

ÖSSZEFOGLALÓ

Köztudott, hogy az oktató-nevelő munkában pusztán frontális munkával nem lehet megfelelő minőséget elérni. Így egyre többen próbálják alkalmazni a csoportos, egyéni, páros munkaformákat, ezen belül pedig igyekeznek minél több munkamódszert is alkalmazni azért, hogy az óra sikeres legyen. A sok módszer között jelen van a játék módszere is. A gond az, hogy ez az a módszer, amit a tanítók a legritkábban alkalmaznak. Erre számos okuk lehet. Pl. komolytalannak tartják a játékot, félnek játszani, vagy úgy gondolják, hogy a játék a tanulást negatívan befolyásolja. A kérdés az, hogy a játék valóban komolytalan-e, és negatívan hat-e a tanulásra.

Munkánkban ezekre a kérdésekre keressük a választ, szeretnénk megtudni, hogy az órán megjelenő játék mennyire befolyásolja a megszerzett tudás mértékét. Szót ejtünk arról, hogy milyen hatása van a játéknak a gyerekek fejlődésére, valamint kitérünk még arra is, hogy a gyerekek hogyan vélekednek azokról az órákról, amelyeken játszottak, és hogyan azokról, amelyeken nem.

Kulcsszavak: játék, módszer, csoportmunka, gyermek, oktató-nevelő munka.

ABSTRACT

Experts of our country also recognize that it is impossible to properly educate children with only frontal work. So more and more teachers try to apply group, individual and pair work. They also try to employ as many methods as they can in order for the lesson to be successful. Among the many different forms there is the method of play. Unfortunately, this is the most rarely used technique. There are numerous reasons for this: teachers could assume that games are light-minded, or badly influence education. Teachers could even be afraid of playing. So let's put up the question: is playing really that light-minded, and has a negative effect on learning? In our work we try to find answers to these questions and to determine how much influence games have on the extent of acquired knowledge. In addition, we discuss the effects of play to child development. We were also curious about the opinion of children on lessons with and without games.

Keywords: games, method, teamwork, children, education

SAŽETAK

Najklasičniji oblik rada, tj. frontalni ne daje adekvatan uspeh u obrazovno-vaspitnom procesu. Sve češće se primenjuju i ostali oblici: grupni rad, tandem ili individualni rad. Pored „novih” oblika prmenjuju se i različite metode nastave u cilju da bi nastavni čas bio što uspešniji. Među mnogobrojnim metodama prisutna je i igra. Problem je u tome što tu metodu učitelji najređe koriste. Imaju više primedbi na to, npr. igru smatraju neozbiljno, boje se da se igraju sa decom ili misle da igra negativno utiče na učenje. Postavlja se pitanje: da li je igra stvarno neozbiljna metoda i negativno utiče na učenje?

U našem radu na ova pitanja tražimo odgovore. Želeli smo saznati, ako se pojavi igra na času, koliko to utiče na već usvojeno znanje. Pored toga obratili smo pažnju i na to, kako utiče igra na razvoj deteta, a ukazali smo i na to da kakvo je mišljenje učenika o onim časovima na kojima ima i metoda igre, a kakvog o onim časovima na kojima igra nije prisutna.

Ključne reči: igra, metodika, grupni rad, učenici, obrazovno-vaspitni rad.



Czékus Géza

Újvidéki Egyetem
 Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar
 Szabadka
 czekus.geza@gmail.com

Szabó Szabolcs

Szabadka
 easyrider592@gmail.com

A JÁTÉK ÉS A JÁTÉKOS MÓDSZEREK JELENTŐSÉGE, KÜLÖNÖS TEKINTETTEL KÖRNYEZETÜNK MEGISMERÉSÉRE

*The importance of play and game methods,
 particularly in understanding of the environment*

*Uloga igre i njen značaj kao metoda
 učenja u upoznavanju okoline*

BEVEZETŐ

A világ legfejlettebb országaitól kezdve a legelmaradottabbig minden gyermek legkedveltebb tevékenysége a játék. Szokták is a felnőttek mondani: „Milyen jó a gyerekeknek. Nincs semmi gondjuk, csak játszanak”. De amit tesznek, az tényleg CSAK játék?

Ha megkérdeznénk valakitől azt, hogy milyen idős a játék, akkor a legnagyobb valószínűséggel azt felelné, hogy régi. De mégis milyen régi? Már az ember megjelenése előtt létezett, hiszen az állatok is játszanak. Gondoljunk csak arra, amikor a kutyakölykök vagy a kiscicák egymással, illetve valamilyen tárgyal játszanak. Bár mi csak mosolygunk rajta, számukra ez felkészülés az életre. Mirnics (2009) szerint, amikor játszanak, megtanulnak vadászni, fejlődnek motorikus képességeik, megtanulják azt, hogy hogyan kell megvédeniük magukat, vagyis megtanulják azt, hogyan maradjanak életben. Az e A játék szó jelentése a köztudatban többféleképpen jelenik meg. Utalhat cselekményekre, eszközökre, hangszerhasználatra (hangszeres játék), vígjátéokra, színjátéokra stb. Sajátos emberi tevékenység, amely végigkíséri az ember egész életét.

A Pedagógiai lexikon a következőképpen határozza meg a játék fogalmát:

„1. *általános*: Olyan funkcióként (viselkedés) értelmezhető, amelyben a magasabb rendű élőlény saját maga elé állít akadályokat, és ezzel saját maga szabályozza az öröm szerzésének mértékét. Így önként vállalt, önmagáért való, és az örömszerzés háttérében energetizáló, azaz komoly szerepe van az egészséges lelki egyensúly kialakításában és fenntartásában.

2. *gyermeki* ~: a kisgyerek a külvilágból és a saját belső világából származó tagolatlan benyomásait játékcselekvéseivel tagolja. Kiemelt jelentőségű tájékozdó

tevékenység, a gyermek legfontosabb tevékenységrendszere, fejlődésének kulcsa.” (Online Pedagógiai lexikon, 2012)

A Magyar értelmező kéziszótár (2004) a következőképpen magyarázza a játék fogalmát: „(Gyermeknek) időtöltésül, szórakozásképp végzett szabad tevékenysége.” Ebből a megfogalmazásból az ember arra következtet, hogy a játék egy komolytalan dolog, hiszen a leírtak erre utalnak. A játékot és a játékos módszereket fontos alkalmaznunk, hogy segítségével a gyerekek egész személyiségét fejlesszük, és megkönnyítsük vele a tanulást.

A játékok felosztása

A gyerekek folyamatosan fejlődnek, és ezzel együtt fejlődik a játékuk is. Születéstől az iskoláskorig óriási fejlődésen mennek át a gyerekek, ami mind a játékon keresztül következik be.

Mivel a kisiskoláskorban a gyerekek érdeklődésének a középpontjában a szabályjátékok vannak, ezért úgy gondoljuk, hogy ez az, amivel esetünkben foglalkozni kell. Bár a többi is igen fontos, és a játékok felosztásának szerves részét képezi, de az az óvodapedagógusok hatáskörébe tartozik.

A szabályjátékok felosztása

1. táblázat: a szabályjátékok felosztása (Kovács–Bakosi, 2007 nyomán)

Szempon	Játékfajta
Funkciója szerint	értelemfejlesztő mozgásfejlesztő szociális magatartást erősítő
Tartalma szerint	értelemfejlesztő mozgásfejlesztő
Műveltségtartalomhoz kapcsolódóak, melyek lehetnek célzottak, ún. képességfejlesztő játékok	nyelvi zenei vizuális matematikai mozgásos, ill. sportjátékok a modern technikához kapcsolódóak
Szociális jellegük szerint	egyéni csoportos páros
A résztvevők életkora szerint	gyermeknek szólóak gyerekeknek és felnőtteknek való felnőtteknek szóló játékok
A kezdeményező személyt illetően	gyermek által kezdeményezett felnőtt által kezdeményezett
Egyéb felosztás	kártya-, társas-, táblás játékok népi játékok

Látva ezt a táblázatot, megállapítható, hogy igen nagyok az átfedések a különböző szempontok között. Függetlenül attól, hogy a szabályjáték fajtája melyik szemponthoz tartozik, mindegyiknél megjelenik a szabály/szabályok dominanciája. Maga az örömforrás is a szabályok betartásában rejlik, hiszen a szabályok megszegésével a játék veszít az élvezhetőségéből. Éppen ezért a szabályok a játéknak komolyságot is adnak az örömforrás mellett (Maszler, 2002).

A JÁTÉK FUNKCIÓJA AZ ISKOLÁBA LÉPÉST KÖVETŐEN

Amikor a kisgyerek iskolássá válik, élete több szempontból is megváltozik. Először is abban, hogy egyre több kötelezettség hárul rá, másodsorban abban, hogy a játékot – mint fő elfoglaltságot – felváltja a tanulás, harmadszor a folyton mozgásos-jatékos életmódot felváltja az ülő életmód. Sokan úgy vélik, hogy ilyenkor a gyerekek már sokkal kevesebb szüksége van játékokra, pedig az iskolába induló gyerekek még ugyanúgy megmarad a játékigénye. Az egyetlen, ami lecsökken, az a szabadideje. De a szülőnek és a pedagógusnak is gondoskodnia kell arról, hogy a gyerek játszhasson, hiszen számára ez még létfontosságú. A szülőnek biztosítania kell időt és eszközt erre, a pedagógusnak pedig fontos játékos módszerekkel oktatnia.

Oktatási módszerek

Csak a játék segítségével nem lehet tanítani, ezért ismerni és alkalmazni kell a többi módszert is. Vannak olyan tartalmak, amelyeket nehéz csak a játék segítségével közvetíteni a gyerekek felé. Ilyenkor ismerni kell azokat a módszereket, amelyeket alkalmazhat a pedagógus. Mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya is, de egy jó pont mindegyikben az, hogy a játékoságot valahol beléjük lehet csempészni.

Az oktatási módszerekre nem térünk ki. Több megközelítése is van. Az általános felosztás a következő (Czékus, 2005):

1. szóbeli közlés – monológ (mesélés, elbeszélés, magyarázat, leírás, beszámoló, indoklás, előadás, beszélgetés);

2. írott szöveg feldolgozása (kérdésekre adott írott válaszok, tankönyvhasználat, feladatlapok, szöveg mint illusztráció, írásbeli aktivitások, egyéb írott anyag alkalmazása);

3. szemléltetés és bemutatás módszere (szemléltetés, a természetes környezetben történő bemutatás, a tanteremben történő bemutatás);

4. a tanulók önálló munkája (a laboratóriumi munka módszere, a tanulók önálló kísérlete, gyakorlati munka, didaktikai játék).

A játék mint módszer a negyedik csoportba sorolható.

A játékos módszerek az oktatásban

A játéknak van egy olyan kiváló tulajdonsága, hogy remekül alakítható és bármikor kitalálható egy új. Ha nem jut eszünkbe egy hagyományos, ismert játék sem, akkor könnyen kitalálhatunk egyet. Legyenek azok egyszerűek és nagyszerűek, sokszor a legegyszerűbb a legjobb. Az ember játékot készíthet abból is, hogy elmeséli egy napját. Itt nem az lesz a lényeg, hogy felsorolja a napi teendőit, hanem az, hogy hogyan meséli el, és hogyan vonja be a gyerekeket. Az a fontos, hogy a gyerekek mozogjanak közben és együtt játszanak a tanítóval

A JÁTÉKOS MÓDSZEREK A KÖRNYEZETÜNK/TERMÉSZET ÉS TÁRSADALOM OKTATÁSÁBAN

A környezeti nevelés az egyik legkomplexebb tantárgy az alsó osztályokban, hiszen számos tantárgyat magába foglal (pl. fizika, kémia, biológia, földrajz stb.). Így elmondhatjuk, hogy a *Környezetünk* (1. és 2. osztály), illetve a *Természet és társadalom* (3. és 4. osztály) tantárgyak képezik számos tantárgy alapját. Összetett jellegét tekintve a legnehezebb tantárgyak közé tartozik, és éppen ezért fontos, hogy megkönnyítsük a tanulók számára a tanulását. Erre számos módszer létezik, de ami talán a legközelebb áll az alsós korosztályhoz, az nem más, mint a játék.

Kutatásunk célja

A kutatás célja az, hogy megvizsgáljuk és meghatározzuk, hogy milyen hatással vannak az 1. és 4. osztályos tanulókra azok a környezetünk órák, amelyeken jelen van a játék mint módszer, és milyennel azok a klasszikus órák, amelyeken nincs játék.

Két megközelítésből szeretnénk vizsgálni a játékos órák hatását:

1. milyen irányban befolyásolja a tananyag elsajátítását a játékos tartalmú tanóra, és
2. mi a tanulók véleménye azokról az órákról, melyeken játszottak, illetve mi azokról, amelyeken nem.

Hipotézis

Hipotézisünk az, hogy első osztályban több információt jegyeznek meg a gyerekek egy játékos óra keretein belül, mint csak a tényeket közlő órán, amelybe nem iktatunk be semmilyen játékot vagy játékos mozzanatot. Az elsős tanulókkal ellentétben a negyedikeseknél már kevésbé figyelhető meg az, hogy több dolgot jegyeznek meg egy játékos órán, mint egy nem játékoson. Vagyis az első osztályos tanulók sokkal több információt jegyeznek meg egy játékos órán, mint a negyedikesek.

A kutatás módszere

Kérdéseink megválaszolására az empirikus kutatási módszert választottuk. A palicsi M. Antić Á. Iskolában 2012 januárjában órákat tartottunk két negyedik és két elsős tagozatban, majd ezt követően egy objektív teszt segítségével felmértük a tanulók tudását. A teszt arra a tanítási egységre vonatkozott, amellyel az órán foglalkoztunk.

Összesen 8 kísérleti órára került sor. Így össze tudtuk hasonlítani, hogy milyen hatása volt a játékos módszerrel megtartott óráknak a játék nélkül megtartott órákhoz képest. Ha a hipotézisünk igaznak bizonyul, minden esetben a játékos órán részt vevő tanulók fognak jobban teljesíteni az órát követő tudásfelmérőn.

A felmérés helyszíne és a minta bemutatása

A felmérést a palicsi Miroslav Antić Általános Iskola 1/3 és 1/4, valamint 4/3 és 4/4 osztályaiban végeztük el, melyekbe összesen 78 tanuló jár (34 elsős és 44 negyedikes). Az elsős tanulók életkora $7\pm 0,5$ év, a negyedikeseké pedig $10\pm 0,5$ év. A minta megoszlása a tagozatok szerint a következő:

2.táblázat: a tagozatok szerinti megoszlás az első és a negyedik osztályokban

OSZTÁLY	TANULÓK
1/3	17
1/4	17
4/3	23
4/4	21
ÖSSZESEN	78

Az a tagozat, amelyben játékos módszerek segítségével tartottuk meg az órákat, a kísérleti csoport, a másik pedig a kontrollcsoport.

Eszköz

A felméréshez összesen 8 óratervezetet, 4 tudásfelmérő tesztet és 1 kérdőívet használtunk.

Külön óratervezet készült azokra az órákra, melyek a játékos módszer segítségével kerültek megtartásra, és külön azokra, melyek menetében nem jelent meg a játék semmilyen formában. Így minden tanítási egységhez készült két óratervezet.

A tesztek összeállítása során igyekeztünk olyan kérdéseket feltenni, amelyek megfelelően lefedik az adott témát. A feladatok között egyaránt megjelent egyszerű választásos, többszörös választásos feladat, igaz-hamis állítás, kérdés-felelet, valamint fogalomtérkép készítése is.

Az eredmények feldolgozása

Az eredmények feldolgozása során választ kaptunk azokra a kérdésekre, hogy mely módszer alkalmazása során gyarapodott nagyobb mértékben a tanulók tudása.

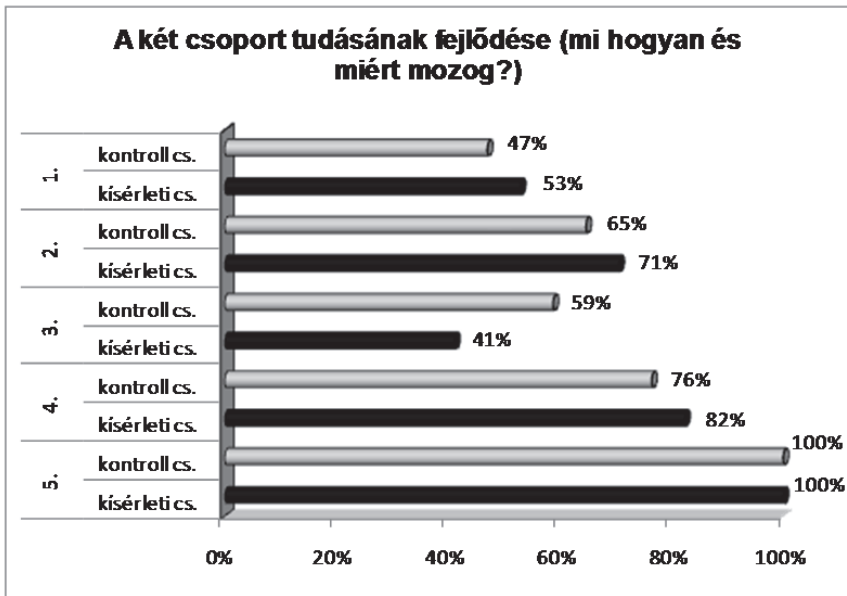
Az eredmények bemutatása

Először az első osztályosok eredményeit ismertetjük.

Tanítási egység: **Mi hogyan és miért mozog?**

Összesített eredmények:

1. diagram: a tagozatok teljesítményének összehasonlítása (Mi hogyan és miért mozog? tanítási egység) – összesített kimutatás



A 1. diagramon látható, hogy mely tagozatban milyen mértékű volt a fejlődés a játékos, illetve a játék nélküli órán. Az első feladat megoldásánál a kísérleti csoport fejlődött többet.

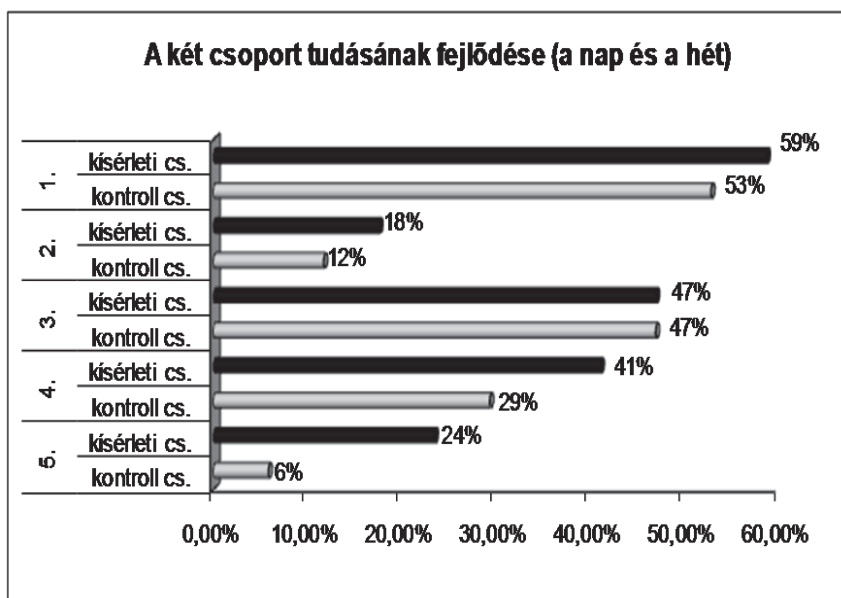
Ha csak ezt az ábrát vesszük alapul, akkor a második feladat megoldásánál is a játékos óra mutatói a jobbak, de itt a kontrollcsoport 100%-ban jól válaszolt a kérdésre, igaz, az előtudásuk is nagyobb volt. Éppen ezért nehéz egyértelműen eldönteni, hogy mely csoport fejlődött többet.

A harmadik feladatot mind a két csoport hibátlanul megoldotta.

A negyedik feladat esetében ismét egyértelműen a kontrollcsoport ért el jobb eredményt, ám az ötödik feladatnál mind a két csoport a maximumot teljesítette.

Tanítási egység: *A nap és a hét*

2. diagram: tudásgyarapodás (*A nap és a hét* tanítási egység) – összesített kimutatás

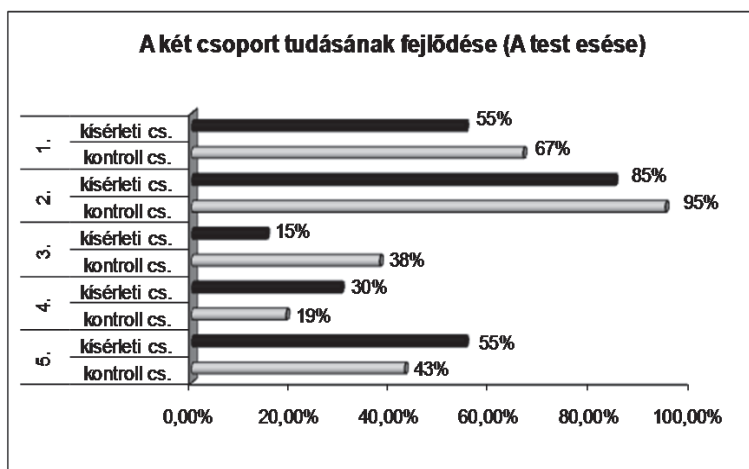


A 2. diagram is azt szemlélteti, hogy a két csoport mennyit fejlődött önmagához képest az egyik, a játékos óra keretein belül, és mennyit a játék nélküli órán. A fejlődés mértéke négy kérdés esetében a kísérleti csoportnál nagyobb. Egyedül a harmadik kérdésnél nincs eltérés a két csoport fejlődése között. A negyedik kérdésre, óra után, mind a két csoport azonos százalékban válaszolt jól, de ha figyelembe vesszük az órán nyújtott teljesítményüket, akkor a kísérleti csoport tudása gyarapodott jobban.

Negyedik osztály

Tanítási egység: *A test esése*

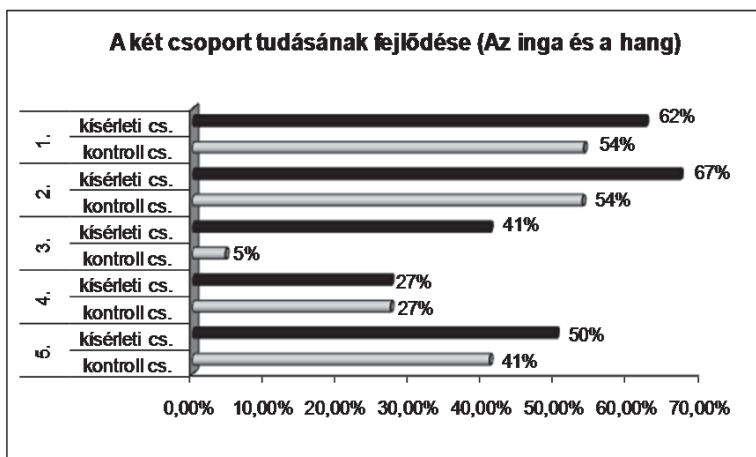
3. diagram: a tagozatok teljesítményének összehasonlítása (A test esése tanítási egység) – összesített kimutatás



Az első, második és a harmadik kérdésre is nagyobb százalékban tudtak jól válaszolni a kontrollcsoport tagjai, de a negyedik és ötödik feladat esetében – nagy különbséggel – a kísérleti tagozat tanulói bizonyultak jobbnak. Ezt azért kell kiemelni, mert az utolsó két feladat nehezebb volt az első háromnál.

Tanítási egység: *Az inga és a hang*

4. diagram: a tagozatok tudásszintjének összehasonlítása (Az inga és a hang tanítási egység) – összesített kimutatás



A kísérleti csoport messze eredményesebben dolgozta fel ezt a tanítási egységet (a legnehezebbek egyikét), mint a kontrollcsoport. Megállapítható, hogy minden kérdést sikeresebben dolgozott fel.

Az eredmények megvitatása

Attól függetlenül, hogy a vizsgálatba bevont tagozatok és tanulók száma alacsony (kicsi a minta), a következtetések egyértelműek.

Az első osztályban valóban jobb eredmények születtek azokon az órákon, ahol játszottunk. Hipotézisünk ezen része igazolódott.

A hipotézis másik része szerint az elsős tanulókkal ellentétben a negyedikeseknél már kevésbé figyelhető meg az, hogy több dolgot jegyeznek meg egy játékos órán, mint egy nem játékoson. Hipotézisünk ezen része nem igazolódott be, hiszen a negyedikes tanulóknál is nagyobb fokú tudásgyarapodás figyelhető meg a játékos módszert alkalmazó órákon. A tudásszint emelkedésének mértéke semmivel sem kisebb az elsős tanulókéhoz képest.

Összefoglaló

Játék által vidám lesz az óra légköre, a gyerekek jókedvűek lesznek, érdeklődésüket könnyebben felkeltjük, aktívabbá válnak az órán és többet megtanulnak, ellentétben azokkal az órákkal, ahol nem játszunk. Ezt a kutatásunk is bizonyította, hiszen az a tagozat, amelyben játékos módszerek alkalmazásával tartottunk órát, nagyobb eredményeket ért el, mint az, amelyben nem játszottunk a tanítás során. Mind az elsős, mind a negyedikes tanulók élvezték a játékot és boldogan részt vettek benne, de tudták azt is, hogy tanulunk. Mégis ez a tanulás más volt, mint a megszokott, hiszen nevetve és játszva tanultunk.

A kutatás során kapott eredmények azt mutatják, hogy megéri alkalmazni a játék módszerét az órán.

Irodalomjegyzék

Czékus Géza (2005): *A természetismeret-tanítás módszertana*. Szabadka: MM. Print Nyomda.

Kovács György – Bakosi Éva (2007): *Játékpedagógiai ismeretek* (második javított kiadás). Debrecen: Center-Print Kft.

Maszler Irén (2002): *Játékpedagógia*. Pécs: Comenius Kiadó.

Mirnic Zsuzsanna (2009): *Gyermekekről nevelőknek*. Újvidék – Szabadka: Forum Könyvkiadó – Újvidéki Egyetem Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar.

Online *Pedagógiai lexikon*: <http://www.pedlexikon.hu> (2012. 01. 25.)

Pusztai Ferenc (főszerk.) (2004): *Értelmező magyar kéziszótár* (második átdolgozott kiadás). Budapest: Akadémiai Kiadó.
