

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

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

**Бакалаврська робота**  
**СВІДОМИЙ ВИБІР РОЗВИВАЮЧИХ ІГОР ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ У**  
**ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ДОШКІЛЬНОГО ЗАКЛАДУ**

**ДОБОШ ОЛЕКСАНДРА ЄВГЕНІВНА**

Студентка IV-го курсу

Спеціальність: 012 Дошкільна освіта

Освітній рівень: бакалавр

Тема затверджена на засіданні кафедри

Протокол №1/2018

Науковий керівник:

Конц Тімеа С.  
викладач

Завідувач кафедрою \_\_\_\_\_

Біда Олена А.  
доктор пед. наук, професор

Робота захищена на оцінку \_\_\_\_\_, «\_\_» \_\_\_\_\_ 2019 року

Протокол № \_\_\_\_\_ / 201\_\_

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

**Кафедра педагогіки та психології**

**Бакалаврська робота  
СВІДОМИЙ ВИБІР РОЗВИВАЮЧИХ ІГОР ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ У  
ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ДОШКІЛЬНОГО ЗАКЛАДУ**

Освітній рівень: бакалавр

**Виконав:** студентка IV-го курсу  
спеціальності 012 Дошкільна освіта  
Добош Олександра Євгенівна

**Науковий керівник:** Конц Тімеа С.  
викладач

**Рецензент:** Бергхауер-Олас Емьовке Л.  
PhD

Берегове  
2019

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

**Pedagógia és Pszichológia Tanszék**

**A FEJLESZTŐJÁTÉKOK TUDATOS MEGVÁLASZTÁSA ÉS ALKALMAZÁSA AZ  
ÓVODAI NEVELŐI MUNKA SORÁN**

**Szakedolgozat**

**Készítette:** Dobos Alexandra

IV. évfolyamos Óvodapedagógia

szakos hallgató

**Témavezető:** Koncz Tímea

oktató

**Recenzens:** Berghauer-Olasz Emőke

PhD

Beregszász – 2019

## Зміст

<b>Вступ</b> .....	6
<b>I. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМАНУ ІГОР І ЇХ РОЗВИТОК В РІЗНИХ ВІКОВИХ ГРУПАХ</b> .....	8
1.1.Інтерпретація ігор у різних галузях науки .....	9
1.2.Особливості ігор .....	10
1.3.Розвиток ігор в різних вікових групах .....	14
<b>II. ВПЛИВ ІГОР ТА РОЛЬ ПЕДАГОГА ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ В РОЗВИТКУ ІГОР ДІТЕЙ</b> .....	17
2.1.Вплив ігор для розвитку та області їх розвитку .....	17
2.2.Роль педагога дошкільного закладу у розвитку ігор дітей .....	20
2.3. Усвідомлений вибір ігор педагогами дошкільних навчальних закладів .....	22
<b>III. ВИХОВАННЯ ТА НАВЧАННЯ В ДОШКІЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ ЗАКАРПАТТЯ</b> .....	27
3.1.Розвиток становища угорського виховання дітей в дошкільних навчальних закладах Закарпаття .....	27
3.2.Вивчення умисного використання та значення ігор для розвитку в дошкільних закладах Березівського та Виноградівського районів .....	29
<b>Висновки</b> .....	44
<b>Резюме</b> .....	46
<b>Список використаної літератури</b> .....	47
<b>Додатки</b> .....	50

## Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	6
<b>II. A JÁTÉK FOGALMA ÉS ÉLETKORONKÉNTI FEJLŐDÉSE .....</b>	<b>8</b>
1.2. A játék értelmezése különböző tudományterületeken .....	9
1.2. A játék sajátosságai.....	10
1.3. A játék életkoronkénti fejlődése .....	14
<b>II. A JÁTÉK HATÁSA ÉS AZ ÓVODAPEDAGÓGUS SZEREPE A GYERMEK     JÁTÉKÁNAK KIBONTAKOZÁSÁBAN .....</b>	<b>17</b>
2.1. A fejlesztőjátékok hatásai és fejlesztési területei .....	17
2.2. Az óvodapedagógus szerepe a gyermek játékának kibontakozásában .....	20
2.3. Az óvodapedagógus tudatos játékválasztása .....	22
<b>III. ÓVODAI NEVELÉS ÉS OKTATÁS KÁRPÁTALJÁN.....</b>	<b>27</b>
3.3. A Kárpátaljai magyar óvodai nevelés helyzetének alakulása.....	27
3.4. A fejlesztőjátékok tudatos alkalmazásának és fontosságának vizsgálata a Beregszászi és Nagyszőlősi járás óvodai intézményeiben .....	29
Összegzés .....	44
Rezümé .....	46
Felhasznált szakirodalom.....	47
Melléklet .....	50

## Bevezetés

A játék a gyermek korai, önálló tevékenysége. A játék a gyermek számára örömforrás. A világról, környezetében lévő történeésekről is játék közben szerez ismeretet. Játszva szívesen tanul, eközben pedig fejlődnek ismeretei, képességei, készségei. A játéknak jelentős szerepe van a gyermek egészséges fejlődése szempontjából, s hiszem, hogy ezekre jelentős hatást gyakorol az óvodai és a családi nevelés egyaránt. Fontosnak tartom azt, hogy a szülők és az óvodapedagógusok felismerjék a játék fejlesztő szerepét és tudatosan alkalmazzák a játékot, mint fejlesztői eszközt. Éppen ezért dolgozatomban a fejlesztőjátékok hatását, azok tudatos kiválasztását és alkalmazását tanulmányozom az óvodáskorú gyermekekre nézve.

*Célkitűzésként* szeretnék rávilágítani a fejlesztőjáték szerepére, fontosságára, tudatos kiválasztására és alkalmazására óvodáskorban, ugyanis fontos felismernünk, hogy a gyermekeket egyes életkorokban milyen játékokkal tudjuk hozzásegíteni a tudatosabb fejlesztéshez. Elsősorban az a célom, hogy ismereteimet gazdagítsam a témakörrel kapcsolatban, valamint további cél még, hogy kérdőíves kutatási módszer segítségével tanulmányozzam egyes kárpátaljai intézményben dolgozó óvodapedagógusok véleményét. Egy átfogó képet szeretnék kapni azzal kapcsolatban, hogy mennyire tartják fontosnak az óvodás gyermekek fejlesztését, és hogyan viszonyulnak a fejlesztőjátékokhoz, mennyire tudatosan választják meg azokat munkájuk során.

Mindezek megvalósítása érdekében *feladataim* a következők:

- a játékkal, és annak szerepével kapcsolatos szakirodalom felkutatása;
- játékok gyűjtése a gyermekek képességeinek fejlesztése érdekében;
- óvodapedagógusok megkérdezése kérdőíves felmérés segítségével;

*Szakedolgozatom megvalósításához az alábbi módszereket használom:*

- szakirodalom felkutatása és áttekintése, történelmi kronológiába való rendezése;
- kérdőív összeállítása, felhasználása, összehasonlítás végzése;
- a kérdőívben említett játékok felkutatása, fejlesztési területeinek bemutatása;
- a játék hatásának, kiemelkedő szerepének bemutatása és alátámasztása szakirodalmi ismeretekkel.

Az első fejezetben a játék fogalmát, sajátosságát, életkoronkénti fejlődését tanulmányozom a gyermekek különböző életszakaszaiban, ugyanis fontos felismernünk ezeket a szakaszokat, hogy tisztában legyünk azzal, hogy különböző életkorban hogyan és milyen módszerekkel tudjuk

hozzásegíteni gyermekeinket a tudatosabb fejlődéshez. Hiszen a család és az óvodai nevelés által közvetített értékek rendkívül meghatározzák a gyermek egészséges fejlődését.

A második fejezetben az óvodapedagógus szerepét és feladatát tanulmányozom a gyermek játékanak kibontakozásában, kitérek az óvodapedagógus tudatos játékválasztására. Betekintést nyerhet az olvasó a fejlesztőjátékok hatásáról az óvodáskorú gyermekekre nézve, illetve arról, hogy a játékoknak milyen fejlesztési területei vannak.

A harmadik fejezetben kutatásommal kapcsolatos felmérésem részleteit fejtem ki, melyben a Beregszászi és Nagyszőlősi járási óvodapedagógusok véleményére vagyok kíváncsi azzal kapcsolatban, hogy milyen hozzáállással rendelkeznek a fejlesztőjátékok fontossága és tudatos alkalmazását illetően. Foglalkoztat az a kérdés is, hogy az óvodapedagógusok milyen játékokat alkalmaznak, valamint ismerik-e az általuk alkalmazott játékok fejlesztő hatásait és milyen gyakorisággal alkalmazzák azokat.

*Hipotézisem* szerint azt feltételezem, hogy az óvodai intézményekben az óvodapedagógusok tudatosan választják meg az alkalmazott játékokat, valamint figyelnek a játék fejlesztő hatására is.

Munkámat óvodapedagógusoknak és szülőknek egyaránt ajánlom, ha szeretnének többet megtudni a fejlesztőjátékok hatásáról, jelentőségéről és szerepéről óvodáskorban. Remélem, hogy a megfogalmazott ismereteket és megállapításokat szívesen használják majd oktatói-nevelői munkájuk során.

## I. A JÁTÉK FOGALMA ÉS ÉLETKORONKÉNTI FEJLŐDÉSE

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

*(Ranschburg Jenő)*

A játék fogalmának meghatározása nem egyszerű feladat. A Magyar Nyelv Értelmező Szótára szerint a játék szónak 38 féle jelentésváltozata van. Nemcsak a tevékenységet értjük alatta, de a magyar nyelvben játék szóval jelöljük az eszközt, amivel a játéktevékenységet végezzük. A színészi, a zenekari tevékenységet is játék szóval illetjük. A nagyobb sporteseményeket is – mint például Olimpia játékok – ezzel a szóval jelöljük. A tudományágak területén is találkozhatunk játék elnevezéssel: játépszichológia, játékpedagógia. Jelen van a pszichodiagnosztikában a diagnózis felállításakor, és alkalmazzuk a gyógyításban – mint játékterápia. A hétköznapi fogalmazásban a játék az örömszerzés forrása, mindennapi tevékenysége. Az örömszerzés a játékban nem lehetséges, ha a környezet ezt nem támogatja (Dobay B., 2016, 18).

A játék szóval illetünk még egyes mozgásokat, mint pl. a hullámok, a szél játéka, vagy a fény-árnyék játéka. A játék megnevezés a testnevelés és sport területén is teret nyert: iskolai, testnevelési játékok, futó-, fogójátékok, küzdőjátékok és a sportjátékok. Mint látható, a magyar nyelvben a játék számos jelentéssel bír (Bíró et al., 2015, 6).

A játék a mágikus gondolkodásmód jellegzetes megnyilvánulása (Vajda Zs., 2006, 131.). A játék lényege a felszín alatt húzódik, akárcsak a kis herceg igazsága: *„Jól csak a szívvel lát az ember. Ami igazán lényeges, az a szemnek láthatatlan”* (Kádár A.- Bodoni Á., 2010, 68).

Lélektani alapja a gyermek tevékenységi vágya, ami nemcsak a gyermek motorikus nyugtalanságából táplálkozik, hanem cselekvési szükségletéből és az önállósági törekvéséből is. Feszíti a világban való tájékozódás vágya, az, hogy megismerje szűkebb és tágabb környezetét. A tevékenység és a tájékozódás vágya egyaránt ösztönzi a gyermeket a szabad témaválasztásra (Kovács Gy., 1994, 55-57). A játékban olyan indulatok, érzelmek fejeződnek ki, amelyeket szóban nem tud, nem képes közölni a gyerek (Jávorné-Kolozsváry J., 2004, 44).

A gyermek szociális, kulturális beilleszkedésére is alkalmas tevékenység, mely során megismeri a környezetét, megtanul beilleszkedni a társadalomba. Ezen felül nagyban hozzájárul az egészséges testi fejlődéshez (Dobay B., 2016, 18). A játék megnyilvánulása a gyermek különböző életszakaszaiban mindig változik, amivel fontos tisztában lennünk és felismernünk ezeket a tudatosabb fejlesztés szempontjából.



Külső kényszerre nem épülhet játék. A valóság ingerei különbözőképpen hatnak a gyermekekre. Az egyént a számára legértékesebb benyomások gondolatban tovább foglalkoztatják, majd cselekvésre készítetik. Elgondolásait mindenki szabadon, önállóan, belső szükségleteinek megfelelően akarja megoldani. Mindent, amit átélt, a maga módján, fejlettségének, előzetes tapasztalatainak, lehetőségeinek és főleg a benyomások hatásfokának megfelelően akar eljátszani. Ezért is mondhatjuk, a játékot minden külső kényszerszertől mentes tevékenységnek (Kovács Gy., 1994, 55-57).

### ***1.1. A játék értelmezése különböző tudományterületeken***

Számos tudományterület más-más oldalról világítja meg a játékot. A játékokat nemcsak a különböző tudományterületek értelmezik eltérően, hanem a játék korosztályonként is más és más értelmet nyer. Az óvoda után a kisiskolások esetében előtérbe kerülnek az új játékformák, melyekben a szabályjátékok kapnak nagy szerepet. A játékok az egyes kultúrák esetében is nagymértékben változnak. A játék során a mozgáskultúra fejlesztésén túl a gyermekeknél fejlődik a helyzetfelismerési képesség, bátrabbá válnak, leleményesebbek lesznek, növeli a kitartásukat, erősíti az összetartozás érzését.

Az alábbiakban szeretném megemlíteni a legfontosabb tudományterületeket és azok képviselőit (Dobay B., 2005, 155).

A *pszichológiában* K. Gross (1978) úgy fogalmazta meg a játékot, hogy az a legfontosabb ösztönök előgyakorlata. Szerinte a játéknak a célja nem önmagában van, hanem az egyén későbbi életében. A játékok célja: előkészíteni az egyént a felnőttkor hivatásos foglalkozásaira azzal, hogy a gyermek meglévő mozgásait begyakorolja (Várkonyi H., 1940., 127). Grastyán Endre (1985) szerint „Az organizmus minden közvetlen belátható haszon nélkül, spontán és ismétlődő jelleggel, önmagáért végez.” Szintén a pszichológiai megközelítések közül Páli Judit értelmezése szerint „A játék, mint univerzális szervezőerő a pszichofiziológia szabályozó mechanizmusain keresztül megközelíthető. Az emocionális és a motivációs rendszerek alapvetőbb és többrétűbb kapcsolatban állnak az általános aktivitásokkal, mint ahogy azt korábban feltételezték.” Balogh T. (1991) úgy határozta meg a játék fogalmát, hogy az szabályok által meghatározott, ily módon főként csoportos tevékenység, mely összekapcsolható szeszélyességgel, képzelettel, szabadsággal, véletlennel (Dobay B., 2005, 155).

A játékot *pedagógiai megközelítésből* Balogh Éva Fejlődéslélektan című könyvében a következőképpen mutatja be: „J. A. Comenius hasznos tevékenységnek tekintette a játékot, melyben az ész gyakorlása, a testi erő növelése, az életre szoktatás és az erényes, erkölcsös nevelés együttesen valósul meg (Dobay B., 2016, 18-19).”

A *szociológiában* Lazarus et al. (1999) úgy véli, hogy a munkában való fáradás után a játékokban nyeri vissza az elvesztett energiát az adott személy. Nagy L. (1857-1931) kimondja, hogy a játék tartalma az érzéki benyomás és a képzeletirányító hatása (Dobay B., 2005, 155).

A *biológiában* Spencer (1820-1903) szerint a játék nem más, mint a felesleges energia levezetése. Montessori (1870-1952) állítása alapján játékkal az érzékszervek rendszeres gyakorlását érjük el. Az esztétika tudományterületén belül Lange (1855-1921) elmondása alapján a játék és a művészet közös vonása a célnélküliség (Dobay B., 2016, 18-19.).

*Filozófiai* magyarázatok szerint közös vonásuk, hogy az emberi lényeg, az emberi kultúra irányából közelítik a játék kérdéseit. Legismertebb képviselője: Johan Huizinga.

*Antropológiai* magyarázat szerint a játék kiinduló pontja az én. Képviselője Margaret Mead, aki szerint az én fejlődésében a másokkal folytatott interakciók játsszák a legfontosabb szerepet, a gyermek a játék során megvalósuló szociális tanulás, utánzás útján válik szociális lénnyé (Mönks, Franz J. - Knoers, Alphons M. P. , 2004, 36).

*Sporttudományban* Horváth Zoltán szerint a gyermek személyiségének komplex fejlődése elsősorban a játék pszichológiai funkciója és a motoros aktivitás sokoldalú megnyilvánulása révén megy végbe (Dobay B., 2005, 155).

## **1.2. A játék sajátosságai**

A játék lényegének megértéséhez ismernünk kell a játék legfontosabb jellemzőit, amelyek meglelte felismerhetővé teszi a játékot, s elkülöníti más tevékenységtől.

Az ismertető jegyek, az úgynevezett *játék sajátosságok*. Tudnunk kell azt, hogy a *játékköröm* és a *szabadság* nélkül nincs játék.

Játék sajátosságai során meg kell említenünk a következőket: *a játék örömforrás, a játék sajátosan céltudatos tevékenység, a játék komolysága, a játéktudat jelenléte, a véletlen és a szabályszerűség dialektikájának érvényesülése, a többféle megoldás lehetősége, a játék aktív és egyben interaktív bizonyos játékokban és életkorban, a játék velejárója az utánzás és a virtualitás*. Most ezekre térünk ki részletesebben.

A *játékköröm* több forrásból fakad és kiváltó motívuma is más, mint az egyéb tevékenységeké. A *játékköröm* a játék lényegéből adódik, abból a tulajdonságból, hogy a játék önmagáért való (Hocza Á.- Bóka F., n.é., n.o.).

Mérei Ferenc a játék örömforrását a következőképpen magyarázza: „maga a ténykedés a manipuláció, az elképzelés szerzi a gyermeknek az örömet, nem pedig valamilyen szükséglete, vagy vágykielégülés, ezért a két-három éves gyermek nemcsak akkor örül, amikor elkészítette a nyakláncot, hanem akkor is, amikor az első gyöngyszemeket felfűzte. Ezt az örömet akarja átélni

újból és újból, ezért ismétli tevékenységét. Valamilyen műveletet addig végez játékosan, míg az az újszerűség erejével hat. Pl. a cipőjét addig fűzőgeti játékból, ameddig ez a művelet még nem állandósult.”

Az örömforrás összefügg a gyermek fejlődésével. A legkisebb korban a különböző *funkciók gyakorlása* jelenti az örömet. A kisgyermek tevékenysége a spontán mozgásokkal kezdődik (ez a mozgás sokban hasonlít az ösztönös mozgásokhoz), pl. sikerült hasra fordulnia; sikerült összeütni a kockákat; eldobja az előző pillanatban még görcsösen fogott tárgyakat, majd újból felveszi, ismét eldobja, s ezt hosszasan ismételteti, közben hangosan nevet (Kovács Gy., 1994, 55-57). Mintha ilyen feszültség hajtaná ezeket a próbálgatásszerű játékokat, az érlelődő funkciók bejáratását, a funkciógyakorlást, s ennek a feszültségnek a feloldása, ellazulása adja a *funkcióörömet*, ahogyan Karl Bühler elnevezte. A funkcióöröm nagyon jól megragadható a csecsemő játékaiban: hátáról a hasára fordul, és nagyokat kiált örömeiben, ledob és fölvesz egy tárgyat, közben hangosan fölnevet, és ezt vég nélkül ismétli (Mérei F.- V. Binet Á., 1993, 124).

A funkcióöröm a két-hároméves gyermeknél is megmutatkozik. Körben jár a szobában, s értelmetlen halandzsaszövegeket mondogat. Az örömforrás alapja e korban már a ritmikus beszéd és a lépegetés valamilyen játékos formájának ismételtetése, gyakorlása. A ritmikusság, mint örömforrás figyelhető meg a felnőttektől átvett régi mondókákban, a népi játékokban, a kiszámolóokban. Örömet jelenthet valamilyen vágymegjelenítés is. A gyermek kívánsága, vágya a valóságban nem mindig teljesülhet be, a játékban viszont az általa óhajtott szituációt teremtheti meg. Azzal az ajándékkal lepi meg babáját, ami után ő vágyik. A kistestvér után vágyó gyermek játékában állandóan visszatérő indíték a képzeletbeli kistestvér, babájának arról mesél, annak készíti babaruhákat (Kovács Gy., 1994, 55-57).

A játék oka nem a konfliktusoktól való megszabadulás belső igénye, hanem a valóság-életkorból fakadó- többé-kevésbé kötetlen asszimilációja az ego-hoz. Az öröm, amit a játék kivált, ennek a különös, csapongó asszimilációnak érzelmi kifejezése. A játék tehát- különösen kettő és négyesztendő kor között- a gyermeki én konfliktusmentes részét is uralja (Ranschburg J., 2002, 18).

A játékban érvényre jutó vágy vonatkozhat a felnőttekkel kapcsolatos helyzetéből adódó magatartásának megváltoztatására is örül a gyermek, ha játék közben a papa, a mama, vagy a nagyobb testvér szerepét töltheti be. A „papás-mamás” az óvodáskor főleg kezdetben - legáltalánosabb játéka. Ismertek visszatérő elemei is: A papa, mama dolgozni megy, majd vendéget várnak, főznek, takarítanak. Mindezek az események a játékban a gyermek kívánsága szerint nyernek feldolgozást. Játékával így kompenzálja helyzetét a felnőttek világában. A játékban beteljesült vágy így lesz örömforrás.

A kellemetlen, konfliktusos érzésektől való megszabadulás is jelenthet örömet. Ilyen lehet a szülők veszekedése. A gyermek ugyan kívül van a konfliktusos helyzeteken, de a feszültség nyugtalanítja, a megszokott légkörtől eltérő viselkedés zavarja. Játékában visszavarázsolja a megszokott hangvételt, a szülők közötti kedveskedést, finomságot (Kovács Gy., 1994, 55-57).

A gyermek játéka tehát nem annyira a kielégülésnek, mint inkább az átélésnek, nem a teljesülésnek, hanem az önmagáért való tevékenységnek az öröme. S emellett jellemzi a gyermek játékát a feszültség csökkenésének a megkönnyebbülés élménye is (Mérei F.- V. Binet Á., 1993, 124).

A kellemetlen élmények egyik forrása az ijedtség. A gyerek az ijedtség okozta feszültség feloldására olykor az állat szerepét veszi fel. Ha kutyától ijedt meg, - mint a kutya- megijeszti társait, vagy megharapja, aszerint, hogy milyen élményen alapul játéka. A félelem feloldása a játékban már gyakorló játék szintjén is megfigyelhető. A gyermek játéktémái között találkozunk félelmetes, agresszív mozzanatokkal is.

A játéköröm tehát nagyon gyakran valamilyen kellemes élmény újraéléséből fakad. Ilyen kellemes élményt nyújthat az otthon és az óvoda is.. Az öröm forrása lehet a szépen felépített vár, ha ügyesen összeállított építőjáték, a kisebb gyermekeknél egy sikeres mozdulat, valami újnak a felfedezése.

A gyermekjátékokban a *céltudatosság* sajátos módon mutatkozik meg. A játék nem céltalan tevékenysége a gyermeknek, ugyanakkor céltudatossága nem azonosítható a tanulás és a munka céltudatosságával. A játék célja mindig a gyermek közvetlen indításaiból, belső feszültségéből ered, ellentétben a munka céljával. A játéknak nem ismerve a tartós társadalmi jelentőségű termék előállítását.

A céltudatosság a játék állandó (standard) jellemzője, de a benne megnyilvánuló konkrét cél labilis, könnyen felcserélődik, megváltozik. Nem egyszer azt is megfigyelhetjük, hogy több gyermek azonos témát játszik, de eltérő céllal. (Pl. az egyik, mint szakács, a másik pedig háziasszonyi minőségében süt).

Egy gyermek játékában minden külső készletéstől függetlenül is változhat a játék célja, a játzó pillanatnyi ötletének megfelelően. A játék céljának ez a labilis jellege megmutatkozik a játékkezdésben is. Sokszor határozott cél nélkül kezdődik a játék (Pl. egy kislány babájával üldögél egy széken. Nézi társai játékát. Egyszer csak a babájához fordul: „Te veled meg mit csináljak?” - még nem döntötte el, hogy mit csinál, de valamit tenni akar) (Kovács Gy., 1994, 55-57).

*A gyermek játékát nagyon komolyan veszi.* A tárgyak ilyenkor abban a minőségükben élnek, amelyet a játékban betöltenek. Kijavítja a felnőttet, ha a tárgyakat, eszközöket nem az általa felruházott funkcióban kezeli. Az identifikáció megmutatkozik szabályjátékokban is. A játék csak addig játék, ameddig a felvett szerepekkel, a vállalt szabályokkal mindenki azonosulni tud.

A játék komolyságával ellentétes irányba hat a *játéktudat*. A valóság és a képzeleti kép keveredik, de nem téveszti szem elől, hogy a tárgyaknak az általa felruházott tulajdonságai nem felelnek meg a valóságnak. A tárgyakat az általa teremtett fiktív világban reális tulajdonságai alapján működteti. A játékból kilépve a tárgyak visszakapják eredeti rendeltetésüket, nevüket. Tehát a gyermek bármennyire is beleéli magát a játékba, mégis megőrzi realitásérzékét.

*A játék nem azonos sem saját szabályainak összegével, sem pedig a véletlenek azzal a láncolatával,* amelyek egy - egy adott játék vagy játszma lefolyását egyedi módon alakítják. A változatosság adja a játék örömét. A játék elemi a véletlen és a szabály. Minden játéknak megvannak a szabályai. Ezekkel határolja el magát a játék a külvilágtól, és ezzel egy sajátos értékrendet állít fel. Aki részese kíván enni a játéknak, szabályokat el kell fogadnia és be kell tartania.

A játék létrejöttéhez *aktív* szellemi és fizikai erőfeszítés szükséges. A játékaktivitás kapcsolatban van a játék interaktív jellegével. A játékhoz a gyermekek kölcsönhatásba kell lenni egy tárggyal vagy másik személlyel. A gyermek csinál valamit egy tárggyal, a tárgy visszahat, és a gyermek ennek megfelelően cselekszik.

Az *utánzás* a gyermek számára valamilyen felfogható újnak a különböző szintű megisméltése, gyakorlása. Az utánzás a játék kiindulópontja, alapeleme, de nem minden utánzás játék. (Hocza Á.- Bóka F., n.é., n.o.) A játék szereplői úgy tesznek, mintha mások lennének. Meghatározó játékformája a szerepjáték, amely a legszélesebb terét adja az utánzásnak (Kovács Gy., 1994, 55-57). Az utánzójáték a „kockázatmentes tanulás” kimeríthetetlen tárháza a gyermek számára (Ranschburg J., 2002, 20). A szociális hatalom mindig megjelenik az utánzó játékokban, és akkor, amikor az alá- fölé rendeltségi viszony közvetlenül is szerepet kap, természetes, hogy mindenki a szociális hatalmat szeretné eljátszani (Ranschburg J., 2014, 32). A játékbeli utánzás során a gyermek asszimilálja mások és saját megoldásait. A szabályjátékokban domináns a késleltetett, jelképes utánzás. A jelképes utánzás 8 éves kor után a gondolkodás eszközévé válik. Piaget szerint a 8. életév körül az utánzás szinte tökéletessé válik, már nem minősül játéknak. Az aktivitás és utánzás, ami a játékban megnyilvánul, nem vezethető le az ösztönből, még ha kezdetben fellelhetők is benne bizonyos ösztönös elemek. A gyermek játéka a filogenezis

fejlődésének eredménye, amely a környezet és a felnőttek hatására alakul ki. A játékokban a környezet tükröződik vissza (Kovács Gy., 1994, 55-57).

### ***1.3. A játék életkoronkénti fejlődése***

Az óvodáskorú gyermek fő tevékenységi formája a *játék*, mely a személyiségfejlődésében a legfőbb eszköz (József I., 2011, n.o.). Sok fejlődéskutató úgy vélekedik, hogy a gyerekek játéka nem csupán a kognitív fejlődés mutatója, de a kognitív és a társas ismeretszerzésben is fontos szerepet tölt be (Cole M. - Cole Sheila R., 2006, 242).

A játék a valóság tükrözésének sajátos módja, melynek során átélheti a valóságban megtapasztalt élményeket és szerepeket. A játékokban a valósággal ellentétben bármi lehetséges. Játék közben aktívan fejlődnek interperszonális kapcsolatai, egyre jobban kiteljesedik a kortársaival való társas háló (együttműködnek, beszélgetnek, barátkoznak egymással, és a játékélmények összekovácsolják őket). Ha jól sikerül egy közös játék, a játszótársak legközelebb is keresni fogják egymás társaságát (József I., 2011, n.o.).

Piaget a gyermekek értelmi fejlődési folyamatának szakaszai alapján a játékot a következőképpen csoportosította, mely szerint a 0-2 évesekre az explorációs (gyakorló) játékok, a 2-7 évesekre a szimbolikus játékok, a 7-8 évesekre pedig a szabályjátékok jellemzőek.

A gyermek kezdetleges játéka - *gyakorlójáték*. Megjelenésének feltétele: a fogóreflex oldódása, a koordinált szem és kézmozgás.

A gyakorlójáték fejlődésével szoros összhangban bontakozik a gyermek egész személyiségét döntően befolyásoló érzelmi élete. Az a derű, amely a gyakorlójáték kísérőjeként a gyermekeken szétárad, kedvezően befolyásolja tulajdonságainak fejlődését, segíti a gyermek derűs egyéniségének kialakulását. A sikerélmény meglepedéssel tölti el, fejleszti biztonságát, öntudatát. Mindig bonyolultabb feladatra mer vállalkozni. A nyugati lélekbúvárok ezt úgy fejezik ki, hogy a játékban bontja ki a gyermek az „én”-jét, a játék a legelső alkalom az „én” kifejlesztésére és ebben látják a játékok legnagyobb nevelőértékét.

A gyakorlójáték hatására a gyermek érzelmvilága nemcsak sokrétűbbé, hanem egyre inkább árnyaltabbá válik. A pozitív érzelmek mind változatosabbak, értékükben mind magasabb rendűek lesznek. A manipuláció eredményeként fokozódik a kisgyermek tájékozódási reflexe, aktivitása. A gyakorlójáték hozzájárul a morális érzelmek létrejöttéhez és megérsődéséhez. A kisgyermek cselekedetének megítélésében ugyan még az érzelmek a meghatározók, de az emóciók hozzájárulnak az agykérgi tevékenység fejlődéséhez. Morális érzelmeinek hatására sajátítja el a játékeszközökkel végezhető helyes magatartási formákat. Az erkölcsi érzelmek gyakran esztétikai érzelmekkel együtt, egymástól nem elkülönítve jelennek meg. A szépen

egymásra helyezett tárgyak, az ügyesen végrehajtott játékos mozdulatok, az első sikeres próbálkozások éppen annyira forrásai a szépnek, mint a jónak.

A tárgyi cselekvés hatására nagymértékben fejlődik a gyermek kezügyessége. A kisgyermeknek a keze még nem elég erős (a csukló és a könyök csontjai még porcogós állományúak és hajlékonyak, a csukló ínszalagjai lazák, petyhüdtek), méretük aránytalanul kisebb, mint a felnőttné, átlag 5-6 cm. A tapintási érzékenység még gyenge, a kéz fogóképessége korlátozott. A finommozgáshoz szükséges hüvelykujj ujjpercének hajlító izma még nem található meg. Kétéves kora után éppen a fogás állandó gyakorlásával, a legkülönbözőbb fogásformák próbálgatásával rájön a hüvelykujjnak a fogásban betöltött kulcsszerepére. Gyakorlás hatására a mutató és a hüvelykujj együttes mozgása mind tökéletesebbé válik (Kovács Gy., 1994, 139).

*A következő szakasz, 2-7 éves kor között nyilvánul meg - a szimbolikus játék. Az óvodáskor legjellemzőbb játéka a szimbolikus vagy „mintha” játék, amelyet Piaget a játékok tetőpontjának nevezi (Vajda Zs., 2006, 133). Azért nevezzük mintha- vagy fantáziajátéknak, mivel ilyenkor egy tárgy egy másikat helyettesít (azaz reprezentál) - például a gereblye a fésűt.*

„A szimbolikusjáték a gyermeknek az a tevékenysége, amelyben a maga által (választott) elképzelt mintha helyzetben az önként felvett szerepet-szerepeket igyekszik megeleveníteni az érzelmi szűrőjén át feldolgozott környezeti tapasztalatokra, benyomásokra támaszkodva (Kovács Gy.-Bakosi É., 2005, 163).” A gyermek képessé válik eltávolodni a konkrét cselekvéstől, a képzeletével megeleveníti a világot, helyettesít dolgokat, helyzeteket, megjelenik a kettős tudat, azaz képessé válik a világ belső reprezentálására. Megkeverik „kávójukat” egy faággal, megfésülik babájukat a játék gereblyével, vagy gondoljunk Jake-re és unokatestvérére, akik úgy tettek, mintha a homokozó pereme autóút volna (Cole M. - Cole Sheila R., 2006, 242).

Kimutatták, hogy a szimbolikus játék 2 éves korban történő megjelenése után egyre összetettebbé válik. A legegyszerűbb esetben a gyerek maga a cselekvő (úgy tesz például, mintha kanállal etetné magát). A legösszetettebb esetben, ami általában csak 30 hónapos kor után jellemző, a gyerek egy játék (a fejlődéskutatók nyelvén ez a „cselekvő”) segítségével hajt végre különféle cselekedeteket, amelyek egy társas szerephez illeszkednek (például azt játssza, hogy az anya baba megeteti a gyerek babát).

Kapcsolat van a nyelv és a szimbolikus játék között, mert mindkettő jelen nem lévő tárgyak, emberek vagy cselekvések reprezentációját igényli. A szimbolikus játékban önkényesen kiválasztott tárgyak képviselnek más tárgyakat: a banánt telefonként használják, vagy a homokozó pereme lesz az autópálya. A nyelvben pedig a hangok helyettesítik a tárgyakat és az eseményeket. A legkorábbi szinteken a gyerekek fantáziajátékai egyedi cselekvésekre

korlátozódnak, beszédük pedig egyedi szavakra. De 18 hónapos kor körül elkezdnek két cselekvést összekombinálni a játékban, valamint kétszavas mondatokat használni, így például nagyjából ugyanabban az életkorban kezdenek el a gyerekek olyanokat mondani, hogy „tej nincs”, amikor azt kezdik játszani, hogy vizet töltenek a pohárba, és segítenek a kisbabának inni (Cole M. - Cole Sheila R., 2006, 243).

A szimbolikus játékot követi a *szabályjáték*. A szabályjátékok lényege a készen kapott szabályok betartása. A szabályokat komolyan kell venni, különben felborul a játék. A játék szabályai viszont nem mindig merevek, sőt a résztvevők a játék során maguk is alkothatnak szabályokat. Óvodás gyerekek számára nagy kihívást jelent, amikor bizonyos szabályok, instrukciók szerint kell dolgozniuk, viselkedniük (Szász J.- Péter L. n.é., 63).

A mozgásos szabályjátékok nagy csoportját alkotják az énekes- mozgásos- szöveges szerepcserélő és fogyó- gyarapodó csoportos játékok. Ezekhez a népköltészeti műfajokhoz-, mint az érdeklődéskeltés eszközeihez- minden esetben kapcsolódhatnak a népköltészet prózai és lírikus alkotásai (Dankó E., 2004, 163).

A szabályjáték kialakulásának feltételei: intellektuális fejlettség: a gyermek képes legyen a szabályokat megérteni; képes legyen igazodni a szabályokhoz; frusztrációtűrés. Viszont, ha François Villon (1958) szavaival idézünk, meglátjuk azt, hogy „Ha a gyermek számára túl nehéz a játékfeladat, a szabály nem ösztönzi cselekvésre, megnő a kudarctól való félelem és a játékörm helyére kényszeres igazodás léphet. Ennek következménye, hogy a gyermek kilép a játékhelyzetből, abbahagyja a játékot vagy csalással kivonja magát a játékszabályok alól (Szász J.- Péter L. n.é., 63).”



## II. A JÁTÉK HATÁSA ÉS AZ ÓVODAPEDAGÓGUS SZEREPE A GYERMEK JÁTÉKÁNAK KIBONTAKOZÁSÁBAN

*„És tudom, mint a kisgyerek, csak az boldog, aki játszhat.  
Én sok játékot ismerek, hisz a valóság elpereg és megmarad a látszat.”*

*(József Attila)*

Az egészségesen fejlődő gyermek lételeme a játék. Óvodáskorban a játék kezdete többnyire spontán indíttatású, amelyet a külső ingerek jelentősen befolyásolnak. Kisebb része tudatos, melyek a társadalmi együttélésel kapcsolhatóak össze (Dobay B., 2005, 156). A teljesítés eredményessége olyan pozitív érzelmeket válthat ki, amelyek révén mindig szívesen vállalkoznak majd az újabb kezdeményezésekre. Egy-egy játék próbára teszi az érdeklődést, a cselekvést, a testi ügyességet, a gondolkodást, az alkalmazkodást, az akaratot.

A fejlesztőjátékoknak köszönhetően már korai fázisban kiszűrhető bizonyos tanulási problémák vagy a figyelemzavar kockázata, így a gyermekek később sikeresebben teljesíthetik az iskola kihívásait.

A gyermek első valódi játszótársa a felnőtt – a szülő és az óvodapedagógus. Amikor a szabad játékfolyamat már kialakult az óvodapedagógus bevonható társ marad a játékban, illetve segítővé, kezdeményezővé lesz, ha a játékfolyamat elakad. Az óvodapedagógus jelenléte teszi lehetővé a gyermekek közötti játékkapcsolatok kialakulását is (Balogh et al., 2015, 176).

Az óvodapedagógus gondolati és cselekvési impulzusokat bocsát a játékba, amelyeket felvéve bővülnek a gyerekek ismeretei, és új helyzeti sajátosságokat, cselekvési módokat sajátíthatnak elő.

A gyermek a játék során ismerkedik a külvilággal, tárgyi és társas környezetének hatásait cselekvéssel, azonosulással, ismétlő játékkal bekebelezi. Mintegy birtokba veszi környezetét (Zilahi J., 1996, 26).

Az olyan gyerekek közül, akiknek kevés alkalmuk van játszani, és akikkel még ennél is ritkábban játszanak, sokan szenvednek komoly hátrányt, akár intellektuális fejlődésük során is, mivel a gyermek játékon keresztül gyakorolja be az egyes gondolkodási műveleteket. Ha ez a gyakorlás elmarad, a gondolkodás sekélyes és fejletlen lesz. Ugyanakkor a nyelvi fejlődést is elősegíti, ha játék közben a felnőtt hosszasan társalog a gyerekekkel a neki megfelelő szinten, mert a gyermek ilyenkor a legfogékonyabb a beszélgetésre (Stöckert K., 1995, 24-25).

### ***2.1. A fejlesztőjátékok hatásai és fejlesztési területei***

A játékban nyilvánul meg a gyermek legsokoldalúbban és legfelszabadultabban. Ebben juttatja kifejezésre élményeit, vágyait, a benne feszülő szorongásokat. Legsokoldalúbban a játék

hatására bontakozik ki személyisége. Éppen ezért a játék figyelemmel kísérése út a gyermek megismeréséhez és megértéséhez (Daróczy E. et al., 1994, 25).

Egy-egy kiemelt fejlesztési terület határozza meg a játékok csoportosítását, melyek a következők: mozgáskészség fejlesztés; érzékelés-észlelésfejlesztés; figyelemfejlesztés; gondolkodásfejlesztés; emlékezetfejlesztés; képzelet és fantáziafejlesztés; beszédkészség fejlesztés; légzéstechnika fejlesztés; testséma ismeretfejlesztés; téri tájékozódásfejlesztés; ritmusérzék fejlesztés; szociális készségfejlesztés (Perlai R., 2014, 19).

A továbbiakban azt fogom kifejezni, hogy a játék milyen képességeknek és területeknek segíti elő és gazdagítja a fejlődését.

*Mozgáskészség fejlesztés.* A mozgásfejlesztés elengedhetetlenül fontos az olvasás-írás megtanulásához. A mozgásos játék jelentősen hozzájárul az egészséges testi fejlődéshez. Mozgás során aktivizálódnak a pszicho-motoros képességei, amelyek pozitív hatással vannak a fejlődésére. Kisgyermekkorban, éppen az anatómia felépítettsége szerint a gyermekeket érdemes uszodában is foglalkoztatni, ahol nemcsak az úszást tanulhatják meg, hanem számos játékélményt is szerezhetnek. A vízben tartózkodás során a víz felhajtó ereje miatt a gyermekek ízületei kevésbé terhelődnek, így olyan feladatokat is meg tudnak csinálni, amelyekre szárazföldön képtelenek lennének. A számukra kényelmes, kellemes hőmérsékletű környezet számos örömet okozhat (Dobay B., 2005, 155).

A mozgásos játékok fejlesztik a mozgáskoordinációt, az egyensúlyészlelést, a térérzékelést, a téri tájékozódást. A rajzolással, manipulációs, konstruáló játékokkal finomodnak a mozgások, fejlődik a szem-kéz koordináció, a két kéz mozgásai összehangolódnak, finommozgások ügyesednek.

*Érzékelés- és észlelésfejlesztés.* A mozgásos játékok segítik összerendezni a különböző érzékszervből érkező ingerek összehangolását az agyban. (szenzoros integráció). A látással kapcsolatos észlelés, a hallással kapcsolatos észlelés, a tapintásos észlelés, tér-és időészlelés, az egyensúlyészlelés fejlődését egyaránt elősegítik ezek a játékok.

*Figyelemfejlesztés.* A játék során megtanul a gyermek tudatosan egy dologra koncentrálni, összpontosítani. Figyelme stabilabbá válik, figyelem megosztás képessége és a szelektív (vagy differenciált) figyelem képessége fejlődik. Figyelemzavaros gyermekek esetében terápiás céllal is kihasználjuk a játékot. Megtanulja, hogy egy játékot végig kell játszani, különben értelmét veszti a tevékenység. Kitartóbbá nevel, megjelenik a szabályokhoz való alkalmazkodás képessége, a szabályokat már akkor is betartja, ha azok számára nem kedvezőek.

*Gondolkodásfejlesztés.* A játék által az összehasonlító, általánosító készség, a fogalomalkotás, a problémamegoldó készség, a kreativitás, a szimbolikus gondolkodás is fejlődik.

*Emlékezetfejlesztés.* A játékfejlődéssel párhuzamosan fejlődik, az önkéntelen emlékezet szándékos emlékezetté, a rövid távú emlékezet hosszú távú memóriává alakul. Egyes játékok erősítik a mechanikus emlékezetet, a vizuális, vagy verbális memóriát.

*Képzlet és fantáziafejlesztés.* A szerepjátékokban, az ábrázoláskor, a konstruáló játékoknál, a mozgásos játékoknál egyaránt a képzelet és fantázia nagy jelentőséggel bír. A szimbolikus játékkal a gyermek képessé lesz a világ megkettőzésére, a belső reprezentálásra. Magtanul elvonatkoztatni, megjeleníti gondolatait, vágyait, megeleveníti azokat a dolgokat, érzéseket, melyek foglalkoztatják őt.

*Beszédképesség fejlesztés.* A nyelvi, kommunikációs játékok alkalmazásával a gyermekek játékosan, élményekbe és tapasztalatokba ágyazva ismerik meg anyanyelvüket. Az anyanyelvi játékok fejlesztik a beszédpercepciót, a beszédmegértést és a beszédprodukción, valamint elősegítik az ösztönös nyelvi ismeretek rendszerezését és tudatos alkalmazását. A játékok közben a gyermekek gondolkodási műveleteket végeznek, kreatívabbá válnak, és a beszédgátlásokkal küzdők is oldódnak, megnyilatkoznak (Gósy M., 1994, 36).

*Légzéstechnika fejlesztése.* Az érthető beszéd alapja a helyes beszédlégzés, amely ideális állapotban gyors és hangtalan, mély beléggzéssel és hosszú, váltakozó intenzitású kiléggzéssel jár. Az óvodás gyermekekre jellemző, hogy beszédléggzésük nem hangtalan, illetve a levegővel nem tudnak gazdálkodni. Ott és akkor vesznek levegőt, amikor az elfogy, amikor „kifulladás”. Ettől beszédük akadozóvá és szaggatottá válik. A fejlesztő munka során szövegmentes léggző gyakorlatok, hangadással összekötött gyakorlatok, mechanikus sorolások, fokozatosan növekvő egységek (bővülő szósorok és mondatok), valamint koncentrációs léggző gyakorlatok követhetik egymást. Ezeket mind játékos formában a legegyszerűbb elsajátíttatni a gyerekekkel (Tancz T., 2011, n.o.).

*Testséma ismeretfejlesztés* nem más, mint a testkép fejlesztése. A testtudat kialakulásának első lépése a testkép ismerete, a saját test megtapasztalása, érzése. Ezt megtapasztalhatjuk mozgásokban, de emberábrázolásokban is. A testkép a test külső és belsőérzékleiteiből származik, tartalmazza a saját testről szerzett tartós benyomásokat is. A gyermek megtanulja a testrészeinek az elhelyezkedését, nevét, funkcióját. Ha a gyermek már meg tudja nevezni a testrészt, beépült biztosan a testképébe, akkor a funkcióját gyakoroljuk (Sipos A., 2009, 5).

*Téri tájékozódásfejlesztés.* A testséma és a bal- jobb fogalmának megismerésével egyidejűleg elkezdjük a téri orientáció és a tér észlelésének kialakítását. A játékok segítik a

gyermekek térben való tájékozódását. Játékosan fejlesztve a relációs szókinccset, logikus gondolkodást, figyelmet. Az első osztályos gyerekeknek már tisztában kell lenniük az irányokkal.

*Ritmusérzék fejlesztés.* A ritmusérzék-fejlesztés változatos, játékos gyakorlási lehetőségek biztosítása során, sokszori ismétlés mellett kell, hogy megvalósuljon. Megfelelő mintát szükséges mutatni és alkalmazni megfelelő eszközöket. A gyakorló, rögzítő játékok tervezésekor kreatívak kell lenni, és minden esetben fontos figyelembe venni a csoport és azon belül az egyének fejlettségi szintjét.

*Szocializációs készségfejlesztés.* Az óvodába beiratkozás sok gyermek számára egy jelenős törést okoz az életében. Az első alkalom, hogy hosszabb időre el kell válnia a szülőktől, amelyen csak egy nagyon meleg fogadtatás segíthet. Az óvodapedagógusnak kell felvállalni a szülői gondoskodást, ill. az óvodai környezetnek kell biztosítani az otthon melegét, biztonságát. A játék ebben a helyzetben is sokat segíthet, amelyben a gyermek megtalálhatja helyét, szerepet kaphat, bízhat nemcsak a pedagógus, hanem a társak segítségével, megismeri a környezetét, megérti és begyakorolja a társadalmi együttélés szabályait (Dobay B., 2005, 155). Kiemelkedő szerepe van ebben az óvodapedagógusnak.

## ***2.2. Az óvodapedagógus szerepe a gyermek játékának kibontakozásában***

A játék a kisgyermekkor legfontosabb és legfejlesztőbb tevékenysége, s így az óvodai nevelés leghatékonyabb eszköze. A játék a kisgyermek elemi pszichikus szükséglete, melynek mindennap visszatérő módon, hosszantartóan és lehetőleg zavartalanul ki kell elégülnie (Balogh et al., 2015, 176). A játéktevékenység lehet spontán és az óvodapedagógus által tervezett, irányított. Fontos, hogy ne törekedjünk arra, hogy minden játéktevékenységet bevonjunk az irányított tevékenységek sorába, hagyjunk teret a gyermek szabad játékának.

A játékon belüli öntevékenység a legfőbb biztosíték arra, hogy az önfejlődés, önfejlesztés képességeit, készségeit létrehozza a gyermek tevékenységrendszerében. A játéktevékenységhez szükséges feltételeket, eszközöket többségében azonban az óvodapedagógusnak kell biztosítani. Az élmény, amelyet a játék nyújt rendkívüli jelentőséggel bír az életre való felkészítés szempontjából is. A különböző szituációk megteremtése az élmények nyújtása fontos része az óvodapedagógus módszertani eszköztárának. A játék, mint az óvodáskorú gyermek alaptevékenysége rendkívüli fejlesztési lehetőséget teremt az óvodapedagógus számára. Pl. kezdeményezőkéesség kibontakoztatása, önállóság, másik gyermek játékának tiszteletben tartása (Fáyné Dombi A. – Sztanáné Babics E., 2013, n.o.).

A kisgyermek első valódi játszótársa a családban, az óvodában is a felnőtt – a szülő és az óvodapedagógus. Az óvodapedagógus utánozható mintát ad a játéktevékenységre, majd amikor a szabad játékfolyamat már kialakult, bevonható társ marad, illetve segítővé, kezdeményezővé lesz, ha a játékfolyamat elakad. Az óvodapedagógus jelenléte teszi lehetővé a gyermekek közötti játékkapcsolatok kialakulását is (Balogh et al., 2015, 176).

Az óvodapedagógus gondolati és cselekvési impulzusokat bocsát a játékba, amelyeket felvéve bővülnek a gyerekek ismeretei, és új helyzeti sajátosságokat, cselekvési módokat sajátíthatnak el (Stöckert K., 1995, 224).

A játékhoz megfelelő helyre és egyszerű, alakítható, a gyermeki fantázia kibontakozását segítő anyagokra, eszközökre, játékszerekre van szükség (Balogh et al., 2015, 176). A játéknak szervezeti kerete az óvoda, azon belül: csoportszoba, udvar, az óvoda közeli és távolabbi környezete. Az óvodapedagógusnak biztosítania kell a megfelelő csoportlétkört, eszközöket és élményszerzési lehetőségeket a különböző játékformákhoz, a gyakorló játékokhoz, a szimbolikus játékokhoz, konstruáló játékokhoz, a szabályjátékokhoz (Kovácsné Bakosi É., 2009, n.o.).

Az óvodapedagógusoknak támogatniuk, sőt kezdeményezniük kellene az óvodai interakciós játékokat (egyéni, párosan vagy a többiekkel), mert ezek a szerepjáték előfutárai.

A szerepjáték az óvodapedagógusoktól szakmai és személyes kompetenciát igényel. Fontos, hogy otthonosan mozogjanak azokon a területeken is, amelyek a szerepjátszáshoz szorosan hozzátartoznak. Például: az árnyjáték, a marionett játék, a bábozás, a báb és maszk készítése. Főleg akkor alkalmazzák a játékban, ha az óvodapedagógusnak szorongó, nagyon félénk gyerekekkel van dolga. Ezeknek a gyerekeknek nyomasztó problémáik eljátszásához, azaz „nyilvánosságra hozásához”- az erős érzelmi blokk következtében – bábokra van szükségük (Stöckert K., 1995, 225).

A játék folyamatában az óvodapedagógus tudatos jelenléte biztosítja az élményszerű, elmélyült gyermeki játék kibontakozását. Mindezt az óvodapedagógus feltételteremtő tevékenysége mellett a szükség és igény szerinti együttjátszásával, támogató, serkentő, ösztönző magatartásával, indirekt reakcióival éri el (Pálfi S., n.é., n.o.).

Az óvodai nevelésben az óvodapedagógusnak kétféle, de egymással rugalmasan kapcsolódó beállítódásra (és viselkedésre) van szüksége. Az első a megengedő, elfogadó, támogató attitűd- elsősorban a szabad játékkal kapcsolatosan. A második az állandó modellnyújtás, szociális facilitáció (probléma megoldás, segítség), hiszen tudjuk, hogy a gyerekek kitüntetett érdeklődéssel fordulnak általában a felnőttek felé, és igénylik az együttműködésüket.

E két felnőtti beállítódás és magatartás minden bizonnyal alapja és biztosítéka lehet az óvodás gyerek tanulásának és értelmi fejlődésének (Stöckert K., 1995, 203).

### **2.3. Az óvodapedagógus tudatos játékválasztása**

7 éves kor alatti gyerek tanulásának igazi terepe a játék. Játék közben tanul meg és sajátít el szinte mindent. A játék tehát a szó legszorosabb értelmében véve a tanulás alapvető formája! (Stöckert K., 1995, 203, 217).

A játéknak két fő formája van: az egyik a *spontán/szabad játék*, a másik a *képességfejlesztő játékok*, melyekről már többször is szó esett.

A szabad játék abban különbözik a játék más formáitól, hogy annak kereteiben csak a spontán tanulásnak van létjogosultsága. Ha pszichológiai értelemben közelítjük meg a tanulást, azt látjuk, hogy a tanulás megelőzi a játékot, majd pedig a játék lesz az a színtér, ahol legeredményesebb lesz a tanulás.

Minden játék, de különösen a szabad játék a tanulással szemben a gyermek szabad elhatározásából születik és abban is ér véget. Ezzel szemben az óvodai életben vannak olyan tanulási helyzetek, tanulásszervezeti formák, amelyeket a felnőtt - óvodapedagógus - pedagógiai szándékkal teremtett meg a gyermek számára. Az óvodapedagógus az általa teremtett tanulási helyzetekben nem feledkezhet meg a *tanulás játékos jellegéről*, a tanulásban is érvényesülő gyermeki igényekről, szükségletekről (Kovácsné Bakosi É., 2009, n.o.).

*Az óvodai játékokat, játéktípusokat akkor tudjuk megfelelően és tudatosan kiválasztani, ha a következő szempontokat figyelembe vesszük:*

1. A játék kiválasztásánál az egyik döntő szempont a gyermekek fejlettsége. A 3-6 éves gyermekek között megmutatkozó nagy különbségekből adódóan egészen más játékokhoz vonzódnak a kicsik és a nagyok. A háromévesek elsősorban a sok mozgást igénylő játékokat kedvelik. Éppen ezért sok mozgásos és tartalmában egyszerűbb játékot válasszunk számukra. Az 5-6 évesek már össze tudják hasonlítani a cselekedeteiket másokéval, ennek alapján elsajátítják a versenyjátékokhoz szükséges szerep magatartásformáit.

2. A játék sikerét nagyban befolyásolja a rendelkezésre álló helyiség. A csoportszobában egészen mások a feltételek, mint a szabadban, vagy a tornateremben. Nagy létszámú óvodai csoport a teremben helyváltoztató, gyors mozgást igénylő játékoknál nem tud szabadon mozogni. Az ilyen játékok az udvaron előnyösebb feltételek között játszhatóak.

3. A szabályjátékot megelőző napirendi szakasz is meghatározza a szabályjáték kiválasztását. Testnevelés foglalkozás után célszerű főleg értelemfejlesztő, didaktikai játékot javasolni. Két ülő foglalkozás között viszont a mozgásos játék lehet nagyon hatásos.

4. Számolnunk kell azzal is, hogy a játékidőben a gyermekek saját maguk is kezdeményeznek szabályjátékot. Ez lehet olyan, amit kötelező foglalkozás keretében tanultak (dalos vagy versenyjáték), de lehet szabadidőben tanult játék is.

5. Játékidőben az óvodapedagógus is kezdeményezhet szabályjátékot, de megteheti ezt a várakozási idő kitöltésére is. Az a fontos, hogy kellőképpen kihasználja a szabályjátékban lévő nevelési lehetőségeket és ezzel változatosabbá tegye a játékidőt.

6. A szabályjátékok beépülhetnek a foglalkozásokba. Az ének és a testnevelés foglalkozások ma már el nem képzelhetők szabályjátékok nélkül. Hasonló lehetőségek adódnak a környezet és a matematika foglalkozásokon is, amelyek az értelemfejlesztő játékokkal jól kiegészíthetők. Hasonló módon építhetünk a többi képességfejlesztő játékokra is.

7. A szabályjáték kiválasztásának egyik leglényegesebb indítéka a nevelői célzatosság. Két azonos korcsoportban nem ugyanazok a játékok a legalkalmasabbak. Ha a gyermekek figyelmével kapcsolatosan vannak gondjaink, akkor figyelemfejlesztő játékot veszünk, más csoportnál a mozgásfejlesztő játékok többszöri gyakorlása a célszerűbb. Bármennyire is tekintettel vagyunk azonban a nevelési szempontokra, nem feledkezhetünk meg a gyerekek kívánságairól sem. Ha tudatosan a gyerekekhez igazodva választjuk a játékok, akkor a gyerekek is ehhez igazodva választanak. Ha egyszer- kétszer a csoport kedve szerint választunk valamit, akkor utána szívesebben játsszák az általunk kiválasztott játékot is. Az óvodapedagógus nevelési feladatának megvalósításában a játékot akkor tudjuk igazán bekapcsolni, ha minden nevelési helyzethez a legalkalmasabb játékot választja (Kovács Gy., 1994, 256-258).

A továbbiakban olyan többnyire ismert, elterjedt népi és egyéb mozgásos, tevékenységgel végzett játékokat választottam és soroltam fel, amelyek megfelelnek a fenti kritériumoknak. Megtalálhatóak kisebb és nagyobb korcsoportú óvodás gyermekek életkorához, fejlettségi szintjéhez igazodó játékok. Ezek nagy részét a fejlesztés szempontjából az óvodapedagógusoknak ismerniük és alkalmazniuk kellene oktatói – nevelői munkájuk során az óvodában.

A *Székfoglaló* c. játék fejlesztési lehetőségei főként az érzékelés-észlelés és a figyelemre irányulnak. A játék menete egyszerű, annyi széket rakunk ki a teremben elszórva, ahányan vagyunk. Az első széket üresen hagyjuk, a többi székre leül valaki. A kimaradt ember hátulról indul. A cél, hogy a többiek ne hagyják leülni őt azáltal, hogy mindig az éppen üres székre ül valaki.

A *Baglyocska* c. játék figyelem fejlesztésére, térészlelés fejlesztésére, gyorsaságra, ügyesség fejlesztésére, a szervezet lecsendesítésére, csendteremtésre alkalmas játék. A gyerekek felállnak egy csoportban, egymás mellett a bagolyvárnak kijelölt helyen (a terem egy sarka, az

udvar egy része). Készítünk egy Nap- és egy Hold-képet, de ha ez nincs ökölbe szorított kézzel jelölhetjük a Holdat, szétnyitott tenyérrel a Napot. A gyerekek, a baglyocskák a bagolyvárban guggolnak, nappal van, bagolyszokás szerint alszanak, összetett tenyerüket fejük alá helyezik. Az óvónő, vagy kijelölt játékvezető gyermek ilyenkor a Napot tartja fel. Ha a Holdat mutatjuk, kijönnek a bagolyvárból, repdesnek, huhognak, szaladgálnak, vadásznak. Váltakozva mutatjuk fel a Napot és Holdat. A szórakozás kedvéért megtéveszthetjük a gyerekeket úgy, hogy nem váltakozva, hanem többször egymás után mutatjuk fel a Napot vagy a Holdat. Ügyes az, aki a jeleknek megfelelően mozgást végzi (Reigl M., 2008, n.o.).

*Mi hiányzik?* c. játék a figyelem és az emlékezet fejlesztésére irányul. Néhány tárgyat az asztalra teszünk, majd közösen megnevezzük (mondatokat is alkothatunk velük.) Ezután a gyerekek becsukják a szemüket, az óvodapedagógus „elvarázsol” egy-egy játékot. Ki kell találni a gyerekeknek a szemük kinyitása után, hogy „Mi hiányzik?” A játékot azzal lehet nehezíteni, hogy az óvodapedagógus egyszerre több játékot dug el (Lestyán E. - Szabóné Balogh Á., 2015, n.o.)

*A Hamupipőke* c. játék fejlesztési lehetőségei a finommotorika, képzelet és a segítőkészségre való nevelés. A játék történhet közvetlenül a Hamupipőke c. mese felolvasása vagy a mese dramatizálása után. A terem vagy játéktér közepén elhelyezett asztalon, egy nagy tálon összekeverve elhelyezzük a borsó és lencseszemeket. A csoportot két csapatra osztjuk, akik a terem két szemközti végében az asztaloknál helyezkednek el. Rajtra mindenki a középső asztalhoz szalad, és attól függően, hogy melyik csapatba tartozik, egy-egy borsó vagy lencseszemet felcsippent, és visszaszalad az asztalához, elhelyezi a tálban. Az a csapat győz, amelyik hamarabb elkészült a válogatással. Mindenképpen játsszunk visszavágót, a másik fajta terméssel is.

*Tűz, víz, levegő!* c. játék által a gyerekek térbeli tájékozódása, a figyelme, emlékezete és a szabálytudata fejlődik. A játék gyors reagálást igényel. Először a gyermekek lassú tempóban futkároznak, majd jelre megállnak. „TŰZ” felkiáltásra, hasra fekszenek a talajon. „VÍZ” felkiáltásra másznak a bordásfalra, vagy székre állnak, ezt többször megismételjük. Minden feladatmegoldás után egyéni értékelés történik. A játék bővíthető „FÖLD”, „ÉG”, „LEVEGŐ” stb. szavakkal, különböző testhelyzetek felvételével idősebbek játékában.

*Erre csörög a dió* c. játék fejlesztési lehetőségei a mozgáskészség, téri tájékozódás, figyelem és a szelektív hallás. A játék menete úgy zajlik, hogy kiválasztunk valakit fogónak, bekötjük a szemét; ő keres mindenkit, tapogatózik erre-arra, hogy valakit megfogjon. Ugrálunk körülötte, ha felénk nyúl, elugrunk, közben ezt énekeljük: „Erre csörög a dió, arra meg a mogyoró!” (Reigl M., 2008, n.o.).



*Talicskázás* c. játék fejlesztési lehetőségei főként a mozgáskészség, téri tájékozódás, ügyesség és a gyorsaság fejlesztése. A pár egyik tagja kézen jár, miközben a lábait a partnere a kezében tartja. Amelyik pár elsőnek ér a célba, az nyer. A játék több képességet is fejleszt, a gyerekek nagyon szeretik.

*A Mi van a zsákban?* c. játék fejlesztési lehetőségei az érzékelés- észlelés, felidézés, szókincs, megfigyelő képesség, rövid távú emlékezet, ha a sorrendre is figyelünk - szerialitás. Először néhány játékot összegyűjtünk a szobából. Ez lehet célirányos is, pl. legyen benne gömbölyű, szögletes, lapos, kisebb-nagyobb, kemény-puha, stb.

A feladat az, hogy kitaláljuk tapintás alapján, mi van a zsákban.

„Nyúlj bele a zsákba! Fogj meg egy játékot! Próbáld felsorolni a tulajdonságait! Mit érzel, amikor megfogtad? Próbáld kitalálni a tulajdonságai alapján, hogy melyik játék lehet az! Ha már biztos vagy benne, csak áruld el a nevét!” Miután mindegyik játékot felismerte a gyermek, emlékezetből fel is sorolhatja azokat. „Most próbáld felsorolni emlékezetből, hogy milyen játékok voltak a zsákban!” Ha egy kicsit elakad, ne áruljuk el azonnal, melyik játék az, próbáljuk a játék tulajdonságait mi felsorolni, így vezetve rá a helyes megoldásra. Zsák helyett akár egy egyszerű kendőt, vagy takarót is használhatunk.

A *Kígyó* c. játék legfőbb fejlesztési területei a mozgáskészség, figyelem és a szociális készségfejlesztés. A játék úgy kezdődik, hogy a játékosok megfogják egymás kezét. Az első elindul, és csigavonalban elkezd feltekerni a sort. Énekelnek: „Tekeredik a kígyó, rétes akar lenni. Tekeredik a rétes, kígyó akar lenni.” Amikor teljesen betekeredtek, akkor az utolsó játékos - éneklés közben - elkezd kitekerni a sort.

*Koszorú, koszorú* c. játék fejlesztési lehetőségeibe tartozik a figyelem, érzékelés-észlelés, szociális készségfejlesztés és a gondolkodás. A gyermekek körben állnak, valaki a kör közepén guggol, kezével eltakarja a szemét. Ha felismeri társa hangját akkor helyet cserélnek (Gágyor J., 1982, n.o.).

*Mókusok, ki a házból!* c. játék fejlesztési lehetőségei nem más, mint a figyelem, gondolkodás, szabálytudat, akarat nevelése, egyensúlyérzék, koordináció és téri tájékozódás fejlesztése. A gyerekek kettesével szembe fordulnak, és megfogják egymás kezét, ez lesz a ház, amiben a mókus lakik. Minden két gyermek alkotta házban — vagyis a karjaik között — egy-egy harmadik áll. A mókusházak körének közepén egy „hajléktalan” mókus, aki egyszer csak elkiáltja magát, hogy „Mókusok, ki a házból!”, ekkor valamennyi mókus kiszalad a házból, s egy másik házba igyekszik bejutni. Közben azonban a „hajléktalan” elfoglalja a legügyetlenebb mókus helyét, aki aztán ott marad a kör közepén, s nem tehet mást, ha nem akar örök életére ház nélkül maradni, el kell kiáltania magát, s ezután kezdődhet előlről a játék (Reigl M., 2008, n.o.).

*Mondd utánam!* c. játék fejlesztési lehetőségei a gondolkodás, figyelem, emlékezet és a beszéd-készség fejlesztése. A játék úgy zajlik, hogy az első játékos mond egy szót: katica. A másik megismétli, majd hozzáfűz egy második szót: katica, képeskönyv. A következő játékos folytatja: katica, képeskönyv, ugrálókötél. Így tovább, míg valaki el nem rontja.

Nehezíthető a feladat, ha valamilyen szigorítást vezetünk be. Ilyen, ha valamilyen témakörből kell szavakat gyűjteni, például csak a bútorokat fogadjuk el, vagy ha csak két- vagy háromszótagú szavakat szabad mondani.

*Kelj fel, Jancsi!* c. játék főként szociális készségfejlesztő. A játékterület egyik szélén egymás mellett egy sorban felállnak a játékosok. Tőlük kb. 25-30 lépésre áll, velük szembe fordulva az egyik gyermek. Ő az első pajtásának ezt mondja: „Kelj fel Jancsi!”, mire az megkérdezi: „Hány órára?”. Ezután mond egy számot és utána egy lépésfajtát, amit az illetőnek meg kell tennie. Ilyen lehet pl.: három tyúklépésnyire, két óriáslépésre, hét békaugrásra, egy forgásra, stb.

Most a következő gyerekekkel megismétlődik ugyanez, majd így megy tovább a játék. Ha mindenki sorra került, akkor előlről folytatják a beszélgetést. Győz az, aki először ér a túlsó oldalra az irányító mellé. Minthogy ennél a játéknál nem egészen az ügyesség dönt, hanem az egyéni kedvezmények, nem igazságos a győzelem. Mégis jól fegyelmez, figyelmet fejleszt, ötletességre és humorra is módot ad.

A *Mire gondoltam?* c. játék fejlesztési lehetőségei közé tartozik a gondolkodás és a beszéd-készség. Az óvodapedagógus gondol bármilyen tárgyra, növényre, állatra, fogalomra és ezt az adott dolgot körülírja, a gyerekek feladata, hogy kitalálják mi lehet az, amire gondol közben kérdéseket is feltehetnek.

*Lufi fújás, vattagombócok fújása* c. játék főként a hangképző szervek fejlesztésére irányul. Versenyt rendezünk, hogy ki tud messzebbre fújni. Télen azt játsszuk, mintha a havat fújnanánk, mintha havazna.

*Mi van a dobozban?* c. játék fejlesztési lehetőségei a tapintási érzékelés, formaészlelés és a szókincsbővítés. A játék menete úgy zajlik, hogy bele kell nyúlni a dobozba bekötött szemmel, kihúzni a megfogott tárgyat és alaposan kitapintani, aztán megmondani, hogy mi lehet az.

A játék tehát egy nagyon sokoldalúan fejlesztő tevékenység, nélkülözhetetlen a gyermek számára. Fontos, hogy intézményeinkben *az óvodapedagógusok az óvodai játékot tudatosan szervezzék meg, ismerjék fejlesztő hatását, célját.* Kutatásom során ezt vizsgáltam Kárpátalja számos óvodájában. A következő alfejezetben szeretnék egy rövid betekintést nyújtani a kárpátaljai magyar óvodai nevelés helyzetéről.

### III. ÓVODAI NEVELÉS ÉS OKTATÁS KÁRPÁTALJÁN

„A korai nevelés a legfontosabb. Amit az ember gyermekként lát,  
az segíti egész életében, hogy a jó felé orientálódjék.”

(Brunsztvik Teréz)

Kárpátalja magyar tannyelvű óvodái nem rendelkeznek hosszú múlttal, de az elmúlt évtizedekben nagy változásokat figyelhattunk meg, mely a mai napig is folyamatosan változik. Nem volt elegendő óvodai intézmény és a pedagógushiány is nagy számú volt, ez a probléma azonban mára már kevesebb számban figyelhető meg.

Annak érdekében, hogy bővítsem az ismereteimet a témával kapcsolatban kutatást végeztem el Kárpátalja két járásában, a Nagyszőlősi és a Beregszászi járásban. Kérdőíves módszer segítségével egy átfogó képet szerettem volna kapni arról, hogy az említett járásokban oktató óvodapedagógusok milyen hozzáállással rendelkeznek a fejlesztőjátékok fontossága és tudatos alkalmazását illetően, emellett foglalkoztat az a kérdés is, hogy az óvodapedagógusok milyen játékokat alkalmaznak, valamint ismerik-e az általuk alkalmazott játékok fejlesztő hatásait és milyen gyakorisággal alkalmazzák azokat. A kutatásom részleteit a *3.1. A fejlesztőjátékok tudatos alkalmazásának és fontosságának vizsgálata a Beregszászi és Nagyszőlősi járás óvodai intézményeiben* fejezetben tekinthetik meg részletesebben.

#### **3.1. A Kárpátaljai magyar óvodai nevelés helyzetének alakulása**

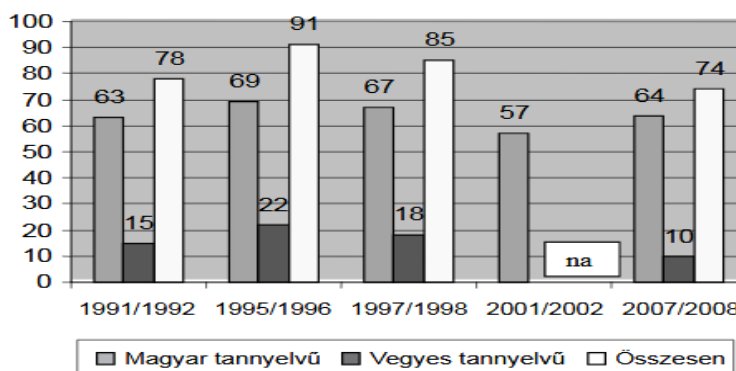
Kárpátalján 1988-ig magyar tannyelvű óvodák nem léteztek, bár a magyar falvakban az óvónők többsége magyarul szolt a gyerekekhez, ez nem pótolhatta a szakszerű anyanyelvi óvodai nevelést (Orosz I., 2007, 82).

Az 1990-es években meglehetősen kevés óvodapedagógus rendelkezett felsőfokú végzettséggel mára ez már viszonylag megváltozott, főleg a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskolán zajló szakirányú képzés beindulásának köszönhetően, a helyzet változott (Fedinec Cs.- Vehes M., 2010, 486).

1989-ben nyíltak az első hivatalosan is magyar óvodák a területen. A kárpátaljai szóránymagyarorságnak általában nincsenek anyanyelvű intézményei, illetve azok elsősorban a rendszerváltást követő években éledtek újjá (Orosz I., 2002, n.o.).

Az utóbbi közel húsz évben az óvodai ellátás számbelileg nem változott lényegesen: míg például 1991–1992-ben 78 óvoda működtetett magyar nyelvű csoportokat (ebből 15 volt vegyes tannyelvű), ez a szám 2007–2008-ban 74 volt, amelyből 10 vegyes csoportokat működtetett (Lásd: 1. sz. ábra). Az eltelt időszakban azonban egyfajta ingadozást lehetett észlelni: 1995-ig

egyre több helyen nyíltak új óvodai csoportok, azonban ez a folyamat lelassult, illetve megfordult az évtized második felében, amikor is az ország elhúzódó gazdasági válsága következtében egyre többen elveszítették munkahelyüket, ezért gyerekeiket nem adták óvodába. Az ezredfordulótól kezdve e folyamat megfordult, és jelenleg már újra ugyan-annyi óvodában zajlik magyarul a nevelés, mint 1991-ben. Ugyanakkor azt is láthatjuk, hogy a legutóbbi időkben csökkent a vegyes tannyelvű csoportokat működtető óvodák száma, ami feltételezhetően a szórvány vidékeken/járásokban működtetett csoportok számának csökkenésével magyarázható.



**1. sz. ábra** Magyar tannyelvű óvodai csoportokat működtető óvodák száma Kárpátalján  
(Törzsök E., 2008, 52)

A megyei tanfelügyelőség statisztikai adatai szerint az 1991/92-es tanévben 63 óvodában 3157 gyermekkel foglalkoztak csak magyarul. A 90-es évek kedvezőtlen gazdasági folyamatai következtében sok óvodát bezártak, mert a szülők zöme elvesztette munkáját. Ez általános jelenség volt, nem csak a magyar anyanyelvű óvodákra vonatkozott. 2000-tól a magyar nyelvű óvodák száma megnőtt (2001-ben 57 óvodában volt magyar nyelvű oktatás, mára a tisztán magyar nyelvű óvodák száma Kárpátalján elérte a 64-et), továbbá egy orosz-magyar és kilenc ukrán-magyar nyelvű óvoda is működik a megye területén. Ukrán-magyar-orosz óvoda - az előző évek gyakorlatától eltérően - jelenleg nincs. A megyében működnek magán alapítású, egyházi fenntartású magyar óvodák is. Református óvodák: szolyvai, eszenyi, feketepataki. Római katolikus óvodák: aklihegyi, fancsikai, királyházai, nagyszőlősi, körösmezői, nagybocskói, bustyaházai, aknaszlatinai, gyertyánligeti; görög katolikus: batári. (Törzsök E., 2008, 52).

A Felső-Tisza vidék (Huszt, Técső, Rahói járások) óvodáiban a 2006/2007-es tanévben 9 csoportban mintegy 192 gyerekkel 19 pedagógus foglalkozott, és ugyanezen a vidéken 78 osztályban 1.187 tanulót mintegy 160 pedagógus oktatott. Ezen intézményi magyar képzési hálózat mellett kilenc településen vasárnapi iskolákat is találunk, ahol 34 csoportban, 537 gyerek és serdülőkorú tanul magyar nyelvet. Meg kell jegyezni, hogy szakértők szerint a szórványban

való oktatást is differenciáltan kell látnunk. (Fedinec Cs.- Vehes M., 2010, 486). Szórványnak tekintjük azt a nemzeti kisebbséget, mely több generáción keresztül egy adott térségben letelepedve él, és valamely történelmileg determinált társadalmi-gazdasági folyamat hatására az adott szállásterületen elvesztette társadalmi befolyását, számossága szempontjából abszolút és relatív aránya egy meghatározott a nemzeti kisebbségek erős helyzete szempontjából a billenőpont alá került, érdekérvényesítési potenciájának csökkenése révén kulturális anyanyelvi intézményeinek nagy részét elvesztette vagy már nem képes önerőből fenntartani, de identitása még erős és anyanemzetéhez köti, bár előrehaladott a nyelvcseré az asszimilációs folyamata.

2001-es népszámlálás adatai szerint Kárpátalján 23 olyan települést regisztráltak, amelyekben a magyarok kis létszámban, szórványként éltek. A magyarok száma ezeken a településeken 7374, a kárpátaljai magyar lakosság 4,9%-a. Az ilyen településtípusban élő magyarság az asszimiláció szempontjából a legveszélyeztetettebb. (Orosz I., 2007, 83).

Léteznek azok a települések, ahol fennmaradt még intézményes anyanyelvű oktatás, és amelynek fejlesztése a helyi eliten múlik (például Visk, Técső, Aknaszlatina). Találunk olyan településeket, ahol a magyar nyelvű képzések az elmúlt tíz évben indultak el, itt pedig a csökkenő gyereklétszám miatt az intézmény fennmaradása jelenti a kihívást (pl. Huszt, Rahó, Kőrösmező, Gyertyánliget). Vannak olyan településeket is (mint például Tiszabogdány, Nagybocksó, Terebesfejrpaták, Taracköz, Kerekhegy, Bustyaháza), ahol a magyar nyelvű oktatás óvodában vagy vasárnapi, hétvégi iskolákban zajlik. (Fedinec Cs.- Vehes M., 2010, 487).

### ***3.2. A fejlesztőjátékok tudatos alkalmazásának és fontosságának vizsgálata a Beregszászi és Nagyszőlősi járás óvodai intézményeiben***

A játék végigkíséri a gyermek életét az újszülött kortól kezdve. Hatással van a testi és lelki fejlődésére is egyaránt. Nagy hatással van a gyermek alapvető tanulási formájára is, ugyanis mindent játszva, játékosan tanul meg a leghamarabb. A gyermek képességei a játék hatására összetetten fejlődnek, mégis szükséges figyelembe venni a gyermeki fejlődés szenzitív periódusait, ugyanis az érés során bizonyos képességek nagyobb ütemben, gyorsabban fejlődnek a többinél. Ha ezt figyelembe vesszük a fejlődés üteme is sokkal gyorsabb lesz, ezért gondolom úgy, hogy nagyon fontos a gyerekek tudatos fejlesztése főként óvodás korban.

Az előző fejezetben említett települések közül a Beregszászi és a Nagyszőlősi járás óvodai intézményeiben végeztem kutatásomat. A felmérésem *célja* az volt, hogy képet kapjak a Beregszászi és Nagyszőlősi járási óvodapedagógusok fejlesztőjátékokkal kapcsolatos ismerettáráról, tudni szerettem volna, hogy milyen az óvodapedagógusok hozzáállása a fejlesztőjátékokhoz, ugyanis lényeges tudni mennyire tartják fontosnak az óvodás gyermekek

tudatos fejlesztését. További célként szerepelt még számomra megvizsgálni azt a kérdést, hogy igyekeznek-e a pedagógusok színesebbé tenni, egyre érdekesebb és újabb fejlesztőjátékokat használni, kivitelezni a mindennapos óvodai foglalkozások során, vagy sem. Talán az derül ki, hogy nem játszanak eleget a gyerekekkel, vagy ha mégis, maradnak a régi bevált játékoknál, melynek nem ismerik fejlesztő hatását és nem szeretnék újakat kipróbálni és a gyermeket fejleszteni. Kutatásom során kérdőívek segítségével vettem fel az adatokat, amelyet óvodapedagógusok számára állítottam össze.

*A felmérés körülményeit* tekintve a mintavétel 2019 tavaszán történt, melynek során a Beregszászi és Nagyszőlősi járás 62 magyar tannyelvű óvodájába sikerült eljuttatnom a kérdőíveket (1. sz. melléklet).

A Beregszászi járásban lévő magyar óvodák közül 42-ből 32 kérdőívet kaptam vissza a következő óvodákból: Oroszi óvoda, Badallói óvoda, Halábori óvoda, Kisbégányi óvoda, Beregszászi 6. sz. óvoda, Zápszonyi óvoda, Beregszászi 12. sz. óvoda, Jánosi óvoda, Rafajnai óvoda, Kovászói óvoda, Mezőgecsei óvoda, Beregszászi 4. sz. óvoda, Kígyósi óvoda, Mezővári óvoda, Beregszászi 18. sz. óvoda, Gáti óvoda, Borzsovai óvoda, Asztélyi óvoda, Nagyberegai óvoda, Beregyfalú óvoda, Benei ONI, Beregszászi 13. sz. óvoda, Beregszászi 10. sz. óvoda, Csonkapapi óvoda, Csomai óvoda, Hetyeni óvoda, Fertősalmási óvoda, Nagybégányi óvoda, Dédai óvoda, Somi óvoda, Macsolai óvoda, Beregszászi 16. sz. óvoda.

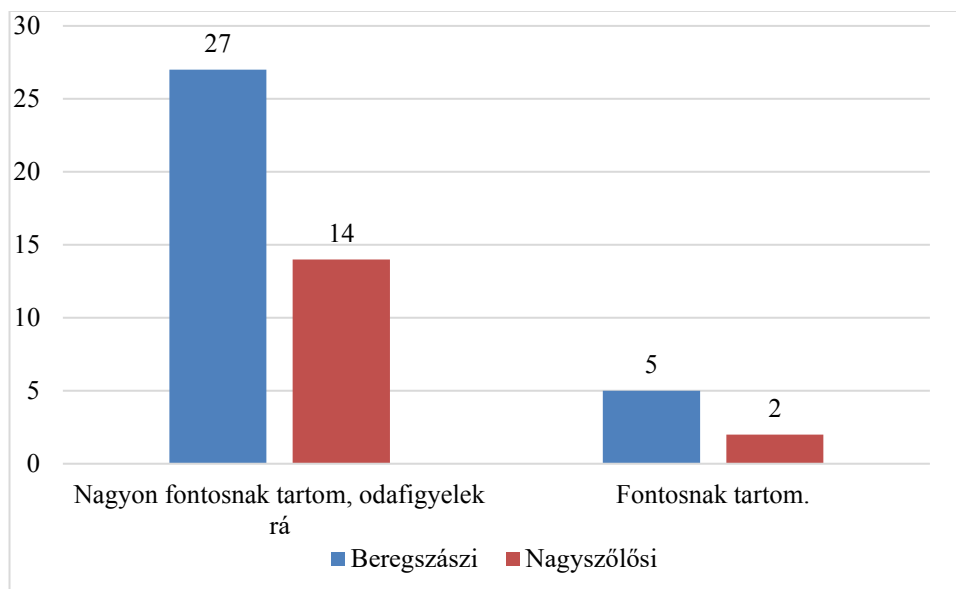
A Nagyszőlősi járás 19 magyar tannyelvű óvodája közül 16 kérdőívet kaptam vissza a következő óvodákból: Feketeardai óvoda, Salánki óvoda és bölcsőde, Nagypaládi óvoda, Tiszaújlaki óvoda, Gyulai óvoda, Batári óvoda, Nevetlenfalui óvoda, Forgolányi óvoda, Tiszakeresztúri ONK, Verbőci óvoda, Mátyfalvai óvoda, Tekeházi óvoda, Akli ONK, Aklihegyi ONK, Feketepataki óvoda, Fancsikai óvoda.

Összesen tehát 48 kitöltött és értékelhető kérdőívet kaptam vissza, ezek képezték a további vizsgálat tárgyát.

*A kérdőív* 12 kérdést tartalmaz, amelynek kitöltése anonim módon történt. A felmérés során bevezető kérdésekkel indítottam, pl. *Hány éve dolgozik óvodapedagógusként?* Erre a kérdésre különböző válaszok érkeztek, hiszen találhatunk kezdő valamint teljesen tapasztalt pedagógust is a vizsgált személyek között.

A következő kérdés így hangzik: *Mennyire tartja fontosnak az óvodás gyermekek tudatos fejlesztését?* A válaszok arányát láthatjuk az 1. sz. diagramban. A kérdésre adott válaszok pozitívak, hiszen a Beregszászi járás 32 óvodapedagógusából 27 nagyon fontosnak tartja és odafigyel rá, a Nagyszőlősi járás 16 óvodapedagógusából 14 tartja nagyon fontosnak és odafigyel rá. Mindössze 5 fő a Beregszászi járásból, a Nagyszőlősiből pedig 2 az, akinek fontos,

de nem feltétlenül figyel is a gyermek tudatos fejlesztésére. Nem érkezett olyan válasz, amelyben nem tartanák fontosnak mindezeket (2. sz. ábra). Az eredmények alapján tehát az derül ki, hogy a Nagyszőlősi járásban dolgozó óvodapedagógusok fontosabbnak tartják a gyermek tudatos fejlesztését, mint a Beregszásziban.



**2. sz. ábra** Mennyire tartja fontosnak az óvodás gyermekek tudatos fejlesztését?

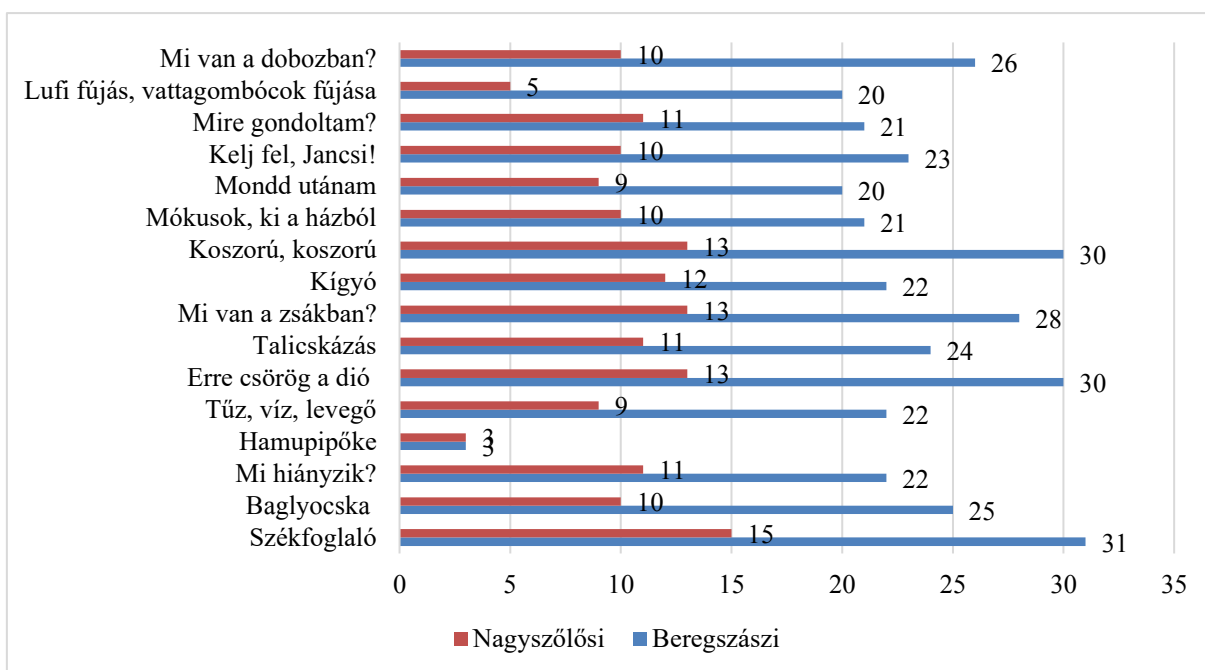
Ezt követően olyan többnyire ismert, elterjedt népi és egyéb mozgásos, tevékenységgel végzett játékokat választottam és soroltam fel a kérdőívben, amelyeket a fejlesztés szempontjából az óvodapedagógusoknak ismerniük és alkalmazniuk kellene oktatói – nevelői munkájuk során az óvodában (A játékok leírásai és fejlesztési területei a 2.2. *Az óvodapedagógus tudatos játékválasztása* c. fejezetben olvashatóak).

A kérdést tehát ekként tettem fel: *Az alábbiakban felsorolt fejlesztőjátékok közül melyeket ismeri?* A következő játékok szerepelnek benne: Székfoglaló; Baglyocska (nappal-éjszaka); Mi hiányzik?; Hamupipőke; Tűz, víz, levegő; Erre csörög a dió; Talicskázás; Mi van a zsákban?; Kígyó; Koszorú, koszorú; Mókusok, ki a házból!; Mondd utánam; Kelj fel, Jancsi!; Mire gondoltam?; Lufi fújás, vattagombócok fújása; Mi van a dobozban?

A Beregszászi járás óvodapedagógusai az általam felsorolt fejlesztőjátékokat ebben a sorrendben ismerik (legismertebbtől a kevésbé ismertig haladok): 1. Székfoglaló (31 fő), 2. Erre csörög a dió (30 fő); 2. Koszorú, koszorú (30 fő); 3. Mi van a zsákban? (28 fő); 4. Mi van a dobozban? (26 fő); 5. Baglyocska (25 fő); 6. Talicskázás (24 fő); 7. Kelj fel, Jancsi! (23 fő); 8. Kígyó (22 fő); 8. Tűz, víz, levegő (22 fő); 8. Mi hiányzik? (22 fő); 9. Mire gondoltam? (21 fő); 9. Mókusok, ki a házból! (21 fő); 10. Lufi fújás, vattagombócok fújása (20 fő); 10. Mondd utánam (20 fő); 11. Hamupipőke (3 fő).

A Nagyszőlősi járás óvodapedagógusai az általam felsorolt fejlesztőjátékokat ebben a sorrendben ismerik: 1. Székfoglaló (15 fő), 2. Erre csörög a dió (13 fő); 2. Koszorú, koszorú (13 fő); 2. Mi van a zsákban? (13 fő); 3. Kígyó (12 fő); 4. Mire gondoltam? (11 fő); 4. Talicskázás (11 fő); 4. Mi hiányzik? (11 fő); 5. Mi van a dobozban? (10 fő); 5. Kelj fel, Jancsi! (10 fő); 5. Mókusok, ki a házból! (10 fő); 5. Baglyocska (10 fő); 6. Tűz, víz, levegő (9 fő); 6. Mondd utánam (9 fő); 7. Lufi fújás, vattagombócok fújása (5 fő); 8. Hamupipőke (3 fő).

Megfigyelhetjük, hogy mindkét járásból eléggé hasonló válaszok érkeztek. A legtöbb óvodapedagógus a Székfoglaló játékot ismeri, a legkevesebb pedig a Hamupipőkét. A válaszok arányát a 3. sz. ábrán is megtekinthetjük.



**3. sz. ábra** Az alábbiakban felsorolt fejlesztőjátékok közül melyeket ismeri?

Foglalkoztatott az a kérdés is, hogy azon felül, hogy az óvodapedagógusok ismerik-e vagy sem az általam felsorolt fejlesztőjátékok többségét, melyeket használják az óvodai foglalkozások során. Ezért feltettem azt a kérdést, hogy *Az imént említett játékok közül melyeket használja?* (4. sz. ábra)

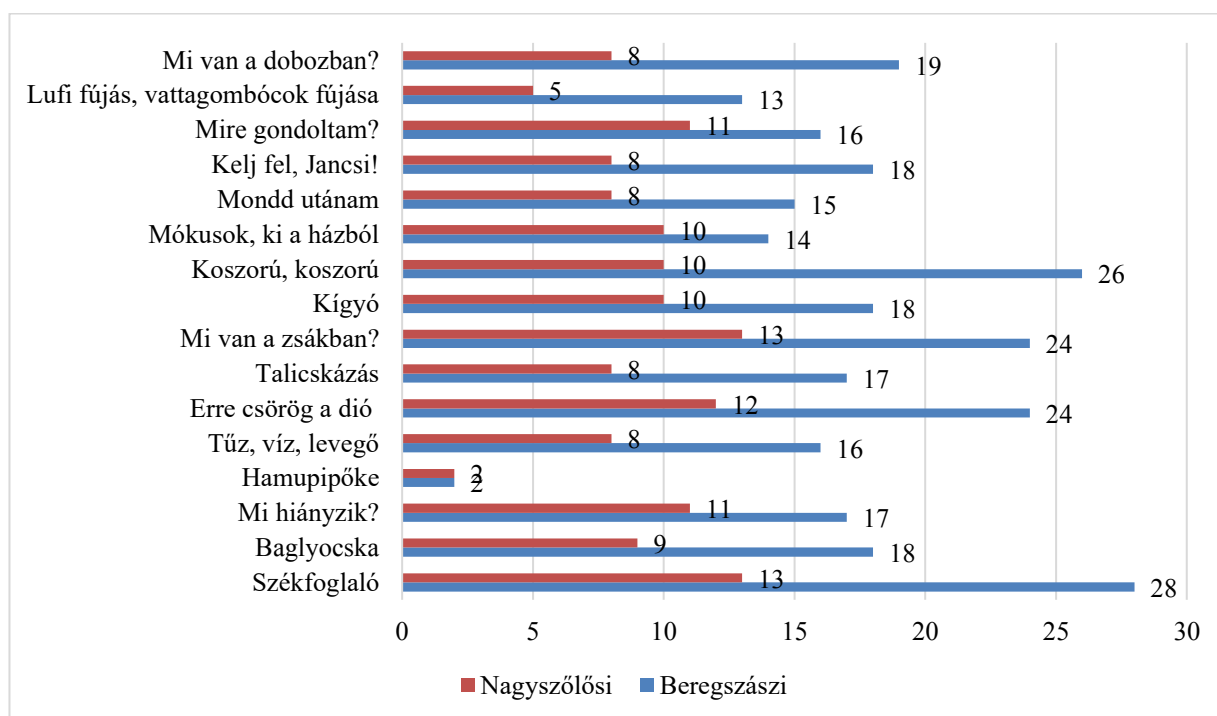
A Beregszászi járás óvodapedagógusai az előzőekben felsorolt fejlesztőjátékokat ebben a nagysági sorrendben alkalmazzák az óvodai foglalkozások alkalmával: 1. Székfoglaló (28 fő); 2. Koszorú, koszorú (26 fő); 3. Mi van a zsákban? (24 fő); 3. Erre csörög a dió (24 fő); 4. Mi van a dobozban? (19 fő); 5. Kelj fel, Jancsi! (18 fő); 5. Kígyó (18 fő); 5. Baglyocska (18 fő); 6. Talicskázás (17 fő); 6. Mi hiányzik? (17 fő); 7. Mire gondoltam? (16 fő); 7. Tűz, víz, levegő (16



fő); 8. Mondd utánam (15 fő); 9. Mókusok, ki a házból! (14 fő); 10. Lufi fújás, vattagombócok fújása (13 fő); 11. Hamupipőke (2 fő).

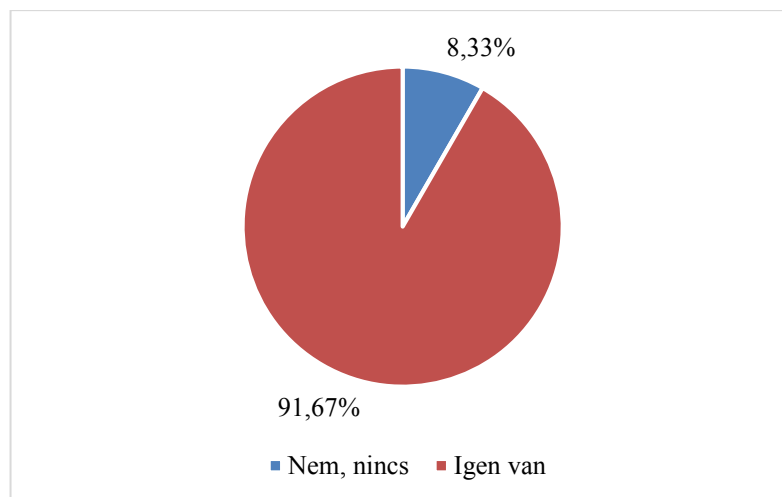
A Nagyszőlősi járás óvodapedagógusai az előzőekben felsorolt fejlesztőjátékokat ebben a nagysági sorrendben alkalmazzák az óvodai foglalkozások alkalmával: 1. Székfoglaló (13 fő); 1. Mi van a zsákban? (13 fő); 2. Erre csörög a dió (12 fő); 3. Mi hiányzik? (11 fő); 3. Mire gondoltam? (11 fő); 4. Mókusok, ki a házból! (10 fő); 4. Koszorú, koszorú (10 fő); 4. Kígyó (10 fő); 5. Baglyocska (9 fő); 6. Mi van a dobozban? (8 fő); 6. Kelj fel, Jancsi! (8 fő); 6. Talicskázás (8 fő); 6. Tűz, víz, levegő (8 fő); 6. Mondd utánam (8 fő); 7. Lufi fújás, vattagombócok fújása (5 fő); 8. Hamupipőke (2 fő).

Megfigyelhető, hogy többnyire azokat a játékokat játsszák az óvodapedagógusok, amelyet a legtöbben ismernek az adott járásban.



4. sz. ábra Az imént említett játékok közül melyeket használja?

A továbbiakban azt kérdeztem meg az óvodapedagógusoktól, hogy *Esetleg van-e még olyan játék, amelyet munkája során alkalmaz?* Az 5. sz. ábrán láthatjuk, hogy a két járásból összesen az óvodapedagógusok 91, 67%-a (44 fő) használ még az általam felsorolt fejlesztőjátékokon kívül más játékokat is, 8,33% (4 fő, járásonként 2-2) pedig nem. Ez azt jelenti, hogy a Beregszászi járásban több óvodapedagógus használ más játékokat is az általam felsoroltakon kívül, mint a Nagyszőlősi járásban.



**5. sz. ábra** Esetleg van-e még olyan játék, amelyet munkája során alkalmaz?

Az óvodapedagógusok többsége mindkét járásból nagyon sok olyan játékot tudtak megemlíteni, amelyeket a munkájuk során alkalmaznak. A játékok neveit megtekinthetik az 1. és 2. sz. táblázatban. A Nagyszőlősi járásban dolgozó óvodapedagógusok több játékot említettek meg, mint a Beregszászi járásban dolgozók, ha azt az arányt vesszük figyelembe, hogy a Beregszászi járásból több óvodapedagógus töltötte ki a kérdőívet.

Szeretném kiemelni azokat a játékokat, melyeket az óvodapedagógusok mindkét járásban megemlítettek (a táblázatban ezeket dőlt betűvel jelöltem), ezek tehát a következők: *Tűzet viszek; Lánc, lánc eszterlánc; Csön-csön gyűrű; Bújj-bújj zöld ág; Gyertek haza libuskáim; Körben áll egy kislányka; Memóriajáték; Kipp, kopp, kopogok; Nyuszi ül a fűben; Kinn a bárány, benn a farkas; Színes autók; Beültettem kiskertemet; Küld ki király katonádat.*

**1. sz. táblázat** Esetleg van-e még olyan játék, amelyet munkája során alkalmaz?

Játékok nevei (Beregszászi járás)	Ennyi óvodapedagógus játssza az óvodában az adott játékot
<i>Tűzet viszek</i>	6
<i>Lánc, lánc eszterlánc</i>	4
<i>Csön-csön gyűrű</i>	3
<i>Bújj-bújj zöld ág</i>	3
<i>Gyertek haza libuskáim</i>	3
<i>Körben áll egy kislányka</i>	2
<i>Memóriajáték</i>	2
Kútba estem	2

Telefon játék/ Süket telefon	2
Előre a kezedet	2
Mi esett le?	1
Hideg-meleg játék	1
Kacsa, kacsa, liba	1
<i>Kipp, kopp, kopogok</i>	1
<i>Nyuszi ül a fűben</i>	1
Dini-Dani	1
Tál, tál, tele tál	1
Hely Gyula	1
Kezem, lábam	1
<i>Kinn a bárány, benn a farkas</i>	1
Gombóc, palacsinta	1
Daruk és a békák	1
A cica és az egerek	1
<i>Színes autók</i>	1
Találd ki hang alapján	1
Ki kihez tartozik	1
Gondoltam egy számra	1
Hol a helye?	1
Zokni párosítás	1
Mókus, mókus, ürge mókus	1
Egerek a kamrában	1
Kacsa, kacsa, liba	1
Ilyen nagy az óriás	1
Megy a labda vándorútra	1
Dombon törik a diót	1
Ádámnak volt két fia	1
Akela mondja	1
Activity	1
Itt a kosár	1
<i>Beültettem kiskertemet</i>	1
Add át a zsebkendőt	1

Pál, Kata, Péter	1
Lányok ülnek a toronyba	1
Bújj, bújj medve	1
Gólyák és békák	1
Autók és verebek	1
Szobor játék	1
Gólya viszi a fiát	1
Megy a róka, nem néz hátra	1
Kecske ment a kiskertbe	1
Esik az eső	1
Kis hegy, nagy hegy	1
Megjött a busz	1
Igaz-hamis	1
<i>Küld ki király katonádat</i>	1

**2. sz. táblázat** *Esetleg van-e még olyan játék, amelyet munkája során alkalmaz?*

<b>Játékok nevei (Nagyszőlősi járás)</b>	<b>Ennyi óvodapedagógus játssza az óvodában az adott játékot</b>
<i>Tűzet viszek</i>	4
<i>Bújj- bújj zöld ág</i>	4
Nyuszi ül a fűben	2
<i>Lánc, lánc eszterlánc</i>	2
Ki hiányzik?	2
<i>Gyertek haza libuskáim</i>	2
Hőcögtető	1
Tenyérsimogató	1
Ugróiskola	1
<i>Beültettem kiskertemet</i>	1
<i>Körben áll egy kislányka</i>	1
Madarak voltunk	1
Találd meg a házadat	1
Mit visz a kis hajó?	1
Kinek a hangját hallod?	1

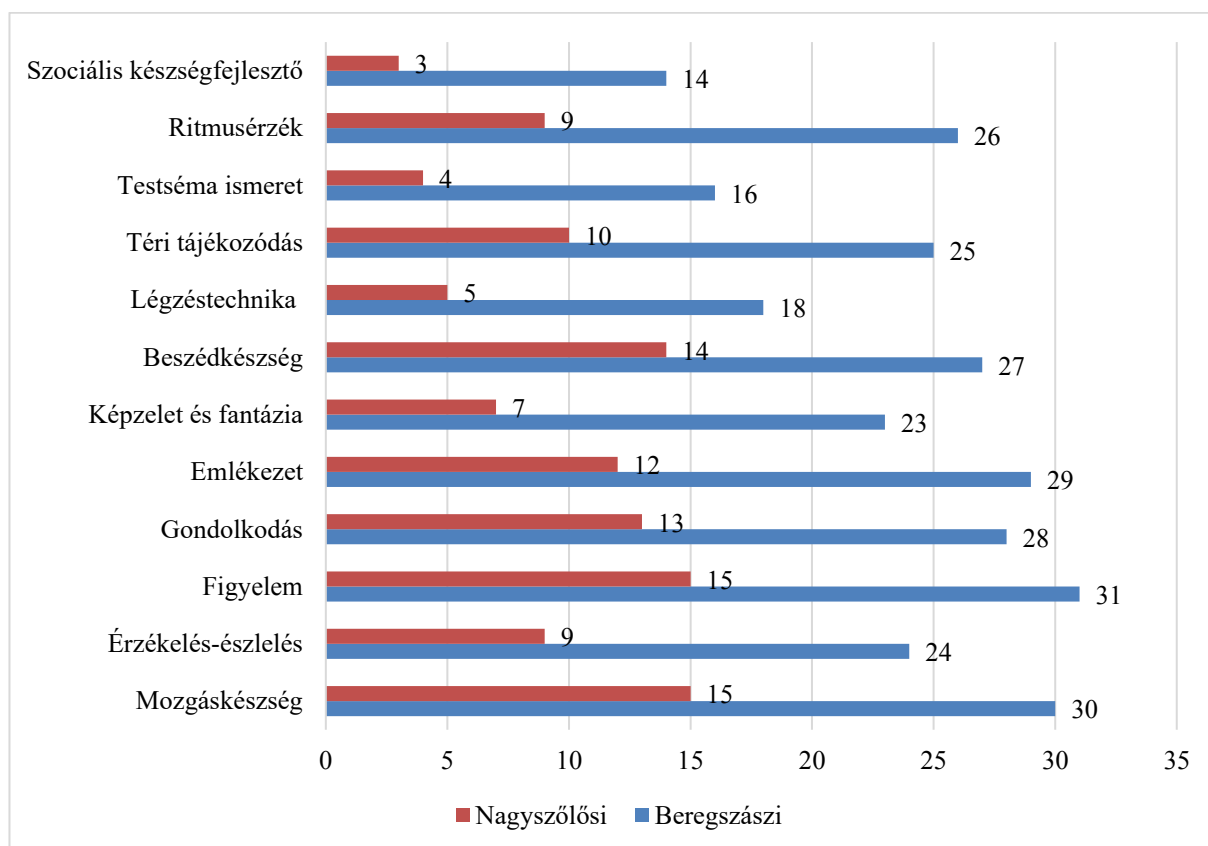
Kié a házikó?	1
Figurázzunk	1
<i>Színes autók</i>	1
Varázzsásák	1
Ne vizeld be a lábad	1
<i>Nyuszi ül a fűben</i>	1
Ismerd fel az ízéről, illatáról, tapintásáról	1
<i>Kipp-kopp kopogok</i>	1
<i>Kinn a bárány, benn a farkas</i>	1
Repül a, repül a...	1
<i>Küld ki király katonádat</i>	1
Mocsárjárás	1
Farok lopó	1
Az erdőben jártunk, keltünk	1
Volt nekem egy arany dobom	1
Test tudatosítgató	1
Erzsébet asszony kéreti lányát	1
Sok kis törpe	1
<i>Csön-csön gyűrű</i>	1
Elvesztettem zsebkendőmet	1
Mi jut eszedbe róla?	1
Tudnád-e folytatni?	1
Liccs- loccs, megjött a kishajó	1
Etesd meg a bohócot	1
Kapd el a labdát egy füles edénnyel	1
Itt a kosár	1
Mozgás-kockák	1
Bingó	1
<i>Memória kártyák</i>	1
Dobókockás mesemondás	1

A következő kérdésben felsoroltam a szerintem legfontosabbnak gondolt készségeket, képességeket, pszichikus funkciókat, melyeket a fejlesztő játékok alkalmazása során érhetünk el

és ennek megfelelően a következő kérdést tettem fel: *Ön szerint milyen készségeket, képességeket, pszichikus funkciókat fejlesztenek az Ön által említett játékok?* A Beregszászi járásból az óvodapedagógusok többsége, akik az előző kérdésre igennel válaszoltak, vagyis alkalmaznak még egyéb játékokat is az általam felsoroltak közül, azt állítják, hogy azok a játékok, amelyeket ők leírtak mindenképpen mozgás- (30 fő) és figyelemkészség (31 fő) fejlesztőek (6. sz. ábra). Fontos szerepet kap még az emlékezet (29 fő), a gondolkodás (28 fő) és a beszéd-készség (27 fő) fejlesztése is.

A Nagyszőlősi járásban is a mozgáskészség (15 fő), a figyelem (15 fő), a beszéd-készség (14 fő) és a gondolkodás (13 fő) fejlesztésén van a fő hangsúly.

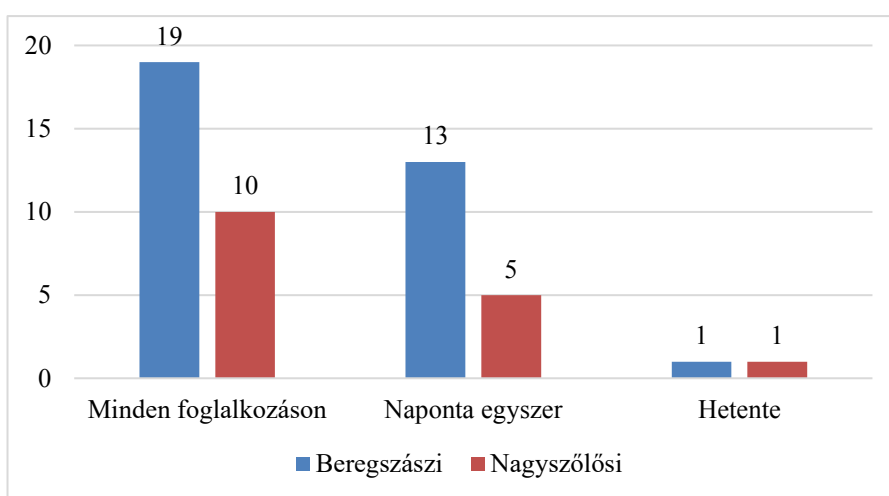
A testsémaismeretre, illetve a szociális készségfejlesztésre figyelnek oda a legkevésbé az óvodapedagógusok a két járásból összesen. Láthatjuk az ábrán, hogy sajnos elég csekély ezeknek a száma.



**6. sz. ábra** *Ön szerint milyen készségeket, képességeket, pszichikus funkciókat fejlesztenek az Ön által említett játékok?*

Úgy gondoltam, ha kiderül milyen képességet, készséget, pszichikus funkciót fejlesztő játékokat alkalmaznak az óvodapedagógusok, akkor nem mellékes tudni azt is, hogy milyen rendszerességgel alkalmazzák ezeket vagy más játékokat. Ennek alapján tettem fel a következő

kérdést: *Milyen gyakorisággal alkalmaz készségfejlesztő játékokat az óvodában?* Az eredmények alapján az derült ki, hogy a Beregszászi járásból 19, a Nagyszőlősi járásból 13 óvodapedagógus nagy szeretettel használ készségfejlesztő játékokat minden egyes óvodai foglalkozáson. A Beregszászi járásból 10, a Nagyszőlősi járásból pedig 5 óvodapedagógus legalább naponta egyszer alkalmaz fejlesztő játékot. Mindkét járásból 1-1 személy válaszolta azt, hogy csak hetente egyszer alkalmaz készségfejlesztő játékokat (*Lásd: 7. számú ábra*). De ha az arányokat nézzük, mégis az derül ki, hogy a Nagyszőlősi járás óvodapedagógusai gyakrabban alkalmaznak készségfejlesztő játékokat az óvodai foglalkozásokon, hiszen ott kevesebben töltötték ki a kérdőívet a Beregszászi járáshoz képest.



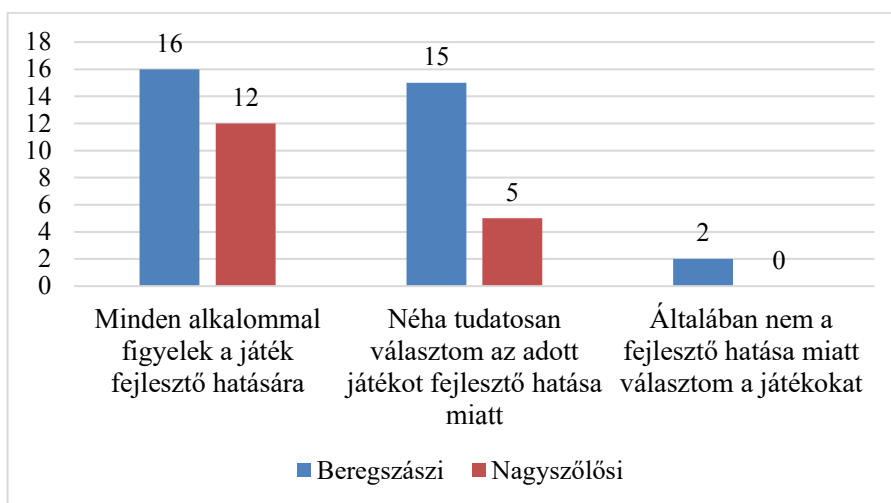
**7. sz. ábra** *Milyen gyakorisággal alkalmaz készségfejlesztő játékokat az óvodában?*

Fontos, hogy az óvodapedagógus tudja, hogy egy-egy játék mégis milyen fejlesztő hatással bír, ugyanis csak ekkor tudja tudatosan fejleszteni a gyermekek készségeit és képességeit. Nem elég csak úgy játszani valamit, ami illeszkedik a foglalkozás témájához, hanem tudatosan kell olyan játékokat választani, amilyen területek gyengébbek és jobban fejleszthetők másoknál. Ebből adódóan született meg a következő kérdés: *Mennyire tudatosan alkalmazza a fejlesztő játékokat?*

A 8. sz. ábra alapján megfigyelhető, hogy a Beregszászi járási óvodapedagógusok közül 16-an minden alkalommal odafigyelnek a játék fejlesztő hatására és szinte ugyanennyien, pontosan 15-en néha tudatosan választják ki a játékot annak fejlesztő hatása miatt.

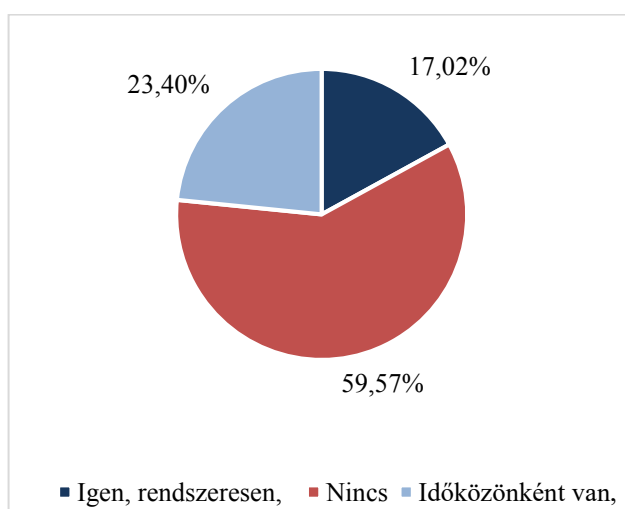
A Nagyszőlősi járásban már ettől eltérő arányokat kapunk, ugyanis itt többen választották azt, hogy minden alkalommal odafigyelnek a játék fejlesztő hatására (12 fő) és kevesebben válasszák ki néha a játékot annak konkrét fejlesztő hatása miatt (5 fő).

Megfigyelhető még a 8. sz. ábrából az is, hogy a Beregszászi járásból 2 óvodapedagógus általában nem a fejlesztő hatása miatt választja ki a játékot. Az óvodapedagógusok közül viszont senki nem válaszolta azt, hogy különösebben nem szokott odafigyelni a játék fejlesztő hatására.



**8. sz. ábra** Mennyire tudatosan alkalmazza a fejlesztő játékokat?

Az utolsó előtti kérdésnél az volt a fő szempontom, hogy megtudjam, hogy csak az óvodai foglalkozásokon találkoznak-e a gyerekek fejlesztő játékokkal vagy pedig egyéb rendezvényeken, programokon is, ezért ezt a kérdést tettem fel: *Van-e valamilyen lehetőség, fejlesztő program a gyermekek számára az óvodai foglalkozáson kívül, azon a településen, amelyen Ön dolgozik?* Csalódottan elemeztem a kérdőív ezen részét, mivel az óvodapedagógusok 59,57%-a (28 fő) arról számolt be, hogy azon a településen ahol ő él nincs egyéb fejlesztési lehetőség. A két járás közül a Beregszászi járásban található több fejlesztői programot az óvodai foglalkozáson kívül.



**9. sz. ábra** Van-e valamilyen lehetőség, fejlesztő program a gyermekek számára az óvodai foglalkozáson kívül, azon a településen, amelyen Ön dolgozik?



Ezek a fejlesztő programok találhatóak meg mindkét járásban: *Hittan; Bábszínház; Néptánc, népi játékok; Nyári táborok.* (Lásd: 3. és 4. sz. táblázat)

**3. sz. táblázat** *Van-e valamilyen lehetőség, fejlesztő program a gyermekek számára az óvodai foglalkozáson kívül, azon a településen, amelyen Ön dolgozik?*

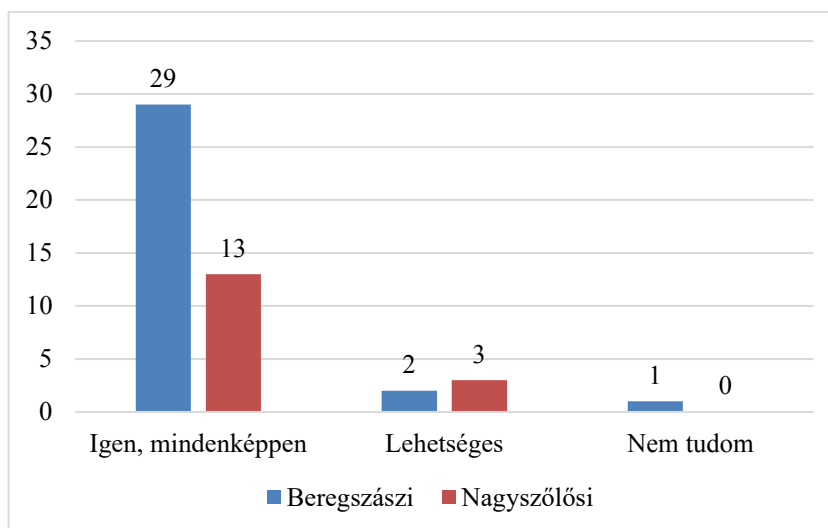
<b>Fejlesztő programok a gyermekek számára az óvodai foglalkozáson kívül (Beregszászi járás)</b>	<b>Ennyi településen található a fejlesztő program</b>
Bibliai gyermekhét/ Egyházi tábor	3
<i>Hittan</i>	2
<i>Bábszínház</i>	2
<i>Néptánc</i>	1
Könyvtárlátogatás	1
Közös programok az iskolásokkal, helyi csoportokkal	1
Angol nyelv tanulása óvodások számára	1
Színművészeti tábor	1
„Igy tedd rá”	1
<i>Nyári táborok</i>	1
Smart kids fejlesztő központ	1
Grain Game tábor	1

**4. sz. táblázat** *Van-e valamilyen lehetőség, fejlesztő program a gyermekek számára az óvodai foglalkozáson kívül, azon a településen, amelyen Ön dolgozik?*

<b>Fejlesztő programok a gyermekek számára az óvodai foglalkozáson kívül (Nagyszőlősi járás)</b>	<b>Ennyi településen található a fejlesztő program</b>
<i>Hitoktatás/ Hittanóra</i>	2
Kézműves foglalkozás	1
<i>Bábozás</i>	1
Sportnap	1
Hallás és ritmusérzék fejlesztés	1
<i>Hagyományörzés: népi játékok, néptánc</i>	1

Táncház	1
Nyári táborok	1

Az utolsó kérdésem az volt az óvodapedagógusok felé, hogy: *Ön szeretne-e új fejlesztő játékokat alkalmazni munkája során?* Talán ez volt az a kérdés, amelyiket elemezve a legkevésbé lepődtem meg, hiszen a legtöbb óvodapedagógus egyértelműnek tartja, hogy mindenképpen ki szeretne próbálni új fejlesztő játékokat – Beregszászi járásból 29 fő, Nagyszőlősi járásból 13 fő. 2 óvodapedagógus lehetségesnek tartja a Beregszászi járásból, a Nagyszőlősi járásból pedig 3 fő azt, hogy alkalmazna új fejlesztő játékokat a munkájuk során. A Beregszászi járásból mindössze 1 fő nem tudja biztosan, hogy alkalmazna-e új játékokat a munkája során. A vizsgált járások közül tehát a Beregszászi járás óvodapedagógusai azok, akik többségben felelték azt, hogy szeretnének új fejlesztő játékokat alkalmazni a munkájuk során.



**10. sz. ábra** *Ön szeretne-e új fejlesztő játékokat alkalmazni munkája során?*

A vizsgálat során az eredmények áttekintése után az fogalmazódott meg számomra, hogy a kárpátaljai óvodapedagógusok többsége nagyon fontosnak tartja az óvodás gyermekek tudatos fejlesztését, mind a Beregszászi, mind a Nagyszőlősi járásból, azonban a számok szerint a Nagyszőlősi járásban dolgozó óvodapedagógusok fontosabbnak tartják a gyermek tudatos fejlesztését, mint a beregszászi intézményekben dolgozók.

Megállapítottam, hogy a legklasszikusabb játékokat az óvodapedagógusok többsége mindkét járásból ismeri, és szívesen alkalmazza is a munkája során, és az általam felsorolt játékokon kívül még rengeteg olyan játék van, amelyet nap, mint nap játszanak. A kutatásom alapján megállapítottam, hogy a Beregszászi járásban több óvodapedagógus használ más játékokat is az általam felsoroltakon kívül, mint a Nagyszőlősi járásban.

Kiderült az is, hogy a Nagyszőlősi járásban dolgozó óvodapedagógusok több játékot alkalmaznak még az általam említetteken kívül, mint a Beregszászi járásban dolgozók, ha azt az arányt vesszük figyelembe, hogy a Beregszászi járásból több óvodapedagógus töltötte ki a kérdőívet.

A készségfejlesztő játékok kapcsán az derült ki, hogy a Nagyszőlősi járás óvodapedagógusai gyakrabban alkalmaznak készségfejlesztő játékokat az óvodai foglalkozásokon. Mindkét járásban a mozgáskészség, a figyelem, a beszéd-készség és a gondolkodás fejlesztésén van a fő hangsúly. Legkevesebb figyelmet a szociális készség-, illetve a testséma ismeretfejlesztő játékoknak szentelnek, amely eléggé elszomorító, ugyanis sokaknak nehézséget okoz a jó kapcsolatteremtés kialakítása társaikkal és még iskoláskorban is akadályt jelenthet egyes testrészeiknek a megnevezése. Ezekre a fejlesztési területre épp ugyanolyan figyelmet kellene fordítani, mint a többire.

Viszont dicséretre méltó, hogy a megkérdezett óvodapedagógusok több mint a fele azt állítja, hogy ezeket a készség-, képességfejlesztő játékokat minden egyes óvodai foglalkozáson nagy szeretettel alkalmazza, mivel fontosnak tartja, hogy a játéknak legyen valamilyen fejlesztő hatása. Valamint vannak olyan játékok, amelyeket egy-egy adott foglalkozáson a konkrét fejlesztő hatása miatt játszanak, ez főként a Beregszászi járás óvodapedagógusaira jellemző. Az óvodapedagógusok többsége szívesen kipróbálna új fejlesztő játékokat is a már megszokottakon kívül.

Habár jó azt tudni, hogy az óvodai foglalkozásokon a gyerekek tudatos fejlesztésére az óvodapedagógusok odafigyelnek, de sajnos kevés olyan település van, ahol az óvodán kívül más fejlesztői program, fejlesztői lehetőség is adatik a gyermekek számára. A két járás közül a Beregszászi járásban található több fejlesztői programot az óvodai foglalkozáson kívül.

A vizsgált járási óvodák közül kiderült az is, hogy a Beregszászi járás óvodapedagógusai azok, akik többségben szeretnék új fejlesztő játékokat alkalmazni a munkájuk során.

## Összegzés

Munkám során a fejlesztő játékok hatását, azok kiválasztását és tudatos alkalmazását tanulmányoztam óvodáskorban. Fontosnak tartom e témával foglalkozni, hiszen a gyermek számára a játék a legkedveltebb, örömet okozó önálló tevékenység és a leghatékonyabb fejlesztői eszköz is egyben. Ennél fogva úgy az óvodapedagógus, mint a család feladatai közé tartozik többek között a gyermek testi, szellemi fejlődésének elősegítése, testi szükségleteinek, mozgásigényének kielégítése, valamint a fejlődéséhez és fejlesztéséhez szükséges biztonságos és egészséges környezet megteremtése.

Dolgozatomban fontosnak tartottam azt, hogy bemutassam a játék fogalmát, a játék értelmezését különböző tudományterületeken, a játék sajátosságát, fejlesztő hatását, életkoronkénti fejlődését a gyermekek különböző életszakaszaiban, hiszen fontos felismernünk ezeket a szakaszokat, annak érdekében, hogy tisztában legyünk azzal, hogy különböző életkorban hogyan és milyen módszerekkel tudjuk hozzásegíteni gyermekeinket a tudatosabb fejlődéshez.

A továbbiakban kifejtettem, hogy a játék milyen képességeknek és területeknek segíti elő és gazdagítja a fejlődését. Láthatjuk, hogy milyen sok képességet és területeteket fejleszhetünk játék által.

Betekintést nyerhetett az olvasó arról is, hogy milyen fontos szerepei és feladatai vannak az óvodapedagógusnak a gyermek játékanak kibontakozásában, illetve kitértem az óvodapedagógus tudatos játékválasztására, mely több szempontot is figyelembe vesz. E szempontok alapján kiválasztottam néhány ismert, elterjedt népi és egyéb mozgásos, tevékenységgel végzett játékokat és lejegyeztem azok fejlesztési területeit is.

Az általam összeállított kérdőívben szereplő eredmények tanulmányozása során képet kaptam arról, hogy a Beregszászi és Nagyszőlősi járás intézményeiben lévő pedagógusok milyen hozzáállással rendelkeznek a fejlesztő játékok fontossága és tudatos alkalmazásával szemben, ugyanis érdekelt, hogy az óvodapedagógusok mi alapján válasszák ki az alkalmazott játékokat az óvodában, a fejlesztő hatása miatt vagy esetleg csak mert az a szimpatikus. Meg akartam tudni, melyek ezek a konkrét játékok amelyeket a legtöbben alkalmaznak, valamint ismerik-e a felsorolt játékok fejlesztő hatásait és milyen gyakorisággal alkalmazzák azokat.

Összegzésként a kérdőívet kitöltött óvodapedagógusok válaszait tekintve elmondhatjuk, hogy azon feltételezés, miszerint az óvodai intézményekben az óvodapedagógusok tudatosan választják meg az alkalmazott játékokat és figyelnek a játék fejlesztő hatására, bebizonyosodott

és ezzel együtt hipotézisem is. Az eredmények azt mutatták, hogy a vizsgált személyeknek fontos az óvodás gyermekek játékok által való tudatos fejlesztése az óvodai foglalkozások során. Sőt, sokak szívesen kipróbálnának új fejlesztő játékokat is.

Az óvodás korú gyerekek megfelelő szellemi és fizikai fejlődése jórészt a család és az óvodapedagógus kezében van, ezért fontos, hogy minden, amelyet átadunk, pozitívan hasson a gyermekekre. Mint leendő óvodapedagógus biztos vagyok benne, hogy az szakdolgozatomban összefoglalt ismereteket és a számos fejlesztő játékkal kapcsolatos módszertani szakirodalmat hasznosítani fogom későbbi munkám során.

## Резюме

Під час своєї роботи, я вивчала вплив ігор на розвиток, їх вибір та свідоме використання у дошкільному віці.

У своїй роботі, вважала важливим звернути увагу на важливість розвиваючих ігор та можливість впливу на розвиток особистості. Окрім того, при вивченні результатів опитувальних анкет, складених особисто, отримала картину про ставлення педагогів до свідомого використання та значення ігор для розвитку дітей у дошкільних закладах Березівського та Виноградівського районів. Мене цікавило те, як вихователі вибирають використані ними ігри у дошкільних навчальних закладах: за рівнем того, що вони мають розвивальні можливості, чи просто тому, що подобаються.

Підводячи підсумок відповідей педагогів, котрі заповнили анкети, можна прийти до висновку, що в дошкільних навчальних закладах, педагоги свідомо вибирають ігри та звертають увагу на розвиток гри, що підтвердило мою гіпотезу. Результати показали, що для опитуваних осіб важливим у розвитку особистості дошкільного віку є використання ігор під час занять в дошкільних закладах. Більшість із радістю використовували б ігри для розвитку.

Як майбутній педагог, я переконана в тому, що описана у моїй роботі інформація та чисельні наукові праці стосовно ігор для розвитку, я використовуватиму у своїй подальшій роботі.

## Felhasznált irodalom

- Balogh Beáta - Bújdosóné Papp Andrea - Fazekas Jánosné - Lenkey Tóth Péter - Olvasztóné Balogh Zsuzsanna - Pálfi Sándor Tamásiné - Dsupin Borbála - Vargáné Nagy Anikó (2015): *Óvodapedagógiai módszertani kézikönyv*, Debreceni Egyetem, 176
- Bíró Melinda - Juhász Imre - Széles-Kovács Gyula - Szombathy Kálmán - Váczi Péter - Vincze Tamás (2015): *Labdajátékok*, Eszterházy Károly Főiskola Sporttudományi Intézet, 6
- Cole Michael - Cole Sheila R. (2006): *Fejlődéslélektan*, Orisis kiadó, Budapest, 242-243
- Dobay Beáta (2005): *Az óvodai testnevelés alapjai*, Lilium Aurum, Dunaszerdahely, 155
- Dobay Beáta (2016): *Mozgásos játékgyűjtemény (óvó- és alsó tagozatos pedagógusok részére)*, Selye János Egyetem Tanárképző Kara, Komárom, 18-19
- Dankó Ervinné (2004): *Az irodalmi nevelés az óvodában*, Budapest, 163
- Daróczi Erzsébet - Kovács György - Krajcsovsky József (1994): *Óvodapedagógia*, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 83
- Fedinec Csilla - Vehes Mikola (2010): *Kárpátalja 1919 –2009 történelem, politika, kultúra*, Ungvár, 486-487
- Gágyor József (1982): *Megy a gyűrű vándorútra I-II.*, Madách Kiadó, Gondolat Kiadó, Pozsony-Budapest, n.o.
- Gósy Mária (1994): *A beszédészlelés és a beszédmegértés fejlesztése (szóban és írásban) iskolásoknak*. Nikol Kkt. Budapest, 34
- Jávorné Kolozsváry Judit - Pázsikné Szilágyi Gabriella (2004): *Hasznos tudnivalók óvodás gyermekekről- Háttérkalauz szülőknek, óvodapedagógusoknak*, Nemzeti Tankönyvkiadó RT, 44
- Kovács György (1994): *A játék elmélete és pedagógiája*, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 16-17, 256, 257, 258
- Kádár Annamária - Bodoni Ágnes (2010): *Az óvodás- és kisiskoláskor játéka, elméleti és módszertani megközelítésben*, Ábel Kiadó, Kolozsvár, 68
- Kovácsné Bakosi Éva (2009): *Játék és tanulás az óvodában*, Debreceni Egyetem, n.o.
- Kovács György - Bakosi Éva (2005): *Játékpédagógiai ismeretek*, Szerzői kiadás, Debrecen, 163
- Kovács György - Bakosi Éva (2005): *Játék az óvodában* (4. javított kiadás) Didakt Kiadó, Debrecen, 16
- Lestyán Erzsébet - Szabóné Balogh Ágota (2015): *Képességfejlesztés az alsó tagozaton*, Szeged, n.o.
- Mérei Ferenc - V. Binét Ágnes (1993): *Gyermeklélektan*. Gondolat Kiadó, Budapest, 124
- Mönks, Franz J. - Knoers, Alphons M. P. (2004): *Fejlődéslélektan*, Urbis Könyvkiadó, 36

- Orosz Ildikó (2002): *Magyar nyelvű oktatás Kárpátalján*, n.o.
- Orosz Ildikó (2007): *Magyarok a Tisza-forrás környékén. A felső-Tisza-vidéki magyarok anyanyelvi-oktatási helyzete egy kutatás tükrében*, PoliPrint Kft, Ungvár, 82-83 In Gabóda Éva: *A felső-Tisza-vidéki magyar tannyelvű óvodák helyzete a kataszteres adatbázis tükrében*
- Pálfi Sándor (n.é.): *Az óvodás gyermekek játékának kibontakozását segítő módszertan*, Debreceni Egyetem Gyermeknevelési és Felnőttképzési Kar, n.o.
- Perlai Rezsóné (2014): *Az óvodáskor fejlesztőjátékai*, Alföld Nyomda Zrt., Debrecen, 19
- Ranschburg Jenő (2002): *A világ megismerése óvodáskorban*, Okker kiadó, 18
- Ranschburg Jenő (2014): *A világ megismerése óvodáskorban*, Saxus Kiadó, Kaposvári Nyomda Kft., 32
- Reigl Mariann (2008): *Kisiskolások játékai*, Budapest, n.o.
- Stöckert Károlyné (1995): *Játékpszichológia*, Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 24-25, 203, 217, 224, 225
- Törzsök Erika (2008): *Jelentés a külföldi magyarság helyzetéről*, Miniszterelnöki Hivatal, Budapest, 52
- Vajda Zsuzsanna (2006): *A gyermek pszichológiai fejlődése*, Helikon Kiadó Kft, 131-133
- Várkonyi Hildebrand (1940): *A magyar pedagógiai gondolkodás klasszikusai: A gyermekkor lélektana, I. kötet*, OPKM Hasonmás Kiadványai, 127
- Zilahi Józsefné (1996): *Óvodai nevelés játékkal, mesével*, Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 26
- Fáyné Dombi Alice - Sztanáné Babics Edit (2013): *Játékpedagógia*, n.o.  
<http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/> (Letöltés ideje: 2019. 05. 02.)
- Hocza Ágnes - Bóka Ferenc (n.é.): *Testnevelési és népi játékok*, n.o.  
[http://www.jgypk.hu/tamop13e/tananyag\\_html](http://www.jgypk.hu/tamop13e/tananyag_html) (Letöltés ideje: 2019. 04. 08.)
- József István (2011): *Fejlődéspszichológia*. Kaposvári Egyetem, Kaposvár, n.o.,  
[http://janus.ttk.pte.hu/tamop/kaposvari\\_anyag/jozsef\\_istvan/index.html](http://janus.ttk.pte.hu/tamop/kaposvari_anyag/jozsef_istvan/index.html) (Letöltés ideje: 2018.05.06.)  
[/tananyag\\_jatekelm/i2\\_a\\_jtkrl\\_kialakult\\_felfogsok\\_trtnete.html](/tananyag_jatekelm/i2_a_jtkrl_kialakult_felfogsok_trtnete.html) (Letöltés ideje: 2018.05.08.)
- Sipos Anita (2009): *„Kompetencia alapú oktatás, egyenlő hozzáférés – Innovatív intézményekben”*, *Játékgyűjtemény*. Szombathely, 5  
[http://www.szombathelyiovodak.hu/files/5217\\_egyeni\\_kepessegek\\_fejlesztese\\_az\\_ovodaban\\_\\_j\\_a.pdf](http://www.szombathelyiovodak.hu/files/5217_egyeni_kepessegek_fejlesztese_az_ovodaban__j_a.pdf) (Letöltés ideje: 2018.05.09.)
- Szász Judit - Péter Lilla (n.é.): *Játékpedagógia*, Székelyudvarhely, 3.  
<https://www.scribd.com/doc/220931579/Jatekpedagogia> (Letöltés ideje: 2018.05.07.)



Tancz Tünde (2011): *Nyelvi és kommunikációs készségek játékos fejlesztése az alapozó szakaszban*. Magyar Nyelvtudományi Társaság Magyartanári Tagozat: Anyanyelv pedagógia, Szakfolyóirat magyar nyelven tanító pedagógusoknak, IV. évfolyam 2011, 2. szám. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=318> (Letöltés ideje: 2018.05.08.)

# Melléklet