рольові ігри: Зоопарк. *Prominchiki óvodai csoport. n.d.*
<https://sites.google.com/view/prominchiki-junior-group/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%B0-%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%80%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D1%87%D0%BA%D0%B0/%D1%81%D1%8E%D0%B6%D0%B5%D1%82%D0%BD%D0%BE-%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BE%D0%B2%D1%96-%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%B8>

Letöltés dátuma: 2025.02.13

(2023) Ігри для розвитку творчих здібностей дитини : Розкрийте потенціал вашого малюка. 05745. com.ua,
https://www.05745.com.ua/list/433183?fbclid=IwY2xjawJY0DNleHRuA2FlbQIxMAABHVhDsqr1avebivnEcmKSLuKJeLME75IfxS0B-Hn2hKWU8QUmTZbXXsNBw_aem_KA8bAX_r7ENzRB80kGKbg

Letöltés dátuma:2025.02.21

MELLÉKLETEK

1.sz.melléklet

SZÜLŐI BELEEGYEZŐ NYILATKOZAT

Hozzájárulok ahhoz, hogy Badó Orsolya óvodapedagógus elvégezze a szükséges pedagógiai vizsgálatokat, megfigyeléseket és az így kapott eredményeket felhasználja a „Kreativitás fejlesztő játékok hatása az óvodáskorú gyermeke fejlődésére” c. szakdolgozata megírásához. Továbbá engedélyezem, hogy a vizsgálat során készült fotók, amelyeken a gyermekem is szerepel felhasználásra kerüljenek a dolgozat egyes téziseinek bizonyítása esetén.

Gyermek neve	Szülő neve	Aláírás
1. B. E	Izabella Izolda	Izabella
2. B. O	Izabella Izolda	Izabella
3. B. R	Izabella Izolda	Izabella
4. H. A	Kovács Dejana	...
5. H. V	Kovács Dejana	...
6. B. A	Bongár Beata	Bongár
7. V. R	Várady Marianne	Várady
8. M. Sz	Maki Ildikó	Maki
9. M. E	Molnár Eva	...
10. L. A	Lakatos Katalin	Lakatos
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		





A vizsgálat során alkalmazott kreativitást fejlesztő játékok leírása:

1. Kívánságkör (3-4 évesek)

Célok:

- Kreatív gondolkodás fejlesztése: A játék segíti a gyermekeket abban, hogy képzeletüket szabadon használják, és új ötleteket alkossanak.
- Önreflexió és önkifejezés erősítése: A gyerekeknek lehetőségük nyílik saját érzéseik és gondolataik megfogalmazására, ami segíti az önismeretet.
- Szókincs és verbális kifejezőkészség fejlesztése: A különböző szerepek és helyzetek megfogalmazása új szavakat és kifejezéseket hozhat felszínre.
- Szociális készségek erősítése: A csoportos játék során fejlődik a kommunikáció, a figyelem és az egymásra reagálás képessége.
- Empátia és érzelmi intelligencia fejlesztése: A gyermekek megismerhetik társaik gondolatait és érzéseit, ami növeli az egymás iránti megértést.

Eszközök: Kényelmes ülőhelyek (párnák, székek), nyugodt biztonságos környezet, hangulatfokozó dekorációk (például egy „varázskör” a padlón)

A játék menete:

Az óvodapedagógus körbe ülteti a gyerekeket és bemutatja a játékot:

„Most egy különleges kívánságkörben vagyunk. Itt bárki lehet bármi, csak a képzelet szab határt! Képzeljétek el, ha fák lennétek, milyen fák lennétek és miért? Vagy ha álltok lennétek, melyik állat lennétek és miért?”

A pedagógus példát mond: „ Ha fa lennék, talán egy nagy tölgy lennék, mert erős és sok madár lakik rajtam”.

A gyermekek egymás után szólalnak meg és mindenki elmondhatja saját kívánságát. Ha egy gyermek nehezen fejezi ki magát a pedagógus segíthet kérdésekkel:

- Miért pont ezt választottad?

- Mit csinálna az a fa vagy állat ha életre kelne?

Az óvodapedagógus összegez: „Nagyon sok különleges kívánságot hallottunk! Észrevettétek,

hogy egyesek többször is ugyanazt a tulajdonságot említették? Mások pedig új dolgokat is kitaláltak.”

2. Mi lehet a körből? (3-4 évesek)

Célok:

- Vizuális kreativitás fejlesztése: A gyermekek megtanulják szimbolikus jelentést adni egy egyszerű formának.
 - Problémamegoldó gondolkodás elősegítése: A kör alakú forma többféle értelmezése új nézőpontokat hoz elő.
 - Rajzkészség és finommotorika fejlesztése: A kreatív rajzolás során fejlődnek a kéz ügyességi készségek.
 - Ötletgazdagság elősegítése: A játék során a gyermekek többféle lehetőséget keresnek ugyanarra az alapra.
 - Képzelőerő fejlesztése: A hétköznapi formák újraértelmezése a kreativitás egyik alapköve.
- Eszközök:* Fehér lapra rajzolt nagy kör, színes ceruzák.

Játék menete:

Előkészület: Az óvodapedagógus kiosztja a papírokat, amelyeken egy egyszerű kör látható. *Magyarázat:* „ Ez a kör lehet bármi, amit csak elképzeltetek! Rajzoljátok meg, hogy szerintetek mi lehet ez a kör!”

Ha egy gyermek elakad az óvodapedagógus ötletadó kérdésekkel segíthet: „ Mit szoktál látni

a játszótéren ami kör alakú?”

A gyermekek sorban bemutatják az alkotásaikat és elmondják, hogy mit rajzoltak!

Egy következő alkalommal megismételik a játékot és összehasonlíthatják a korábbi rajzokkal.

- „Legutóbb napot rajzoltál, most pedig egy labdát. Miért változtattad meg?”

3. Mi terem az erdőben? (4-5 évesek)

Célok:

- Verbális kreativitás fejlesztése: A játék során a gyermekek spontán történeteket alkotnak, melyek kreatív gondolkodásra ösztönzik őket.
- Közös történetalkotás képességének fejlesztése: A gyermekek megtanulják egymás gondolatait beépíteni saját ötleteikbe, ami elősegíti a közös alkotófolyamatokat.
- Szókincs bővítése: A változatos szavak és kifejezések használata segíti a nyelvi fejlődést.
- Logikai gondolkodás fejlesztése: A történet fonalának követése és továbbgondolása struktúrált gondolkodást igényel.
- Szociális készségek fejlesztése: A játék során a gyerekek megtanulják tiszteletben tartani mások ötleteit és aktívan hallgatni egymást.

Eszközök: nyugodt, kényelmes beszélgető hely (pl: szőnyeg, párnák), papír és ceruza a pedagógusnak (a történet lejegyzéséhez)

Játék menete:

A pedagógus körbe ülteti a gyerekeket és elmondja a játék lényegét: „Most közösen fogunk egy történetet kitalálni. Az erdőben sétálunk és mindenki mondhat egy szót arról, hogy mit lát, hall vagy érez.

Történetalkotás: Az első gyermek kimond egy szót, például: „falevél”. A következő gyermek hozzáad egy újabb szót: „falevél-mókus”. A történet szavanként épül, minden gyermek egy új elemet ad hozzá.

Miután minden gyermek hozzájárult a történethez, az óvónő felolvassa a kész történetet. A gyerekek megbeszélik, hogy milyen érzés volt együtt alkotni.

4. Állatkerti látogatás. (4-5 évesek)

Célok:

- Testtudat és mozgáskoordináció fejlesztése: Az állatok utánzása során a gyerekek különböző mozdulatokat és testhelyzeteket próbálnak ki.
- Szerepjáték és empátia fejlesztése: Az állatok viselkedésének megfigyelése és utánzása segíti a gyermekeket abban, hogy különböző szerepekben helyezkedjenek.
- Nonverbális kommunikáció fejlesztése: A mozdulatokkal történő kifejezés erősíti a mimikai és gesztikulációs készségeket.
- Csoportos együttműködés: A többiek találgatása és együttműködése erősíti a közösségi érzést.
- Kreatív gondolkodás: Az állatok viselkedésének újra értelmezése kreatív megközelítést igényel.

Eszközök: tágas tér, ahol a mozgás biztonságos, plüssállatok (opcionálisan az állatok felismerésének segítségére)

Játék menete:

Előkészület:

Az óvónő elmondja a gyerekeknek, hogy most egy képzeletbeli állatkertbe mennek. Megbeszélik, hogy milyen is egy állatkert.

A gyerekek feladata, hogy leutánozzák az állatokat, amiket ők látnak az állatkertbe, mindezt hangok kiadása nélkül. A feladat, hogy az állatok viselkedését és mozgását mutassa be a

gyerek. Minden gyerek egyesével mutatja be az állatokat. A többi gyerek feladata pedig, hogy kitalálják ezt az állatot.

Az óvónő a végén megkérdezi:

- Melyik állatot volt a legnehezebb kitalálni?
- Melyik mozdulat volt a legviccesebb?

A gyerekek beszámolhatnak arról, hogyan érezték magukat az utánpótlás során.

5. Varázstárgy (5-6 évesek)

Célok:

- Kreatív gondolkodás és fantázia fejlesztése: A hétköznapi tárgyak újraértelmezése elősegíti a kreatív problémamegoldást.
- Asszociációs készség erősítése: A gyermekek megtanulják, hogy egy adott tárgy többféle funkciót is betölthet.
- Verbális kifejezőkészség fejlesztése: A tárgyhoz kapcsolódó szavak kitalálása gazdagítja a szókincset.
- Rugalmas gondolkodás: A gyermekek képesek a megszokottól eltérő perspektívából tekinteni a tárgyakra.
- Önbizalom és előadókészség erősítése: A saját ötletek bemutatása és megosztása elősegíti az önkifejezést.

Eszközök: Egy „varázs zsák”, különböző hétköznapi tárgyak (fakanál, kendő, fésű, kis tükör)

Játék menete:

Az óvónő bemutatja a „varázs zsákot” és elmondja: „Ebben a zsákban hétköznapi tárgyak vannak, de ma ezek nem egyszerű tárgyak lesznek! Mindenki kihúz egyet és kitalálja, hogy mi lehet belőle egy varázsvilágban.”

A gyerekek sorban kihúznak egy tárgyat a zsákból.

Elmondja a gyerek, hogy pl: ez egy fakanál, ami lehet egy varázspálca vagy ez egy fésű, ami lehet egy süni.

A bemutató után a gyerekek kérdezhetnek vagy elmondhatják saját ötleteiket. Közös beszélgethetnek arról, hogyan lehetne még továbbgondolni a tárgyak használatát.

6. Építs valami szépet! (5-6 évesek)

Célok:

- Térbeli gondolkodás fejlesztése: A különböző anyagokból való építés elősegíti a vizuális és térbeli képességek fejlődését.
- Kreativitás és alkotóképesség fejlesztése: A szabad építés teret ad az egyéni ötletek megvalósításának.
- Finommotoros készségek fejlesztése: Az apró építőelemek manipulálása erősíti a kézügyességet.
- Kooperáció és kommunikáció fejlesztése: Ha csoportosan építenek, a közös tervezés és megvalósítás szociális tanulási helyzetet teremt.
- Önállóság és döntéshozatali készség: A gyermekek maguk döntenek az építmény formájáról és funkciójáról.

Eszközök: Építőkockák, párnák, textildarabok, kartondobozok, szőnyeg vagy építési terület kijelölése, kreatív kiegészítők (pl. szalagok, kis zászlók)

Játék menete:

Előkészület: Az óvónő elmondja: „Itt van egy csomó anyag és építőelem. Ma azt építhettek, amit csak akartok! Lehet ház, vár, híd vagy akár egy egész város!”

A gyermekek megbeszélnek, mit szeretnének építeni. Egyesek egyéni alkotásokat hoznak létre,

mások kisebb csoportokban dolgoznak. A gyermekek szabadon építenek, az óvónő csak szükség esetén segít.

Közben reflektál: „Látom nagyon stabilra építetted a falakat! Miért választotad ezt a formát?”

A gyerekek bemutatják az alkotásukat és elmesélik mire használható az építmény. A kész építményekkel közösen játszanak.

**Szempontok
a gyermekek játék közbeni megfigyeléséhez:**

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A gyermekek játék közben való megnyilvánulásai
1	Megértette a játék menetének a szabályait	A gyermekek többsége jól értelmelte a játék menetét.
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	Szinte minden gyermek aktívan bekapcsolódott a játék menetébe.
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	Jellemző volt az érdeklődés és a motiváció.
4	A játékban a játék végéig aktív volt	A legtöbben végig aktívak maradtak.
5	Örömmel és átéléssel vett részt a játékban	Pozitív érzelmi bevonódás volt megfigyelhető.
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	Több gyermek önállóan játszott, néhány esetben igényeltek segítséget.
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	Csak néhány gyermek mutatott irányító szerepet.
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	Többszörre jelen volt a társas érzékenység.
9	Segített más gyerekeknek a játék során	Jelen volt az együttműködés a játékok során.
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	A gyermekek többsége a játéksituációkhoz illő módon kommunikált.
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	A gyermekek nyelvi kifejezőkészsége megfelelő volt.
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	A legtöbb gyermek képes volt megvalósítani a játékötletét.
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	A gyermekek képességszintjüknek megfelelően játszottak.
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	Az eszközhasználat iránt általános érdeklődés mutatkozott.

15	Játékelgondolásában új elemek jelentek meg	Több gyermek játékában is megfigyelhető volt új elemek beépítése.
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	Többségben kreatívan bővítették a játékmenetet.
17	Játék közben az eszközre fókuszál	Többnyire nyitottak voltak a gyermekek mások elképzeléseire is.
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	Rugalmas hozzáállás volt többnyire megfigyelhető a gyermekek körében.
19	Játék közben a társakra fókuszál	A gyermekek többsége észlelte és reagálta le a társai viselkedését.
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	A gyermekeknél új viselkedési vagy érzelmi megnyilvánulások váltak észrevehetővé.
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Igen, minden gyermeknél tapasztalható volt személyiség fejlesztő hatás a játékokban.

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különféle kreativitást fejlesztő játékokban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: B.E

A gyermek neve: fiú

A gyermek életkora(év, hónap): 6 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	igen	igen	igen	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	részben	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
5	Örömmel és átéléssel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	igen	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	részben	igen	igen	részben
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	részben	egyáltalán nem	egyáltalán nem	igen
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	részben
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	igen	igen	igen	igen	igen
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	igen	igen	igen	igen	igen	igen
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	részben
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	igen	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	igen	igen	igen	igen
15	A korának megfelelő új problémamegoldó elemek jelentek meg	Különböző természeti elemek tudatos kiválasztásával változatos megoldások	Jellemző volt rá, hogy minden alkalommal összetett elemeket rajzolt. (	Társas kommunikáció fejlődése. (Figyelt mindig a mások ötleteire és	Kreatív utánpótlás (Nemcsak az állatok mozgásait, hanem a viselkedését	Képzletben funkciók hozzáadása. (A gyerekek nemcsak a tárgyat haszn	Építkezés és kooperációs munka. (Inkább együtt építkezett a

		at alkalmazott az alkotás során, saját elképzelési szerint bővítette a játék témáját.	Ha rajzolt egy napot, rajzolt mellé felhőt és madarat is)	úgy kombinálta a saját választ)	edésüket is megjelenítette)	álta fel, hanem új, képzeletbeli funkciókat is tulajdonított neki)	többi gyerekekkel
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	igen
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egyáltalán nem	igen	egyáltalán nem	egyáltalán nem	igen	igen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	egyáltalán nem	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	részben	igen	igen	igen	részben
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Azt kívánta repülni tudjon és karjait széttárva körbe – körbe futott.	A körbőrl kormányt rajzolt és vezette vele a „képz életbenli autót”	A fakockákat gomboknak nevezte és köré képzelettel egész erdőt.	Oroszlánt utánozott és hangosan morgott	A fakanalat varázspálcának képzelettel és mindenkivel varázsolni kezdett vele	Tornyot épített és azt mondta „Ez egy herceg háza”.
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Asszociációs készség fejlődése	Képzéletgazdag fejlődése	Empátia fejlődése	Önbizalom erősödése	Asszociációs készség fejlődése	Érzelmi önkifejezés fejlődése

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különbféle kreativitást fejlesztő játékban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: B.O

A gyermek neve: fiú

A gyermek életkora(év, hónap): 5 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	részben	igen	igen	igen	részben	részben
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	részben	igen	igen	igen
5	Örömmel és átéléssel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	igen	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	egyáltalán nem	igen	igen	igen	igen	részben
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	részben
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	igen	részben	igen	igen	részben
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	igen	igen	részben	igen	igen	igen
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	igen	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	részben	igen	részben	részben	igen
15	Játékgondolásában új elemek jelentek meg	Az élőlény mellé természeti jelenséget is választott.	Részletgazdagság növekedése. (Előbb csak egy labda volt, később	Logikus gondolkodás. (figyelt az előtte lévő szóra és összefüggésbe tette	Szerepváltás és kombinált utánpótlás. (Több állat viselkedését is	Tárgyak összekapcsolása. (Több hétköznapi tárgyat kombinált,	Építőanyag megváltoztatása játék közben.

		Abszt rakta bb gond olkod ás.	már egy „guru lő labda ”).	vele a saját válaszá t)	bemu tatta)	egy új varáz stárgy létreh ozása érdek ében	
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egyált alán nem	egyált alán nem	egyáltal án nem	egyált alán nem	egyált alán nem	egyált alán nem
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egyált alán nem	igen	egyáltal án nem	egyált alán nem	egyált alán nem	részb en
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	részb en	igen	igen	igen	részb en
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Azt kíván ta bárcs ak tudna beszé lgetni a napoc skával	A kör alaból tavacs skát rajzol t, amibe n halac skák úszká ltak	Egy „éneklő bokrot” talált ki, mert ő nagyon szeret énekelni.	Elefá nt szere pbe bújt és máso kat is állato kként irányí tott a játékb an	A kendő t folyó nak képze lte, amin át kellett t kelni	A társáv al együt t mindig egy kis falut építet tek, mint amibe n ők lakna k.
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Kreat ív ötlet alkotás fejlőd ése	Érzel mi önkif ejezés fejlőd ése	Komm unikáci ós készség fejlődés e	Empá tia fejlőd ése	Érzel mi felsza badul tság erősö dése	Konfl iktusk ezelő gond olkod ás fejlőd ése

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különbféle kreativitást fejlesztő játékokban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: B.R

A gyermek neve: Lány

A gyermek életkora(év, hónap): 3 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	részben	igen	részben	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	igen	részben
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	igen	igen	igen	egyáltalán nem
5	Örömmel és átélessel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	részben	részben
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	részben	részben	részben	részben
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	igen
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	részben	részben	igen	részben	részben
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	igen	igen	igen	igen	részben	részben
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	részben	igen	részben	igen	részben	részben
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	részben	egyáltalán nem	részben	részben
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	részben	részben
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	igen	igen	részben	részben
15	Játékelgondolásában új elemek jelentek meg	A választását érzelmeikkel indokolta.(Ha nap	Társas hatását megjelénés e.(Ha egyik gyereke a	Szereplők megjelénítése.(pl: „Mak is terem az	Érzelmei megjelénítése (Az állatok érzelmeit	Tárgyak szemléltetését ékhez	Funkcionális építmények létrehozása

		lennék, mindenkit boldoggá tennék, mert mindenki örülni szokott, amikor süt a nap) Az érzelmek kifejezésén keresztül erősödése.	napnak mosolygós arcot rajzolt, akkor ő is ugyan így tette)	erdőben amit Misi mókus összetud gyűjteni)”	is bemutatta, nemcsak a mozgásukat)	kapcsolása	
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
17	Játék közben az eszközre fókuszál	részen	igen	részen	igen	egyáltalán nem	részen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	részen	részen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	igen	igen	igen	részen	egyáltalán nem
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Mindig napocska szeretett volna lenni, hogy „éjjel – nappal világos legyen a Földön”	A körbőrl pizzát rajzolt, és mindenkinék adott egy szeletet.	A falevel varázsnövények és szerinte gyógyítanak.	A játékban zsiráf volt és kinyújtott kezével szedte le a faleveleket a fákról	Egy kanalat varázseszkoznek nevezett, ami velénysugarat szór a sző	Saját kis házat épített és meghívta barátait látogatni

						báb a	
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Empátia fejlődése	Képzletgazdagság fejlődése	Kommunikáció fejlődése	Önbizalom fejlődése	Önkifejezés fejlődése	Kreatív alkotás fejlődése

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különféle kreativitást fejlesztő játékokban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: H.A

A gyermek neve: Lány

A gyermek életkora(év, hónap): 6 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	igen	igen	igen	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
5	Örömmel és átééléssel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	igen	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	igen	igen	igen	igen
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyált alán nem	egyált alán nem	részben	részben	egyáltalán nem	egyáltalán nem
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	igen
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	igen	igen	igen	igen	igen
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	igen	igen	igen	igen	igen	igen
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyált alán nem	egyált alán nem	egyált alán nem	egyált alán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	igen	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	igen	igen	igen	részben
15	Játékelgondolásában új elemek jelentek meg	A választait általában személyes élmény nyel kötött össze. (Halkutya lennék játsza	Témaváltás. (Első alkalommal napot rajzolt, második alkalommal labdát)	A szóbeli kifejezőkészség és mondatszerkesztés és képe sége gazdagodott. (Próbá	Mozgáskoordínáció fejlődése. (Előbb csak egyszerű mozdulatokat, majd később összet	Képeleltbeli funkcióhozadás	Tárgyak kombinálása.

		nék a gyere kekke l, mert az én kutyá m is soksz or játshi k velem) Élmé nysze rű gond olkod ás.		lt mind en alkalo mmal mond atos válas zokat adni)	ettebb mozg ásfor mákat is bemü tatott)		
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egyált alán nem	egyált alán nem	egyált alán nem	egyált alán nem	egy által án nem	egyált alán nem
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egyált alán nem	egyált alán nem	egyált alán nem	részbe en	igen	igen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Azt kíván ta hog legye n egy saját hintáj a a felhő k közöt t	A körbő l labda lett és mindi g rajzol t mellé egy másik játéko t, hog ne legye n egyed ül a labda	Azt mond ta csokif a terem az erdőb en és eljáts zotta, hog szed belőle a többi gyere knek	Tigris ként mozg ott és elbújt , hog vadás zhass on	A fészű t, sün disz nón ak kép zelt e el, mer t olya n tüsk éi van nak a süni nek is.	Egy maga s torny ot építet t és azt mond ta, ott lakik egy tündé r.
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Önkif ejezés fejlőd ése	Képz eletga zdays ág fejlőd ése	Szóki ncs fejlőd ése	Önbiz alom fejlőd ése	Ass zoci áció s kés zsé g fejl	Konfl iktusk ezelő gond olkod ás fejlőd ése

						óde se	
--	--	--	--	--	--	-----------	--

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különbféle kreativitást fejlesztő játékokban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: H.V

A gyermek neve: Lány

A gyermek életkora(év, hónap): 5 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	igen	igen	részben	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	részben	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	részben	igen	részben	igen
5	Örömmel és átélessel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	részben	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	részben	igen	egyáltalán nem	igen
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	igen
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	igen	részben	igen	részben	igen
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	részben	igen	igen	igen	részben	igen
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	részben	igen	igen	igen	részben	igen
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	részben	egyáltalán nem
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	igen	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	igen	igen	részben	igen
15	Játékelgondolásában új elemek jelentek meg	Nem egy állatot választott, szót, szót, hanem	Színek variálása. (Mind en alkalommal más-	A gyereknél nem jelentek meg új elemek	Szerpeltetés és kombi után	Szerpeltetésba való átalakulás	Építmény változása játékok

		em inká bb a tárg yak at. (Ha lehe tnék vala mi, akk or hint a lenn ék, mer t nag yon szer etek hint ázni)	más színt haszn ált a napoc ska megr ajzolá sához)	k, mivel ő mindi g csak ugyan azt a válas zt adta.	zás (Töb b állat vise lked ését is meg jele nítette)		köz ben
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egy által án nem	egyált alán nem	egyált alán nem	egy által án nem	egy által án nem	egy által án nem
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egy által án nem	igen	igen	igen	rész ben	igen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Azt mo ndta , hog y ő egy csill ag, ami az ége n rag yog	A körbő l tányé rt rajzol t, amin sütem ények volta k	Egy varáz slatos virág ot képze lt az erdőb e, ami világí t éjszaka	Pin gvi nt után ozot t és csús zkál t a föld ön.	A ken dő szer inte egy láthatatl an köp eny.	Kut yah ázat épít ett, mer t „Ez egy ház a kut yám nak, mer t néh a elbú jik, ha dör

							ög az ég”.
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Konfliktuskezelő gondolkodás fejlődése	Asszociációs készség fejlődése	Nem	Empátia fejlődése	Érzelmi felelősségvállalás fejlődése	Kommunikációs készség fejlődése

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különbféle kreativitást fejlesztő játékokban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: V.R

A gyermek neve: Fiú

A gyermek életkora(év, hónap): 5 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	igen	igen	igen	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
5	Örömmel és átééléssel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	igen	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	részben	igen	részben	igen
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	igen
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	igen
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	részen	igen	igen	részben	igen
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	igen	igen	igen	igen	igen	igen
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	igen	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	igen	igen	részben	igen
15	Játékelgondolásában új elemek jelentek meg	Több tulajdonságot is felsorolt egyetlen változá	Képtel átalakulás. (A gyereken minden alkalommal	Társas kommunikáció	Mozgáskoordínáció fejlődése. (Alkalmanként összetettebb mozgásformákat mutat	Interaktív történetalkotás	Funckionális építmények létrehozása

		snál (Ha med ve lehe tnék , erős és báto r lenn ék) Öss zete tte b gon dol kod ás	más rajz ot kés zítet t, ami a krea tív gon dol kod ás fejl ődé sét jelzi)		ott be)		
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egy által án nem	egy által án nem	egyált alán nem	egyált alán nem	egyált alán nem	rész ben
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egy által án nem	igen	egyált alán nem	egyált alán nem	igen	igen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	igen	igen	igen	részben	rész ben
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Kív ánta , hog y tudj on vára zsol ni és szín es csill ago kat szór ni	A kör ből egy autó kere ket rajz olt és után ozt a hog y foro g	Azt mond ta az erdőb en csilla ggyü mölcs terem	Tigris ként mász ott és közbe n morg ott.	A fakan álból mikro font képze lt el és éneke lt vele	A vár ba ami t épít ett egy sárk ány lako tt és min dig cse ndben kell ett lenn i, neh ogy felé bres szé

							k a gye reke k.
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Asszociációs készség fejlődése	Probléma megoldó képessé g fejlődése	Kommunikációs készség fejlődése	Érzelmi felzabul tság fejlődése	Absztrakt gondolkodás fejlesztése	Kreatív alkotókészség fejlődése

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különbféle kreativitást fejlesztő játékokban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: B.A

A gyermek neve: Fiú

A gyermek életkora(év, hónap): 3 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	részben	igen	részben	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	részben	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
5	Örömmel és átélessel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	részben	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	részben	igen	részben	igen
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	igen	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	igen
9	Segített más gyerekeknek a játék során	részen	igen	igen	igen	részben	igen
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	igen	igen	igen	igen	részben	igen
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	igen	igen	igen	igen	részben	igen
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	részben	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	igen	igen	részben	igen
15	Játékelgondolásában új elemek jelentek meg	Ő leginkább egy ismerős hős szerepében képviselt	Nálam jelent meg új elemek, mivel minden alkalommal	Ebben a játékban sem jelent meg új elemek, mivel	Képzletbe li állatfigurák megjelenítése. (Fantáziadús állato	Képzletbe li funkciók hozzáadása	Tárgyak kombinálása

		zelt e magát. (Ha lehetnék én pókember lennék, mivel ez a kedvenc hősöm)	mmal ugyan azt a rajzot rajzolta le.	mindig ugyan azt a választ adta	kat is megjelentette)		
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egyáltalán nem	igen	igen	egyáltalán nem	igen	igen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Azt kívánta, hogy tudjon repülni mint egy madár	Általában egy mosolygós arcot rajzolt a körbőrl, mert „Az óvónéni is mindig mosolyog”	Egy olyan fát talált ki, amely beszélni tud	Mókus utánóztott és úgy csinált, mintha fára mászna	A kendőt varázssálkénthasznált, ami megvéd a hidegtől	Egy hidat épített, amin át lehetett sétálni
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Asszociációs készség fejlődése	Érzelmi önkifejezés fejlődése	Nem	Kreatív ötletalkotás fejlődése	Fantázia fejlődése	Asszociációs készség fejlődése

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különféle kreativitást fejlesztő játékokban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: M.Sz

A gyermek neve: fiú

A gyermek életkora(év, hónap): 6 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	igen	igen	igen	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
5	Örömmel és átééléssel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	igen	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	igen	igen	részben	igen
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	részben	egyáltalán nem
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	igen
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	igen	igen	igen	igen	igen
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	igen	igen	igen	igen	igen	igen
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	igen	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	igen	igen	igen	igen
15	Játékelgondolásában új elemek jelentek meg	Ő is inkább több tulajdonosát is felsorolt egyetlen választá	Saját élményfeldolgozása. (A rajzokon megjelentek a	Fantázia és kreativitás kombinálása	Kreatív utánpótlás.(Nem csak az állatok mozgását, hanem viselkedését is	Változó varázserő tárgyak	Építkezés és kooperációs munka

		sánál. Összetett bgon dolkodás.	gyerek napi élményei vagy aktuális érdeklődési kör(ei)		megjelenítette)		
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	résben
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	igen	igen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Azt kíváncsi, hogy nap legyen, hogy min dig ragyogjon.	A körből ő is tányt rajzolt, ami tele volt gyümölcse	Szerintem nagyon sok pillanatot van az erdőben, ami rászál a szép virágokra	Bagolyt utána zott, ami a fán ül	A kenderdőt egy melleg varázstakarónak használta, ami jó meleget ad	Egy kis kunyhót épített, ahol elbújhat a világ elől
21	Tapasztalható volt-e a játékokban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Asszociációs készség fejlődése	Kreatívítás fejlődése	Empátia fejlődése	Mozgáskoordínáció javítása	Asszociációs készség fejlődése	Együttműködés fejlődése

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különféle kreativitást fejlesztő játékokban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: M.E

A gyermek neve: Fiú

A gyermek életkora(év, hónap): 6 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázsfárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	igen	igen	igen	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	igen	igen	részben	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	részben	igen	igen	igen
5	Örömmel és átééléssel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	igen	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	igen	igen	részben	igen
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	igen
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	igen	részben	igen	igen	igen
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	részben	részben	részben	részben	részben	részben
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	részben	részben	részben	részben	részben	részben
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	részben	igen	részben	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	részben	igen	részben	igen
15	Játékgondolásában új elemek jelentek meg	Inkább mesebeli állatokra hagyatkozott. Fantázia.	A gyerekek nélkül nem jelentek meg új elemek, mivel ő is minden alkalommal ugyanazokra	Ebben a játékban sem jelentek meg a gyerekek nélküli új elemek, mivel itt is mindig ugyanazokra	Képzletbeli állatfigurák megjelenítése	Nem jelentek meg új elemek.	Történetalapú építkezés

			zt rajzolt a.	a dolgoz ra hagyat kozott			
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egyál talan nem	egyálta lán nem	egyálta lán nem	egyál talan nem	egyált alán nem	egyált alán nem
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egyál talan nem	egyálta lán nem	egyálta lán nem	egyál talan nem	részben	igen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	igen	igen	részben	igen	igen
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Azt képzelte ő egy lámpás, ami világít a sötétben	A körből egy mintás labdát rajzolt amivel lehetne játszani	Azt mondta az erdőben egy titkos ösvény van, ahol kis állatok sétálnak	A játékban a medvét utánozta mert „Az olyan lusta mint én”.	A kendő t egy varázspárnának használta, amin jól lehet pihenni	Az egyik gyerekekkel közösen hidat építettek amin át lehet kelni.
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Önbi zalo m fejlődése	Kreati vitas fejlődése	Nem	Asszociációs készség fejlődése	Nem	Együttműködés fejlődése

Megfigyelési jegyzőkönyv
A gyermek értelmi fejlettségének megnyilvánulásairól
különféle kreativitást fejlesztő játékban
vegyes csoportban

A gyermek monogramja: L.A

A gyermek neve: Fiú

A gyermek életkora(év, hónap): 6 éves

Sorszám	A megfigyelés szempontjai	A játékok címe					
		Kívánságkör	Mi lehet a körből?	Mi terem az erdőben?	Állatkerti látogatás	Varázstárgy	Építs valami szépet
1	Megértette a játék menetének a szabályait	igen	igen	igen	igen	igen	igen
2	Azonnal bekapcsolódott a játék menetébe	igen	igen	részben	igen	igen	igen
3	A játékban érdeklődést mutatott a tartalom iránt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
4	A játékban a játék végéig aktív volt	igen	igen	részben	igen	igen	igen
5	Örömmel és átéléssel vett részt a játékban	igen	igen	igen	igen	igen	igen
6	Önállóan, saját gondolatait követve játszott	igen	igen	igen	igen	igen	igen
7	Vezető, irányító szerepet vállalt a játék során	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
8	Figyelt a játékban résztvevő társaira	igen	igen	igen	igen	igen	igen
9	Segített más gyerekeknek a játék során	igen	igen	igen	igen	igen	igen
10	A játékhelyzetnek megfelelő a szóhasználat jellemezte a kommunikációját	igen	igen	igen	igen	igen	igen
11	Nyelvi kifejezésekkel jól tudta alátámasztani a játszott szituációt	igen	igen	igen	igen	igen	igen
12	A játékszándék és a képességei között nem volt ellentmondás (eszközhasználat, alkotni vágyás)	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem	egyáltalán nem
13	A műveltségi szintjének megfelelőek a játékban való megnyilvánulásai	igen	igen	igen	igen	igen	igen
14	Korának megfelelő problémaérzékenységgel rendelkezik	igen	igen	igen	igen	igen	igen
15	Játékelgondolásában új elemek jelentek meg	A választása kapcsolódott a közössiérzéshhez.	Részletgazdag növekedése. (Alkalmanként bővült a rajz	Érzelmek megfogalmazása.	Mozgáskoordínáció fejlődése. (Kezdetben egyszerű majd később összetett mozg	Tárgyakhoz kötött érzékelése	Tárgyak kombinálása

			ána k a rész lete sség ei)		ásfor mák megje lenité se)		
16	Konfliktushelyzetet nem hozott létre a játék során	egy által án nem	egy által án nem	egyált alán nem	egyált alán nem	egy által án nem	egyált alán nem
17	Játék közben az eszközre fókuszál	egy által án nem	egy által án nem	egyált alán nem	egyált alán nem	igen	igen
18	Játék közben a tartalomra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
19	Játék közben a társakra fókuszál	igen	igen	igen	igen	igen	igen
20	A gyermeknek milyen, eddig nem tapasztalt megnyilvánulási formája volt megfigyelhető?	Szi vár ván y szer tett vol na lenn i, mer t az nag yon szín es.	A kör ből egy abla kot rajz olt.	Szeri nte a faleve lekből ami az erdőb en van egy színes csokr ot lehetn e csinál ni..	A játékb an a teknő st utáno zta, aki lassan de biztos an haladt	A ken dőt egy vará zsza szló nak has znál ta.	Egy kis házat építet t, ahol sok játék lakik
21	Tapasztalható volt-e a játékban személyiségfejlesztő hatás? Ha igen, mi volt ez?	Ko mm uni káci ós kés zésé g fejl ődé se	Kre ativ itás fejl ődé se	Érzel mi intelli genci a fejlőd ése	Empá tia fejlőd ése	Egy ütt mű köd és fejl ődé se	Konc entrác ió fejlőd ése

Звіт подібності

метадані

Назва організації

Hungarian College of Higher Education Ferenc Rakoczi II Transcarpathian

Заголовок

Bado Orsolya

Науковий керівник / Експерт

Автор Ілдіко Гребя

підрозділ

Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II

Обсяг знайдених подібностей

Коефіцієнт подібності визначає, який відсоток тексту по відношенню до загального обсягу тексту було знайдено в різних джерелах. Зверніть увагу, що високі значення коефіцієнта не автоматично означають плагіат. Звіт має аналізувати компетентна / уповноважена особа.

1.05%

1.05%

КП 1

1.25%

1.25%

КЦ

25

Довжина фрази для коефіцієнта подібності 2

11528

Кількість слів

92198

Кількість символів

Тривога

У цьому розділі ви знайдете інформацію щодо текстових спотворень. Ці спотворення в тексті можуть говорити про МОЖЛИВІ маніпуляції в тексті. Спотворення в тексті можуть мати навмисний характер, але частіше характер технічних помилок при конвертації документа та його збереженні, тому ми рекомендуємо вам підходити до аналізу цього модуля відповідально. У разі виникнення запитань, просимо звертатися до нашої служби підтримки.

Заміна букв	Б	0
Інтервали	A→	0
Мікропробіли	␣	0
Білі знаки	Б	0
Парафрази (SmartMarks)	a	15

Подібності за списком джерел

Нижче наведений список джерел. В цьому списку є джерела із різних баз даних. Колір тексту означає в якому джерелі він був знайдений. Ці джерела і значення Коефіцієнту Подібності не відображають прямого плагіату. Необхідно відкрити кожне джерело і проаналізувати зміст і правильність оформлення джерела.

10 найдовших фраз

Колір тексту

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	НАЗВА ТА АДРЕСА ДЖЕРЕЛА URL (НАЗВА БАЗИ)	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	https://adoc.pub/a-gyermeki-jatek-es-a-tanulas.html	32 0.28 %
2	https://kettopontnulla.hu/hatekony-tanulas-es-tanulasi-modszerek-onfejlesztokek/	18 0.16 %
3	https://adoc.pub/a-gyermeki-jatek-es-a-tanulas.html	17 0.15 %
4	https://kettopontnulla.hu/hatekony-tanulas-es-tanulasi-modszerek-onfejlesztokek/	14 0.12 %
5	https://kettopontnulla.hu/hatekony-tanulas-es-tanulasi-modszerek-onfejlesztokek/	12 0.10 %

6	https://adoc.pub/a-gyermeki-jatek-es-a-tanulas.html	12 0.10 %
7	https://adoc.pub/a-gyermeki-jatek-es-a-tanulas.html	9 0.08 %
8	https://adoc.pub/a-gyermeki-jatek-es-a-tanulas.html	7 0.06 %
з домашньої бази даних (0.00 %)		
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
з програми обміну базами даних (0.00 %)		
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
з Інтернету (1.05 %)		
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ДЖЕРЕЛО URL	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	https://adoc.pub/a-gyermeki-jatek-es-a-tanulas.html	77 (5) 0.67 %
2	https://kettopontnulla.hu/hatekony-tanulas-es-tanulasi-modszerek-onfejlesztoknek/	44 (3) 0.38 %

Список прийнятих фрагментів (немає прийнятих фрагментів)

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗМІСТ	КІЛЬКІСТЬ ОДНАКОВИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
------------------	-------	---------------------------------------