

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

Реєстраційний № _____

Бакалаврська робота
РОЗВИТОК І ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ
В ТВОРЧИХ ІГРАХ.

МАТЕЙ КРИСТИНА ОЛЕКСАНДРІВНА

Студентка IV-го курсу

Спеціальність: 012 Дошкільна освіта

Освітній рівень: бакалавр

Тема затверджена на засіданні кафедри

Протокол №1/2019

Науковий керівник:

Гаврилюк Ілона Ю.
ст. викладач

Завідувач кафедрою:

Біда Олена А.
доктор пед. наук, професор

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

Протокол № _____ / 201_

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

Кафедра педагогіки та психології

**Бакалаврська робота
РОЗВИТОК І ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ ДІТЕЙ**

Освітній рівень: бакалавр

Виконала: студентка IV-го курсу
спеціальності 012 Дошкільна освіта

Матей Кристина Олександрівна

Науковий керівник: Гаврилюк Ілона Ю.
ст. викладач

Рецензент: Бергхауер-Олас Емьовке Л.
доктор філософії, доцент кафедри

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

Pedagógia és Pszichológia Tanszék

**AZ ÓVODÁS GYERMEK KREATIVITÁSÁNAK FEJLESZTÉSE/FEJLŐDÉSE
ALKOTÓ JÁTÉKBAN**

Szakdolgozat

Készítette: Máté Krisztina

IV. évfolyamos Óvodapedagógia

szakos hallgató

Témavezető: Gávriljuk Ilona

főiskolai adjunktus

Recenzens: Berghauer-Olasz Emőke

PhD, főiskolai docens

ЗМІСТ

ВСТУП	6
I. РОЗДІЛ. РОЗВИТОК КРЕАТИВНИХ ЗДІБНОСТЕЙ, РОЗВИТОК ОСНОВНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	8
1.1. Особливості розвитку мислення в різні періоди дошкільного віку	8
1.2. Розвиток компетенцій в дитячій творчості	11
1.3. Формування і поглиблення творчого мислення в різних видах діяльності дітей дошкільного віку.....	16
II. РОЗДІЛ. ТВОРЧА ГРА	20
2.1. Види творчих ігор	20
2.2. Педагогічно - психологічна цінність творчої гри	24
2.3. Роль конструктивної гри у розвитку дітей дошкільного віку	27
III. РОЗДІЛ. ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТУ ТВОРЧИХ ІГОР В УГОРСЬКОМОВНИХ ДОШКІЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ У ПРОЦЕСІ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ ДІТЕЙ В МУКАЧІВСЬКОМУ, ВІНОГРАДСЬКОМУ ТА БЕРЕГІВСЬКОМУ РАЙОНАХ	32
3.1. Презентація та методи дослідження.....	33
3.2. Аналіз дослідження.....	34
3.3. Результати дослідження і висновки (підсумки).....	51
ВИСНОВОК	53
РЕЗЮМЕ	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	55
ДОДАТКИ	58
СПИСОК ТАБЛИЦЬ	
СПИСОК ІЛЮСТРАЦІЙ	

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS	6
I. FEJEZET. A KREATIVITÁS FEJLESZTÉSE, A GYERMEKI KOMPETENCIÁK FEJLŐDÉSE ÓVODÁS KORBAN.....	8
1.1. A gondolkodás fejlődésének jellemzői az óvodás kor egyes szakaszaiban	8
1.2. A kompetenciafejlődés a gyermeki kreativitásban	11
1.3. Az alkotó gondolkodásmód kialakítása és erősítése az óvodás gyermekek különböző tevékenységeiben	16
II. FEJEZET. AZ ALKOTÓ JÁTÉK	20
2.1. Az alkotójátékok típusai	20
2.2. Az alkotó játékok pedagógiai - pszichológiai értéke	24
2.3. A konstruáló játék szerepe a gyermek óvodai fejlesztésében.....	27
III. FEJEZET. AZ ALKOTÓ JÁTÉKOK HATÁSÁNAK VIZSGÁLATA AZ ÓVODAI KREATIVITÁSFEJLESZTÉS FOLYAMATÁBAN, A MUNKÁCSI-, A NAGYSZÓLŐSI- ÉS A BEREKSZÁSZI JÁRÁRÁSOK MAGYAR NYELVŰ ÓVODÁIBAN	32
3.1. A vizsgálat bemutatása és módszere	33
3.2. A kutatás elemzése	34
3.3. A kutatás eredményeinek következtetései	51
ÖSSZEFOGLALÁS.....	53
UKRÁN NYELVŰ REZÜMÉ	54
FELHASZNÁLT IRODALOM.....	55
MELLÉKLETEK	58
TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE	
ÁBRÁK JEGYZÉKE	

BEVEZETÉS

A játék az óvodáskor legfőbb tevékenységi formája. Az oktatási-nevelési folyamat olyan céljai valósíthatóak meg az óvodai mindennapokba való bevonásával, mint új ismeretek közlése, megszilárdítása, fejlesztés és nevelés. A játék ebből kifolyólag az óvodapedagógus munkájának is egyik központi eleme, megfelelő alkalmazásához pedig elengedhetetlen a játék sajátosságainak, céljainak, fajtáinak megfelelő ismerete. Mindezek mellett a játék a személyiségfejlődés egyik legalapvetőbb eszköze is.

Az alkotó játékok hozzájárulnak a gyermeki kreativitás fejlesztéséhez. A gondolkodás és a kompetenciák fejlettsége a gyermeki kreativitás által végzett tevékenységekben nyilvánulnak meg a leginkább. Óvodás korban fontos a gyermekek alkotó gondolkodásmódjának fejlesztése, mivel ezáltal fontos képességek birtokába jutnak. Az alkotó játékokhoz sorolható a gyermek minden olyan tevékenysége, amely során képes valami új dolgot létre hozni. A kompetenciák és a gondolkodás fejlesztésében fontos helyet foglal el a konstruáló és az építő játék pedagógiai és pszichológiai értéke miatt.

A szakdolgozat megírásához a szakirodalmak közül számomra főként Balogh Éva: Fejlődéslélektan, Kovács György: A játékelmélete és pedagógiája, Kaszás György: Kreativitássuli, Maszler Irén: Játékpedagógia, Stöckert Károlyné: Játékpszichológia című munkák szolgáltak alapul. A kutatásban pedig Tóth László Tóth-féle Becslő Skála alkalmazása által készült a vizsgálat.

A munka három fejezetre épül, melyek közül az első fejezet az óvodás korú gyerekek kreativitásának és a kompetenciák fejlesztésének kapcsolatát összegzi és mutatja be a gyermeki alkotó tevékenységek által.

A második fejezetben az alkotó játékokról, típusairól, pedagógiai- és pszichológiai értékeiről van szó kiemelve a konstruáló játék hatását az óvodai fejlesztés keretein belül.

A munka harmadik fejezetében az óvodai kreativitásfejlesztés folyamatában az alkotó játékok hatásával kapcsolatban végeztem vizsgálatot, a munkácsi-, a nagyszőlősi- és a beregszászi járások magyar nyelvű óvodáiban. A vizsgálat kérdőíves módszerrel történt, célja pedig az volt, hogy meggyőződjünk az óvodás korú gyerekek kreativitás terén milyen fejlettségi szinteket érnek el és az óvónők milyen tevékenységekkel segítik elő a kreativitás fejlesztését. A kapott eredmények és elemzése a fejezetben kerül bemutatásra.

Jelen dolgozat azt kívánja bizonyítani, hogy a gyermeki kreativitás- illetve kompetenciák- és gondolkodás fejlesztése óvodás korban az alkotó játékok segítségével és alkalmazásával

fejleszthetők a leghatékonyabban. Ezek a játékok hozzájárulnak többek között a személyiség fejlődéséhez, a kreatív gondolkodás kiteljesedéséhez, a gyerekek finommotorikus képességeinek- és készségeinek fejlődéséhez, a logikus gondolkodás meglétéhez, amelyek alapjaiul szolgálnak az iskolaérettségnek. A szakdolgozatot a témához kapcsolódó szakirodalmak felkeresése és átolvasása által továbbá kérdőíves vizsgálattal végeztem.

A témával kapcsolatban szeretném a következő feltevéseket vizsgálni, miszerint a 4-6 éves korosztályú, nagycsoportos gyerekek kreativitása legjobban az alkotó tevékenységek által fejlődik, mivel az alkotó játékok hatással vannak a kompetenciák fejlesztésére, továbbá az alkotó játékok segítik a gyermeki kreativitás fejlesztését és hozzájárulnak a gyermekek problémamegoldó képességének kialakulásához is az építő és konstruáló játékok technikai alkalmazása és kompetenciák tanítása révén, valamint mivel többnyire a konstruáló és építő játékok a fiúk körében kedveltebb játéktípusok, ezért a fiúk kreativitás szintje magasabb a lányok kreativitás szintjénél.

I. FEJEZET. A KREATIVITÁS FEJLESZTÉSE, A GYERMEKI KOMPETENCIÁK FEJLŐDÉSE ÓVODÁS KORBAN

Napjaink egyik legfontosabb emberi képessége nem más, mint a kreativitás. A kreativitás szót a latin eredetű „creatio” szóból eredeztetjük, ami az isteni cselekedetek nagyságát volt hivatott megmutatni, később pedig emberi cselekedetek jelölésére alkalmazták. Több jelentést is tulajdonítottak neki, mint: létrehozni, alkotni, szülni és teremteni (Mező, 2015, 11).

Vitányi (2010) a kreativitást úgy értelmezi, mint alkotó képesség, alkotó készség, ami elengedhetetlen a mindennapjainkhoz, mivel az ember minden cselekedetével döntéseket hoz, és szükségleteket elégít ki. Definiálására számos kutatást, és vizsgálatot indítottak. Rhodes (1961) kreativitás elmélete négy területre osztotta a kreativitás meghatározását: a személyiség, az alkotás folyamata, a külső környezet hatása és az alkotás végeredménye. Ez az elmélet szolgál a legtöbb kutatás alapjául, és ezeket a területeket elemzik más-más megvilágításból, kiegészítve lényegi elemekkel. A kreativitáskutatás megteremtőjének Guilfordot tartják, aki meghatározásában a kreativitást képességnak definiálja, mint képesség az alkotói magatartásra, amit az egyén motivációja és személyiség vonásai eredményeznek (Mező 2015, 12).

Napjaink egyik leggyakrabban használt pedagógiai fogalma a kompetencia. A kompetencia a feladatok elvégzésére való megfelelést jelenti. Ez az alkalmasság döntések meghozatalában és a döntések végrehajtásában nyilvánul meg (Stöckert 2011, 80).

1.1. A gondolkodás fejlődésének jellemzői az óvodás kor egyes szakaszaiban

„Az intelligencia velünk születik.

A gondolkodás képesség, amit meg kell tanulnunk” -

Edward de Bono (Kaszás 2017, 56)

A megismerés folyamatában a gondolkodás a legmagasabb rendű. A gyermeki gondolkodásra a cselekvő - szemléletes gondolkodásmód a jellemző óvodás korban (Balogh 2005, 120).

Az értelmi fejlődés ezen szakaszában a „... csak azt a problémahelyzetet érti meg, ami cselekvéshez és szemlélethez kötött.” Bizonyítja ezt a következő példa: „a nagyobb, zöld

hordó befér a kisebb, kék hordóba? Ez csak akkor derül ki számára, ha gyakorlatban kipróbálja, tehát cselekszik, mindeközben figyel és szemlél” (Berghauer-Olasz 2013, 105).

A gyermeki gondolkodás fejlődése összefügg a játék fejlődésének ütemével, mert a játék, különböző problémák megoldása elé állítja a gyermeket (Kovács 1994, 221).

A szemléletes- cselekvő gondolkodásmód leginkább a kiscsoportos gyerekekre jellemző (Kovács 1994, 221). Az óvodás gyermek a cselekvő-szemléletes gondolkodásmód szintjéről fokozatosan jut el a szemléletes- képszerű gondolkodásmód szintjére (Berghauer-Olasz 2013, 105). Ezen a szinten „a problémahelyzetet csak szemlélet útján tudja elképzelni és megoldani” (Balogh 2005, 121). Ahogyan fejlődik a gyerek gondolkodása, úgy lesz egyre változatosabb a játéka is (Kovács 1994, 221).

A tevékenységben, a fenti példa alapján, a szemléletes- képszerű gondolkodásmód abban mutatkozik meg, hogy az óvodás gyerek, meg tudja állapítani, melyik a kisebb-nagyobb hordó anélkül, hogy azt kipróbálta volna (Berghauer-Olasz 2013, 105). A játék menetét a gyerekek előre átgondolják a verbális gondolkodás elemeivel vegyítve azt (Kovács 1994, 222). Vagyis a gondolkodási műveleteket az óvodás gyermekkorra már fejben végzi (Balogh 2005, 121).

A cselekvő- szemléletes és a szemléletes- képszerű gondolkodási szintek segítségével jut el a gyerek a verbális gondolkodási szinthez. Az előző kettő gondolkodási szint önálló végigjárása nélkül ez nem lehetséges. Azok, akik erre a szintre eljutnak, legtöbbször a játékokban vezéregyéniségként vesznek részt (Kovács 1994, 225).

A gondolkodási műveletek folyamatának alapfeltételei:

- Analízis- szintézis: Óvodáskorra a gyerek a dolgok összetett egészében való megfigyelése a jellemző, viszont a helyes gondolkodás szempontjából fontos az ingerfelbontás is (Berghauer-Olasz 2013, 105). Az analízis és a szintézis fejlettsége a gyermek játékélményeitől függ a leginkább (Kovács 1994, 226).

- Összehasonlítás: A dolgok közötti különbségek és hasonlóságok észlelése fontos a logikai gondolkodás szempontjából (Berghauer-Olasz 2013, 105). Az összehasonlítás a részek pontos elemzését és összevetését jelenti (Kovács 1994, 228).

- Általánosítás-konkretizálás: Az előbbi alapja a tárgyak, személyek főbb tulajdonságainak meglátása, utóbbié pedig a konkrét dolog kiemelésének képessége az általánosból (Berghauer-Olasz 2013, 106).

A három-négy éves gyermeknek kialakult világképe van, ismereteit elméletképzés helyettesíti (Bernáth, Solymosi 1997, 60).

Piaget szerint az egocentrikus gondolkodás a gyerekeknél négy-hat éves korban a legjellemzőbb, ekkor a saját szemszögükből látják a világot és egyszerre csak egy szempontot képesek figyelembe venni (Cole M., Cole S.R. 1997, 339). A gyermeki gondolkodás sajátosságainak tartja az animizmust, az artificializmust, a finalizmust és a gyermeki realizmust (Oláh 2006, 623).

Az animizmus az, amikor a tárgyakat, jelenségeket emberi tulajdonságokkal ruházzák fel (Oláh 2006, 623). A megszemélyesítésnek különböző folyamatai vannak. Az óvodáskorúak minden tárgyat tudattal ruháznak fel, később már csak a mozgó jelenségekhez, a harmadik fejlődési szakaszban pedig a saját mozgással rendelkező elemekhez, például égitestekhez társítanak lelket (Vajda 1999, 121). A megelevenítő gondolkodás során a gyerekek szándékkal is felruházzák a tárgyi világot, például amikor azt feltételezik, hogy: „a Hold azért bújik a felhők mögé, hogy ne fázzon” (Ranschburg 2002, 82).

A gyermeki realizmus az, amikor a gyerek nem képes különbséget tenni az objektív és a szubjektív valóság között. Egy hároméves még nincs tisztában azzal, hogy minden dolognak neve van (Ranschburg 2002, 86).

A gyermeki gondolkodás másik jellegzetessége a finalizmus, ami a célokság. A gyerekek a folyamatok céljait okként érzékelik. Például: „azért lesznek a tócsák az ovi udvarán, hogy gumicsizmában belemehessünk az uzsonna után” (Oláh 2006, 623). Ez a sajátosság hat-hét éves korig jellemzi a gondolkodást, ahonnan már az iskola építi tovább a gyermek ismereteit (Ranschburg 2002, 89).

A gondolkodás további sajátossága az artificializmus, a gyerekek ezen jelenség alatt mindent szándékos emberi alkotásként értelmeznek (Vajda 1999, 121). Például: „a szivárványt könnyen lepergő festékkel festették az égre” (Oláh 2006, 623).

Piaget a gyermeki játékban látta megnyilvánulni az értelmi fejlődést és az alkalmazkodást (Kádár, Bodoni 2010, 15). Szerinte a fejlődés egy állandó folyamat, melynek alapja az asszimiláció és az akkomodáció egyensúlya. Az asszimiláció során a gyerek az új jelenségeket beépíti a már meglévő tapasztalataihoz. Az akkomodáció a külső mintához való alkalmazkodás, ami lehetővé teszi az új belső sémák kialakulását. Amíg az asszimiláció és az akkomodáció elkülönül egymástól, addig a gyermek belső sémái differenciáltak maradnak (Kádár, Bodoni 2010, 16). A játék során a gyermek szerzett tapasztalatai megszilárdulnak, játék közben pedig tovább fejlődnek, ezért a játék alkalmas a gondolkodás fejlesztésére (Kovács 1994, 230).

A gondolkodásfejlesztésének, ezen belül is az alkotó gondolkodás fejlesztésének leghatékonyabb módja a probléma megoldó gondolkodás kiművelése (Kürti 1985, 9). A gyermek gondolkodásának fejlődése érdekében szükséges, hogy pontos válaszokat kapjon kérdéseire, hogy miután mindazokat megértette, az érdeklődése tovább erősödhesen (Kovács 1994, 229). A kreatív gondolkodás kialakulásához fontos a motiváció is, mert a problémamegoldás megkönnyítéséhez elengedhetetlen a belső motiváció megléte (Mező 2015, 24).

1.2. A kompetenciafejlődés a gyermeki kreativitásban

„A kompetenciát úgy kell tekinteni, mint olyan általános képességet, amely a tudáson, a tapasztalaton, az értékeken és a diszpozíciókon alapszik, és amelyet egy adott személy tanulás során fejleszt ki magában.” – Coolahan, 1996 (Hogya 2010, 4).

Kulcskompetenciák alatt azokat a képességeket értjük, amelyek által gyorsan felzárkózhatunk a mai fejlődő világ változásaihoz, és képesek vagyunk azt befolyásolni (Nyitrai, Korintus 2017, 35). Kulcskompetencia tehát a kreativitás, együttműködés, és az empátia (Jankovics 2015, 122). A kulcskompetenciákat a kötelező oktatási évek alatt van lehetőségünk elsajátítani, ezek a kompetenciák képezik az életünk végéig tartó tanulás alapjait (Hogya 2010, 6).

A *kompetencia* nem más, mint az ismeretek, *képességek*, *készségek* és *jártasságok* összessége. *Készségnek* nevezzük, amikor tudatosan figyelmünket a tevékenység eredményének létrehozására összpontosítjuk. A készségeket szabályok ismeretén keresztül és többszöri gyakorlás által tudjuk elsajátítani és megszilárdítani. A 4-8 évesekre konkretizálva a következő alapkészségek megléte elengedhetetlen a személyiség fejlődése szempontjából:

- az írásmozgás-koordináció készsége, amely az írás tanítás feltétele
- a beszédhallás készsége, amely az eredményes olvasás tanítás fontos feltétele
- a relációszókincs, amely az eredményes szóbeli kommunikáció elemi feltétele
- az elemi számolás
- a tapasztalati következtetés
- a tapasztalati összefüggés-megértés, e három készség az értelmi nevelés feltételei
- a szocialitás, vagyis néhány olyan szociális készség, amely az iskolai léthez és a fejlődéshez nélkülözhetetlen.

A *készségek* fejlődése minden gyereknél másképpen megy végbe, és nagy részük óvodás korban zajlik (Zakárné 2003, 6-8).

„A *jártasság* az ismeretek alkotó alkalmazására, az elsajátított ismeretek alapján tudatosan végrehajtott gyakorlati tevékenységre való felkészültséget jelenti.” A *jártasság* és a *készség* együttese segít az ismereteket tudássá alakítani a gyakorlatban (Zakárné 2003, 9).

Az óvodapedagógiai kislexikon a *képességekről* – többek között – ezeket írja: *Képesség*: olyan sajátosság, amely az embereket megkülönbözteti egymástól, valamely cselekvés elvégzésére alkalmassá teszi az egyént. Minőségét, fokát részben az emberrel veleszületett adottságok, hajlamok, részben a környezeti hatások együttesének befolyására szerzett tapasztalatok (ismeretek, készségek) határozzák meg (Körmöci 2015, 121). A Pedagógiai Lexikon szerint: "Az emberrel veleszületett adottságokból, hajlamokból álló rátermettség tehát a *képesség* fejlesztésének természetes feltétele; maga a *képesség* az emberi tevékenység folyamán alakul ki. Vannak általánosnak mondott *képességek* (intelligencia, kreativitás), melyek a tevékenységformák széles körében jutnak kifejezésre; és vannak többé-kevésbé különleges *képességek* (kézügyesség, zenei képesség, élnk, képszerű fantázia, képesség egyes sportágakban eredmény elérésére)” (Zakárné 2003, 10).

White értelmezése szerint: „A *kompetencia* egy szervezetnek azon képességét jelenti, hogy környezetével hatékony interakciót képes lebonyolítani” (Stöckert 2011, 34).

A *kompetencia* fogalma alatt hozzáértést, illetékességet, megfelelőséget, ügyességet értünk, arra helyezve a hangsúlyt, hogy ez értelmi jellegű tulajdonság, de fontos szerepet játszanak benne motivációs elemek, képességek, egyéb emocionális tényezők, például a hozzáállás bizonyos dolgokhoz. Ahhoz, hogy a későbbiekben a társadalomba rugalmasan illeszkedő egyénné váljon valaki, szükség van a neveléshez kapcsolódóan három kompetencia egységes fejlődéséhez: az egyéni, a szociális és a szakmai kompetenciákra (Stöckert 2011, 34). A gyermekben él a kompetencia iránti igény, ami azt jelenti, hogy hatékony cselekvője kíván lenni a játéknak, ezalatt hatást gyakorolva annak alakulására (Körmöci 2015, 127). Az *egyéni kompetenciát* öt rész egysége alkotja: *ismeretek, a tudás*: az egyén elsajátított, birtokában lévő információk; *Készségek, jártasságok*: melyeket az egyén elsajátítva, lehetővé teszik az egyes fizikai és szellemi feladatok elvégzésének képességét; *Önértékelés, szociális szerepek*: olyan személyes értékek, amelyeket az egyén fontosnak tart és azokhoz viszonyítva tervez pl. karrier; *Személyiségvonások*: pszichikai-fizikai jellemzők és a helyzetekre, információkra adott válaszok; *Motivációk*: melyek

irányítják, befolyásolják, szelektálják a viselkedést bizonyos magatartások, célok felé (Hogya 2010, 5).

Nagy József a személyiség három *alapkompenciáinak* és egy *felhasználói kompetenciának* együttesen működő rendszerét különbözteti meg:

- Az emberi lét alapja az információfeldolgozás – az információk szerzését, átadását, értelmezését, használatát, tárolását, tapasztalat szerzést, kezűgyességet, logikus gondolkodást - megvalósító *kognitív kompetencia*;
- Az egyéni lét fenntartása, az életminőségének megőrzése, javítása a *személyes (perszonális) kompetenciának* köszönhető;
- A csoportok, a szervezetek, a társadalmak életminőségének megőrzését, fejlesztését, a társas együttélést *szociális kompetencia* szolgálja;
- A munkamegosztás eredményének köszönhető a *speciális kompetencia*, amelyek egyikét egy személy elsajátíthatja (Zakárné 2003, 11).

Játék során a tevékenységek célja nem a kompetenciák megszerzése, hanem maga az örömszerzés a gyerekek részéről. A kompetenciák megszerzéséhez nagy szükség van a játékra, mert a gyermek a szerzett információkat a játékon belül cselekvően valósíthatja meg, teheti a magáévá. A kompetenciaképzés a hatékonyságra, illetékességre való törekvés (Stöckert 2011, 35).

A *készségeket* és *képességeket* számos tényezők befolyásolhatják a fejlesztésben: elsősorban az intézmény felé támasztott elvárások, melyek meghatározzák az intézmény konkrét feladatait; másodsorban a pedagógus „tudása”; továbbá az intézmény kollektívájának kapcsolata, a szülői házzal, valamint az oktatáshoz kapcsolódó intézményekkel; nem utolsó sorban pedig a képességek, amelyeket alapvetően fejleszteni szükséges (Zakárné 2003, 14).

A kompetenciákból származó ismereteinket problémáink megoldásához és céljaink eléréséhez használjuk. Több kompetencia egymásba fonódik, így fedik egymást (Hogya 2010, 5).

Nagy József szerint, minden *kompetencia* velejárója a döntés, ami a motivációt és a kivitelezést, ami a képességet jelenti. A *kognitív kompetencia* nem más, mint az információfeldolgozás, tehát a kognitív képesség az információfeldolgozás. „Mindannyian öröklött tudásszerző motivációs adottságokkal rendelkezünk, amelyek: az exploráció, a próbálkozások és a JÁTÉK!” Idővel a játék, alkotó képességgé fejlődik, alakul a meglévő tudás, így létrejön az alkotás (Stöckert 2011, 81).

A gyermekek alapvetően természetükből adódóan *kreatívak*, mivel először cselekednek, s mindezt addig csinálják, míg nem rögzül, csak utána gondolkodnak (Einon 2002, 8).

A *kreativitás* tanulható, fejleszthető és alkalmazható *képesség*. Florida (2004) szerint „A kreativitás, egy biológiailag és intellektuálisan öröklött tulajdonság, amely minden emberben megtalálható” (Mező 2015, 19). Minden gyermekben ott van a *kreativitás*, mivel minden gyereknek van saját elképzelése, ami jó valamire, mert a kreativitás az, amikor van saját használható ötletünk (Kaszás 2017, 46). Megteremthetjük a feltételeket ahhoz, hogy elősegítsük a még nem mutatkozó kreativitás megjelenését, ezáltal pedig növelhetjük az egyén hatékonyságát (Mező 2015, 17). Ezek kreativitásösztönző feltételek.

Arnold és Guilford szerint minden probléma megoldó helyzet *kreatív gondolkodást* igényel, mert a gyermek a már meglévő tapasztalatait és információit újra gondolva jut el a megoldásig. Landau (1974) szerint, a *kreatív folyamat* lefolyása lehet szervezett és ösztönös (Fazekasné 2014, 132). A kreativitás az a képesség, ami által új, hasznos, a gyakorlatban is működő gondolatokat, ötleteket hozunk létre (Kaszás 2017, 44).

Guilford szerint az információk átalakítása a kulcsa annak, hogy a gyermeki kreativitás fejlődhessen (Mező 2015, 23). A *kreatív képesség* kialakulásához az alkotó munka folyamatában Landau (1974) megállapításában, a gyerek a következő szinteken keresztül jut el:

1. Előkészítés: a probléma értelmezése, a vele kapcsolatos ismeretek felidézése;
2. Produkció: a használható megoldásokrendszerezése, a legjobb megoldás kiválasztása;
3. Elhatározás: a legjobb megoldás választása, ami elindítja a kreatív folyamatot.

Hogy sikeresen tudjuk megoldani feladatainkat ismernünk kell a probléma megoldási lehetőségeit. A probléma megoldás folyamatának fázisai: *előkészítési fázis*: az ismeretek és tapasztalatok összegyűjtése, amelyben szerepel egy lehetséges megoldási mód; *Lappangási fázis*: az a folyamat, ahol a már meglévő tapasztalatok és megoldási módok közül kiválasztja a megfelelőt, ez a fázis a legnyugtalanabb, mert a helyes mód megtalálására koncentrálna fenn áll a veszély, hogy kikerülünk a kreativitás folyamatából; *Belátási vagy felismerési fázis*: az „aha” élmény átélése, egy önkéntelen és hirtelen kialakuló mozzanat, amely világos, értelmes felismeréssé alakul át; *Igazolási (kivitelezési) fázis*: az ötlet megvalósítása, bizonyítása, cáfolata. A folyamat befejező részében az egyén az új felismerést ellenőrzi, kipróbálja, és egészen addig alakítja, amíg az megfelel saját elképzelései és a külvilág számára (Fazekasné 2014, 132).

Szentiványi Tibor (2000) szerint a verbális kreativitást az újszerű problémák meghatározásával, megoldásával fejleszthetjük. „Ezekre mondják azt, hogy újító, ötletes vagy eredeti megoldást talált, olyat, amilyen másoknak eszébe sem jutott. És itt ne műszaki feladatokra gondoljunk elsősorban, hanem a legtágabb értelemben vett hétköznapi helyzetekre. Például kiszóródott valami az asztalra, amit gyorsan és nyom nélkül kell összeszednünk, vagy leszakadt a télikabát gombja, és nincs a környezetünkben varrófelszerelés. Különösen bonyolult esetekben pedig meghökkentő és új megoldások választásával kiérdemelhetjük mások elismerését is. Mindezen lépések átfogó vizsgálata vezet el a kreativitáshoz, azon tulajdonsághoz, amely révén egy-egy feladat sikeresen megoldhatóvá válik” (Fazekasné 2014, 141).

A gyerekekhez a motoros kreativitás a mozgásélmény által közelebb áll, ugyanis mozgással a megértés és a bevésés, megőrzés, felidézés is jobb lesz (Fazekasné 2014, 142).

A kreativitás nem csak a gyermek saját tevékenységében hasznos, hanem előre mozdítója lehet a csoportos játéktevékenységeknek is (Mező 2015, 21). A gyerekek akkor tanulnak a leghatékonyabban, ha saját maguk próbálkozhatnak. Minden tevékenységükkel örömet akarnak szerezni, és akkor fokozzuk a kreativitásukat a legjobban, ha figyelmünkkel és bátorításunkkal, támogatjuk őket (Einon 2002, 9).

Taylor (1959) a kreativitás öt szintjét állapította meg:

- Expresszív, kifejező kreativitás: a rajzban és az építő jellegű játék során megnyilvánuló gyermeki szabad önkifejezés, amely segít a gyermeki kreativitás művelésében;
- Produktív kreativitás: az a szinten, ahol a gyerek képes a szabályok segítségével létrehozni egy terméket, megjelenhet a spontaneitás is;
- Inventív, feltaláló kreativitás: az emberek kisebb csoportjára jellemző, az a szint, ahol nehezebb összefüggéseket kell megtalálni/kitalálni, tökéletesíteni;
- Innovatív, újító kreativitás: a kivételes emberek szintje, ezen a szinten képesek megérteni a problémák mélységének valódiságát;
- Emergens, újat teremtő kreativitás: a legkiemelkedőbb emberek szintje, akik képesek forradalmi újítások eszközzésére. A tapasztalatgyűjtés, feldolgozás, absztrahálás és szintetizálás műveletei olyan szinteket öltenek, hogy nem mérhetőek össze a korábbi tapasztalatokkal (Fazekasné 2014, 133).

Mesterházi Zsuzsa (1998) szerint a nevelés folyamatában fontos szerepe van a vizuális kreativitásnak, a képi kifejezés, ábrázolás eszközeinek megismerésével segít saját

információink megjelenítésében. A vizuális nevelés segíti a kreativitás, képzelet, kézügyesség, eszközhasználati készségfejlesztés és az alkotó kifejezés fejlesztését az életkornak megfelelő mód és technika alkalmazásával (Fazekasné 2014, 136).

A fejlődés szempontjából, az egyén kompetenciái közül a kognitív kompetencia az, amely az információfeldolgozás pszichikus részéért felelős. A kognitív kompetencia alatt az értelmességet, észet és intelligenciát értjük (Stöckert 2011, 81). Az ötletalkotás egy problémára keres hatékony megoldást. Hatékony megoldást létrehozhatunk a már meglévő ismereteink összekapcsolásával; a világból vett információk beemelése által; vagy egy adott probléma és egy tudáselem összerendelése által (Kaszás 2017, 48-49).

A játék a legalkalmasabb arra, hogy a *gyermeki kompetenciákat* fejlessze. Krenz megfogalmazásában, a játék az *érzelmi, a cselekvési, a szociális és kognitív kompetenciák* fejlődésére hat (Stöckert 2011, 80). A pedagógusnak ezért törekednie kell arra, hogy a gyermekeket széleskörűen fejlessze, hogy a megszerzett tudást, illetve tapasztalatot, készségeket és jártasságot ne csak gyűjtse a gyermek, hanem majd a későbbiekben, más-más körülményekben is tudja azokat alkalmazni.

1.3. Az alkotó gondolkodásmód kialakítása és erősítése az óvodás gyermekek különböző tevékenységeiben

Maya Angelou szerint – „*A kreativitásod kimerülésétől nem kell tartanod. Minél többet használod, annál több lesz belőle*” (Kaszás 2017, 40).

Erika Landau a kreativitás megfogalmazásánál az alkotásra helyezi a hangsúlyt - „az a képesség, hogy a korábban elszigetelt tapasztalatok között kapcsolatokat találjunk, amelyek új gondolkodási sémák formájában, új tapasztalatokként, új elképzelésekként, vagy produktumként jelennek meg” (Landau 1974, 19).

A kreativitás tanulható, az egész életünkben jelen van, a problémáink megoldásainak keresése és kivitelezése során. Megjelenik a tudatos célképzés, a tudatos gondolati modellezés, ezáltal a kreativitás a személyiségünk részévé válik (Magyari 1993, 125).

Guilford véleménye szerint az egyes képességek és tényezők kreativitássá fejleszthetők és a kreativitás az egyik területről a másik területre átvihető. Szerinte a művészeti nevelés eszköz lehet a kreatív nevelésben. Ebből következően, tehát a kreativitás a tanulás bármely területén fejleszthető. Ezért bizonyos foglalkozások a kreativitásra nevelésben prioritást kapnak, a gyermeki szükségletekből (a mozgás és játék szükséglete) kifolyólag. A

kreativitásra nevelésben kiemelt szerepet kell szánni az alábbi műveltségterületeknek óvodás korban: művészetek, drámapedagógia, testnevelés, barkácsolás-kísérletezés. A barkácsolás magas értéket képvisel a gyerekeknél a megismerés folyamatában, a tapasztalatszerzésben, a konkrét gondolkodásban eszközeként van jelen (Landau 1974, 57-58).

A kreativitás minden gyermekben jelen van. Pedagógusként tehát feladatunk, hogy a gyerekekkel megismertessük a kreativitás jellemzőit, magát a fogalmat és készségszinten gyakorlatban segítenünk kell, hogy elsajátítsák a kreatív gondolkodás módszereit (Kaszás 2017, 22). Biztosítanunk kell egy fajta szabadságot, a játék során, ahol a kreativitásuk megjelenhet és támogatnunk kell a további fejlődésben (Jávorné et al. 2004, 25). Nekünk azt kell megtaníttatni velük, hogyan legyenek képesek egyedül sikeresen probléma megoldásra. Hogyan tűzzenek ki célt, amihez önállóan gyártanak ötleteket, amelyekből kiválasztják azt, ami által eljutnak a megoldáshoz (Kaszás 2017, 22).

Az óvodáskor természetes velejárója a kíváncsiság és a kérdezgetés. Ahhoz, hogy erősítsük és fejlesszük a gyermeki gondolkodást fontos, hogy fenntartsuk a gyermeki kíváncsiságot, türelmesen és érthetően megválaszoljuk a gyermek kérdéseit (Kürti 1985, 71).

Óvodás korban a gyermeki gondolkodásra az alkotó képzeleti működés jellemző, amelyben a képzelet sokszor szerteágazó, nem egyezik a valósággal, ami gyermek viselkedésében is észlelhető (Jávorné et al. 2004, 24). Az alkotó gondolkodás velejárója a szabad kezdeményezés, amely alkotó tevékenységben nyilvánul meg. A gyerek önállóan képes alkotni, újjáépíteni, változtatni (Kovács 1994, 230).

A tanulás életünk szerves része, hiszen ezáltal tapasztalatokat szerzünk. Az alkotó tanulás abban rejlik, hogy a gyerekek figyelmét a problémára irányítjuk, vagy az adott helyzetre, ami megoldást kíván, ezáltal fejlesztjük a figyelmüket (Kürti 1985, 75-76). A tanulás szükséges ahhoz, hogy a gyerekek felfedezzék, mely játéktartalmakat tudják megjeleníteni a valóságban és megtudják állapítani, hogyan oszthatóak meg másokkal (Erikson 2002, 218).

A 3-6 éves korra jellemző a tanulás kapcsán az önkéntelen tapasztalat szerzés, ami által a játék ezen kornak a fő tevékenységévé válik (Stöckert 1995, 75). Óvodás korban szükséges fejleszteni a kreativitást, mert a gyermek eredetisége ebben a korban a legeredményesebb. A kreatív gondolkodás fejlesztésére a legalkalmasabb mód a játék, mert játék során alakulnak, jönnek elő a kreativitás elemei, amelyeket majd a gyermekek a tanulás során és a későbbiekben hasznosíthat (Kovács 1994, 231).

A szerepjátékok a legalkalmasabbak, a kreatív gondolkodás alakítására, biztosítja a tartalmasan folytonos játékot, önállóságot, ezek pedig elősegítik a mozgékony és gyors gondolkodást (Kovács 1994, 232). A gyors gondolkodás kialakításában törekednünk kell a gondolatok mélyítésére, hogy a gyermek tevékenységeiben sikerélményekre, tapasztalatokra tegyen szert, mert ennek hiányában az építőjáték pontatlansággal járhat (Kovács 1994, 233). A konstruáló játékok fejlesztik a gyermek térben való tájékozódási képességét és segítik a szemléletes cselekvő szint kialakulását (Kovács 1994, 234).

Csikszentmihályi (2009) szerint ahhoz, hogy felszínre tudjuk hozni a kreativitást szükséges, hogy az egyén legyen flexibilis; szükséges egy olyan környezetre, amelynek vannak jelképes szabályai, amelyek hatással vannak az egyén kreativitásának alakulására; és egy olyan szakértői körre, akik ezt a változást jóváhagyják (Mező 2015, 20).

A három-négy éves gyermekek problémamegoldásában megjelenik a beszéd, ezáltal a játék tevékenység előtt előre egyeztetik a játékosok saját elképzeléseiket (Kovács 1994, 235).

Az alkotó jellegű tevékenység megjelenését nem csak kreativitásösztönző feltételekkel érhetjük el (Mező 2015, 20). Maga az egyén saját tevékenységében is képes alkotást létrehozni. Az alkotás öröme, ami a kreatív tevékenység megélése, amikor az egyén figyelmét és energiáját egy adott feladat végrehajtására összpontosítja. Ezen sikeres tevékenység révén boldogságélményhez jut a munka tevékenységben. Ez az élmény a későbbiekben is ösztönzi majd az egyént a további tevékenységek végrehajtásában (Stöckert 2011, 80).

Napjainkban életünk szerves része az internet és a különféle mobil eszközök. A mai generáció kreatív gondolkodásának fejlesztésében az elektronikus „kütyük” csak részben alkalmasak. Persze haladnunk kell a korral, de nem szabad hagynunk, hogy a gyerekek időközben elfelejtsék használni a fantáziájukat, és hogy hatalmukba kerítse őket a technika (Kaszás 2017, 23).

A kreativitás elképzelhetetlen a fejlett gondolati modellezés nélkül. A gondolati modellezés a mindennapi életben szoros kapcsolatban van az alkotó fantáziával, az alkotó képzelettel. Az alkotó gondolkodással tudunk új dolgokat létrehozni, fejlődünk, ez a képességünk különböztet meg minket az állatoktól, mivel mi képesek vagyunk az innovációkra. Az ember új alkotást hoz létre, halad, alkalmazkodik, megteremti saját életét. Fantáziánkat használva javítjuk életünk minőségét, pótoljuk a valóság hiányait, amivel fenntartjuk lelki egyensúlyunkat is (Victor 1992, 61-65).

Ahhoz, hogy a gyermekek alkotó gondolkodása fejlődhessen, szüksége van támogatásra, biztatásra és problémahelyzetekre, amiket megoldhat. Fontos, hogy bármilyen produktumot hoz létre a gyermek, a szülő pozitívan értékelje azt, hogy tovább megmaradhasson a felfedezés öröme (Einon 2002, 13).

II. FEJEZET. AZ ALKOTÓ JÁTÉK

A pedagógiai lexikon meghatározása szerint, az alkotó játéka a tevékenység, ami segíti a gyermek gondolkodásának erősítését alkotó tevékenységek gyakorlása által, mint a gyurma és kézimunka (Nagy 1997, 279). Alkotó játék bármelyik játékfajta lehet, szerepjáték, konstrukciós játék, építő játék, vagy akár a barkácsolás is, melyek tevékenységeiben a gyermek valami újat hoz létre, produktumot alkot (Körmöci 2015, 17).

Az alkotó játékok segítségével a gyerekek megtapasztalják az anyagokkal való bánásmódot, fejlődik a fantáziájuk, és megismerik az alkotás örömét. A gyermekek alkotóképességét legeredményesebben az építő- és összerakójátékok fejlesztik. Az építő tevékenységek alatt a gyermekek megismerkednek a játékeszközökkel, azok rendeltetésével, majd a gyakorlás hatására megismeri az építés szabályait, mozzanatait (Stöckert 1972, 311).

Alkotásnak nevezünk minden olyan új dolgot, amelyet a gyermek és az ember létrehoz, ezek értéknek számítanak. Alkotásnak számít a játékban egy új ábrázolásmód vagy egy rendrakás is (Körmöci 2015, 17).

Az alkotó konstruáló játékok típusai életkoronként változóak, eszközhasználatában a félkész elemektől az egész építőkockákig, nagyon sok típusát különböztetjük meg. A játszás fontos szerepet tölt be a gyermeki megismerés és fejlődés folyamatában, mivel ezzel a tevékenységével fedezi fel a gyermek környezetét és válik maga is cselekvő lénnyé (Kovács 1994).

2.1. Az alkotó játékok típusai

„A búzamaz nem attól nő, hogy parancsot kap. Hanem egyrészt a genetikai programtól, másrészt attól, hogy a jó kertész biztosítja az öntözést, a jó földet és a napfényt. Ettől nő az élet” (Stöckert 2011, 74).

A játék a gyermekkor fontos szükséglete, amely hatással van a gyermek fejlődésére. A gyermek játéka nem véletlen időfecsérlés, hanem komoly tevékenység (Várkonyi 1940, 141). Az óvodás gyermek számára a játék nem tevékenység, hanem életforma. Méhes Vera (1982) szerint a gyerekek játékeszközökkel és játékszerekkel játszanak. A játékszerek, olyan tárgyak, amelyet kifejezetten a játék szempontjából készítenek. Játékeszköznek nevezünk minden olyan dolgot, amelyet a gyerek a játékában felhasznál (Kádár-Bodoni 2010, 75).

Az óvodás korú gyermek számára a *játék* azért fontos, mert ezáltal fejlődik a személyisége. Pedagógiai szempontból, a gyermek kiélheti, feldolgozhatja az életben előforduló a még számára érthetetlen helyzeteket. Fontos, hogy a gyermeknek öröme legyen a játékban, kibontakozzon a vágya és ötletei. Játékeszközeit kreatívan használhassa. Az óvodai játék kétféle módon valósul meg:

- szabad játékban, spontán játék, amelyet a gyerekek szabadon kezdeményeznek;
- az óvónő által kezdeményezett játék, ahol az óvónő szerepe mintaadó a gyerekek számára (Zilahi 1996, 23).

Az óvoda mindennapjaiban a gyerekek többféle játékfajtaival játszanak, amelyben az alkotó játék is megnyilvánul. Minden játékfajta a maga sajátos módján alkalmas a kreativitás fejlesztésére. A tanulás és a munka is akkor a legeredményesebb, ha játékoskeretek között zajlik (Balogh 2005, 154).

A *gyakorló játék* a gyerekek az a tevékenysége, amelyben az ismétlések révén gyakorolja képességeit. Explorációs játék, melyekkel új ismeretek birtokába juthat, örömforrása a tárgyakkal végzett próbálkozásokból ered (Körmöci 2015, 270). Játék közben a gyermek különböző anyagokkal és eszközökkel ismerkedik, tapasztalatokat szerez, ami hozzájárul az értelmi fejlődéséhez (Balogh 2005, 154). Lehet belőle szimbolikus játék, szabályjáték és konstruálás vagy barkácsolás (Stöckert 2011, 60). A *gyakorló játék* kiinduló pontja a tevékenységből fakadó siker, ami arra készíti a gyereket, hogy megismétlje a tevékenységet. Ezen játék lényege, hogy a gyermekek egy tevékenységet ismételgetnek, amely számukra nagy örömet okoz (Bakonyi, Szabadi 1971, 85).

Szimbolikus játéknak nevezzük, azt a gyermeki tevékenységet, amikor behelyettesítéssel jelképes értelmet ad egy cselekvésnek, ez az a képesség, amely lehetővé teszi a kreativitást is. A szimbólumképzés szükséges a művészi alkotások létrehozásához (Stöckert 2011, 62). Óvodás korban a szimbolikus játék az uralkodó játékforma, amelyben a gyermek a valóságot próbálja beépíteni, befogadni saját játékos tevékenységeiben (Stöckert 2011, 64).

A *szerepjátékban* a gyerekek a képzelet segítségével, sajátos körülményeik között újra alkotják az őket körülvevő világot, a felnőttek viselkedését, viszonyát játékeszközök segítségével. Ez a játék a valóságon alapszik (Körmöci 2015, 271). A legfontosabb pedig, hogy feszültég-, szorongás csökkentő hatással bír (Berghauer-Olasz 2013, 110). A szerepekhez tartozó eszközök használata elősegíti a fantázia fejlődését, a pantomimszerű mozdulatokkal, egyben mozgáskoordinációja is fejlődik (Balogh 2005, 156).

Dramatizálás, az a játékfajta, amelyben a gyerekek egy mesét, dalt műszerűen játszanak el, adnak elő egyénileg megformázva. Az örömforrás a gyerekek számára a szerepek megformálásából ered, ilyenkor bárki bármivé „átváltozhat” (Körmöci 2015, 272).

A *bábjáték*, egy olyan játékfajta melynek eszköze a báb, ezen keresztül jeleníthetünk meg egy eseményt, vagy történetet. A bábjáték konstruálással is összeköthető abban az esetben, ha az eszközöket barkácsolással, mi készítjük el (Körmöci 2015, 274). Alkalmas a személyiség fejlesztésére (Maszler 2002, 75). A gyerekek kifejezőképességének és a nonverbális kommunikáció fejlesztésére alkalmas. A pszichológusok szemszögéből alkalmas a problémák megoldására, az érzelmi és esztétikai nevelés hatékony eszközei (Balogh 2005, 157).

A *konstrukciós játék* lényege, hogy valamit létrehozzunk. A konstruálás feszültség csökkentő hatásából ered a játék öröme. Lényege nem az, hogy végül mit alkotunk, hanem maga a folyamat, az eredmény saját egyedüli ötlettel vagy utánzással, milyen problémamegoldással valósult meg. Pedagógiai értéke a kreativitás fejlődése (Körmöci 2015, 274). A konstruálás olyan játéktevékenység, amely összekapcsolja a játékot a játékos viselkedésformákkal (Kovács 1994, 170). Ezen játékfajta fejlesztően hat a megismerő folyamatokra, a divergens gondolkodásra, a képzeletre, ezen belül is az alkotó képzeletre (Balogh 2005, 155).

A konstruálás alapja az *építő játéknak*, amely a gyakorló játékhoz is kapcsolódik. A gyerekek minta, vagy saját elgondolás alapján hoznak létre alkotásokat, akkor a legeredményesebb, ha a nevelői légkör is támogatja a kreatív megvalósítást (Körmöci 2015, 274). A tárgyak rakosgatásával fejleszti a manipulációt és az érzékelés-észlelést (Balogh 2005, 155). Az építőjáték tartalmasabban fejlődik együtt a szerepjátékkal, a szerepjáték során ugyanis be lehet építeni az alkotásokat a játék folyamatába (Kovács 1994, 170). Az építőjátékok esetében a gyerekek még nincsenek tisztában a funkciójukkal, sokszor csak nézegetik őket, és a felhasználásuk véletlenszerűen történik. Az építő elemek felhasználása eltérő. A nagycsoport végére a gyermekek játékára jellemző a témagazdagság. Ebben az életkorban fogékonyak az új információk befogadására (Bakonyi, Szabadi 1971, 99).

A *barkácsolás*, avagy a kézimunka, az a játék, ahol a gyerekek ajándéktárgyakat és a játékhoz szükséges tárgyakat készíthetnek, vagy javíthatnak meg. Több motívumból is eredhet, ha a gyerekek javítanak valamit, akkor a munkatevékenységhez sorolható. Ha azonban a motiváló erő váltja ki a cselekvést, abban az esetben a gyakorló játékokhoz sorolható, de ha az alkotás jellemzi, ebben az esetben konstrukciós játék (Körmöci 2015, 275).

Ezen játéktevékenységek azok, amelyek a legközelebb állnak a munkához (Balogh 2005, 157). A gyerek olyan tárgyakat készít, amelyeket a további játékában felhasznál, tehát, olyan hasznos produktumot hoz létre, aminek értelme van (Babodi 1976, 324). A gyöngyfűzés, szövés különböző formái által fejleszti a gyerekek kezügyességét, figyelemkoncentrációját, emlékezetét és képzeletét (Balogh 2005, 157). A játékelmény gazdagításával a barkácsolás segíti a kitartás, a tevékenység egyensúlyozottságát, és a problémák megoldására való törekvést (Kovács 1994, 202).

A *szabályjátékok* az elvárásokhoz való igazodás végett szükségesek. A szabályok betartása erősíti a gyerekek közösségi érzését, felelősségtudatát, feladattudatát mind mozgásos- vagy értelem fejlesztő szabályjátékok során. A szabályjátékokhoz tartozik a kirakós is, amely fejleszti a pontosság igényével az ujjak és a kézmozdulatok ki finom mozgást, alakészlelést és az alak-háttér elkülönítését (Balogh 2005, 158). Az óvodás korban még csak a szabálykövető viselkedés elemeit tartalmazó játékokról beszélhetünk, ilyen a bújócska vagy a fogócska, ugyanis az igazi szabályjáték csak a kisiskoláskorban kezdődik. Játékos kereteken belül alkalmasak a funkciógyakorlásra, vetélkedésre (Vajda 1999, 134).

A játék minden fajtája elősegíti a gyerekek fejlődését, mint értelmi és érzelmi szinten. Lehetőséget ad számos új dolog kipróbálására, a funkciók gyakorlására, a szerepek és helyzetek átélésére és kipróbálására, melyekre majd csak a későbbiekben fognak megérni (Vajda 1999, 134).

A játék terepe alkalmas arra, hogy szemléltesse a gyermek akarati-érzelmi életét. Általában a gyerek, játék közben aktívan tevékenykedik, beleéli magát az adott szerepbe és szívesen kezdeményez. A játék keretein belül felfigyelhetünk fejlődési zavarokra is, amelyek esetében a következő játéktípusokat különböztetjük meg:

- Szorongó gátolt játék: a gyermek nem kezdeményez, bátortalan, nincsenek saját ötletei;
- Felületes, kapkodó játék: nem képes megmaradni egy adott játék mellett, tevékenységében kapkodó, figyelmetlen;
- Kényszeres játék: a gyermek leragad egy eszköz mellett, tevékenységéből hiányzik az eredetiség, kezdeményezés;
- Agresszív-romboló játék: az adott játék stílusában a gyermek szándékosan tönkreteszi, megsemmisíti csoporttársai játékát (Berghauer-Olasz 2013, 111).

2.2. Az alkotó játékok pedagógiai - pszichológiai értéke

„Az óvoda nem arra való, hogy az iskolára készítse elő a gyereket! Az iskolába pedig nem iskolás, hanem óvodás gyerek megy. Az iskolának kell tehát felkészülnie az óvodás fogadására... Lassan hét-nyolc éves kor között, nagy egyéni eltérésekkel lesznek iskolaérettek a gyerekek,„ – Verkedy Tamás (Stöckert 2011, 82).

Az ENSZ Gyermekjogi Bizottsága a Gyermeki jogok egyezményéhez kapcsolódó 17. számú általános kommentárjában a játék funkcióit részletesebben értelmezi:

„A játék és szabadidő elengedhetetlen feltétele a gyermekek egészséges fejlődésének és jól-létének, valamint a kreativitás, képzelet, önbizalom, önállóság fejlődésének, továbbá a fizikai, szociális, értelmi és érzelmi stabilitásnak és készségeknek. Minden tekintetben hozzájárulnak a tanuláshoz és a mindennapi életben való részvételhez, és már csupán az élvezet és az öröm révén is belső értéket képviselnek a gyermek számára. Kutatási eredmények támasztják alá, hogy a játéknak központi szerepe van a fejlődés iránti spontán késztetésben, továbbá, hogy különösen az első életévekben, jelentős szerepet játszik az agy fejlődésében. A játék és a szabadidő segítik a tárgyaláshoz/egyezkedéshez, érzelmi egyensúly megtartásához, konfliktusok megoldásához és döntések meghozatalához szükséges képességek kialakulását” (Nyitrai-Korintus 2017, 11).

A játék olyan tevékenység, melynek közvetlen haszna nincs, magáért a cselekvésért történik. Ez nem azt jelenti, hogy a játék haszontalan, épp ellenkezőleg, hiszen a játék nélkül a gyermek képtelen az érzelmi, értelmi fejlődésre (Kovács 1994, 171). A gyermeki játék öntudatlan (Várkonyi 1940,144). A gyermek számára a játék folyamat segít feldolgozni a környezete történéseit (Stöckert 2011, 75).

Karl Groos és Carr a játékot a céljából értelmezik, miszerint a játék az a tevékenység, amely felkészíti a gyereket a mozgások gyakorlásával, és új képességek szerzésével a későbbi életére. Buytendijk szerint a játék nem ösztönből ered, hanem a környezettel való kapcsolatba kerülést jelenti, az ifjú kor kiváltsága (Várkonyi 1940, 127).

A játék folyamat során tanul a gyermek, utánoz, gyakorol, olyan dolgokat, amelyeket a felnőttektől látott. A jutalom, pedig az ebből származó örömforrás, hogy számára tetsző dolgot hozott létre (Kádár-Bodoni 2010, 68). Csepregi Gábor szerint a játék találkozások sorozata, amelyek tanulást eredményeznek, és háromféle találkozást különböztet meg: önmagunkkal, embertársainkkal és a tárgyi világgal való találkozást. Tehát a játék során a gyerek megismeri saját magát, ebben az állításban egyezik Freud állításával, miszerint saját

problémái és a külvilág érthetetlen dolgainak megismerésére törekszik. A játékban feldolgozhatja, „kijátssza magából” vágyait, emlékeit, problémákat, vagy környezetével való viszonyát is (Stöckert 2011, 76).

Az élmények feldolgozásának módjai a képzelet és a játék. Ennek az értelmezésnek köszönhetően a játékot terápiaként is alkalmazzák. Piaget (1978) és követői – a konstruktivizmus képviselői – szerint a gyermek „maga építi fel (alakítja ki) a tudását”, vagyis a játék az értelmi feldolgozás, illetve a tanulás egyik módja. A szociokulturális értelmezés követői Vigotszkij (1967) elméletének keretei között a játéknak az egyéni, értelmi (kognitív, megismerő) fejlődés társas környezet által való meghatározottságát hangsúlyozzák, miszerint a játéktevékenységet az interakciók hatására alakuló társas-, értelmi- és érzelmi fejlődés keretein belül szükséges értelmezni. Ahhoz, hogy a gyermek játékában túljusson a szenzoros és motoros szinten, hogy kialakuljanak a fejlettebb játék előfeltételei, szükség van a felnőtt és a gyermek együtt játszására is, nemcsak a gondozási és egyéb tevékenységek során végbemenő interakciókra (Nyitrai-Korintus 2017, 9). Az óvodai játék tapasztalatai belső tudássá válnak, mindent ki lehet próbálni benne (Kádár-Bodoni 2010, 69).

A játék nem csak a tanulási folyamatok fejlődését segíti, hanem hozzájárul a társas helyzetekben való viselkedés elsajátításához, a stressz-kezelés és a problémamegoldás megfelelő módjainak kialakulásához (Nyitrai-Korintus 2017, 14).

A játéksz pszichológia sok játéktípust különböztet meg, amelyek különböző korban jelennek meg, vagy éppen kopnak ki a gyermek, a gyermekek játécai közül. A kisebb és középső csoportosok is szívesen vesznek részt alkotó jellegű tevékenységekben a játék során. A nagycsoportosok azok, akik már ügyesen és lelkesen végeznek minden feladatot. A barkácsolás és a gyermekmunka az alkotás folyamatában és az óvodai élet mindennapjaiban jelen van és összekapcsolódik. Fontos, hogy a gyermekmunka minden esetben a gyerekek életkorához és fejlettségi szintjéhez alkalmazkodjon. A kisebbeknél az önkiszolgáló feladatokban-, a középső csoportban a naposság teendőiben nyilvánul meg a gyerek munka, amely a gyerekek szociális fejlődését segíti, ugyanis már nem csak saját magáról, de társairól is gondoskodik. A gyermek csak addig talál örömet ezekben a dolgokban, amíg hasznosnak és fontosnak találja és számára az adott feladat megfelelő, azaz el tudja végezni azt (Berghauer-Olasz 2013, 112). Nagy László (1904) szerint, az ember életében minden szakasznak fontos feladata van, nem szabad megbolygatni, hagyni kell a maga ütemében kibontakozni (Stöckert 2011, 82).

A szociális készség, a társas érintkezéshez szükséges készség a gyerekek közötti játékban, otthon a testvérekkel, vagy az óvodában a csoportközösségben is folyamatosan fejlődnek (Kovács-Baffy 1984, 85).

A játék alatt jobban fejlődnek a gyermek interperszonális kapcsolatai, beszélgetés, barátkozás és közös játékelmények, mind-mind hozzájárulnak a gyermekek közötti kapcsolatok, illetve a magatartás kialakulásához (Berghauer-Olasz 2013, 110).

Csoma Gergely úgy vélekedik a játékról, hogy az óvodáskor végén nem szűnik meg, megkönnyíti a gyermeki tanulást az iskoláskorban, és az óvodai indíttatású iskoláknak ezen intézmény nevelési keretein belül kellene kibontakoztatni az iskolai tevékenységformákat (Stöckert 2011, 82).

A játékok során, törekedni kell az empátia, beleérző képesség fejlesztésére. A gyermeknek tudni is kell tiszteletben tartani más tulajdonát is. Hogy áttudja érezni, mennyire fontos a másik számára saját építménye, ugyanannyira fontos a többiek számára is a sajátjuk. Továbbá az építőeszközök közösek, és tudni kell megosztani igazságosan egymással. Közös építési tevékenység során pedig tudniuk kell együtt egymásért összedolgozni. A közös munka erősíti a barátságot. A legfontosabb szociálisan fejlődő készségek tehát: empátia, együttműködés, érzelmi fejlődés (Körmöci 2019, 81).

A konstrukciós játék pedagógiai értéke a kreativitás fejlődése, ezzel együtt a megfigyelés, emlékezés, képzelet, problémamegoldás és a képzelet is fejlődik (Körmöci 2015, 130). A tárgyakkal való játék lehetővé teszi a problémamegoldó képesség fejlődését. A beszéd, a nyelv fejlődésével kapcsolatos játékok magányos és társas helyzetekben egyaránt megfigyelhetők monológként, illetve szerepjátékok során, akár ismétlések, akár humoros szókapcsolatok alkalmazásával. Ezek során fejlődik a hangképzés, gyarapodik a szókészlet, rögzülnek a nyelvtani fordulatok, kialakulnak a jelentések és a nyelvhasználat szabályai (Nyitrai-Korintus 2017, 20).

Fontos, hogy az óvodapedagógus elfogadja a gyerek helyes megoldásait, akkor is, ha nem egyezik az elképzeléseivel. Ösztönözze a gyerekeket az önmegvalósításra, hogy önállóan is képesek legyenek a probléma megoldására, saját ötleteik behelyettesítésével. Ezzel megalapozhatjuk a gyerekben az alkotó életvezetésre való alkalmasságot (Körmöci 2019, 74).

2.3. Az építő- és konstruáló játék szerepe a gyermek óvodai fejlesztésében

„Az ember akkor igazán ember, amikor játszik” – F. Schiller
(Kádár-Bodoni 2010, 67).

A *konstruáló és építőjáték* olyan cselekvés, amelyben a gyermek játékeszközökből és félkész elemekből hoz létre alakzatokat és építményeket (Maszler 2002, 63). A konstruálás legegyszerűbb formája az *építőjáték*, amely azért történik, hogy létrehozzunk valamit. Az *építő- és konstruáló játékok* általános eszközei az építőkockák, félkészelemek és különböző anyagok, anyagfélések és tárgyak. Az építőelemek kedvelt eszközök, amelyek már a kiscsoporttól kezdve jelen vannak. A kiscsoportban ismerkednek meg a gyerekek az építő konstruálójátékkal, ebben a korban sajátítják el az összeillesztés szabályait (Körmöci 2015, 274).

A *konstruálójáték* és az *építőjáték* között az eszközhasználatok és a felhasznált elemek végett érdemes különbséget tenni. Mind két játéktípus művelethangsúlyos játék, előre megtervezett rendben, valami új dolog létrehozásáért történik (Maszler 2002, 64).

Minden korosztályban temérdek lehetőség áll a gyerekek előtt a játék során a konstruálás szempontjából, ugyanis bármiből lehet építőjáték. Kezdetben az elemek rakosgatásával hozzák létre a gyerekek az első építményeket, így a *konstruáló és építőjátékok* a *gyakorló játékból* fejlődnek ki (Maszler 2002, 63). Az *építőjátékok* a *szerepjátékok* keretén belül bontakoznak ki a legteljesebben. A konstruálás fejlődésének szakaszai:

- a különböző építőelemekkel folytatott építőjátékok
- alkotások félkész elemekből
- alkotások különböző anyagokból

Az óvodás gyermek kedvelt játéka az *építőjáték*. Bármilyen dologgal tud valamit kezdeni, nem szükségesek számára kifejezetten építésre gyártott eszközök. Előszeretettel játszik alakítható, formálható dolgokkal, mint a homok, gipsz és nem utolsósorban a gyurma (Vajda 1999, 134). Az *építőjáték* iránti érdeklődés kialakításának feltétele, hogy felkeltsük a gyermekben az építés és az alkotás iránti érdeklődést (Kovács 1994, 205).

A játékkészletek nagy része többnyire mértani testekből állnak (hasáb, henger, kocka, kúp). Ezek a játékeszközök készülhetnek természetes anyagokból, fából, fémből, műanyagból és akár ezeknek az anyagoknak a kombinációjából. Azonban vannak olyan készletek, amelyek kész elemekkel is rendelkeznek (kerék, tető oszlop, kormány), működésbe hozható szerkezetek, amelyek a létrehozott alkotás működtetésére szolgálnak.

Méreteiket tekintve lehetnek maguk az alkotás, vagy ha kisebbek akkor az alkotás kiegészítői (Maszler 2002, 64).

Szerkezetüket tekintve megkülönböztetünk tematikus építőjátékokat és meghatározatlan rendeltetésű anyagokat. Ezeket azonban csak azok tudják használni, akik tudják a felhasználásuk technikáját és rendelkeznek ismeretekkel az adott eszközről. Törekednünk kell arra, hogy minden gyerek tudjon megismerkedni és tudja használni ezeket az eszközöket (Kovács 1994, 169).

Az építőkockák, kisebb nagyobb kockák sokféle variációban építhetők egymásra, vagy kombinálhatók egymással. Csak a gyerek fantáziája szabja meg, hogy az egyes kockákat hogyan használja a gyerek a játék ideje alatt, így a saját elképzelései alapján mindig valami újat hozhat létre. Közben saját maga fedezheti fel az építés fizikai korlátait. Megtanulja, hogy milyen módon tudja egyensúlyozni az egyes elemeket úgy, hogy az építménye ne dőljön össze. Idővel rájön arra is, hogy ezek az építőkockák egymással helyettesíthetők, helyzetük változtatható, és különböző formájú építménybe rendezhetők (Bakonyi, Szabadi 1971, 99).

A *konstruáló játékoknál* legtöbbször a gyerekek gyári félkész elemeket használnak, mint a legó. Hátránya, hogy a gyerekek ezeket az eszközöket nem tudják kombinálni gyári jellegük miatt, mint az *építőjáték* eszközeit más eszközökkel. Előnye azonban, hogy szabad teret ad a gyermek saját elgondolásainak a megvalósítására, mivel többféle módon is illeszthet össze elemeket (Maszler 2002, 64).

Az *építőjátékok* nagy szerepet játszanak az érzékelés-észlelés folyamatában (Balogh 2005, 155). Az *építőjáték* a játéktípusokon belül egy olyan kategória, amely felnőtt korunkig elkísér bennünket, életkoronként más formát öltve. Ez azért van, mert az építőjáték valójában mindenből egy kicsi. Egy építési folyamatot motiválhat csak az alkotás öröme, vagy lehet a szerepjáték része, de az eszközkészítéshez is köze lehet. A legkisebbek általában az alkotás öröméért teszik ezt a tevékenységet, legtöbbször nem is erre a célra szolgáló, minél különféle tárgyakat felhasználva ezáltal. Később már rendeltetésszerű tárgyakat használ és értelemszerűen rendezi el az eszközöket, szabályok szerint halad (Maszler 2002, 63).

Az *építőjáték* iránti érdeklődés feltétele, hogy kialakítsuk az építés és az alkotás iránti érdeklődést. A gyermekekben alapjában véve van érdeklődése az építőjátékok és építésre szolgáló eszközök iránt azonban, ha azt szeretnénk, hogy a gyerekek eziránt való kíváncsisága bővüljön és megújuljon, gondoskodnunk kell ezen dolgoknak a

megerősítéséről. Ezt a megerősítést elérhetjük dicsérrettel, motiváló megjegyzésekkel és ezek által ösztönözzük újabb cselekvésekre a gyereket (Kovács-Baffy 1984, 91).

A gyerekek az építést akkor is újakezdik, ha sikeresen felépítették az elkezdett alkotást. A későbbiekben a szerepjáték hiányzó elemeit építőelemekkel pótolja. Ezekből az alapokból bontakozik ki a *konstruáló játék* az óvodás korban. Kiscsoportban a gyerekeket még vonzza az építő elemekkel végezhető tevékenység. Ezért nem a szerepjáték indíttatásából, vagy azért, mert építőmesterek, kezdenek *konstruáló játékot* játszani, hanem csak a szórakoztatás céljából végzik. A konstruálást két féle képen is felfoghatjuk, az egyik amikor a gyerek egy minta alapján kezd el építeni, a másik, amikor megkapja a feladatot, elmagyarázzák a gyerek számára a feladatokat és biztosítják a feltételeket, amelyek mellett építhet (Körmöci 2015, 267).

A konstrukciós játék olyan játéktípus, amely azért történik, hogy valamit létrehozzunk, pedagógiai értéke a kreativitás fejlődése, ezzel együtt a megfigyelés, emlékezés, képzelet, problémamegoldás és a képzelet is fejlődik. Lényegében nem csak a produktum a fontos, hanem a folyamat is - utánzás, leleményesség, problémamegoldás- ami elvezeti ahhoz, hogy megalkotja a végeredményt (Körmöci 2015, 130).

A *konstruáló játékok* fejlesztően hatnak a gondolkodásra, megismerő műveletekre, divergens gondolkodásra, a képzeletre itt leginkább az alkotó képzeletre (Balogh 2005, 155). A konstruálás átmenet a játék és a munka között. Főként a nagycsoportban önállósodik ez a játék, és függetlenedik a szerepjátéktól. Jelentősége az óvodáskorral nem szűnik meg, sőt kisiskoláskorban egyre inkább felveszi a munka jegyeit. A konstruálás kibontakozása a technikai nevelés keretében az iskoláskorra esik. A *konstruáló játék* megmozgatja a gyermeki képzeletet, produktumában felfedezhetjük az alkotás célját. Piaget értelmezése szerint a konstruáló tevékenység néhány mozzanatában már a munka folyamatához is kapcsolódik (Kondacs 1994, 34-35). A munkához való kapcsolódás a barkácsolás tevékenységével magyarázható. Erősen építi a csoportszellemet, közösségformáló hatással bír. A barkácsolás fejleszti a kitartást, a stabil tevékenység megvalósítást, illetve segíti a nehézségek együttesen történő leküzdését (Kovács 1994, 202).

Az *építőjáték* fejlesztő hatása életkoronként más és más. A legelsőnek megjelenő fejlődési terület az én-tudat. A kisgyermeknél az „én vagyok” és az „én csinálom” között nagyon szoros a kapcsolat. Az építés segíti az első mozgásos tapasztalatokat (Bakonyi, Szabadi 1971, 103).

A gyermekeket életkoruknak megfelelően meghatározott módszerekkel fejlesztjük az óvodában tevékenységhez és tartalomhoz kötve. A három-négy évesek fejlesztésének tartalmát az óvoda az anyagokkal, eszközökkel azok használatának technikáival való ismerkedésre alapozza. Tevékenységeik a képalakításban, gyurmával való alakításban és építésben bontakozik ki, amelyeket önállóan saját elképzelésük, élményeik alapján alakítanak. Sok gyakorlás, bemutatás módszerével, melynek eredményekét elsajátítják a feladatokhoz szükséges tapasztalatokat (Kondacs 1994, 48).

A testtudat és a testkép együtt járó fogalmak, mivel az építés folyamata alatt a gyermek nem csak a mozgó ujjait fedezi fel, hanem annak további részeit, sajátosságait, hosszúságát, nagyságát, hogy építésnél milyen magasságban tud még haladni, illetve mennyi építő eszközt tud egyszerre kézben tartani (Bakonyi, Szabadi 1971, 103).

Négy-öt éves korban a fejlesztés tartalma a már meglévő élményekre, elképzelésekre, tapasztalatokra alapoz. Fejlődik a gyermek vizuális képessége az alkotó-alakító tevékenységek lehetőségei által, az ezekkel való játék, illetve elkészítés és akár már díszítés során. A képalakítás gazdagabb formában jelenik meg- formafejlődés, színhasználat, kompozíciók terén. A gyurmával való formázás alkalmával a formák látványosan tagoltak, képesek emberi- és állati formák alakítására. Az építésben jól alakítják ki alkotásaikat- vár, alagút, sátor- a térben. Az alkalmazott módszerek a már meglévő tapasztalatokra alapoz (Kondacs 1994, 48).

A következő fogalmak a finommotorika, más néven kézügyesség és az eszközhasználat. Már kiskorban tudnia kell a gyermeknek uralnia a kezét, megfogni a tárgyakat. Ahogy nő és fejlődik, képes lesz egyre finomabb mozdulatokat végezni az építés során, koncentrálni, hogy ne tegyen kárt az építményében. A kézügyességet fejleszti a gyurma-, homok játékok és a gyöngyfűzés. Fontos a kézügyesség fejlesztése kiskorban, ezek elengedhetetlenek az íráskészség kialakulásánál a későbbiekben (Bakonyi, Szabadi 1971, 103).

Az öt-hat-hét éves korúak fejlesztésének tartalmi központjában a kifejezés képi-plasztikai megjelenítés, a környezetalakítás és a tárgykészítés áll. Közös kompozíciók, új technikai megoldások, változatos anyag és eszközhasználat, makettek, modellek alkotása jelenik meg. Alkalmazott módszerek terén figyelembe kell vennünk a gyermeki önállóságot és saját kifejezőmódot, hagynunk kell a meglévő tapasztalatokat szabadon kiegészülni (Kondacs 1994, 49).

Az iskolás korra a gyerekek arra is rájönnek, ha kombinálják, vagy ha két botot összeragaszt, azzal ki tudja piszkálni az ágya alá esett tárgyat és ebben a tevékenységben

már a barkácsolás is jelen van (Kádár-Bodoni 2010, 17). A konstruálás fokozatosan megy át a játéktevékenységből, nagyobb korban már szabadidős tevékenységként is megjelenhet (Maszler 2002, 65).

A gyerekek képesek magukat alárendelni valamilyen célnak. A kétfajta tevékenység célja a fejlődés folyamatában egymás által lesz motivált. Ugyanis, ha a gyereknek az építés során megvan a sikerélménye és van kedvenc játéktémája, ezt a két tevékenységet szívesen kapcsolja össze egy játékba. A játékokban szerzett tapasztalatok által változik a gyermek magatartása. A játék során az együttműködés különböző formákban nyilvánul meg, a játékelgondolás egyeztetése is lényeges elemmé válik. Ezek az együttműködési formák már újszerű magatartást igényelnek (Kovács 1994, 199).

A látáshoz és vizuális érzékeléshez tartozik, hogy megtudja különböztetni a tárgyakat színük, alakjuk és összetevőik alapján. A tér-érezékelés segít abban, hogy megtudják érteni és határozni a távolabb – közelebb, lentebb – fentebb jelzőket játékukban, még azelőtt, hogy megértenék ezen viszonyítók jelentését (Bakonyi, Szabadi 1971, 104).

A valóság leképezéséhez, az *építőjátékok* használata segít, hogy mit mihez lehet építeni, mi marad meg és mi dől össze. A fantázia fontosabb szerepet tölt be a gyerekeknél, mint csupán képzelőerő. Segít számukra feldolgozni az átélt élményeiket játékaik során. Az építés segít a szabálytudat fejlődésében is, hiszen a gyerek is megtapasztalja, hogy vannak olyan szabályok, amelyek nem megkerülhetők, mint a gravitáció vagy a formák által korlátozott lehetőségek. Valamint a közös játék során is vannak olyan szabályok, amelyekkel jó, ha tisztában vannak. Eleinte bosszantja őket, de rájönnek, hogy ezek hasznosak (Kovács 1994, 230).

III. FEJEZET. AZ ALKOTÓ JÁTÉKOK HATÁSÁNAK VIZSGÁLATA AZ ÓVODAI KREATIVITÁSFEJLESZTÉS FOLYAMATÁBAN, A MUNKÁCSI-, A NAGYSZÖLŐSI- ÉS A BEREKSZÁSZI JÁRÁRÁSOK MAGYAR NYELVŰ ÓVODÁIBAN

Az építő konstruáló játékok típusai életkoronként változóak, a félkész elemektől az egész építőköcskákig, nagyon sok típusát különböztetjük meg. Ezeknek a típusoknak az összetétele és mérete is többféle lehet. A gyermekek alkotókészségét leginkább az építő- és összerakójátékok fejlesztik.

A kompetencia nem redukálható, csak mennyiségi mutatókkal jellemezhető (Stöckert 2011, 81). A konstruáló és építő játékok játssza fontos részei a gyermekek mindennapjainak. Ezek a játékok hozzájárulnak többek között a személyiség fejlődéséhez, a kreatív gondolkodás kiteljesedéséhez, a gyerekek finommotorikus képességeinek- és készségeinek fejlődéséhez, a logikus gondolkodás meglétéhez, amelyek alapjaiul szolgálnak az iskolaérettségnek.

A kreativitás vizsgálása és fejleszthetősége napjainkban fontos kérdésnek számítanak, ugyanis a kettő nem létezhet egymás nélkül. Ahhoz, hogy be tudjuk bizonyítani a kreativitás fejleszthetőségét, viszonyítanunk kell az elért eredményt egy kiindulási alaphoz (Mező 2015, 14).

A vizsgálat két részből áll. Az első rész kérdőíves módszer alkalmazásával történt, ami az óvónők véleményét, válaszait tartalmazza, valamint a második részben egy kreativitásvizsgálathoz szükséges tehetségazonosító skálát alkalmaztunk, ami a nagycsoportos gyerekek kreativitás szintjét volt hivatott felmérni az óvónők értékelése által. A vizsgálat célja az volt, hogy meggyőződjünk az óvodás korú gyerekek kreativitás terén milyen fejlettségi szinteket érnek el és az óvónők milyen tevékenységekkel segítik elő a kreativitás fejlesztését.

Ebben a fejezetben azokra a feltevésekre keressük a válaszokat, miszerint a gyermeki kreativitás- illetve kompetenciák fejlesztése óvodás korban az alkotó játékok segítségével és alkalmazásával fejleszthetőek. A 4-6 éves korosztályú, nagycsoportos gyerekek kreativitása legjobban az alkotó tevékenységek által fejlődik, mivel az alkotó játékok hatással vannak a kompetenciák fejlesztésére, továbbá az alkotó játékok segítik a gyermeki kreativitás fejlesztését és hozzájárulnak a gyermekek problémamegoldó képességének kialakulásához is az építő és konstruáló játékok technikai alkalmazása és kompetenciák tanítása révén,

valamint mivel többnyire a konstruáló és építő játékok a fiúk körében kedveltebb játéktípusok, ezért a fiúk kreativitás szintje magasabb a lányok kreativitás szintjénél.

3.1. A vizsgálat bemutatása és módszere

Vizsgálatot a beregszászi-, munkácsi- és a nagyszőlősi járásokban végeztem, ezekből a járásokból hat magyar nyelvű óvodába sikerült a kérdőíveket kitöltetni.

A kérdőívben a szakirodalom szempontjából számomra érdekesnek vélt kérdések kerültek be, melyeket napjainkban érdemes vizsgálni a gyermeki kreativitás alkotó játékban való fejlődése szempontjából. A kérdőívben óvónőknek szánt kérdések szerepelek a kreativitással, a kreativitás megnyilvánulásával és kompetenciák fejlesztésével kapcsolatban, konstruáló játékokkal és alkotó játékokkal, valamint típusaikkal és eszközeikkel kapcsolatban, illetve az óvónők szokásaival kapcsolatban, hogy milyen tevékenységeket szerveznek a gyermeki kreativitás fejlesztése érdekében, illetve milyen módszerekkel mérik ezt a folyamatot. Elsősorban azért ezek a kérdések kerültek a kérdőívbe, mert az óvónők kérdésekre adott szubjektív válaszai segítségével, képet kaphatunk arról, hogy napjainkban itthon, Kárpátalján, a magyar nyelvű óvodákban milyen eszközök és tevékenységek alkalmazásával alakítják a gyermekek kreativitásának fejlődését, valamint meggyőződhetünk arról, hogy helyesen alkalmazzák az alkotó játékokat a gyermeki kreativitás és problémamegoldás hatékony fejlesztése érdekében. Másodsorban pedig a kérdőívre kapott válaszokból kiderül, hogy mely tevékenységekben fejlett a gyermekek kreativitása és milyen kompetenciák fejlettebbek a nagycsoportos óvodások körében.

A kérdőíveket elsősorban személyesen és elektronikusan sikerült eljuttatni az óvodákba. A vizsgálat első részének elvégzéséhez az 1. sz. mellékletben található kérdőívet alkalmaztam. A vizsgálatot három járás magyar nyelvű óvodáiban végeztem el, a *munkácsi járásban* a derцени „Szivárvány” Óvodában és fornoszi „Tündér Ilona” Óvodában, a *beregszászi járásban* a Gáti „Hópehely” Óvodában, kigyósi „Kék Nefelejcs” Óvodában, Beregszászi 6. Számú Bölcsöde-Óvoda, valamint a *nagyszőlősi járásból* a gyulai „Harmatcsepp” Óvodában. Három óvodába Fornosi Tündér Ilona Óvoda, Derceni Szivárvány Óvoda és a Gáti Hópehely Óvodába sikerült személyesen eljuttatni a kérdőíveket. Továbbá elektronikusan a Gyulai Harmatcsepp Óvoda, Kigyósi Kék Nefelejcs Óvoda és a Beregszászi 6. Számú Mese Bölcsöde-Óvoda kapta meg a kérdőíveket. A kérdőíveket az említett óvodák nagycsoportjaiban dolgozó nevelőnők töltötték ki,

mindegyik csoportból 2 személy. A vizsgálatot azért a fent említett óvodákban végeztem el, mert jó lehetőség volt számomra, mivel az óvodák a szülőfalumban és közelében, illetve a szomszédos járásokban találhatóak és az óvónők is segítőkészek voltak.

A második részben a gyermeki kreativitás fejlettségi szintjét mértem fel, az óvónők válaszai alapján. A felmérést a Tóth-féle Becslő Skálából a tehetség azonosítására vonatkozó űrlapot használtuk segítségül (Balogh, Tóth 1999, 30) (2. sz. Melléklet). Szükség volt kisebb változtatásokra (3. sz. Melléklet), mivel a kutatás óvodás gyerekekkel kapcsolatos. A hat óvodában a nevelők száz gyerekre töltötték ki az űrlapot.

Az űrlapmintán szereplő kreatív képességek szintjét kellett a nevelőknek megjelölni egy és öt között, a csoport összes gyerekére külön-külön kitöltve az űrlapot. Az értékeket összesítve megkaptuk a nagycsoportos gyerekek kreativitás szintjét az óvónők értékelése által. A vizsgálat célja az volt, hogy meggyőződjünk az óvodás korú gyerekek kreativitás terén milyen fejlettségi szinteket érnek el.

A szakirodalom feldolgozásával kapcsolatban szakmai szempontból, érdekessé vált számomra, hogy a kárpátaljai magyar járások magyar óvodáiban, milyen mértékben figyelnek oda a kreativitás fejlesztésére az óvónők, tisztában vannak-e a kreativitás fogalmával és ezen belül milyen játékokat alkalmaznak a kreativitás fejlesztésére a mindennapi tevékenységek szervezésében.

Vizsgálattal szeretném bizonyítani feltevéseimet, miszerint a 4-6 éves korosztályú, nagycsoportos gyerekek kreativitása legjobban az alkotó tevékenységek által fejlődik, továbbá az alkotó játékok hatással vannak a kompetenciák fejlesztésére, az alkotó játékok segítik a gyermeki kreativitás fejlesztését és hozzájárulnak a gyermekek problémamegoldó képességének kialakulásához is az építő és konstruáló játékok technikai alkalmazása és kompetenciák tanítása révén. Mindezek mellett pedig a konstruáló és építő játékok játszása hozzájárul a magas kreativitás szint eléréséhez.

3.2. A kutatás elemzése

A kérdőívben nyitott kérdések szerepeltek, ezen belül a témával kapcsolatos alapkérdésekből és ellenőrző kérdésekből állítottam össze. A vizsgálat kérdőíves módszer által, írásbeli kikérdezéssel történt.

A visszakapott kérdőíveket figyelmesen és pontosan néztem át és ellenőriztem le a kapott válaszokat. Először óvodák szerint csoportosítottam a kérdőíveket, ezt követően

összehasonlítottam és feljegyeztem mindegyik óvónőtől kapott választ. A válaszokat sorban dolgoztam fel, az első kérdéstől kezdve. Az adatok feldolgozásához táblázatokat készítettem, amelyekben rögzítettem a válaszokat. Legtöbb esetben a táblázatokban kapott válaszokat a jobb áttekinthetőség és az eredmények szemléltetése miatt grafikonokban is szemléltettem.

A vizsgálat első részének elvégzésére a kérdőívet 12 példányban juttattam el a nagycsoporton lévő óvónők számára. A kitöltött kérdőívekre hat óvodából 12 pedagógus választ kaptam meg a három járásból összesen száz gyerekre vonatkozóan.

A kérdőív eredményeinek elemzése:

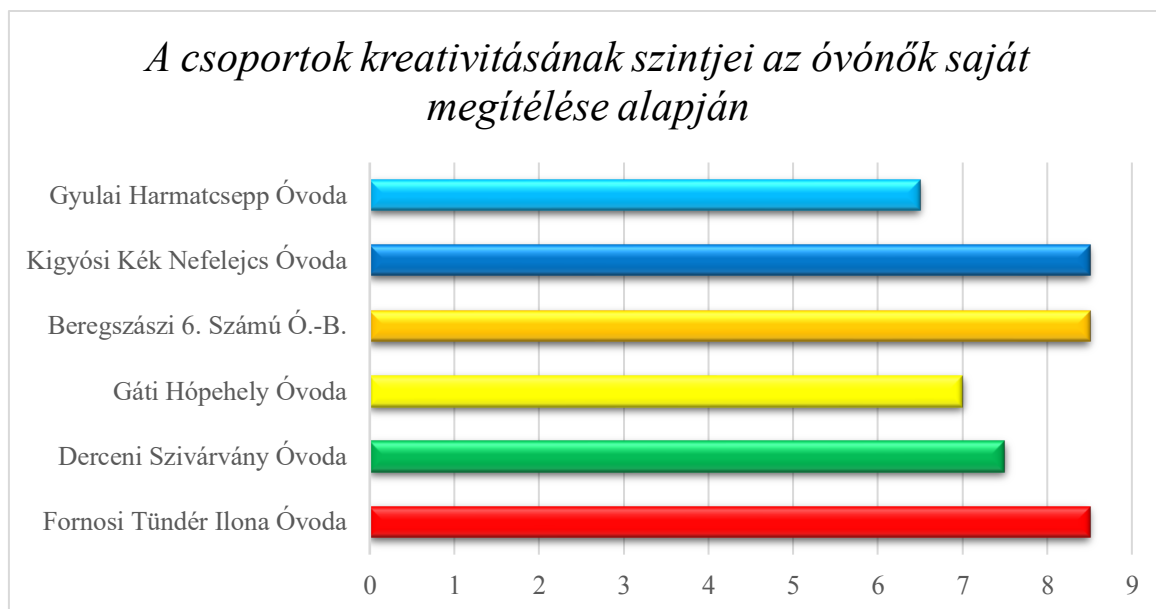
A kérdőív *első* kérdése a kreativitás fogalmára vonatkozott. Arra voltam kíváncsi, hogy az óvónők, hogyan értelmezik a kreativitást a mindennapokban, a gyerekek tevékenységeiben. A válaszok alapján értékes információk birtokába jutottam, amelyeket az alábbi diagrammon tüntettem fel:



1. sz. ábra: A kreativitás fogalma az óvónők válaszai alapján

A kapott válaszok eredményei alapján a megkérdezett 12 óvodapedagógus közül 4-en a kreativitás fogalmát legjobban a gyermek ötletgazdagságában fogalmazták meg, továbbá 3-an az egyediségben, logikai gondolkodásban, fantáziában, problémamegoldásban, valamint volt aki ügyességben, találékonyságban, kézügyességben, önálló megoldásokban, eredeti ötletekben és a gyerekek gondolati- és gyakorlati cselekvésének sajátos összerendezésében véli értelmezni a kreativitás fogalmát.

A második kérdés arra vonatkozott, hogy az óvónő egy tízes skálán mennyire értékeli csoportjának kreativitási szintjét. A válaszok alapján a diagrammon feltüntetett eredményeket kaptam:



2. sz. ábra: A csoportok kreativitásának szintjei az óvónők saját megítélése alapján

Mindegyik óvodából két óvónő értékelte saját belátása szerint a csoportját. A kapott eredmények alapján a vizsgálatomban, a hat óvodából a *Fornosi „Tündér Ilona” Óvoda*, a *Kigyósi „Kék Nefelejcs” Óvoda*, és a *Beregszászi 6. Számú Bölcsőde-Óvoda* nagycsoportjaiban egyszázasan magas a gyerekek kreativitási szintje, a skálán 8,5-ös értékekkel első helyen szerepelnek. A többi óvoda nagycsoportjai csak néhány ponttal maradnak el tőlük, a *Derceni Szivárvány Óvoda* 7,5-ös értékkel, a *Gáti Hópehely Óvoda* 7-es értékkel, végül pedig a *Gyulai Harmatcsepp Óvoda* 6,5-ös értékkel, a legalacsonyabb értékkel zárta a sort.

Az *harmadik* kérdés arra vonatkozott, hogy milyen alkotójátékok találhatók az óvodai csoportokon. A kérdésre a következő válaszokat kaptam, amelyet táblázatban tüntettem fel:

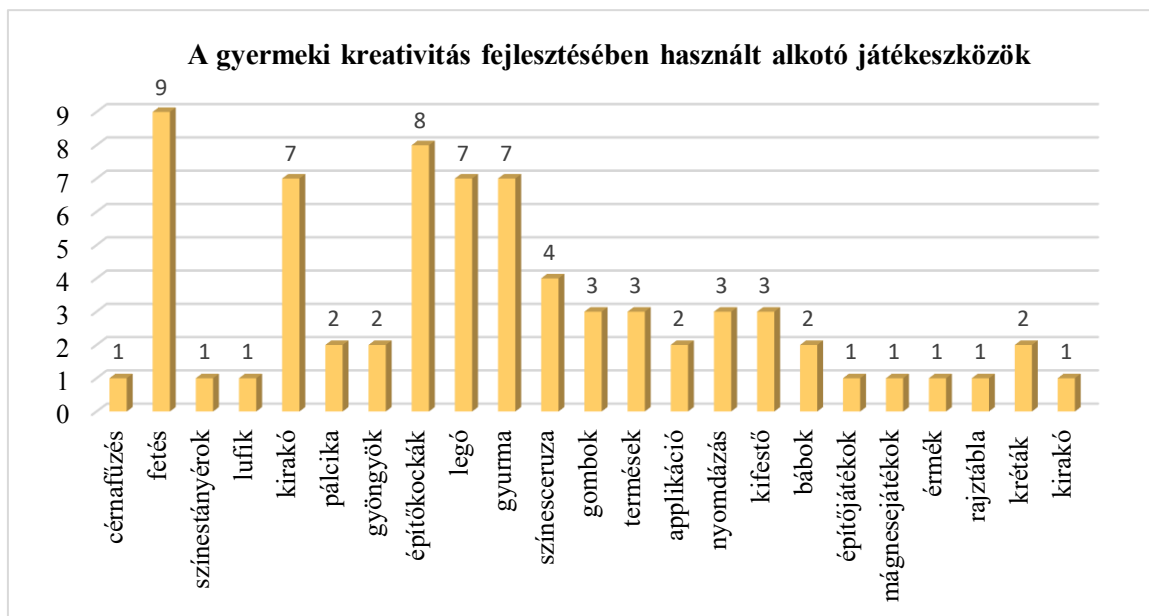
Az óvodai csoportban található alkotó játékok

1.sz. táblázat

Megnevezés	Válaszok száma
legó	12
építő kocka	11
hordozható rajztábla	4
építőjátékok	5
kirakósjáték	9
érmék	6
mágneses játék	7
gyurma, sóliszt gyurma, kifestő, festés	3
gyöngyök, mozaik, kréta, orvosikészlet, természetes anyagok, nyomdázás, számolóanyag, formagömb, applikáció	2
gömbfűző	1

A kapott válaszok eredményei alapján a *legó*, 12 válasz alapján a vizsgálatban szereplő mindegyik óvodában megtalálható alkotó játék, ezt követi az *építőkocka* mely 11 óvónő válaszában szerepelt, a *kirakós* 9 óvónő válaszában szerepelt, *mágneses játék* 7 óvónő válaszában szerepelt, az *érmék* 6 válaszban és az *építő játék* 5 válaszban, amely több óvodában is jelen van. A *gyurma, sóliszt gyurma, kifestő, festés*, 3 óvónő válaszában szerepelt. Kevésbé van jelen az óvodai használatban, mint alkotó játék a *mozaik játék*, a *formagömb, számoló anyag, gyöngyök, kréta, természetes anyagok*, ezek a játékok csupán 2 óvónő válaszában szerepeltek. Valamint 1 óvónő válaszában a *gömbfűző játék* is említésre került.

A *negyedik* kérdésben arra voltam kíváncsi, hogy az óvónő milyen alkotó játékeszközöket használ a gyermeki kreativitás fejlesztésére. A válaszok alapján a diagrammon feltüntetett eredményeket kaptam:



3. sz. ábra: A gyermeki kreativitás fejlesztésében használt alkotó játékeszközök

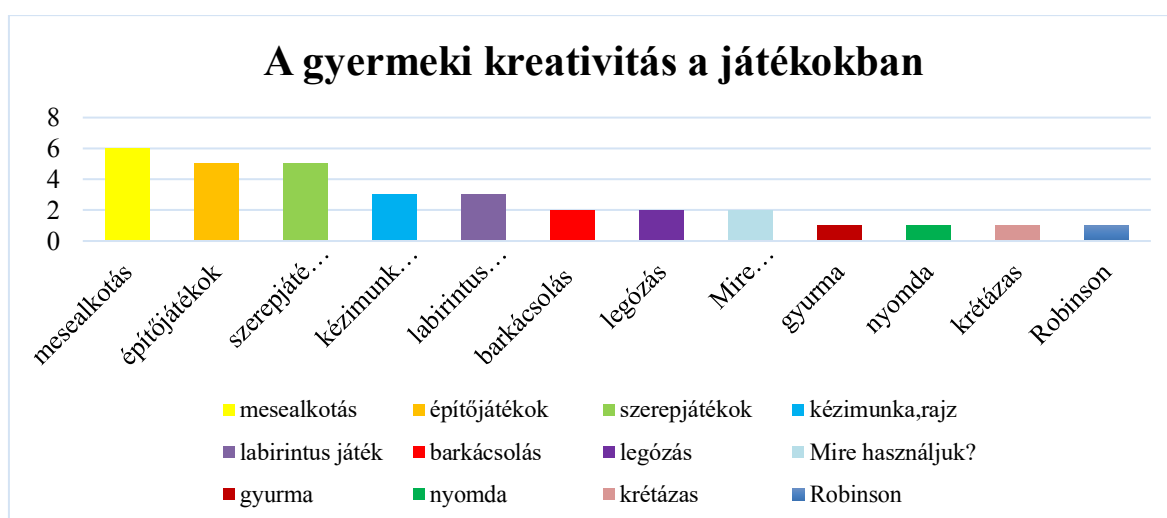
A válaszok alapján az óvónők a gyermeki kreativitás fejlesztésére leggyakrabban 9 óvónői válasszal megerősítve a *festést* alkalmazzák, mint alkotójátékot, ezt követően 8 óvónő az *építőkockát*, 7 óvónő a *kirakós játékot*, a *legót*, a *gyurmát*, 4 óvónő a *színesceruzát*, 3 óvónő a *gombokat*, *terméseket*, *nyomdázást*, *kifestőket*, 2 óvónő a *pálcikákat*, *gyöngyöket*, *applikációt*, *bábokat*, *krétákat* használja. Legkevesebb arányban említették meg válaszban a *kirakót*, *rajztáblát*, *érméket*, *mágnesesjátékokat*, *építőjátékokat*, valamint *lufikat*, *színestányérokat* és *cénafüzést*, mint a gyermeki kreativitás fejlesztésére használt alkotó játékeszközöket.

Az *ötödik* kérdés arra vonatkozott, hogy az óvónők szerint milyen kompetenciákat fejlesztenek az alkotó játékok. A kérdésre a táblázatban feltüntetett válaszokat kaptam:

Megnevezett képességek	Válaszok száma
figyelem	8
térbeli gondolkodás	6
emlékezet, kézügyesség	5
egyedi gondolkodás	4
alkalmazkodás, fantázia	3
kognitív kompetencia, türelem, együttműködés, ügyesség	2
szociális kompetencia	1

A válaszok alapján és az óvónők szerint az alkotó játékokkal a gyermeki kompetenciák közül a következő képességek fejleszthetőek: a legnagyobb arányban, 8 óvónő erősítette meg válaszában a *figyelmet*, 6 óvónő a *térbeli gondolkodás*, 5 óvónő az *emlékezetet* és a *kézügyességet*, 4 óvónői válasz az *egyedi gondolkodásra*, 3 válasz az *alkalmazkodást* és a *fantáziára*, 2 óvónői válasz szerint a *türelemre*, *együttműködésre*, *ügyességre* hatnak az alkotó játékok. Tehát mindezek alapján jól látható, hogy az alkotó játékok hatással vannak a *kognitív-* és a *szociális kompetenciák* fejlődésére.

A *hatodik* kérdésem arra vonatkozott, hogy milyen játékokban vélik az óvónők a leggyakrabban felfedezni a gyermeki kreativitást. A kérdésre a következő válaszokat kaptam, amelyeket diagrammon tüntettem fel:

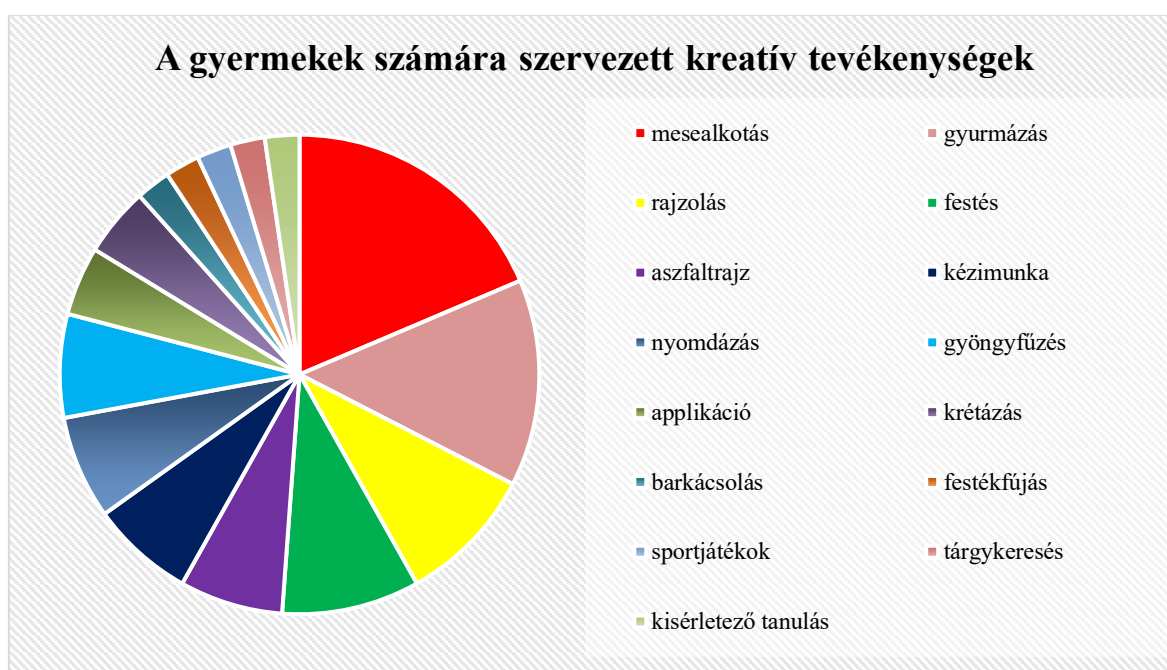


4. sz. ábra: A gyermeki kreativitás a játékokban

A kapott válaszok alapján, a gyerekek kreativitása leggyakrabban, 6 óvónő meglátása alapján a *mesealkotásban* nyilvánul meg, ezt követően 5 óvónő szerint az *építőjátékokban* és *szerepjátékokban*, 3 óvónői válasz alátámasztásával a *kézimunkában*, *rajzban*, *logikai játékokban*, 2 óvónői válasz alapján a *legóban*, *barkácsolásban* fedezhető fel a gyermeki kreativitás. Legritkábban pedig az alkotó játékokban mutatkozik meg a gyermeki kreativitás mint, *gyurma*, *nyomdázás* és *krétázás*, valamint kitalálós játékok alkalmával, mint például a *Robinson*, vagy a *Mire használjuk?*.

A *hetedik* kérdésben arra kerestem a választ, hogy az óvónők milyen kreatív tevékenységeket szerveznek a gyermekek számára. A kapott válaszokat az 5. számú diagrammon tüntettem fel.

A kapott válaszok alapján, az óvónők odafigyelnek arra, hogy számos kreatív tevékenységeket szervezzenek a gyermekek számára, mint ahogy a diagrammon is látszik. Legnépszerűbb, leggyakoribb 8 esetben a *mesealkotás* tevékenység, ezt követi 6 óvónő válasza alapján a *gyurmával való formázás*, 4 válaszban a *rajzolás*, a *festés*, 3 óvónői válaszban az *aszfaltraajz*, a *kézimunka*, a *nyomdával való formaalakítás*, amelyek mind-mind alkotó tevékenységek.



5. sz. ábra: A gyermekek számára szervezett kreatív tevékenységek

A válaszok közt alacsonyarányban de szerepelt még *sportjáték, kísérletező tanulás, festékfújás és tárgykeresés* is, ami nem alkotó tevékenység, de segíti a gyermeki képességek fejlesztését, fejlődésének lehetőségét.

A *nyolcadik* kérdésem a *hetedik* kérdésem folytatása miszerint, ha az óvónők szerveznek kreatív tevékenységeket az óvodában, milyen gyakran teszik azt. A kapott válaszokat a következő táblázatban tüntettem fel:

A kreatív tevékenységek gyakorisága a pedagógus szervezésében 3.sz. táblázat

Óvoda	Válasz (Az óvónők válaszai)	
Gyulai Harmatcsepp Óvoda	3-4	2
Kigyósi Kék Nefelejcs Óvoda	3	2
Beregszászi 6. Számú Ó.-B.	3	2
Gáti Hópehely Óvoda	hetente több alkalom.	2
Derceni Szivárvány Óvoda	2	3
Fornosi Tündér Ilona Óvoda	3	2

Az óvónők válaszai alapján, összességében a két óvónő öt alkalommal szervez kreatív tevékenységeket. Ez azt jelenti, hogy az óvodai lét minden napján megvalósul valamilyen kreatív tevékenység.

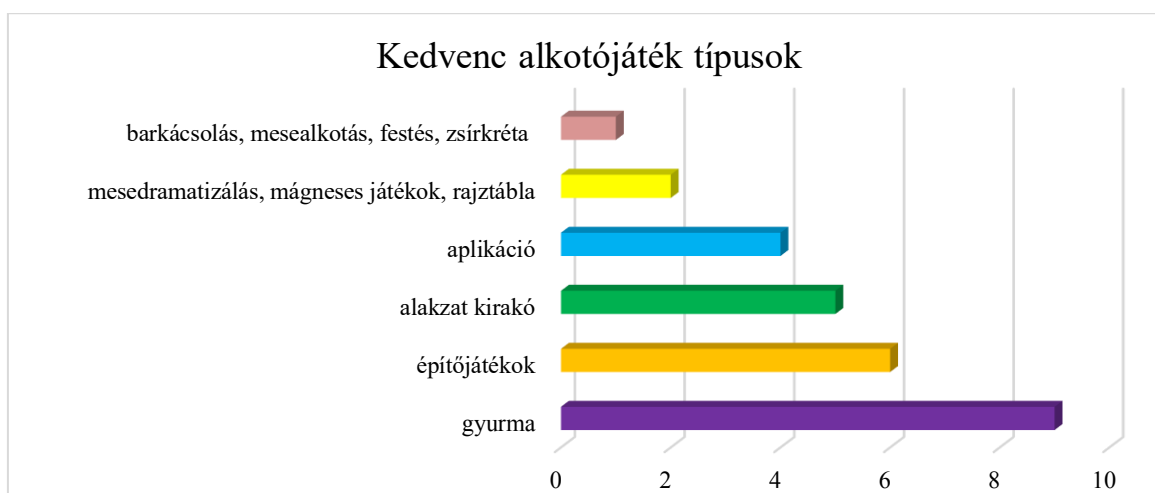
A *kilencedik* kérdésemmel visszatérek az alkotójátékokhoz, ezzel kapcsolatban pedig arra voltam kíváncsi, mely alkotó játékokat tartják a leghatékonyabbnak az óvónők a gyermeki kreativitás fejlesztése szempontjából. A kapott válaszokat a következő diagrammon tüntettem fel:



6. sz. ábra: Alkotó játékok hatékonysága a kreativitás fejlesztésében

A kapott válaszok alapján, a kreativitás fejlesztésének szempontjából az *alkotójátékok* közül a leghatékonyabbnak az a 12 óvodapedagógus közül 8-an az *építőkockát* tartják. Ezt követi 7 óvónő véleménye szerint a *gyurma* a második helyen, harmadik helyen pedig 6 óvónő szerint a *kirakó*. Ezek mind az alkotó játékok csoportjába tartoznak. Továbbá érkeztek kevés arányban olyan válaszok is mint: a legó, geometriai elemek, mágneses építők, amelyek rendeltetésük szerint inkább a konstruáló játékokhoz tartoznak, a második fejezetben magyarázva miért.

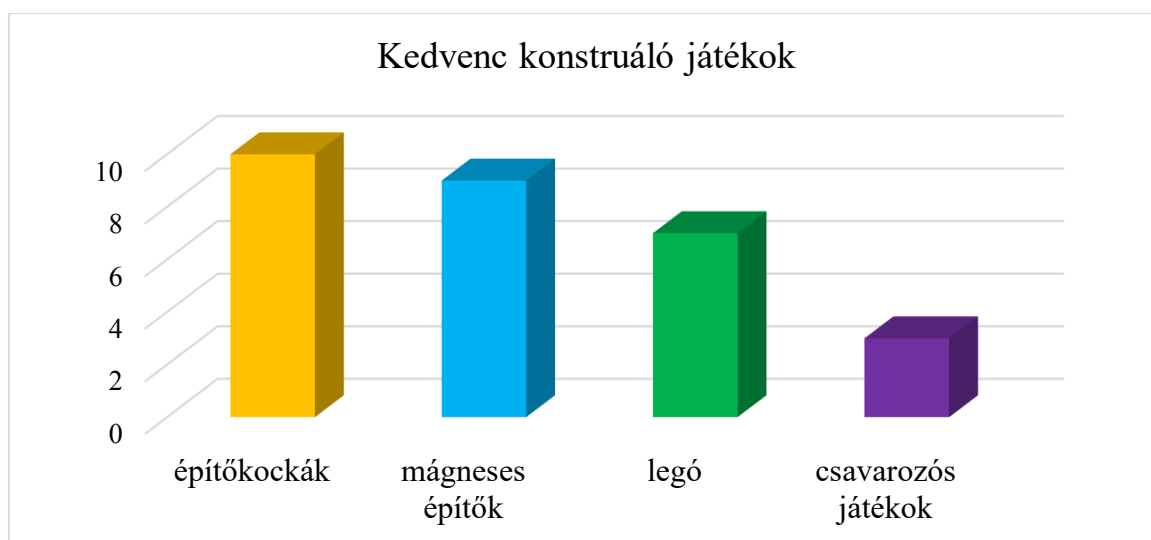
A tizedik kérdésben a csoportok *kedvenc alkotójáték típusára* kérdeztem rá. A kapott válaszokat a következő diagrammon tüntettem fel:



7. sz. ábra: Kedvenc alkotójáték típusok

A kapott válaszokból jól látszik, hogy az óvónők helyesen értelmezik az alkotójáték fogalmát. Az ábrán látszik, hogy a kedvenc alkotójáték 9 óvónő válaszával megerősítve a *gyurma*, ezt követően 6 válaszban szerepeltek az *építőjátékok*, 5 válaszban az *alakzat kirakó*, 4 válaszban pedig az *applikáció*. Az alkotó játékok azért kihagyhatatlanak a gyermekek fejlesztéséből, mivel a *finommotorika*, *kézügyesség*, alakítás, festés, rajzolás, applikáció alkalmával fejleszthető a legeredményesebben.

A *tizenegyedik* kérdésben a gyerekek kedvenc konstruáló játékaira kérdeztem rá. A kapott válaszokat a következő diagrammon tüntettem fel:



8. sz. ábra: Kedvenc konstruáló játékok

A kapott válaszokból jól látszik, hogy az óvónők jól értelmezik a konstruáló játékok fogalmát is. Az ábrán az első helyen a kedvenc konstruáló játék 10 óvónő válasza alapján az *építő kockák*, ezt követik 9 válaszban megerősítve a *mágneses építők*, 7 óvónő válasza alapján a *legó* és 3 óvónő megerősítésével a sort a *csavározós játékok* zárják. Ezek a játékok azért elengedhetetlenek, mivel a gyerekek logikus gondolkodását, térbeli tájékozódását fejleszthetjük velük.

A *tizenkettedik* kérdésben arra kérdeztem rá, hogy az óvónők mérik-e csoportjukban a gyerekek kreativitás szintjét, és ha igen milyen módszert alkalmaznak. Sajnos erre a kérdésre mindegyik óvónő *nemmel* válaszolt.

A *tizenharmadik* kérdésben, ami a kérdőív utolsó kérdése, a gyerekek probléma megoldó képességeivel kapcsolatos óvónői tapasztalatokra kérdeztem rá, amiben példákat

írtak válaszként, milyen esetekben nyilvánult meg a gyerekek probléma megoldó képessége.

A kérdésekre a következő példákat írták le:

Kigyósi Kék Nefelejcs Óvoda:

„Gyurmázás közben sokféle színnel tudnak dolgozni, ami nem éppen a valóságból származó ötletekkel jár.”

„A gyerekek képesek egyedül befejezni meséket; képesek dolgokat helyettesíteni, a játékeszközöket nem megszokott rendeltetésükben használni; építés során képesek közösen összedolgozni, a fiúk közösen építik meg az autók garázsát, vagy az autó mosót; a lányok sütés eredményeként süteményt helyettesítenek pl. különböző méretű kockákkal.”

Beregszászi 6.számú Bölcsöde-Óvoda:

„A gyerekek képesek dolgokat helyettesíteni, a játékeszközöket nem megszokott rendeltetésükben használni; főleg játékok alkalmával tapasztalom, például építésben összedolgoznak és ilyenkor több fajta játékot összeépítve hoznak létre egy új produktumot.”

„Alkalmazkodnak egymás játékgényeihez, ügyesen fejeznek be meséket, szerepjátékokban és építő játékokban ügyesen helyettesítenek tárgyakat.”

Gyulai Harmatcsepp Óvoda:

„Hamar tudják helyettesíteni a tárgyakat. Pl., ha nem találja valaki a papucsát, keresnek más valamit, amit felhúzhat (pl. még egy zokni) vagy lapát helyett mivel tudnak még lyukat fúrni, foci labda helyett mivel focizzanak.”

„Érdekes módon tudják helyettesíteni a tárgyakat. Pl., éneklős játéknál homokozó lapátot használtak mikrofonnak stb.”

Derceni Szivárvány Óvoda:

„Sikeresen tudnak helyettesíteni tárgyakat játékok esetén, képesek döntést hozni, ki kivel mikor játsszon és hogy mit fognak játszani, vita nélkül tudnak játékokat cserélni.”

„Képesek szerepjátékok alkalmával hiányzó tárgyakat helyettesíteni.”

Gáti Hópehely Óvoda:

„Játék közben hiányzó elemet helyettesít egy másikkal, a helyettesítő elemet elképzelel igazi valójában.”

„Logikai játékok alatt ügyesen tudják a megadott motívumot funkciókkal ellátni, pl.: mire használhatunk egy téglalapot?, továbbá játékok alkalmával a dolgokat képesek nem rendeltetés szerűen használni.”

Fornosi Tündér Ilona Óvoda:

„Egy kérdésre több jó választ is adnak. Logikusan tudnak érvelni. Ha hibázik el tudja mondani mit kellett volna másképpen csinálni. Új szabályokat találnak ki a játékokhoz. Egyre többen játszanak együtt, nem kérés nélkül veszi el a játékot a másik gyerektől, hanem elkéri szépen. Nem árulkodnak egymásra annyit, hanem egyedül is képesek megoldani a problémát.”

„Ha hibázik tudja hol és tudja hogyan javítsa ki. Ha játék közben vagy ebédnél hiányol valamit, akkor játék esetében tudja helyettesíteni bármivel, ebédnél pedig saját maga el tudja venni, kiszolgálja magát.”

Az óvónőktől többféle választ is kaptam. Ezek a válaszok saját tapasztalatok arról, hogy miben vélték felfedezni a gyermekek probléma megoldó képességét. Függetlenül a válaszoktól, a legtöbben, 9 válasz esetében, a probléma megoldási képességre a nem rendeltetésszerű tárgyhasználatot írták le, ami lényegében nagyon fontos konstruáló-, alkotó- és szerepjátékok játszásakor is. Ez a képesség egyben az önállóság, egyedi ötlet képességeit és a logikus gondolkodást is magával hordozza.

A kutatás *második részében*, a pedagógiai profilt 100 példányban juttattam el az óvónőkhöz, a csoport létszámának megfelelően elosztva, amiből mindet sikeresen visszakaptam. Ezt követően összesítettem a kapott értékeket. Ebben az esetben is az elemzéshez táblázatot készítettem, ahol óvodákra csoportosítva feltüntettem a gyerekek monogramját és értékeit, külön a fiúk és külön a lányok értékeit. Emellett az értékeket három csoportra osztottuk, alacsony, közepes és magas, ezen belül pedig értékelési szempontot határoztunk meg, miszerint: a 0 és 24 között elért pontszám kategóriába tartozó gyerekek *alacsony szinttel*, a 25 és 49 között elért pontszám kategóriába tartozó gyerekek *közepes szinttel*, míg az 50 és 60 közötti pontszám kategóriába tartozó gyerekek *magas kreativitás szinttel* rendelkeznek. Miután mindegyik óvoda táblázatában szerepeltek a gyerekek értékei, ezt követően minden táblázat végén feltüntettem melyik szinten hány gyerek szerepel az adott óvodában. Ezek alapján a következő eredményeket kaptuk:

(Munkácsi járás)

S.sz.	Név	Fiú			S.sz.	Név	Lány		
		Alacsony	Közepes	Magas			Alacsony	Közepes	Magas
1.	B.B.			54	1.	A.A.		35	
2.	B.L.		26		2.	B.A.		33	
3.	D.Á.		49		3.	B.K.		44	
4.	D.D.		46		4.	B.M.		47	
5.	D.J.		48		5.	F.Sz.		33	
6.	D.V.		25		6.	J.E.		39	
7.	G.Gy.		36		7.	K.G.		42	
8.	G.M.		39		8.	O.K.		34	
9.	K.B.			54	9.	P.A.		40	
10.	K.E.		31		10.	P.G.			50
11.	L.A.		27		11.	Sz.O.		34	
12.	O.M.			58	Összesen:		0	10	1
13.	P.K.		45						
Összesen:		0	10	3					

A munkácsi járási Fornosi Tündér Ilona Óvoda nagycsoportjába huszonnégy gyerek jár. Ebből tizenhárom kislány és tizenegy kislány. A gyerekek közt senki nem rendelkezik alacsony kreativitás szinttel. A fiúk csoportjában tíz, a lányok csoportjában szintén tíz, azaz a csoportban *húsz* gyerek kreativitási szintje *közepes*. Továbbá a fiúk csoportjában három, a lányok csoportjában egy, azaz a csoportban *négy* gyerek kreativitás szintje *magas*. Ebből megállapítható, hogy ebben az óvodában a *fiúknál* a kreativitás szint *magasabb*, mint a lányoknál.

Derceni „Szivárvány” Óvoda
(Munkácsi járás)

5. sz. táblázat

S.sz.	Név	Fiú			S.sz.	Név	Lány		
		Alacsony	Közepes	Magas			Alacsony	Közepes	Magas
1.	B.K.		27		1.	B.H.		44	
2.	D.Z.		38		2.	H.A.			54
3.	D.D.			54	3.	O.Cs.		40	
4.	K.B.		49		4.	S.H.			56
5.	K.V.		43		5.	Sz.H.			54
6.	L.P.		49		6.	Sz.J.			58
7.	P.I.		42		7.	V.S.			53
Összesen:		0	6	1	Összesen:		0	2	5

A munkácsi járási Derceni Szivárvány Óvoda nagycsoportjába tizennégy gyerek jár. Ebből hét kisfiú és hét kislány. A gyerekek közt senki nem rendelkezik alacsony kreativitás szinttel. A fiúk csoportjában hat, a lányok csoportjában kettő, azaz a csoportban *nyolc* gyerek kreativitási szintje *közepes*. Továbbá a fiúk csoportjában egy, a lányok csoportjában öt, azaz a csoportban *hat* gyerek kreativitási szintje *magas*. Ebből megállapítható, hogy ebben az óvodában a *lányoknál* a kreativitás szint *magasabb*, mint a fiúknál.

Gáti „Hópehely” Óvoda
(Beregszászi járás)

6. sz. táblázat

S.sz.	Név	Fiú			S.sz.	Név	Lány		
		Alacsony	Közepes	Magas			Alacsony	Közepes	Magas
1.	B.L.	24			1.	B.L.			54
2.	B.R.		36		2.	D.M.		34	
3.	B.Z.		40		3.	Sz.H.		37	
4.	C.N.		34		4.	T.C.		36	
5.	Cs.L.		38		5.	T.E.		47	
6.	I.Zs.		39		Összesen:		0	4	1
7.	K.K.		38						
8.	K.P.		37						
9.	M.D.		49						
10.	N.V.		25						
11.	V.D.		46						
Összesen:		1	10	0					

A beregszászi járási Gáti Hópehely Óvoda nagycsoportjába tizenhat gyerek jár. Ebből tizenegy kislány és öt kislány. A gyerekek közt a *fiúk* csoportjában *egy* gyerek kreativitás szintje *alacsony*. A fiúk csoportjában tíz, a lányok csoportjában négy, azaz a csoportban *tizennégy* gyerek kreativitási szintje *közepes*. Továbbá a *lányok* csoportjában *egy*, azaz a csoportban *egy* gyerek kreativitási szintje *magas*. Ebből megállapítható, hogy ebben az óvodában a *lányok és a fiúk* kreativitás szintje a *közepes* szinten van.

Gyulai „Harmatcsepp” Óvoda
(Nagyszőlősi járás)

7. sz. táblázat

S.sz.	Név	Fiú			S.sz.	Név	Lány		
		Ala- csony	Köze- pes	Ma- gas			Ala- csony	Köze- pes	Ma- gas
1.	Cs.Á.		30		1.	Cs.Sz.		47	
2.	D.B.		45		2.	D.A.		46	
3.	D.N.		35		3.	D.F.		48	
4.	F.Sz.		35		4.	L.Sz.		39	
5.	G.M.		42		5.	O.M.		46	
6.	K.E.	24			6.	P.Sz.		33	
7.	K.S.	21			7.	S.E.		46	
8.	L.E.		29		Összesen:		0	7	0
9.	O.F.		38						
10.	O.M.		34						
11.	P.K.		36						
12.	P.T.		38						
13.	S.A.		36						
14.	V.K.		49						
Összesen:		2	12	0					

A nagyszőlősi járási Gyulai „Harmatcsepp” Óvoda nagycsoportjába huszonegy gyermek jár. Ebből tizennégy kisfiú és hét kislány. A gyerekek közt a *fiúk* csoportjában *két* gyermek kreativitás szintje *alacsony*. A fiúk csoportjában tizenkét, a lányok csoportjában hét, azaz a csoportban *tizenkilenc* gyermek kreativitási szintje *közepes*. A gyerekek közt *senki nem rendelkezik magas kreativitás szinttel*. Ebből megállapítható, hogy ebben az óvodában a *lányok és a fiúk* kreativitás szintje a *közepes* szinten van, és a fiúk arányban többen vannak.

Kigyósi „Kék Nefelejcs” Óvoda
(Beregszászi járás)

8. sz. táblázat

S.sz.	Név	Fiú			S.sz.	Név	Lány		
		Alacsony	Közepes	Magas			Alacsony	Közepes	Magas
1.	S.M.			56	1.	J.N.			55
2.	K.B.		49		2.	K.A.		45	
3.	M.F.		46		3.	L.K.		37	
Összesen:		0	2	1	4.	R.A.			56
					5.	F.F.			52
					6.	J.B.			56
					Összesen:		0	2	4

A beregszászi járási Kigyósi „Kék Nefelejcs” Óvoda nagycsoportjába kilenc gyerek jár. Ebből három kislány és hat kislány. A gyerekek közt senki nem rendelkezik alacsony kreativitás szinttel. A fiúk csoportjában kettő, a lányok csoportjában szintén kettő, azaz a csoportban *négy* gyerek kreativitási szintje *közepes*. Továbbá a fiúk csoportjában egy, a lányok csoportjában négy, azaz a csoportban *öt* gyerek kreativitási szintje *magas*. Ebből megállapítható, hogy ebben az óvodában a *lányoknál* a kreativitás szint *magasabb*, mint a fiúknál.

(Beregszászi járás)

S.sz.	Név	Fiú			S.sz.	Név	Lány		
		Alacsony	Közepes	Magas			Alacsony	Közepes	Magas
1.	B.Z.			52	1.	B.K.			56
2.	D.M.			52	2.	F.Sz.			54
3.	K.D.		40		3.	G.D.		39	
4.	K.M.		46		4.	H.J.			55
5.	M.D.			58	5.	K.V.			53
6.	N.S.			54	6.	D.A.		48	
7.	P.J.			57	7.	H.A.			54
8.	G.P.		42		8.	M.Sz.			54
Összesen:		0	3	5	Összesen:		0	2	6

A beregszászi járási Beregszászi 6. számú „Mese” Bölcsöde-Óvoda nagycsoportjába tizenhat gyerek jár. Ebből nyolc kisfiú és nyolc kislány. A gyerekek közt senki nem rendelkezik alacsony kreativitás szinttel. A fiúk csoportjában három, a lányok csoportjában kettő, azaz a csoportban *öt* gyerek kreativitási szintje *közepes*. Továbbá a fiúk csoportjában öt, a lányok csoportjában hat, azaz a csoportban *tizenegy* gyerek kreativitási szintje *magas*. Ebből megállapítható, hogy ebben az óvodában a *lányoknál* a kreativitás szint *magasabb*, mint a fiúknál.

3.3. A kutatás eredményeinek következtetései

A kutatás azokat a kérdéseket próbálja megválaszolni, hogy a gyermeki kreativitás- illetve kompetenciák óvodás korban az alkotó játékok segítségével és alkalmazásával fejleszthetők a leghatékonyabban.

A vizsgálatban azokra a feltevésekre kerestük a válaszokat, miszerint a gyermeki kreativitás- illetve kompetenciák fejlesztése óvodás korban az alkotó játékok segítségével és

alkalmazásával fejleszthetőek. Mint kiderült az alkotó és konstruáló játékok lényeges részei a gyerekek mindennapjainak, és az óvónők is számos tevékenységeikben alkalmazzák ezeket a játékokat a gyermeki kreativitás, valamint a gyermeki kompetenciák fejlesztése érdekében. Ez a feltevés a *negyedik* – (3. sz. ábra), *ötödik* – (2. sz. táblázat), *hatodik* – (4.sz. ábra), *hetedik* – (5. sz. ábra) és *kilencedik* (6. sz. ábra) kérdésekben bebizonyosodik.

A 4-6 éves korosztályú, nagycsoportos gyerekek kreativitása legjobban az alkotó tevékenységek által fejlődik, mivel az alkotó játékok hatással vannak a kompetenciák fejlesztésére. A kapott válaszok alapján a gyermeki kreativitás a játékok terén legjobban mesealkotás, építőjátékok és szerepjátékok alkalmával mutatkozik. Valamint az óvónők válaszaiból az is kiderült, hogy a gyermeki probléma megoldóképesség főleg a dolgok nem rendeltetésszerű használatánál mutatkozik, valamint mesedramatizálás alkalmával. Ezek a feltevések tehát az *ötödik* kérdésben (2. sz. táblázat) és a *tizenharmadik* kérdés által bizonyosodnak be, az óvónők válaszai alapján.

A hat magyar nyelvű óvodába járó nagycsoportos gyerekek különböző kreativitás szintekkel rendelkeznek. A vizsgálat második részében az a feltevésem miszerint, többnyire a konstruáló és építő játékok a fiúk körében kedveltebb játéktípusok, ezért a fiúk kreativitás szintje magasabb a lányok kreativitás szintjénél, a kapott eredmények alapján, nem bizonyosodott be. A vizsgált hat óvoda közül csak a *Fornosi Tündér Ilona Óvoda* nagycsoportjában magasabb a fiúk kreativitás szintje a lányok elért értékeinél. A többi öt óvodában pedig a lányok értékei voltak magasabbak.

Ezek alapján az a hipotézisem, miszerint, a konstruáló és építő játékok a fiúk körében kedveltebb játéktípusok, ezért a fiúk kreativitás szintje magasabb a lányok kreativitás szintjénél, nem nyert bizonyítást.

ÖSSZEFOGLALÁS

A játék az óvodáskor legfőbb tevékenységi formája. Óvodás korban az alkotó játék a gyermeki kompetenciák fejlődését meghatározó tevékenység. Ennek közelebbi megismerése érdekében az óvodapedagógusnak mindenkor ismernie kell a játék és az alkotó játék tulajdonságait, kritériumait és fejlesztő hatásait.

Az óvodás gyermek kreativitásának fejlesztése/fejlődése alkotó játékokban című szakdolgozat azzal a céllal készült, hogy összefoglalja a szakirodalom tükrében a gyermeki kreativitás, kompetenciák és gondolkodásmód fejlődésének és fejlesztésének jellemzőit az óvodás korú gyerekek alkotó tevékenységeiben. Valamint a vizsgálat segít, hogy meggyőződjünk a nagycsoportos gyerekek kreativitás terén milyen fejlettségi szinteket érnek el és milyen kompetenciák fejlettebbek a nagycsoportos óvodások körében.

A vizsgálatban szereplő 4-6 éves korú nagycsoportos gyerekek kreativitás szintje a legtöbb esetben a közepes szintet érte el, csak kevés gyerek volt, aki magas kreativitás szinttel rendelkezett. A magas kreativitás szinttel rendelkező gyerekek többsége pedig lány volt. A kompetenciák terén a kognitív és a szociális kompetenciák fejlődésére van az alkotó játék hatással az óvónők meglátása szerint.

Ezért fontos, hogy felhívjuk a figyelmet az óvodáskorú gyerekek kreativitásának fejlesztésére alkotó játékok által, mivel napjainkban a gyerekek általában kész elemeket, játékokat kapnak kézhez, ami nem igényel különösebb logikai megoldásokat, ezért szükséges az óvodában figyelmet fordítani, hogy a gyermeki fejlesztés során kreatív tevékenységek által, a legkülönbféle módokon alkotásra ösztönözzük a gyerekeket.

A vizsgálat eredményei alapján egyértelműen bizonyítást nyert az a tény, hogy a gyermeki kreativitás- illetve kompetenciák- és gondolkodás fejlesztése óvodás korban az alkotó játékok segítségével és alkalmazásával fejleszthetők a leghatékonyabban, mivel ezek a játékok hozzájárulnak többek között a személyiség fejlődéséhez, a kreatív gondolkodás kiteljesedéséhez, a gyerekek finommotorikus képességeinek- és készségeinek fejlődéséhez, a logikus gondolkodás meglétéhez, amelyek alapjaiul szolgálnak az iskolaérettségnek.

РЕЗЮМЕ

Творча гра присутня в діяльності дітей з самого раннього віку, тому вихователі несуть відповідальність за те, щоб діти щодня грали з творчими та конструктивними іграми, тому як в сучасному світі для дітей є важливими саме такі ігри, а не будь-які віртуальні.

Мета роботи *Розвиток і формування креативності дітей дошкільного віку в творчих іграх* спробувати показати особливості розвитку креативних здібностей, компетенції та їх розвитку в творчій діяльності дітей, віком з 4 до 6 років, в дзеркалі використання джерел спеціальної літератури. Робота складається з трьох розділів, з яких на першому етапі розглядається питання щодо особливості розвитку мислення та когнітивних здібностей дітей дошкільного віку, на другому етапі розшукуються різноманітні види творчих ігор та їх значення у розвитку дітей дошкільного віку на основі джерел спеціальної літератури, третій етап це процес дослідження на практиці, його результати і висновки.

Стосовно результатів дослідження щодо процесу розвитку креативних здібностей, можемо сказати, що з дошкільного віку творча гра є основою діяльності дитини, що забезпечує формування її особистості. Головним видом діяльності у дошкільному віці є творча гра, адже саме в ній зароджуються та розвиваються такі новоутворення дошкільного дитинства, як-то: знакова (або символічна) функція свідомості, активна уява, здатність до самостійної діяльності, вміння самостійно планувати та контролювати власну діяльність, засвоєння норм суспільної поведінки та партнерської взаємодії, здатність діяти з власної волі, вміння підпорядковувати свої бажання логіці сюжету гри та вимогам ігрових правил.

Конструктивна гра сприяє розвитку інтелекту і майстерності. Цей вид ігор значно підвищує творчі здібності дітей. Враховуючі доведені результати можемо стверджувати, що творча гра повинна бути постійною, щоденною частиною дитячої ігрової діяльності.

Felhasznált irodalom

- Babodi Béla (1976): Óvodapedagógiai szemelvények. Tankönyvkiadó, Budapest, 324.
- Bakonyi Pálné és Szabadi Ilona (1971): Az óvodai nevelés programja. Tankönyvkiadó, Budapest, 85-104.
- Balogh Éva (2005): Fejlődéslélektan. A megtermékenyüléstől az óvodáskor végéig. DIDAKT KFT, Debrecen, 120-158.
- Balogh László – Tóth László (1999): ÚTMUTATÓ a külső gyakorlatokhoz. TEHETSÉGDIAGNOSZTIKA.
http://www.mateh.hu/tehetsegkonyvtar/Konyvek/Tehetsegdiagnosztika_David.pdf
30. Letöltés dátuma: 2020.02.08.
- Berghauer-Olasz Emőke (2013) Fejlődéslélektan I. (Jegyzet). II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola, Beregszász, 105-112.
- Bernáth László, Solymosi Katalin (1997): Fejlődéslélektan olvasókönyv. Tertia Kiadó, Budapest, 60.
- Cole, M.- Cole, S. R. (1997): Fejlődéslélektan. Osiris Kiadó, Budapest, 339.
- Einon Dorothy (2002): Kreatív gyermek. Alexandra, Pécs, 9-13.
- Erikson H. Erik (2002): Gyermekkor és társadalom. Osiris Kiadó, Budapest, 218.
- Fazekasné Fenyvesi Margit (2013): Az orientációs képesség fejlesztése. Digitális főiskolai jegyzet, https://regi.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2009-0007_orientacios_kepessegek_fejl_modszertana/TANANYAG/00_0.html Letöltés dátuma: 2020.01.13.
- Fazekasné Fenyvesi Margit (2014): A kreativitás fogalma és fejlesztése. Károli Gáspár Református Egyetem, Tanítóképző Főiskolai Kar, https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop422b/2010-0006_tfk_a_neveles_kozmologusai_11_fazekasne/adatok.html 132-142. Letöltés dátuma: 2020.01.15.
- Gerő Zsuzsa (2015): Érzelem, fantázia, gondolkodás óvodáskorban. Flaccus Kiadó, Budapest
- Hogya Orsolya (2010): A versenyképességet támogató kompetenciák fejlesztése. http://inter-studium.hu/kepzes_pdf/gazdasag/jegyzet_szemelyes_hatekonysag.pdf
4-6. Letöltés dátuma: 2020.02.24.
- Jankovics Marcell (2015): A vizuális nevelésről. Akadémia Kiadó, Budapest, 122.

- Jávorné dr. Kolozsváry Judit – Pázsikné Szilágyi Gabriella – Stöckert Károlyné – Szalontai Judit – Villányi Györgyné – W. Mikó Magdolna (2004): Tág a világ Hasznos tudnivalók óvodáskorú gyermekekről. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 24-25.
- Kádár Annamária – Bodoni Ágnes (2010): Az óvodás és a kisiskoláskor játéka elméleti és módszertani megközelítésben. Ábel Kiadó, Kolozsvár, 16-75.
- Kaszás György (2017): Kreativitássuli. Animus Kiadó, Budapest, 22-56.
- Kondacs Mihályné Podmanczky Mária (1994): Vizuálisnevelés az óvodában. Szarvas, 34-49.
- Kovács György – Baffy Dezső (1984): Óvodapedagógiai példatár. Tankönyvkiadó, Budapest, 85-91.
- Kovács György (1994): A játékelmélete és pedagógiája. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 169-235.
- Körmöci Katalin (2015): Óvodapedagógiai kislexikon. Flaccus Kiadó, Budapest, 17-275.
- Körmöci Katalin (2019): A gyermekek szükségleteire épített tanulás az óvodában. Flaccus Kiadó, Budapest, 74-81.
- Kürti Jarmila (1985): Kreatívfejlesztés kisiskoláskorban. Tankönyvkiadó, Budapest, 9-76.
- Landau Erika (1974): A kreativitás pszichológiája. Tankönyvkiadó Vállalat, Budapest, 19-58.
- Magyar Beck István (1993): A kreativitás, mint cél és módszer a korszerű pedagógiában. Új pedagógiai szemle. 1993/3. sz., 125.
- Maszler Irén (2002): Játékpédagógia. Comenius Bt., Pécs, 63-75.
- Mező Katalin (2015): Kreativitás és élménypédagógia. Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület, Debrecen, 11-24.
- Nagy Sándor (1997): Pedagógiai lexikon. Akadémia Kiadó, Budapest, 279.
- Nyitrai Ágnes, Korintus Mihályné (2017): Játék az első életévben. Családbarát Ország Nonprofit Közhasznú Kft., Budapest, http://www.efop311.hu/wp-content/uploads/2018/05/JATEK_AZ_ELSO_ELETEVEKBEN_tananyag.pdf 11-35. Letöltés dátuma: 2020.03.05.
- Oláh Attila (2006): Pszichológiai alapismeretek. Bölcsész Konzorcium HEFOP Iroda, Budapest, 623.
- Ranschburg Jenő (2002): A világ megismerése óvodáskorban. OKKER, 82-89.
- Stöckert Károlyné (1995): Játékpszichológia. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 75.

- Stöckert Károlyné (2011): Kis játépszichológia. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 34-82.
- Vajda Zsuzsanna (1999): A gyermek pszichológiai fejlődése. Helikon Kiadó, Budapest, 121,134.
- Várkonyi Hildebrand (1940): A gyermekkor lélektana. Szeged, 127-171.
- Victor András (1992): Evolúció, tanulás, nevelés. Új pedagógiai szemle. 1992/3. sz., 61-65.
- Zakárné Horváth Ida (2003): Készségek képességek, kompetenciák fejlesztése. MODINFO Kft,
http://www.knok.adatpark.hu/letoltesek/dokumentumok/Modinfo_Keszsegek_kepessegek_kompetenciak_fejlesztese.pdf 6-14. Letöltés dátuma: 2020.02.05.
- Zilahy Józsefné (1996): Óvodai nevelés játékkal mesével. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 63.

MELLÉKLETEK

Kérdőív

„Az óvodás gyermek kreativitásának fejlődése alkotó játékokban”

A kitöltés helyszíne:

(járás, település név)

Kitöltés dátuma:

Óvoda neve:

Csoport:

Csoportlétszám:

- 1) Hogyan értelmezi Ön a kreativitás fogalmát?
- 2) Értékelje a csoport kreativitási szintjét egy számmal 0-10-ig!
- 3) Sorolja fel az óvodai csoportjában található alkotó játékokat!
- 4) Milyen alkotó játékeszközöket használ a gyermeki kreativitás fejlesztésében?
- 5) Ön szerint milyen kompetenciákat fejlesztenek az alkotó játékok?
- 6) Milyen játékban tapasztalja a leggyakrabban a gyermeki kreativitás megjelenését?
- 7) Írja le, milyen kreatív tevékenységeket szervez a gyermekek számára?
- 8) Milyen gyakran szervez kreatív tevékenységeket a gyermekek számára?
- 9) Mely alkotójátékot tartja a leghatékonyabbnak a gyermeki kreativitás fejlesztésére?
- 10) Sorolja fel a csoport kedvenc alkotójáték típusait! (Konkrétan nevezze meg azokat!)
- 11) Sorolja fel a csoport kedvenc konstruáló játékait!
- 12) Mért-e már a gyermeki kreativitás szintjeit a csoportjában? Milyen módszert használt ehhez?
- 13) Miben tapasztalta a gyerekek probléma megoldó képességének megnyilvánulását (megjelenését)?

Köszönöm az együttműködést!

Tehetségazonosító skála

Az alábbi űrlapmintát (Balogh, Tóth 1999, 30) felhasználva értékelje egy tehetséges diákok alkotta osztály összes tanulóját! Hasonlítsa össze, rendszerezze a kapott eredményeket saját szempontjai alapján!

PEDAGÓGIAI PROFIL

A tanuló neve: _____ Születési ideje: _____ Osztálya: _____

Dátum: _____ A programba való felvétel dátuma: _____

Az osztályfőnök neve: _____ Iskola: _____

Profil	Alacsony 1	2	Közepes 3	4	Magas 5
1. Sok ötlete van	_____	_____	_____	_____	_____
2. Mindenre tud válaszolni	_____	_____	_____	_____	_____
3. Szokatlan, meglepő ötletekkel hozakodik elő (melyek nem mindig hasznosak)	_____	_____	_____	_____	_____
4. Az eredeti ötleteit tovább tudja fejleszteni, a gyakorlatba is át tudja ültetni	_____	_____	_____	_____	_____
5. Az ok-okozati összefüggéseket felismeri	_____	_____	_____	_____	_____
6. Választékosan fejezi ki magát	_____	_____	_____	_____	_____
7. Az érzéseit szavakba tudja foglalni	_____	_____	_____	_____	_____
8. Összehasonlításokat tesz és összefüggésekre mutat rá	_____	_____	_____	_____	_____
9. Több alternatíva esetén dönteni tud	_____	_____	_____	_____	_____
10. Fogékony a felmerülő problémákra	_____	_____	_____	_____	_____
11. Tud elemezni és értelmezni	_____	_____	_____	_____	_____
12. Tudja a képességeit kamatoztatni a problémamegoldást igénylő feladatokban	_____	_____	_____	_____	_____

ÖSSZPONTSZÁM:

Pedagógiai Profil

„A gyermeki kreativitás fejlettségének szintje”

Útmutató: Kérem, az alábbi űrlapon szereplő *A kreativitás jellemzői* alapján értékelje a csoportjába járó gyereket aszerint, hogy mely mértékben illik az rá. *A Kreatív jellemzők szintjei* oszlopban, a megfelelő számmal jelölt részben, tegyen egy X-et, a fejlettségi szintnek megfelelően.

A gyerek monogramja: **Neme:** *Fiú, Lány* **Életkora:**

Csoport: **Óvoda neve:**

.....

Kitöltés dátuma:

S/sz	A kreativitás jellemzői	A kreatív jellemzők szintjei				
		Alacsony	Közepes		Magas	
		1	2	3	4	5
1	Sok ötlete van					
2	Minden kérdésre van válasza					
3	Játék során gyakran vannak új ötletei (melyek nem feltétlenül hasznosak)					
4	Az eredeti ötleteit gyakorlatban is meg tudja valósítani					
5	Felismeri az ok-okozati összefüggéseket					
6	Beszéde választékos					
7	Érzéseit el tudja mondani szavakkal					
8	Felismeri az összefüggéseket és a különbségeket					
9	Képes döntéseket hozni egyedül					
10	Észreveszi és képes megoldani a problémákat					
11	Megérti és végrehajtja az utasításokat					
12	Képességeit felhasználja a problémamegoldást igénylő feladatokban					
	ÖSSZPONTSZÁM:					

Köszönöm a közreműködést!

ÁBRÁK JEGYZÉKE

1. sz. ábra: A kreativitás fogalma az óvónők válaszai alapján	35
2. sz. ábra: A csoportok kreativitás szintjei az óvónők saját megítélése alapján	36
3. sz. ábra: A gyermeki kreativitás fejlesztésében használt alkotó játékeszközök	38
4. sz. ábra: A gyermeki kreativitás a játékokban	39
5. sz. ábra: A gyermekek számára szervezett kreatív tevékenysége.....	40
6. sz. ábra: Alkotó játékok hatékonysága a kreativitás fejlesztésében.....	42
7. sz. ábra: Kedvenc alkotójáték típusok.....	42
8. sz. ábra: Kedvenc konstruáló játékok.....	43

TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE

1. sz. táblázat: Az óvodai csoportban található alkotó játékok	37
2. sz. táblázat: Az alkotó játékok hatása a kompetenciák fejlesztésében.....	39
3. sz. táblázat: A kreatív tevékenységek gyakorisága a pedagógus szervezésében.....	41
4. sz. táblázat: Fornosi Tündér Ilona Óvoda	46
5. sz. táblázat: Derceni Szivárvány Óvoda.....	47
6. sz. táblázat: Gáti Hópehely Óvoda.....	48
7. sz. táblázat: Gyulai Harmatcsepp Óvoda	49
8. sz. táblázat: Kigyósi Kék Nefelejcs Óvoda	50
9. sz. táblázat: Beregszászi 6. számú Mese Bölcsöde-Óvoda	51

Власник документу:
Моца Андрій Андрійович

ID перевірки:
1002861240

Дата перевірки:
07.05.2020 20:05:53 EEST

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

Дата звіту:
07.05.2020 20:07:15 EEST

ID користувача:
92712

Назва документу: Máté Krisztina

ID файлу: 1002875641 Кількість сторінок: 57 Кількість слів: 14376 Кількість символів: 114917 Розмір файлу: 1.27 MB

2.23% Схожість

Найбільша схожість: 1% з джерело бібліотеки. ID файлу: 1002704738

1.89% Схожість з Інтернет джерелами

147

Page 59

1.29% Текстові збіги по Бібліотеці акаунту

56

Page 59

0% Цитат

Не знайдено жодних цитат

0% Вилучень

Вилучений текст відсутній

Підміна символів

Заміна символів

1