

*Tanulás - Játék ? De hogyan

Dr. Pálfi Sándor Főiskolai tanár, tanszékvezető
Debreceni Egyetem Gyermeknevelési és
Felnőttképzési Kar
Gyermeknevelési Tanszék

Az embernél két alapvető
viselkedésforma létezik

- * A tanult viselkedés automatizmusa
- * A „kereső mód”, az ún. hipotetikus magatartás (játék, játékos megismerés)

*Grastyán Endre

1. A kíváncsiság kielégítése
2. A változás és arra egyéni válasz keresése
3. Manipuláció – exploráció – hozzáférés - hozzájutás
4. Az elismerés - szeretet megszerzése, átélése
 - Felőttektől
 - Társaktól

* A megismerés ösztönzői
kisgyermekkorban

1. Tevékenység
 ✎ Játék és Nem játék játékos tevékenységek (a többi óvodai tevékenységforma, és egyéb óvodai tevékenységek (pl. önkiszolgálás, utazás-látogatás, ünnepek, stb.)

2. Tanulás
 ✎ Szűkebb értelmezésű (a felnőtt által szervezett)
 ✎ Valódi értelmezésű (minden élethelyzet, mely változtat-elősegít a környezetben eligazodni és kompetenciákat alakít az önálló cselekvéshez, viselkedéshez, alkalmazkodás)

*** Fogalmak**

Ha a játék fogalmából indulunk ki

← Szervezett formája Spontán formája

Az óvó szerepe változik meg, vagyis szervezési feladatai határozottabbak, tervszerűek, de a gyerekek nem élhetik meg direkt hatásnak.

*** A játékban végbe menő tanulás**

Játékban	Más tevékenységben
<p>Ugyanaz a tevékenység is lehet, de a pedagógus és a gyerek részvételi minőségét tekintve van különbség</p>	
<p>* Ha a tanulás fogalmából indulunk ki</p>	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Maximális szabadságot élveznek a gyerek (Keretei: az együttélési szabályok) 2. Belső életelevenséget izgalmat fejez ki 3. Spontán, önkéntes tevékenység, mely asszociációkra, modellekre épül 	<ol style="list-style-type: none"> 1. A játék bármely formája lehet tartalmi keretű (valóság-fikció) 2. Játékeszközöket helyettesítő és a valódi szándékokot érvényesítő „célszerszámokat” használ 3. A gyermeki játék indítékaira, épít (kíváncsiság, kompetenciá vágy....)
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*** Játékban Más tevékenységben**

<ol style="list-style-type: none"> 4. Feltételeit a gyermek határozza meg, a felnőtt közreműködő ebben 5. A pedagógus a játék feltételeit befolyásolhatja, nem korlátozva a gyermeki aktivitást, hanem felhasználva 	<ol style="list-style-type: none"> 4. A tevékenység (cselekvés) játékos, mert biztosítja próbálkozást, s a felismert tévedések az önfejlesztést serkentik 5. Az óvó szerepe meghatározó a vonzó keret, feltételek biztosításában, hatékonyság, eredményesség tekintetében
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*** Játékban Más tevékenységben**

1. A játék és a tanulás elkülönülten valósul meg, értelmezett (előiskola szemlélet)

- * játék + foglalkozás = a tanulás tehát a nem játékban értelmezett
- * a foglalkozáson a standard műveltségterületek jelennek meg
- * keretei: frontális, mikro, egyéni
- * az egyéni különbségek helyett az életkori szempontokra helyezi a hangsúlyt
- * esetleges, hogy a gyerekhez eljut-e az információ

*** Az óvodai tanulás szervezése a játék függvényében**

2. A játék és a tanulás elkülönül, de a „tanulási helyzetet” a szabad játék függvényében alakítja

- * a tervezett műveltségtartalom egy-egy információját motívumként előidezi az óvodapedagógus a játékhelyzetben, mesterségesen motívál
- * a kezdeményezések építhetnek az egyéni kötődésekre, a felnőtt szándék maximalizálása érdekében
- * nem képes a „tömeg” miatt hatékony megértést, cselekvést (tanulást) kiváltani
- * a hagyományos műveltségtartalmak szerint különül el (óvodai tantárgyrendszer!)

*** Az óvodai tanulásszervezés a játék függvényében**

3. A játék csak egyes preferált műveltségtartalmakban különül el

- az egyéni képességfejlődést, fejlesztést előtérbe helyezi
- megtartja a kezdeményezett tanulási/foglalkozási típust, de a természetes élethelyzetekben szerzett tapasztalatokra is épít
- egyes tevékenységre és ismeretkörökre egyéni - mikroszoportos tanulási helyzetek szerveződnek
- a gyermeknek fejlettségi szintjének megfelelő bekapcsolódást biztosít

*** Az óvodai tanulásszervezés a játék függvényében**

4. A játék és a tanulás nem különül el látványosan

- nem műveltségtartalmakra fűződik a tanulás, hanem a gyermekek számára vonzó tevékenységekre
- a szabad játék és a közösen tervezett tevékenységek operatív cselekvéseket biztosítanak
- a csoport és gyermek tevékenységeiben a gyermek különböző fejlettségi szinteknek megfelelő megoldások közül választhat
- az óvodapedagógus által szervezett tevékenység épít a szabad játékban szerzett tapasztalatra

*** Az óvodai tanulásszervezés a játék függvényében**

Konklúzió :

1. Ha tanulásról beszél az óvodában, előbb vagy utóbb a tanítás is „kibújik a zsákból”
2. Vagyis nem a tanulásról kell beszélünk, hanem a gyermeki tevékenységek sajátos jegyeiről, amiben a legtöbbet fejlődik az adott gyermek
- 3. Tehát ha műveltségterületekben gondolkodnak, a tanulásra figyelnek és nem a tevékenységre**

*** Az óvodai tanulásszervezés típusai a játék függvényében**

A PEDAGÓGUS SZEREPÉNEK KÉT FELFOGÁSA

	Instrumentális	Önfejlesztést Segítő
Általános orientáció	Technikai racionalitás	Reflexió
Ismeretelméleti alapok	Objektívizmus A tudás tőlünk függetlenül létező tényező	Konstruktívizmus A tudás szubjektív konstrukció a tapasztalat alapján
A feladat, vagy tevékenység „tulajdonjoga”	A pedagógusé (feladat)	A gyermeké (tevékenység)
A pedagógus feladata	A tudás átadása	A gyermek tanulási folyamatának segítése, a tudással való közvetlen interakció lehetőségeinek megteremtésével
Tanulási célok	A teljesítmény mint a tanulás eredménye	A tanulás mint folyamat egyenlő tevékenység

- A gyermek részese a tervezésnek
- Választási lehetőséget biztosít a gyermek számára (tartalomban, eszközben, megoldási módban...)
- Kisebb-nagyobb erőfeszítést igényel a gyerektől
- Eltér a szokásostól, újdonságot; érdekességet nyújt

*** Az óvodai Tevékenységek játék-elemei**

- A kipróbálás, a felfedezés lehetőségét biztosítja
- Érzelmileg közel álló(pl. kedvelt eszközzel)
- A megvalósítás örömevel vonzza a gyereket, a siker belátható számára
- A cselekvés értelme a gyerek számára is értelmezhető
- A cselekvés eredménye ismételhető, felhasználható máskor is

*** Az óvodai Tevékenységek játék-elemei**

„Minden gyerek egy sajátos, primer struktúrával rendelkezik (struktúra determinált lény), amely eddigi élettörténetének megfelelően alakult ki, és gondolkodását és cselekedeteit is ez határozza meg.”

*** A konstruktivizmus neurofiziológiai alaptétele**

Spontán, önrányított tevékenységekben

- intrinzik szükségletet elégítenek ki
- a gyermek játéka során

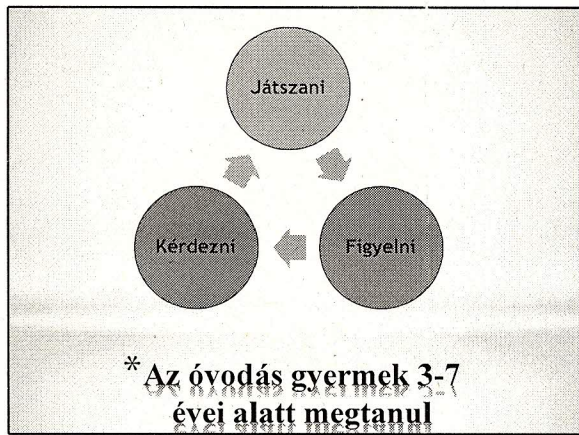
A tapasztalatszerző tevékenységekben

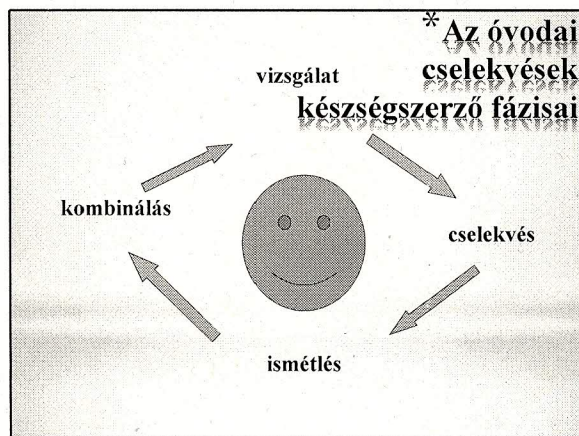
- egyaránt mozgósítja a figyelmet, az emlékezetet, és a szenzorokat
- modellkövető helyzetekben (utánzás)
- a próbálkozást biztosító problémahelyzetekben

Beszélgető helyzetekben

- a kérdező gyermektől indulva
- a bizonyosságot biztosító felnőtt támogatásával
- a felnőtt reflektív-proaktív kérdéseivel

*** AZ ÓVODAI TANULÁSI STRUKTÚRAK**





1. A tevékenység tartalmának kiválasztásában a meglévő kompetenciák, vágyaknak a folyamatban megtartó szerepe van
 2. A szervezés kritikus pontjai
 - A gyermekek bevonása az ötlettől a zárásig
 - A „szakértők” bevonása autentikussá teszi tevékenységeket
 - Az érintettek folyamatkövetővé tétele
- *Reflexiók a mai gyakorlatra**

3. Az egyénileg tervezett tevékenységeknek nagy szerepe lehet (választás-vállalás-tervezés-szervezés-megvalósítás-eredmény)

4. A valódi értékkel bíró élet-tevékenységeknek nagyobb teret kellene kapni

5. A szabadjátékot ne akarjuk „projektszínűre” festeni, vagy a szervezett tevékenységek tartalmával összekapcsolni

***Reflexiók a mai gyakorlatra**

Az óvodáskorú gyermek akkor lesz nyitott, befogadó a világra, ha létrejön az „átélés”.

Valódi problémahelyzetek segítenek az egyéni megoldások megtalálásában, a személyiség rejtett lehetőségeinek kibontakoztatásában!

A pedagógia „szent tehenei”

1. Mindig az igazságot tanítjuk.
2. A világ megismerhetősége – tudomány által bizonyítottan
3. A megismerésben az induktív elsajátítás központi szerepe
4. A felfedeztetés
5. Az általános képességek fejlesztése
6. Az életkori sajátosságok
7. Az iskolára való felkészítés

Hogyan?

- A szabad játék tulsulyának bevezetésével, új arányok kialakítása
- A szabad és képességfejlesztő játékban végbemenő fejlődés azonosításával, a gyermeki dokumentációba beépítésével
- Ha nem témákat, ha nem külön műveltségterületeket hanem tevékenységeket tervezünk
- Ha nem folyton a tanulásról beszélünk, de a gyermeki aktivitást, célképzést, problémamegoldást segítjük

A gyermek szempontja: „Mennyire lehetek az akinek gondolom magam, és hogyan juthatok hozzá, ahhoz amihez szeretnék??”

Az óvodapedagógus szempontja: „Mit tehetek annak érdekében, hogy a gyermek cselekvési szándékai lélek építő környezetet találjanak?”



palfis@ped.unideb.hu

