

A játék szerepe az 1—2. osztályos gyermek életében

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

A játéknak a gyermek életében játszott komoly szerepét a legkülönbözőbb irányzatokhoz tartozó pedagógusok és pszichológusok egyaránt elismerik. Jelentősége nem csupán a testi, hanem a szellemi és erkölcsi nevelés szempontjából is kimagasló, hiszen a játék a fejlődő szervezet szükséglete, fejleszti a képzeletet, találékonyságot éppen úgy, mint a szervező készséget, fegyelmezettséget, közösségi érzést, a barátságot és bajtársiasságot. A játéknak igen nagy szerepe van abban, hogy a tanulók új ismereteket szerezzenek, fejlesszék alkotó képességüket, gyakorlati munkakészségeiket.

A nevelés gyakorlatában a pedagógus számára a játék a legkedvezőbb alkalom arra, hogy megismerje tanítványait. A gyermek természete a játékban tükröződik legélesebben. Itt nemcsak egyéni magatartása tárul fel, hanem sokkal inkább beállítottsága, környezetéhez való viszonya.

A játék olyan tevékenység, mely a gyermek „közösségi élményeinek, életörömeinek és vidámságának kialakítását szolgálja”.

A gyermek számára a játék a leghozzáférhetőbb tevékenységi mód, melynek során bekerül a környező világba, s megismerkedik ezzel a világgal. Sz. L. Rubinstein szerint „... a játékban mint egy gyűjtőpontban gyűlik össze, benne nyilvánul meg, és rajta keresztül alakul a személyiség pszichikus életének minden oldala...”

A játék azonban nemcsak alkalom arra, hogy megfigyeljük a tanulók jó és rossz tulajdonságait, közösségi magatartását, nemcsak tevékenységi forma, hanem egyben nevelési eszköz is, hogy segítségével és rajta keresztül tervszerű és tudatos befolyást gyakorolhassunk a gyermekek testi és szellemi fejlődésére. A szovjet pedagógia a kommunista nevelés fontos eszközáneket tekinti a játékot, amely elősegíti a gyermekek sokoldalú fejlődését, és előkészíti a munkára.

Iskolás kor előtt a gyermek tevékenységének nagy százalékát a játék vagy játékos tevékenység alkotja. Ebben az életkorban kezd a gyermek megismerkedni a környezetében levő tárgyakkal, jelenségekkel, figyelemmel kíséri a felnőttek munkáját, s egyre nagyobb vágyat érez, hogy ő maga is végezze ezeket a tevékenységeket. E vágyaknak azonban határt szabnak objektív lehetőségei. Meglevő ismeretei és tevékenységi lehetőségei között fennálló ellentmondásokat sajátos tevékenységi formával oldja meg: a játékkal. E kor játékának problematikája eléggé kidolgozott, elemzése is megtörtént pedagógiai és pszichológiai szempontból egyaránt. (Vág Ottó: idevonatkozó munkái.)

A játék azonban nem szűnik meg az iskolába lépés pillanatában. Csak alapvető tevékenység jellegét veszti el, maga a játéktevékenység azonban a későbbi életkorokban is megmarad és továbbfejlődik. A játék átadja helyét más tevékenységi formának: a tanulásnak, majd a munkának. A 6–8 évesek játéka az előző korosztály játékához viszonyítva minőségileg már magasabb fokú, de ez a tény nem a belső érés folyamatának következménye, hanem a külső ráhatás – a nevelés – eredménye. Ebből viszont az következik, hogy a játék nemcsak tevékenységi forma, hanem nevelési eszköz is. Emiatt szükségessé válik a játék pedagógiai vizsgálata. A vizsgálatok nyilvánvalóan nem korlátozódhatnak az óvodáskorúak megfigyelésére, ki kell terjedniük a későbbi

korosztályok (iskolás, serdülő és ifjú) játékos tevékenységének vizsgálatára is. Különös figyelmet kell szentelni az átmenet – óvoda-iskola – időszakának tanulmányozására. Megkülönböztetett figyelemmel kell vizsgálni az általános iskola 1–2. osztályában az „alapvető tevékenység”-jelleg változása mellett a játék fejlődésszakaszainak váltását – a szerepjátékról a szabályjátékra, majd a mozgásos játékra –, valamint az egyéni játékról a kollektív játékra való áttérést, illetve az egyéni játék magasabb szintre való emelkedését is.

Ilyen irányú vizsgálatok hiányzanak a hazai pedagógiai irodalomból. E dolgozatnak nem célja a fennálló hiányoknak még csak a részbeni pótlása sem, csak láncszem akar lenni – szűk területen végzett vizsgálatok alapján.*

A megfigyeléseket és vizsgálódásokat befolyásolta az a körülmény, hogy 1. a tanulók a nap egy bizonyos részét (általában 4 órát) az iskolában töltik; 2. ha rövid ideig is, de legalább egy órán át tanulniuk kell a következő tanítási napra; 3. sem az iskolában, sem otthon, sem a házon kívül (játsszóterek!) nincs lehetőség az olyan igazi játékra, mint az óvodában. Nem lehetett figyelmen kívül hagyni természetesen azt a körülményt sem, hogy – bár ebben az életkorban a nemi különbségek a gyermekek tevékenységében szembeötlőbben nem jelentkeznek – eltérőek a fiúk és a lányok játécai.

MIKOR ÉS MIT JÁTSZANAK A TANULÓK?

Ha az óvodáskorú és a 6–8 éves iskolai tanulók játékidejét összehasonlítjuk, megállapíthatjuk, hogy az utóbbiaknak a játékra fordítható ideje jóval kevesebb. Ennek oka nem abban rejlik, hogy a tanulók már kevésbé szeretnek játszani, hanem azzal magyarázható, hogy iskolai kötelezettségük az iskolán kívül töltött idő egy részét lefoglalja. Az 1–2. osztályos tantervek figyelembe veszik és igyekeznek kielégíteni a gyermekek nagyfokú játékgigényét, s az óvodából az iskolába való „törésmentes” átmenetet az oktatás játékos módszereivel kell biztosítaniuk a nevelőknek. Különösen vonatkozik ez a *testnevelési órára*, ahol az 1–2. osztályban a játék dominanciáját feltétlenül biztosítani kell. Nem múlhat el egyetlen óra sem, hogy a tanulók mozgás- és játékgigényét kielégítetlenül hagytuk volna. Az órán oktatott vagy gyakoroltatott játékokat a *Tanterv írja elő*, mozgástartalmukat tekintve szoros kapcsolatban vannak a többi testgyakorlati ág anyagával, mert elsősorban olyan mozgáselemeket tartalmaznak, melyeket a tanulók az atlétika vagy a torna anyagából sajátítottak el. A játék így lehetővé teszi a tanult mozgási készség tökéletesítését, illetve változó körülmények között történő alkalmazását.

Annak ellenére, hogy a tanulók természetes szükséglete a játék, nem minden játékot szeretnek egyformán. Ebben a korban már nem érdekli a gyermeket az a játék, melyben nem kerül szembe nehézségekkel, és a feladat megoldása semmiféle erőfeszítést nem kíván tőle (pl.: Hányat ütött a tantermi óra? – Hogy a kakas?). Annál inkább kedveli az olyat, *melynek a cél elérése nehézségek leküzdésével jár – erejének meg-*

* A vizsgálatokhoz az anyaggyűjtést 1967 szeptemberében kezdtem el a Debreceni Tanítóképző Intézet Gyakorló iskolájának két első és két második osztályában (96 tanuló) testnevelési órákon, óráközi szünetekben és az iskolával kapcsolatos napközi otthonban. Szintén folyamatosan végeztem a gyermekek egyéni és csoportos megfigyelését egy kor szerint heterogén (6–10 éves) gyermekközösségen a Blaháné utca 3–7. sz. a. bérházban, két-két alkalommal pedig a Szabolcs-Szatmár megyei Ökörítőfülpös községbeli, valamint a debreceni Csapó-kerti általános iskola egy második osztályában (93, ill. 72 tanuló). E vizsgálatok kiterjedtek a 7–8 éves tanulók játékanak témájára, tartalmára, játékok színvonalára, játékeszközökre, a játékidőre, valamint a játék közben kialakult szociális kapcsolataikra.

felelő –, mely erőfeszítést kíván, amely alkalmat ad a tanulók öntevékeny, aktív, kezdeményező cselekvésére. (pl.: Házatlan mókus...; Féltek-e a medvétől? – Hány óra van; farkas apó? – Fekete-fehér... stb.)

A testnevelési órához szorosan kapcsolódik az iskola sportkörü munkája. Ebben a tanulók önkéntesen vesznek részt. A kisiskolások sportkörü órájának nagy részét játék tölti ki. Itt olyan játékokat játszunk, amiket a tanulók testnevelési órákon tanultak, továbbá olyan „mozgásos játékokat”, melyekből később a sportjátékok fejlődnek ki. Mind a testnevelési órán, mind a sportkörü órán az egész osztály, illetve csoport együtt játssza azt a játékot, amelyet a nevelő vagy testnevelő jelölt ki és irányít.

Az eddigiektől egészen eltérő módon alakul a játék olyankor, amikor a tanulók szabadon választják a játék témáját és a játszótársakat. Erre a lehetőségre van alkalom az óráközi szünetekben, a napközi otthon „szabad foglalkozás” ideje alatt és az otthoni szabad időben.

A hosszú ideig tartó ülés után a tanulóknak szükségük van mozgásra, hogy testileg és szellemileg felfrissülve vehessenek részt a következő órán. Az óráközi szünetekben a gyermekek maguktól futkároznak, ugrálnak és kisebb-nagyobb csoportokban játszanak. Megfigyelésem szerint ezekben a játékokban a *nembeli sajátosságok* már szembe-tűnően tükröződnek. Egyes játékokat csak a fiúk, másokat csak a lányok játszanak. De különböznek a nemek a játékmódban és a játékmotívumokban is.

A fiúk játékmódjában a versengés dominál, az erő megmutatása, a vetélkedés. Játékaikban – ebben a korban – a különböző fogók, a futball, a lovazás (falun) szinte minden más játékot elnyomnak. A lányok játékmódja sokkal szolidább, alkalmazkodóbb, mint a fiúké. A játékszabályokat szigorúan megtartják, és nem élezi ki az ellentétet (a fiúk lehurrogják a szabály ellen vétőket). Kedvenc játékaik a különböző körjátékok, a labda- és ugrókötéliskolák, az „iskola” (icka – csincsizés). Néha egy-egy fiú is bekapcsolódik ezekbe a játékokba, de hamar megúnja és továbbáll. Vannak természetesen olyan játékok is, melyeket lányok és fiúk egyaránt játszanak, mint pl. a fogó, cica, bújócska, ipi-apacs. A lányok elsősorban a játékért izgulnak, nem a győzelemért. A fiúk – a lányokkal ellentétben – inkább a győzelemért szurkolnak, számukra a győzelem öröme a döntő.

Megfigyelésem egyik érdekes része volt a *szabad idő kitöltése* a 6–8 éves gyermeknél. A szabad időben játszott játékok egyéni és csoportos játékokra oszlanak. Bár szívesebben játszanak ebben a korban társakkal, vannak időszakok és vannak gyerekek, akik szívesen játszanak egyedül is. Érdekes összehasonlítást lehet tenni – az egyéni és csoportos játékok alapján – a falusi és városi gyerekek között. Az egyéni játék falun jóval kevesebb helyet foglal el a gyermek életében, mint városban. Különösen a falusi fiúk játszanak keveset egyedül. Az 1–2. osztályos gyermek sokkal szívesebben játszik csoportban, mint egyedül. Ez a tény azonban nem zárja ki azt, hogy ne játsszék egyedül is. Sőt, a szellemileg fejlett, jó képzelettel és nem utolsósorban jó és bő élménytartalommal rendelkező gyermek nagyon is jól és hosszú ideig tud egyedül játszani. A kérdéssel kapcsolatban meg kell jegyezni, hogy a városi gyerekek általában kultúraltabb környezetben élnek, több és sokféle inger éri őket, szellemi érdeklődésük – amely az egyéni elmélyülést kedveli – ennek megfelelően korábban ébred. A városi gyermek több és komolyabb játékost kap, melyekkel egyénileg is elszórakozhat. Mozgása is korlátotottabb, nagyobb a felügyelet, az utcára nem engedik a forgalom miatt, így sokat van otthon és egyedül játszik. Ezzel ellentétben falun sokkal nagyobb a mozgásosság kiélésének lehetősége, több alkalom van a csoportosulásra. Itt a kollektív játéknak kedvez az a körülmény is, hogy falun a gyerek otthon is több gyerek között van, vagy legalább is lehet, míg városban az „egyke” kénytelen egyedül játszani.

Milyen egyéni játékok játszanak szívesen 6–8 éves korban a gyermekek? Az iskolával, az otthonnal kapcsolatos, valamint az egyes foglalkozásokat tükröző játékokat, babázást, továbbá a különböző, fiúk és leányok számára készített konstruáló játékokat. Ezekhez a játékokhoz az ötleteket játékszereik adják. Kollektív játékaik: a harcos játékok, roller- és kerékpárversenyek, tolltenisz, futball, golyózás, pénzfeldobás, országfoglaló, bigézés (csak falun), különféle társasjátékok. Ezekben a játékokban az előírt szabályok mellett maguk is alkotnak szabályokat, azokat szigorúan megtartják és megtartatják.

AZ 1–2. OSZTÁLYOS TANULÓK JÁTÉKÁNAK TÉMÁJA

A játék témáját – az óvodás korúakhoz hasonlóan – az iskolás korú gyermekek is a környező életből merítik. A játék itt is visszatükrözi a való életet, eszközül szolgál arra, hogy a gyermek behatoljon általa az élet valóságaiba, hogy megismerkedjék, és hogy aktívan tevékenykedjék vele. De hogy ez a valóság visszatükröződjék benne, meg kell figyelnie azt a valóságot, mégpedig úgy, hogy annak lényegét vissza is tudja adni játékában. Az iskolába bekerülő gyermek látóköre fokozatosan kiszélesedik. Kilép az otthon és az óvoda szűk keretéből. Tapasztalatait nemcsak a látott és hallott jelenségek és dolgok bővítik, hanem a betűk megismerésével az olvasás útján is szerez ismereteket. A szerzett ismeretanyag azonban a maga egészében nem válik játéknak témájává, csak az a része, amit megértett, ami érzelmileg mély nyomot hagyott benne, amit fantáziája segítségével átalakíthat, ami érdeklődésével egybeesik. Ebből nyilvánvalóan következik az, hogy az azonos korú, nagyjából azonos élményekben részesülő, ugyanazon ismeretanyagot elsajátító gyermekek játéktémája is más és más lesz.

A játéktémák egy részéhez a tanulók *szervezett keretek között jutnak*. Az iskolában a környezetismereti órákon megismerkednek a különböző foglalkozásokkal, az olvasmányanyag feldolgozása során megfigyelik az ipar és a mezőgazdaság gépeinek munkáját. Olvasnak az élen járó dolgozókról, a munka hőseiről, katonákról, az emberiség nagy alakjairól. Ha az új ismeretek vagy az azokhoz kapcsolódó személyek példája érzelmileg is hatnak a gyermekekre, s képzeletben mintegy azonosítani tudja magát velük, vagy az adott szituációba bele tudja magát képzelni, akkor ez játékában feltétlenül tükröződik. A nevelés feladata éppen az, hogy a gyermekek játékában a jó, a helyes tükröződjék, ne pedig az, amit kerülnie kell.

A gyermekek *spontán módon* is szereznek tapasztalatot, ami szintén játékuk témájává válhat. Így az otthon, az utca, a felnőttek különféle megnyilvánulásai, a televízióban vagy a moziban látottak, esetleg – ebben a korban már – a könyvből szerzett ismeretek is szolgálhatnak játéktémául.

Mi a különbség az óvodás korú és a kisiskolás gyermekek játéktémája között?

a) A különbség elsősorban az *azonos téma szűkebb*, illetve *tágabb megjelenésében* mutatkozik. Az óvodások játéktémáját vagy egy játékszer, vagy a beszéd közben felbukkanó szó adja. Az iskolások játéktémája lényegesen több kapcsolatot ölel fel. Pl.: az „otthon” játékban nemcsak a mama-gyerek, azok tevékenysége és kapcsolata tükröződik, hanem az egész család: mama – papa – gyermek – esetleg nagyszülők, a vendégségbe érkezők, s utalás történik a szülők házon kívüli munkájára is.

b) A témák az iskolás korúaknál nem cserélődnek gyakran, hanem inkább *kapcsolódnak egymáshoz*. Pl.: az „iskola” játékban „tanulnak” az iskolában; játék közben a szó valamiképpen a bábszínházra terelődik, s azonnal megszületik az új téma: a bábozás. Az előző témát azonban nem hagyják befejezetlenül, mint az óvodások; az egyik gyerek „bejön” és bejelenti: „A 4. osztály meghívta az 1. osztályt bábé-”

adásra." A továbbiakban az 1. osztályt a babák, mackók képviselik, „akiket” beültetnek nézőknek, a gyerekek pedig 4. osztályosokká „alakulnak át”, akik báboznak.

c) Eltérés mutatkozik abban a vonatkozásban is, hogy az iskolás korúak egy-egy játéktémát hosszú ideig tartanak fenn, azt bővítetik, újabb és újabb részleteket visznek bele. Egy új játékterv felbukkanása nem ösztönzi őket esetleg éppen ellenkező témára, hanem igyekeznek ezt a játékszert a témába belevinni úgy, hogy a téma marad, de új szintet kap általa.

Az általam megvizsgált csoportban 27 féle játéktémát találtam, ezeket 8 nagy csoportba lehet sorolni: otthon – iskola – építés – közlekedés – háborús játék – mozgásos (sport) játék – társasjáték – konstruáló – egyéb, felnőttek munkáját utánzó játék. Vannak olyan játéktémák, amelyeket csak falun, és vannak olyanok, amelyeket csak városban lehet megtalálni. A témák között találunk olyanokat, amelyek hagyományozódnak az előző korosztálytól: icka, bigézés, labda- és ugrókötel-iskolák, golyózás stb.

Vizsgáljunk meg alaposabban néhány játéktémát! A lányok nagy százaléka az otthon és az iskola témáját részesíti előnyben. Ez azonban nem jelenti azt, hogy csak e két téma érdekli őket. E két fő téma sok más témát kapcsol magához; pl.: otthon – orvos jön a beteg gyerekekhez (orvos), vagy üdülőbe utazik a család (utazás), vagy a papát kitüntették a gyárban, azt ünnepli a család, kistestvér született, névadó ünnepre mennek, úttörőavatásra készülnek stb. Éppen a kapcsolatoknak ez a szövevénye jelzi az iskolás korú tanulók játékanak a magasabb fokát. A fiúk (az óvodás kortól a serdülő korig) változatlanul szeretik a harcos, háborús, indiános témát. Ezek a témák a múltban is kedveltek voltak, napjainkban azonban mintha fokozódott volna irántuk az érdeklődés. Mi az oka? Semmi szín alatt sem „a háborús ösztönük”, mint ahogy azt néhány burzsoá pedagógus állítja (pl. Stern). Nagyon is egészséges alapja van ennek. A gyerekeket vonzza a hősiesség, bátorság, küzdelem. Ha az iskola nem gondoskodik arról, hogy olyan lebilincselő témát nyújtson pl. a munkában megnyilvánuló erőfeszítésről, bátorságról – kutatók, felfedezők, úrhajósok küzdelmes életéről –, akkor a tanulók maguk keresnek ilyen témát. Sajnos azonban a maguk kereste téma nem mindig alkalmas és nem mindig nevelő hatású. Ebben bizonyos fokig hibás a televízió, hibásak íróink és a szülők is. A televízió – mivel kevés az e témával kapcsolatos, de helyes film – sokszor válogatás nélkül sugároz olyan adást, ami a gyermekek „harcos hajlandóságát” még jobban növeli. Még hibásabbak a szülők, akik – maguk kényelmét keresve („addig nem zavar a gyerek”) –, olyan adást is megnézni engednek, ami nem gyermeküknek való. Ezekből a gyerekek – mivel a mondanivalót még nem értik – csak a külsődleges dolgokat veszik át: az agresszív jelleget. Hibáztatható ebből a szempontból a játékszerek egy része is.

Mindkét nemhez tartozó gyermek, falun és városban egyaránt, a 6–8 éves korban kezd el magától játszani a konstrukciós játékokkal. Óvodás korban is épít várat, házat, de ennek a műveletnek a megoldása még egyszerű. Az iskolás korú gyermeket már nem elégíti ki az, hogy a homokdombba barlangot vájjon. Fantáziája és egyre ügyesebbé váló keze nyomán a meséskönyvben látott vár formálódik ki felvonóhíddal, bástyákkal, vizesárokkkal stb. Nemcsak a kéz ügyesedik, hanem az alkotó fantázia is növekszik a különféle technikai játékok segítségével (Jáva, Märklin, összerakható fém-, fa- és műanyagjátékok, elemi elektromos játékok, és a lányok részére készült műanyagból való virág- és gyöngyjátékok).

Felmerül még az a kérdés a játék témájával kapcsolatban, hogy a felnőttek irányítják-e a gyermekek témaválasztását vagy sem. A válasz igen is, nem is. Először is figyelembe kell venni a játék alapvető tulajdonságát, az önállóságot, az aktivitást, a képzelet élénk működését. A játéknál – minden más tevékenységhez hasonlóan –

az óvónőt, majd a tanítót illeti a vezető szerep. A játék irányítása azonban sajátos jelenség. Hogy a játék segítségével nevelési feladatokat oldhassunk meg, jól kell ismernünk a játszó gyermek pszichikumát, a játék fejlődésének törvényeit, a játék jellegzetes sajátságait. Ha ezekkel az ismeretekkel rendelkezünk, akkor óvatosan segíthetünk a témaválasztó munkájukban, de minden erőltetéstől tartózkodni kell.

AZ 1-2. OSZTÁLYOS TANULÓK JÁTÉKÁNAK TARTALMA

A játék témája a környező valóság, a felnőttek munkája, amit a gyermek játékában visszatükröz. Ezt a témát azonban a fejlődése folyamán nem mindig azonos tartalommal tölti meg. A gyermek – értelmi fejlődése következtében – mind több és több dolgot vesz észre egy témán belül. Lassan-lassan a lényeges dolgot emeli ki, s ezáltal a témát egyre jobban megközelíti. Vele azonossá azonban sohasem válik, mert akkor a játék már nem játék tovább, hanem maga az élet, a munka. A játék tartalmával tehát a gyermek a játéktéma lényeges részét fejezi ki. De – hogy mi az a lényeges az ő számára –, hogy mi a játék tartalma, az az élet benyomásaitól függ. A játék tartalmát ugyanis mindig a szociális viszonyok határozzák meg, ez az adott társadalom életét, munkáját, világnézetét tükrözi vissza. Ennek alapján érthetővé válik, hogy a gyermek a játék tartalmában nemcsak pozitív ténykedést tanúsít, hanem néha negatívot is. Ha ezek rögzülnek, akkor később negatív személyiségjegyként jelentkeznek a gyermeknél vagy a felnőttél. Ezt tudva, a nevelőnek – a témaválasztás mellett – éberén figyelnie kell a tartalomra is.

Megfigyelésem alapján – a már említett családjátékot játszó gyermekek között – találtam olyan tanulót, aki a „gyermekét” nemcsak gondozta, etette, de meg is verte (N. G.). Nevelőjétől megtudtam, hogy ezt a kislányt otthon szintén megverik minden apró hibáért. Az olyan kislány, aki otthon ilyen „élményben” nem részesült, más-képpen játssza ugyanezt a játékot. Érdekes eredményt hoz a falusi és városi gyermekek „mamás–papás” játékának összehasonlítása. Ugyanazon korú gyermekek ugyanazon témájú játéka tartalmában egészen más lesz. A városi gyermekek játékában nem „küldik a papát a kútra vízért”; viszont a falusi gyermekeknél az apa „nem vesz részt a háztartási munkában”.

A tartalom gazdagodása az óvodás korhoz viszonyítva kifejezésre jut abban, hogy igyekeznek mind jobban és jobban megközelíteni az életet játékukban. Sokszor robban ki vita amiatt, hogy „hogyan van igazából?” Ez a valóság megközelítésére irányuló törekvés azonban ebben az életkorban még nagyszerűen összefér a képzelő-erővel. Játékukban mindig tudják, mi a játék és mi a valóság: „Most mondjuk, így van igazán!” – halljuk nem egy alkalommal.

Ha összehasonlítjuk az óvodások és az 1-2. osztályosok „iskola” játékát, akkor a legszembetűnőbbnek a tanulónak, mint tevékenységnek a lényegmegragadását látjuk. Az óvodások e játék tartalmán a különböző szerepeket, a külsődleges dolgokat értik. Fontos a játékban a tanító néni szerepe, ezért minden óvodás erre a szerepre pályázik. Gondosan utánozzák a párbaállást, a padban való egyenes ülést, fontos, hogy legyen füzet, könyv stb. Maga a tanulás tevékenysége másodlagos. Az iskolásoknál a súlypont a tanulásra tevődik át, valóban „ír, olvas, számol”. Itt mindenki tanuló akar lenni, mégpedig jó tanuló, senki sem akar a tanító szerepére vállalkozni.

Az iskolás korúak a szerepjátékról a szabályjátéokra térnek át. Ez nem azt jelenti, hogy a szerepek megszűntek, hanem azt, hogy a szerepekből következő játékszabályok megtartása válik a legfontosabbá a gyerekek szemében. A játékszabályok megtartására nagyon vigyáznak, sok konfliktus adódik most már nem a játékszer miatt,

hanem az „így szokták”, vagy „nem így szokták a felnőttek csinálni” problémából eredően. Játék közben ellenőrzik egymás cselekvéseit, rámutatnak arra, hogy egy meghatározott szerepben hogyan kell viselkedni.

Az előzőek során kifejtettem, hogy a fiúk igen kedvelik a harcos témájú játékokat, így az 1–2. osztályosok is. Amíg azonban az óvodások megelégszenek „az ellenség üldözésével”, a foglyok „elzárásával”, addig a nagyobbak felhasználják a televízióból, kalandfilmekből, esetleg olvasmányaikból származó „ismereteiket” is (fához költözés, megbilincselés). A nevelőknek és szülőknek nem szabad támogatni az olyan „háborús” játékokat, amelynek során a gyerekek egymás ellenségeit alakítják, s ebből származóan ellenséges érzés ébredhet bennük pajtásaik iránt.

Felmerül a kérdés, ki kell-e javítani a gyermekeket, ha a játék tartalmában helytelenül, pontatlanul tükrözik vissza a valóságot. Csak nagyon óvatosan és tapintatosan! A játék során nem kell pontosan „lekopírozni” az életet, jogos és hasznos a fantázia – csak arra kell ügyelni, hogy a képzélet ne torzítsa el a gyermekek fogalmát, ne alakítson ki bennük helytelen viszonyt az élethez.

A kisiskolások testnevelési óráinak játéka – az életkori sajátosságok ismerete alapján – szerep- és mozgásos játék. Ennek tartalmát természetes mozgások képezik, ezek energikusak, nagy helyváltoztatást igényelnek. Általában az egész osztály együttesen részese ezeknek a játékoknak, azonos feladatokat oldanak meg azonos szabályok szerint, de emellett biztosított az egyéni kezdeményezés, ügyesség is (cselezések).

A játék tartalma tehát nem öncélú, hanem a nevelés eszköze. A nevelőnek nem az a feladata ezen a téren, hogy a játékot hatásossá, hangulatossá, befejezetté tegye, hanem az, hogy a játék segítségével hatni tudjon a gyerekekre, és fejlődésében előbbre tudja vinni. Ha elősegítjük, hogy a gyermekek játékaikban utánozzák a felnőttek hősiességét, ha megértik és megtartják az emberek között fennálló szocialista viszonyt – s ennek legoptimálisabban megfelelő időszak a kisiskolás kor –, akkor hatékony befolyást gyakoroltunk a gyermek öntudatára, érzelmeire, magatartására.

JÁTEKESZKÖZÖK

A családlátogatások alkalmával – ha a gyermekeket arra kérjük: mutassák meg játékaikat – a gyermekszobában vagy a játszósarokban a játékszerek halmaza tárul elénk. Van közöttük izléses és kevésbé izléses, igazi és használható, vagy nagyon szép, de játékra nem alkalmas, kedves és kevésbé kedves játékszer. A tapasztalat azt mutatja, hogy a városi gyermekeknek jóval több és általában drágább játéka van, mint a falusiaknak. A játékszer csak akkor válik játékeszközzé, ha a gyermek valóban felhasználja játékában.

Makarenko – a játékeszközöket osztályozva – megkülönböztet kész (autó, baba, labda) és félkész (építő- és szerkezetelemek), valamint olyan játékeszközt, amely valójában csak anyag, de belőle játékszert is lehet készíteni. (Vág Ottó még a mindennapi élet tárgyait is ide sorolja, amelyeket a gyerekek játék közben felhasználnak.) A felsoroltak mindegyikét használja az 1–2. osztályos tanuló. A kész játékszert felhasználja, és „beépíti” a játékába. A játéktűzhely, -autó, -edény, -mosógép, -daru stb. segítségével hívebben tükrözi vissza a valóságot, általuk jobban kiemelheti a téma lényeges jegyeit. A félkész játékszer nemcsak mint iskolai tanszer (gyakorlati foglalkozás anyaga), hanem mint játékeszköz most kerül igazán közel a gyermekhez, amikor a kéztűcsontok ügyesedése mellett a konstruáló gondolkodása is fejlődésnek indul. Az iskolai „gyakorlati foglalkozás” oktatása közben megtanul egyszerű számszámokkal (olló, kalapács, faragó kés) bánni, megismerkedik egyes anyagok (papír, karton, fa, huzal) felhasználhatóságával, s így egyes szükséges játékszert maga is elő tud állítani. Megfigyelésem alatt viszont azt tapasztaltam, hogy a megismert anyagokból

a használni tanult szerszámokkal nem sok kisiskolás gyermek készít játékot, de ha mégis készít, saját „gyártmányát” nem értékeli eléggé sok más, drága játékszere mellett (különösen városon!). Pedig régebben több maga készítette játéka volt a gyermekeknek, s ezeket nagyon megbecsülték. Ma is készítenek már az óvodában játékot, de ez – sajnos – a polcra kerül dokumentációs anyagként, s nem lesz belőle játékeszköz. Az iskolában is megtanulja minden gyermek a forgó, lampion, csákó, kard, hajó készítését, de a megfigyelt csoportban egy tanulót sem láttam, aki a maga készítette papírhajóját engedte volna vízre.

Milyenek a kész játékszerek? Nem mindig a célnak megfelelőek. Túl komplikáltak, szinte már nem is játékszerek, hanem a tárgyak tökéletes makettjei. A gyermek nem mindig érti meg, nem mindig tudja felhasználni játékeszközü. A technika olyan szintjén készülnek (vízhajtásos rakéta, távirányítású autó, járó-beszélő baba), amit nem fog fel a 6–8 éves gyermek, s mire megérti, akkorra már túlnőtt a játékon, mint tevékenységen. Talán ez az oka, hogy a mai gyerekek ezeket a drága játékokat hamar „tönkreteszik”, mert szétszedik, meg akarják tudni: mitől morog a mackó, mitől szírenázik az autó. Viszont kétségtelen, hogy az értelmileg fejlett gyermek – ha a szülő is segítséget ad –, nagyon sokat is tanul ezeken a játékszeréken keresztül. Egyes játékszerek pedig azért nem felelnek meg céljuknak, mert „túl szépek”, pl. a nagyon drága babák. A gyerek nem mer velük játszani, fél, hogy elpiszkolódnak, s „ezért kikap”, inkább előnyben részesíti félszemű mackóját.

A játékszerek megválasztása, a játékba való bekapcsolása a felnőttől, nevelőtől pedagógiai tudatosságot követel, mert általuk hathatunk a játék témájára, tartalmának mélységére, a játék fejlődésére, a gyermek jóizlésére is.

* * *

Nevelési szempontból igen nagy jelentőségűek azok az *érzelmi megnyilvánulások*, melyek a játékos tevékenység elválaszthatatlan velejárói. Amikor a gyermek szerepet játszik, nem csupán egy ember cselekedeteit utánozza, hanem annak embertársaihoz való viszonyát, érzéseit, benyomásait is. A gyermek érzelmi élete a játékban nyilvánul meg legtisztábban. Az élénkség, a jó hangulat, a felszabadult örömezés, az aktív tevékenység, a győzelemért folyó küzdelem és a sikerélmény a játék természetes kísérő jelensége. Ezek az érzelmek pozitív jellegűek, pedagógiai szempontból tehát feltétlenül értékesek. Előfordulnak természetesen negatív érzelmi megnyilvánulások is (vegyeséggel kapcsolatban az irigység, káröröm), ezeket azonban tervszerű nevelői ráhatással ki kell és ki lehet küszöbölni.

A játékban elmerült gyermek egyéniségének minden vonása – erénye és hibája – feltárul a nevelő előtt. A játék azonban nemcsak a gyermek jellemvonásainak megismerését, hanem sok *jellembeli tulajdonságának kialakulását és megszilárdulását* is elősegíti. Nagyon hasznosak ebből a szempontból a 6–8 évesekre jellemző szabályhoz kötött játékok. Ezekben fejlődik az önuralom, a gyermek megtanulja cselekvését a kitűzött célhoz szabni, ösztönös kitéréseit visszafojtani. A mindennapi életben még nehezebb esik saját magatartásának irányítása, a játék élvezete azonban megkönnyíti számára ezt a feladatot. A játék feltárja a gyermekek érdeklődési körét is. A nevelő feladata, hogy ezt megfigyelje, s a játék témájának és tartalmának fejlesztésével kibontakozzék minden gyermek egyénisége. A kollektív játékban megmutatkozik a gyermekek szervezőképessége is; ennek fejlődését is kell támogatni, segíteni, de vigyázni kell arra is, hogy a tanuló ne váljék önteltté, hatalmaskodóvá. A játék korán kimutatja a gyermek jellemének fogyatékoságait is, így alkalma van a nevelőnek arra, hogy idejében leszoktassa a gyermeket ezekről, még mielőtt személyiségjegyé válnának.

Hangsúlyozni kell azonban, hogy a játék nevelő hatása nem automatikusan jelentkezik, és nem is minden játék alkalmas arra, hogy a nevelés szolgálatába állítsuk. Csak az a játék – amely élvezetes a gyermekek számára –, amely fejleszti bennük az életörömet, – amely a nehézségek leküzdésére készíteti őket, – amely fejleszti az akaratot, – amely bátorságra és kitartásra nevel –, járul hozzá a minden oldalú nevelés eredményességéhez, a materialista világnézetű, szocialista erkölcsű ember kialakításához.



DR. ZUKOVITS IMRE
Pécs, Tanárképző Főiskola

Az algoritmus didaktikai értelmezése

A tudományok és a technika rohamos fejlődése az iskolai oktatással szemben olyan új, magasabb mennyiségi és minőségi követelményeket támaszt, amelyeket csupán a hagyományos módszerekkel megoldani nem lehet. Ezért iskolai gyakorlatunkban szükség van korszerűbb oktatási eljárások, elsősorban a *programozott oktatás* szélesebb körű alkalmazására.

Programozáson általában részekből álló műveletsorok tervezését, ezeknek célszerű sorrendbe való állítását és a részműveletek végrehajtására szolgáló „parancsok”, utasítások megtervezését értjük.

A programozás ezen értelmezése azonban a különböző felhasználási területeknek megfelelően szűkebb vagy tágabb lehet. Például más az olyan folyamatok programozása, amelyben az ember a döntő tényező és más az olyan tevékenységnek a programozása, amelyben a gépeknek, a technikai berendezéseknek van fontosabb szerepe.

A programozásnak más értelmezése is lehet. Például programozáson érthetjük olyan munkatevékenységek rendszerét, előzetesen tervezett folyamatok leírását, amelyek szorosan egymásra épülnek.

Programozás az is, ha például műveleteket, műveleti sorrendeket, munkautasításokat valamilyen gép számára kódolunk.

Ha *tantervi egységeket* szigorú logikai rendben, apróbb részletekben — *információ-egységekben* — úgy nyújtjuk, hogy az a tanulók számára a legcélszerűbb elsajátítást, megértést teszi lehetővé, akkor *oktatási programról* beszélünk.

Az *oktatási program* tehát valamely tantervi témának, ismeretkörnek, az anyag logikai struktúrájának megfelelő ítéletekbe — információkba — foglalása, továbbá az információkhoz kapcsolódó, a megértést és az alkalmazni tudást előidéző és vizsgáló kérdések felsorolása, illetve a megoldásra való utasítás.

Az oktatási program jellemzője, hogy

- a) magában foglalja a szaktárgyi anyag logikai struktúráját; és
- b) a szaktárgyi anyag *tanítási algoritmusát*;
- c) *kérdés- és feladatrendszerek útján állandóan aktivizálja a tanulókat*;
- d) biztosítja az ismeretek elsajátításának és alkalmazásának állandó ellenőrzését;
- e) lehetővé teszi a tanulók egyéni képességeinek, egyéni tanulási tempójának figyelembevételét.

A programozott oktatásnak egyik jelentős érdeme, hogy a neveléstudomány elé fontos feladatul tűzte a didaktikai folyamatok algoritmikus leírását.

Amíg kizárólag csak az ember, a pedagógus végezte az oktatást, elegendők lehettek a kevésbé részletes, általánosabb jellegű útmutatások. Hiszen a tanár tapasztalatai, gyakran intuíciói alapján is meg tudta állapítani, hogy például mikor szereztek tudatos ismereteket a tanítványok, vagy, hogyan kell változtatni az eddigi módszereken, hogy a tanulók aktívabban dolgozhassanak stb.

Az ilyen jellegű útmutatások már nem elegendők a programozott oktatásban, ezért *szükségszerű követelmény a tananyag előzetes algoritmikus kidolgozása.*