



Pozsár Éva • Havlikné Rácz Andrea

Ovis FÜRKÉSZŐ

MÓDSZERTANI KÉZIKÖNYV

Játékos, komplex fejlődéssegítő rendszer

Szerzők:

POZSÁR ÉVA

óvodapedagógus, neveléstudomány szakos bölcsész

HAVLIK NÉ RÁCZ ANDREA

óvodapedagógus, neveléstudomány szakos bölcsész

Tudományos lektor:

DR. KOROM ERZSÉBET

egyetemi docens

Szakmai lektor:

IMRE ÁGNES

mester óvodapedagógus

Kiadói szerkesztő:

ÁROKSZÁLLÁSI ILDIKÓ

Borítóterv:

SZŐKE ANDRÁS

Minden jog fenntartva, beleértve a sokszorosítás, a mű bővített, illetve rövidített változata kiadásának jogát is. A kiadó írásbeli hozzájárulása nélkül sem a teljes mű, sem annak része nem sokszorosítható.

ISBN 978 963 697 998 0

© Mozaik Kiadó – Szeged, 2024

BEVEZETŐ

Napjainkban számos olyan kihívással kell szembesülnünk, ami az óvodai pedagógiai munka újragondolását kívánja meg tőlünk, óvodapedagógusoktól. Az egyik ilyen kihívásnak tekintjük az egységes, hatéves korban kötelezővé vált iskolakezdést. A gyermekek sikeres iskolakezdése, az óvoda-iskola átmenet kérdésköre ezért egyre nagyobb hangsúlyt kap. Hasonlóan fontos az is, hogy a gyermekek között előforduló egyéni fejlettségbeli különbségek kezelésére milyen pedagógiai válaszokat adunk. Nem feledkezhetünk meg arról sem, hogy a gyermekek családi háttéréből adódó szociokulturális különbségek gyakran vezethetnek olyan hátrányokhoz, melyek kompenzálása kulcsfontosságú feladatunk. Az *Ovis Fürkésző* fejlődéssegítő rendszerrel egy, a gyakorlatban már jól bevált lehetőséget mutatunk be az irányított játékos tanulás megvalósítására.

Bevezetőnkben rendhagyó módon mutatjuk be az *Ovis Fürkészőt*: azokat a kérdéseket válaszoljuk meg, melyek a fejlődéssegítő rendszer kidolgozása során bennünk is megfogalmazódtak.

Miért tekinthető az *Ovis Fürkésző* egyedi és komplex fejlődéssegítő rendszernek?

Az *Ovis Fürkésző* a külső világ tevékeny megismeréséhez, az évszakok témakör feldolgozásához készült játékgyűjtemény és eszközkészlet. Fő célunk, hogy az óvodai játékos tanulás során, az évszakok jellegzetességeinek felidézése közben adaptív módon támogathassuk különböző készségek fejlődését. A játékgyűjteményben nyolc készség és három nevelési terület fejlődéssegítéséhez találhatók játékok. A játékok felépítése lehetővé teszi, hogy több éven át, évszakraól évszakra haladva változatos tanulási lehetőséget kínáljunk a gyermekek számára. Az *Ovis Fürkésző* eszközei többfunkciósak, és egymással is kombinálhatók. Képi világukkal, kialakításukkal hozzájárulnak a gyerekek aktív, motivált részvételéhez a tevékenységekben.

Milyen elméleti és gyakorlati segítséget kínálunk a pedagógusoknak a fejlődéssegítő rendszer használatához?

A kézikönyvben az Elméleti áttekintésben bemutatjuk azokat az elgondolásokat, amelyekre a játékkészlet használata épül. Összegyűjtöttük a játékokkal fejleszthető készségek és nevelési területek óvodáskorra jellemző fejlődési sajátosságait. Ezzel a pedagógiai folyamat tudatos tervezését, a fejlesztési folyamat megvalósítását támogatjuk. A kötet végén módszertani útmutató és tervezetminták segítik a gyakorlati alkalmazást. A játékkészletben lévő pedagóguskártyák a tevékenység irányításához nyújtanak hatékony segítséget.

Milyen területekhez kapcsolódnak a játékok a gyűjteményben?

Az *Ovis Fürkésző* játékaik segítik az anyanyelvi nevelést, mivel a képekkel történő manipuláció mellett nagymértékben alapoznak a szóbeli együttműködésre, a rendszeres beszélgetés fejlődéssegítő hatására. A készségfejlesztés területei között fontos szerepet kapnak azok a DIFER-ből ismert elemi alapkészségek is, melyek fejlődésének segítésére az eszközkészlet sajátosságai lehetőséget kínáltak. A játékokkal további három területen is támogatni tudjuk a nevelési feladatok megvalósítását: az érzelmi, az erkölcsi, valamint a fenntarthatóságra nevelés.

Hogyan épülnek fel a játékok?

A játékgyűjteményben szereplő játékokat egységes szerkezetbe rendeztük. Először meghatároztuk a játék célját. Ezt követi a ráhangolódás, melyben olyan tevékenységet ajánlunk, amely egyrészt előkészíti a játékot, másrészt motivációként is felhasználható a tanulási folyamatban. A résztvevők számát meghatározza, hogy a játékok fejlődést segítő hatása leginkább kis létszámú csoportban, az egyéni sajátosságokra fókuszálva érvényesül. A játékleírások tartalmazzák az eszközkészletből szükséges elemek felsorolását. A játék menetének leírásában először szaknyelven, majd a gyerekeknek szánt instrukciókon keresztül mutatjuk be a megvalósítás módját. A játékaink többsége három szintre bontva szerepel a gyűjteményben. Amelyik játék esetében erre lehetőség kínálkozott, ott a tevékenység változatait is lejegyeztük. A játékleírások alapján valamennyi évszaktablóhoz kezdeményezhető ugyanaz a játék. Az adott évszaktablóhoz kapcsolódó sajátos tartalom a pedagóguskártyákon jelenik meg.

Hogyan határoztuk meg a játékok esetében a differenciáláshoz az alkalmazási szinteket?

A játékokat három fejlettségi szintre: első, második és harmadik szintre dolgoztuk ki. A szintek meghatározása a játékokkal fejleszthető készségek és nevelési területek óvodáskorra jellemző fejlődési sajátosságainak ismeretében történt. A fejlettségi szintek meghatározásához felhasználtuk a DIFER-mérésekből származó kutatási eredményeket is.

Mikor kezdjünk el játszani az *Ovis Fürkésző*vel?

Az *Ovis Fürkésző* fejlesztőjátékok sorozata valamennyi korcsoportban eredményesen használható. A gyerekek életkori és az egyéni sajátosságaihoz való alkalmazkodás a játékok megfelelő szintű kiválasztásával valósítható meg.

Az *Ovis Fürkésző*vel való játék bármelyik évszakban elkezdhető. Az évszaktablókhoz illeszkedő történetek és a játékok lazán kapcsolódnak egymáshoz, akár önállóan is játszhatók.

Milyen eszközöket tartalmaz a készlet?

A játékkészlet központi elemei az évszaktablók. Minden egyes táblóhoz kapcsolódik egy történet, valamint időrendkártyák, keresőképek és a játékok irányítását segítő pedagóguskártyák. A készlet további elemei a hívóképek, a hívóképes dobókocka, a Hangfürkésző vonat, a mennyiséget azonosító kártyák, a formakártyák, valamint a kézikönyv.

Hogyan jelöljük az összetartozó elemeket?

Az eszközök egymáshoz kapcsolhatók, mivel ugyanaz az eszköz többféle játék során is felhasználható. Az eszközök egyszerű kezelését a gyerekek számára is értelmezhető kódok segítik. Ezekkel a jelzésekkel egyértelműen beazonosíthatók évszakonként és helyszínenként is az összetartozó darabok.

Bízunk abban, hogy a pályakezdő és a gyakorlott óvodapedagógusok is jó hasznát vehetik munkájuk során az *Ovis Fürkészőnek*. Arra biztatunk mindenkit, hogy gondolják tovább a játékokat, készítsenek saját játékvariációkat is az eszközkészlethez.

Jó munkát kívánunk!

A kötet szerzői

A kézikönyv fejezetei

1. Elméleti áttekintés

Azokat a pedagógiai és módszertani elgondolásokat mutatjuk be, amelyek az *Ovis Fűrkesző* játékkészlet alkalmazásának elméleti alapját adják. Az óvodáskori fejlődési sajátosságok rövid összefoglalásával támogatjuk a pedagógusokat abban, hogy a fejlődéssegítés során elemezzék és értelmezzék az aktuális kiinduló állapotot, és megtervezhessék a következő szintet. Kiemelünk néhány olyan – a gyakorlati tapasztalataink alapján – lényeges elemet, amelyek a fejlesztés során a pedagógusok eredményes munkájához elengedhetetlenek.

2. Az *Ovis Fűrkesző* mint fejlődéssegítő rendszer

A fejlődést segítő játékok bemutatásával a játékgyűjteményben való eligazodást, a játékok tudatos kiválasztását támogatjuk. A játékkészlet elemeinek és kapcsolódási pontjainak bemutatásával a felhasználást segítjük. Módszertani javaslatainkkal a gördülékeny tevékenységszervezéshez mutatunk ötleteket.

3. Játékgyűjtemény

A részletes leírásokban javaslatot teszünk arra, hogyan hangoljuk rá a gyerekeket a játékos tanulásra, majd hogyan irányítsuk a tevékenységet. A leírásokban hangsúlyt helyezünk az interaktivitásra.

4. Mintatervek

A különböző típusú pedagógiai tervekkel az óvodai tartalomba ágyazott fejlesztés tervezésére adunk mintákat.

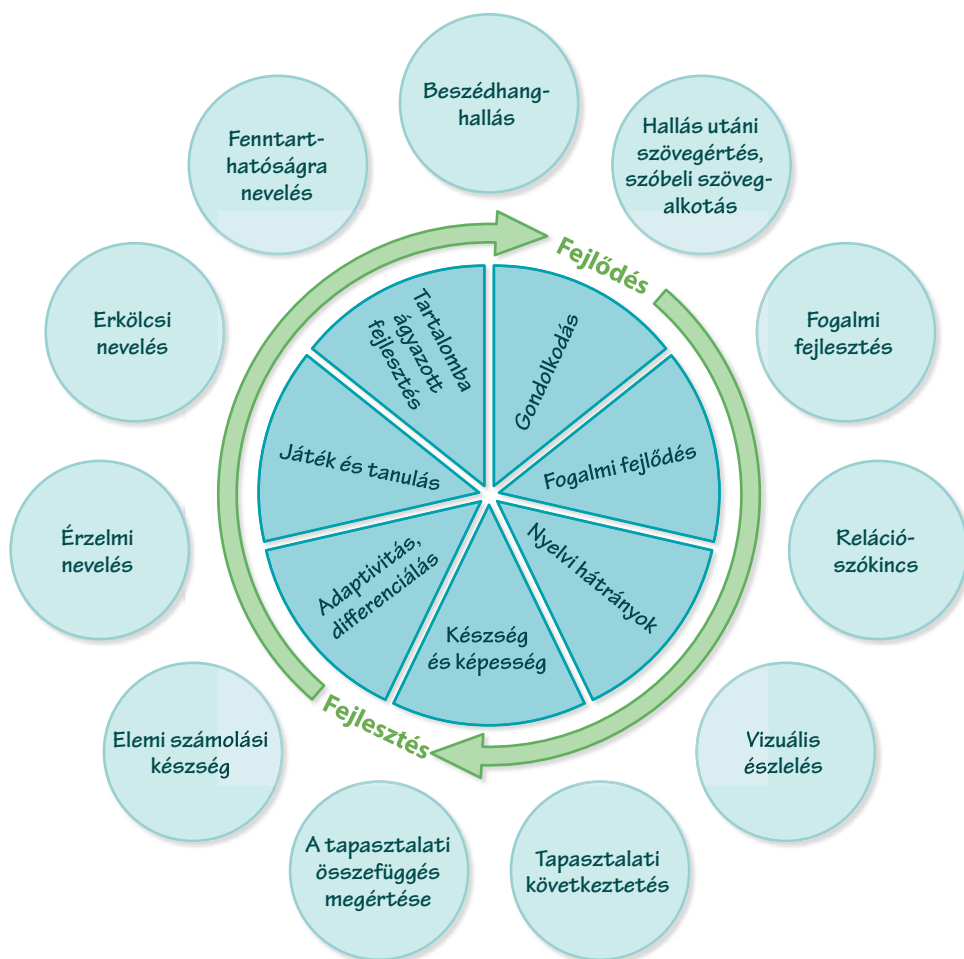


1. Elméleti áttekintés

Az *Ovis Fürkésző* fejlődéssegítő rendszer alapját képező elméleti elgondolásokat két kérdéskör köré csoportosítottuk.

Az egyik kérdéskörhöz tartoznak azok az óvodáskori **fejlődési jellemzők**, melyek a fejlesztőjátékok használata során a figyelem középpontjába kerülnek. Ezek a **gondolkodásfejlődés, az ismeretszerzés, a fogalmi fejlődés** és a **készség, képesség jellegű tudás** sajátosságai. A játékok eredményes használatához lényeges a nyelvi fejlődésben megjelenő egyéni különbségek figyelembevétele, ezért térünk ki a **nyelvi kódok** jellegzetességeire is.

A másik fontos terület a fejlődéssegítés során alkalmazott **pedagógiai elgondolások** bemutatása. Szó lesz az **adaptív nevelés** fontosságáról, valamint arról, hogy a tudás lehorgonyzásában **milyen szerepe van a pedagógus kérdéskultúrájának**. Kitérünk arra is, hogy milyen módon valósítható meg az óvodai tanulási folyamatban a **műveltség tartalmak közvetítésének összekapcsolása az alapkészségek fejlesztésével**. Tárnyaljuk a **játék és a tanulás kapcsolatának** alkalmazási lehetőségeit (1. ábra).



1. ábra. Az *Ovis Fürkésző* fejlődéssegítő rendszer elméleti alapvetései és a játékokkal fejleszthető területek

ÉRTELMI FEJLŐDÉS ÓVODÁSKORBAN

HOGYAN FEJLŐDIK AZ ÓVODÁSOK TUDÁSA, GONDOLKODÁSA? HOGYAN AZONOSÍTHATJUK BE, HOGY HOL TARTANAK A GYERMEKEK A FEJLŐDÉSBEN?

A fejlődéssegítő rendszer nagy hangsúlyt helyez a gondolkodás fejlesztésére és a fogalmi struktúra kialakítására. A rendszer eredményes alkalmazásának feltétele az óvodáskori sajátosságok ismerete, az elakadások beazonosítása, a hátrányok csökkentése, majd a pontosan megtervezett fejlődéssegítés.

A gondolkodásfejlődés jellemzői

Azt, hogy a növények élőlények, csak 11-12 éves korukban értik meg a gyerekek. Annak ellenére, hogy már óvodáskorban megfigyelik a környezetükben lévő bokrok, fák változásait, magokat csíráztatnak és ültetnek. Ezek a tapasztalatgyűjtések mégsem eredményezik automatikusan azt, hogy a gyerekek a növényeket is élőlényeknek tekintsék. Vajon miért? Miért nem elegendő a változatos megfigyeltetés és vizsgálódás arra, hogy ez az információ beépüljön? **Az óvodások gondolkodásának egyik fontos sajátossága a legjellemzőbb szempont figyelembevétele.** Míg az



állatok esetében könnyen felismerhető, hogy önindított mozgást végeznek, lélegeznek, táplálkoznak, addig a növények esetében sem a mozgást, sem a légzést, sem a táplálkozást nem tudják beazonosítani. Mivel ezeket az életműködéseket a növények esetében nem tapasztalják a gyerekek, nem tekintik őket élőlényeknek. Ez majd csak a gondolkodás fejlődésének egy következő szakaszában, 11 éves kor után várható el, az életjelenségek körének megismerése és megértése után.

Jean Piaget többek között a gyermeki gondolkodás sajátosságait tanulmányozta. Megalkotta a gyermekek értelmi fejlődésének szakaszos elméletét. Koncepciójában nagy jelentőséggel bír az a megállapítás, miszerint a gyermek sajátos, a felnőttétől elsősorban minőségében különböző gondolkodási módokkal rendelkezik (Cole és Cole, 2003). A gondolkodás főbb óvodáskori jellemzőinek a következőket tekinti:

Szemléletes gondolkodás	Gondolkodásuk erősen kötődik a látható, megérinthető tárgyi világhoz, azonban a tárgyaknak és az eseményeknek már nem feltétlenül kell jelen lenniük ahhoz, hogy gondolni tudjanak rájuk.
Labilis tudás a világról	Tudásukra az aktuális élmények, érzelmek folyamatosan hatást gyakorolnak.
Centrálás	Kezdetben a problémának egyetlen összetevőjére összpontosítanak, később egymástól függetlenül mérlegelik a szempontokat, és nem viszonyítják őket egymáshoz.
Egocentrizmus	Amikor a helyzetek megítélése szubjektív, a gyerekek a saját nézőpontjukat veszik figyelembe.
Mágikus gondolkodás	Csodák, vágyak irányítják a cselekedeteiket.
Magyarázat-keresés	Magyarázatot keresnek a saját környezetükön túl az ultrajelenségekre (pl. idő) és a saját tapasztaláson kívül eső jelenségekre (pl. születés). Formái: <ul style="list-style-type: none"> • Animizmus: a kisgyermek azt hiszi, hogy az élettelen tárgyak emberi tulajdonságokkal rendelkeznek, és emberi cselekvésre képesek (pl. „fáj a széknek is, ha nekimegyünk”); • Artificializmus: a természeti jelenségeket, képződményeket az emberi cselekvés eredményeként értelmezik (pl. „az eget, a hegyeket, a folyómedret az emberek készítik”); • Finalizmus: felcserélik az oksági viszonyokat (pl. „azért esik a hó, hogy mi szánkózhassunk”); • Gyermeki realizmus: összerosódnak a gondolkodásukban a valóság objektív és szubjektív tényezői (pl. „veled álmodtam, miért vetted el a biciklimet?”).
A gondolkodás irreverzibilitása	Még nem működik a mentális cselekvés megfordítása, vagyis a műveleteket nem tudják fordított sorrendben elvégezni. A konstanciák közül a tömegállandóság, számállandóság már óvodáskorban kialakul. A térfogat-megmaradás megértése mérföldkő a gyermekek értelmi fejlődésében, amely óvodáskor végén, kisiskoláskor elején következik be.

A gondolkodás alapvető része a fogalomképzés. Fogalmak segítségével azonosítjuk be a körülöttünk lévő világot, értelmezzük a jelenségeket és dolgozzuk fel a tapasztalatokat. A továbbiakban az ismeretszerzés, a fogalmi fejlődés óvodáskori sajátosságait foglaljuk össze.

Ismeretszerzés, fogalmi fejlődés, fogalomtanítás

Számtalan új ismeretet közvetítünk az óvodában mind a hétköznapi tevékenységek kapcsán, mind a szervezett tanulási folyamatokban. Az ismeretek többféle szempont alapján sorolhatók csoportokba, melyek egyike a **létezés szerinti megkülönböztetés**. A **reális ismeretek** a múltban létezett és a jelenben is létező dolgokat jelentik (pl. szokás-, szabályrendszer; ok-okozati összefüggések). A **lehetséges ismeretek** olyan dolgok, amelyek létezhetnek: ha bizonyos a jövőbeni létezésük, akkor lehetőségek (pl. konfliktusok megoldására felkínálható alternatívák), ha nem bizonyos a létezésük, de nem is kizárt, akkor hipotézisek (pl. matematikai becslések és azok ellenőrzése számlálással vagy méréssel). Az ismeretek harmadik csoportja, a **fikciók** olyan történetek, amelyek a valóságtól elrugaszkodott elemeket is tartalmaznak. Ezekkel rendszeresen dolgozunk az óvodában: alkalmazásukkal számos egyéb ismeretet is közvetítünk, valamint megoldunk nevelési feladatokat is. Ezek a fikciók a **mesék**. (Nagy, 2007)

Az ismereteket fogalmak formájában realizáljuk. A fogalom tartalma és terjedelme fontos információval bír, segíti a fogalmi kategória kialakítását. „A fogalom tartalma azon tulajdonságok vagy megkülönböztető jegyek összessége, amelyekkel leírható a kategória, amelyek alapján eldönthető, hogy egy adott dolog beletartozik-e a kategóriába vagy sem. [...] a terjedelme a kategóriába tartozó elemek összességét jelenti.” (Korom, 2005.) Például a „kutya” fogalmának tartalma: négylábú, szőrös, ugat stb.; terjedelme: puli, tacsó, mudi, németjuhász stb. **Mind a tartalom, mind a terjedelem bővítése fontos eleme lesz a fogalomalkotás folyamatának.**

A fogalmak többsége tapasztalati fogalom, amelyek a világ közvetlen érzékelése révén alakulnak ki. Kiindulásuk egy érzékszervi benyomás, tapasztalat, amelyhez verbális szimbólumot kapcsolunk. (Nagy, 1986) A tulajdonságokat, viszonyokat, szabályszerűségeket a mindennapi élet szituációiban tanuljuk meg. A fogalmak kialakításakor a dolgokat közös tulajdonságaikat hangsúlyozva csoportosítjuk, kategorizáljuk. Az új fogalmakat akkor tudjuk adekvátan használni, ha el tudjuk helyezni őket a fogalmi hierarchiában.

A kisgyermek fogalmi rendszere **kezdetben szervezetlen, egyedi elemi fogalmak véletlenszerű halmaza. Később a fogalmak között kapcsolatok jönnek létre** (kutya – ugatás; kabát – öltözködés), majd a szerveződést a bonyolultabb gondolkodás, az **általános fogalmi kategóriák létrehozása** irányítja (kifli – leves – sajt = étel; alma – körte – banán = gyümölcs). A fogalmi fejlődésben jelentős szerepe van a környezetnek, a kommunikációnak, az egyén és a közösség kölcsönhatásának. Az óvodai tapasztalati tanulás nagymértékben segíti a fogalmi fejlődést.

Először az **alapszint** fogalmi alakulnak ki (pl. szék, asztal, ágy), és ezt követi az általánosítás, illetve a konkretizálás egymás mellett zajló folyamata. A gyerekek megtanulják, hogy a szék, asztal, ágy, szekrény stb. besorolható egy nagyobb kategóriába (bútor): ez a **legfelső szint**, amelyhez az általánosítás gondolkodási művelete szükséges. A **speciális szint** a konkretizálás révén valósul meg. (Korom, 2001) Megismerik az

Az irányított, játékos tanulás kétféle változata van jelen az óvodában.

Egyrészt a **klasszikus foglalkozások (tevékenységek)** szerveződnek így. Ekkor a pedagógiai programnak megfelelően, a csoportnaplóban megtervezett tartalmakat dolgozzuk fel a gyerekekkel. Akkor kezdeményezzük ezt, amikor a szabad játék már lecsendesedik. A gyerekek kiléptek, abbahagyták a korábbi elfoglaltságukat, nem kezdtek még új tevékenységbe.



Egy játékba hívogató dal, mondóka, báb, érdekes eszköz vagy mondat erős ingerként hat ilyenkor, odafordítja a figyelmüket a témára. Az érdeklődők bekapcsolódnak a felkínált játékos tevékenységbe.

Másrészt **egyéni és mikrocsoporthoz fejlesztések valósíthatók meg** irányított játékokkal. Az óvodában a differenciálás, az egyéni sajátosságok figyelembevétele az egyéni fejlődési ütemhez igazodik. A felajánlott játék az egy mikrocsoporthoz résztvevők számára más és más lehet. A játékba illesztett, egyénre szabott problémahelyzetek az egyéni fejlesztés során tudatosan választott tevékenységek.

A környezet, amelyben a tevékenység zajlik, nagymértékben befolyásolja a tanulási folyamatokat. Az irányított játékos tanulás esetében a környezet ingermintázata hatással van az eredményességre. Egyrészt a fizikai, tárgyi környezet, másrészt a játékot irányító, abban résztvevők egymáshoz való viszonya, az instrukciók, a szabályok megfogalmazása, a kérdések, a válaszok is beletartoznak. Mindez **minél inkább illeszkedik a gyerekek aktuális igényeihez, fejlődéséhez vagy szükségleteihez, annál eredményesebb lesz a játékos tanulás.**



2. Az Ovis Fürkésző mint fejlődéssegítő rendszer



2. AZ OVIS FÜRKÉSZŐ MINT FEJLŐDÉSSEGÍTŐ RENDSZER

HOGYAN KAPCSOLÓDNAK AZ OVIS FÜRKÉSZŐ ELEMEI EGYMÁSHOZ? HOGYAN JÁTSSZUNK?

A játékgyűjteményben szereplő játékok

A játékgyűjteményben **nyolc készség és három nevelési terület fejlesztéséhez tizenötféle játék található (15. ábra)**. A játékgyűjtemény egyedi sajátossága, hogy valamennyi játék játszható az eszközkészletben megtalálható minden egyes évszaktablóval. Így az eszközkészlet elemeinek kombinálásával a fejlődést segítő játékok **sokféle variációja** áll rendelkezésre. A tudás kiépüléséhez szükséges hosszan tartó gyakorlást az azonos típusú játékok változatos eszközökkel való alkalmazása biztosítja. Az azonos típusú játékok alkalmazása a gyerekek számára a ráismerés örömét nyújtja, a megújuló eszközökkel való játék pedig a motiváció fenntartását segíti.

Fejlesztési terület	Játék
A beszédhanghallás fejlesztése	Egy kép – egy hang; Hangkereső
Hallás utáni szövegértés, szóbeli szövegalkotás	Történetek így is, úgy is; A nap szava
Fogalmi fejlesztés, a fogalmi struktúra kiépítése	Gombozó
A relációszókincs fejlesztése	Képfürkésző
A vizuális észlelés fejlesztése	Sasszemjáték; Formakereső; Rendezd sorba, és mesélj!
A tapasztalati következtetés fejlesztése	Én kezdem, te folytatod
A tapasztalati összefüggés-megértés fejlesztése	Kíváncsiskodó
A számolási készség fejlesztése	Számnyomozó
Érzések, érzelmek felismerése	Ki mit érez?
Az erkölcsi érzék fejlesztése	Mi a véleményed?
Fenntarthatóságra nevelés	Keresd Ollit!

15. ábra. A fejlesztési területek és a fejlődést segítő játékok

A beszédhanghallást fejlesztő játékok

Egy kép – egy hang • A hangok önálló hangoztatására, felismerésére, differenciálásra, a hang-jel társítás gyakorlására, a hangok szóból való kihallására alkalmas játék. Hívóképek segítségével a hang-jel kapcsolat kialakítása után azt is megállapítjuk, hogy a keresett hang a szó elején, végén vagy a belsejében van-e. A hangok szóban elfoglalt helyét a Hangfürkésző vonattal vizuálisan is megjelenítjük.

Hangkereső • A beszédhangok szavakban történő felismerésének gyakorlására használható játék. A hívóképek alapján az évszaktablókon azonosítjuk be azt a képrészletet, amelynek megnevezése közben a keresett hangot halljuk.

A hallás utáni szövegértést, a szóbeli szövegalkotást fejlesztő játékok

Történetek így is, úgy is • Az évszaktablókhöz írott, rajzolt és kitalált történetek kapcsolódnak. Az írott történetek előzményei az évszaktablókon megrajzolt eseményeknek. Ehhez kapcsolódnak a **képolvasást** kezdeményező beszélgetések, amelyek során azt beszéljük meg a gyerekekkel, hogy mit látnak, milyen saját élményeik vannak. Ezt követi a **történetmesélés**, amikor a látottakon túl a szándékot és a közvetlen előzményt is kibontjuk. Végül a szabad szövegalkotás során az évszaktabló egy részletének felhasználásával új – a képen nem látható, felolvasáskor nem hallott – történet kitalálása a játék. Az írott történetben a **szókincsbővítésre** felajánlott szavak, kifejezések kiemeléssel szerepelnek. Ezeknek a szavaknak a megértését a szövegkörnyezet segíti. Emellett az értelmezésüket többféle módon támogathatjuk.

A nap szava • A játékban egy-egy kiválasztott szó vagy kifejezés megértése, begyakorlása, rögzítése történik. A kiemelt szó – amelynek toldalékos alakjával is játszunk – a nap folyamán többször, többféle szövegkörnyezetbe illesztve, különböző mondatokban fordul elő. A játék egyéni fejlesztésre, a nyelvi hátrányok csökkentésére is alkalmas.

A fogalmi fejlesztést, a fogalmi struktúra kiépítését segítő játék

Gombozó • A játékban először a fogalmakat azonosítjuk, megnevezzük, példákat sorolunk fel. Majd találos kérdésekkel, a tulajdonságok és a jellemzők számbavételével tágabb kontextusba helyezük őket, és a gyerekeknek ezt kell kitalálniuk. Később a gyerekek maguk próbálkoznak fogalmak meghatározásával. A játékban az évszaktablóhoz kapcsolódó keresőképekkel segíthetjük a gyerekeket abban, hogy a kiválasztott fogalom vizuális megerősítést is kapjon.

A relációsókinsz fejlődését segítő játék

Képfürkésző • A játékban a kérdések a téri relációk (pl. Hol? Hová? Honnan?), a mennyiségi relációk (pl. sok, kevés, pár, negyed) felismerésére, megnevezésére irányulnak. Az igekötővel kifejezett helyzet (pl. be-, ki-, le-, át-), az időbeli sorozatok (pl. évszakok, napszakok, életkorok) és a hasonlósági viszonyok feltárásával támogatjuk a készség fejlődését.

A vizuális észlelést fejlesztő játékok

Sasszem • A játékban az alak-háttér megkülönböztetés gyakorlására van lehetőségünk. Az évszaktablók részleteit a keresőképek segítségével azonosítjuk be.

Formakereső • Az alakállandóság észlelésének fejlesztését oly módon valósítjuk meg, hogy a játékosok különböző síkmértani formákhoz hasonlítják az évszaktablókon található tárgyakat.

Rendezd sorba, és mesélj! • A vizuális időrendiség észlelésének gyakorlása olyan képsorozatokkal történik, amelyek témájukban kapcsolódnak az évszaktablókhoz. Egyrészt a képsor elemein megfigyelhető különbségek felfedezésére és az elemek sorba rendezésére, másrészt a narratív készség fejlesztésére alkalmas a játék. A sorozatokat akár meg is fordíthatjuk.

A vizuális analízis, szintézis fejlesztésére valamennyi képpel, kártyával és a tablóval való keresés, vizsgálódás alkalmas.

A tapasztalati következtetést fejlesztő játék

Én kezdem, te folytatod • Az évszaktabló témájához kapcsolódó példamondatok befejezésével a lépés, visszalépés, választás és lánc típusú következtetéseket gyakoroltathatjuk. A helyes válaszok a pedagóguskártyán zárójelben szerepelnek.

A tapasztalati összefüggés megértését fejlesztő játék

Kíváncsiskodó • Egyszerű ok-okozati összefüggések megértésére, szóbeli kifejezésére alkalmas a játék. A pedagóguskártyán található kérdések az okra kérdeznak rá. A beszélgetés során fontos, hogy érzékeltesük, mi az ok, és mi az okozat. Ebben a játékban a gyerekek többféle magyarázattal is szolgálhatnak, ha a válaszok az ok és az okozat vonatkozásában helyesek.

A számolási készséget fejlesztő játék

Számnyomozó • Ebben a játékban az évszaktablókon megkeresett elemeket számoljuk meg, és mennyiségeket azonosítunk be 10-es számkörben. A számolást változatos módon, többféle eszköz felhasználásával: dobókocka, számkártya, ujjkártya és pontkártya felhasználásával valósítjuk meg.

Az érzelmi nevelést segítő játék

Ki mit érez? • A játék az érzelmek megértését, és a róluk való gondolkodást segíti. Az évszaktablókon a családdal kapcsolatos történetek megbeszélésekor az érzések és az érzelmek beazonosítását is fókuszba helyezhetjük. Beszélgetést kezdeményezhetünk arról, hogy a gyerekek éreztek-e hasonlót valamilyen helyzetben.

Az erkölcsi nevelést segítő játék

Mi a véleményed? • Az évszaktablókon felfedezhető események lehetőséget kínálnak olyan beszélgetésekre, amelyekben az erkölcsi értékek megismerése, megértése, az értékekkel való azonosulás kerül a fókuszba. Közösen gondolkodhatunk a hétköznapi-

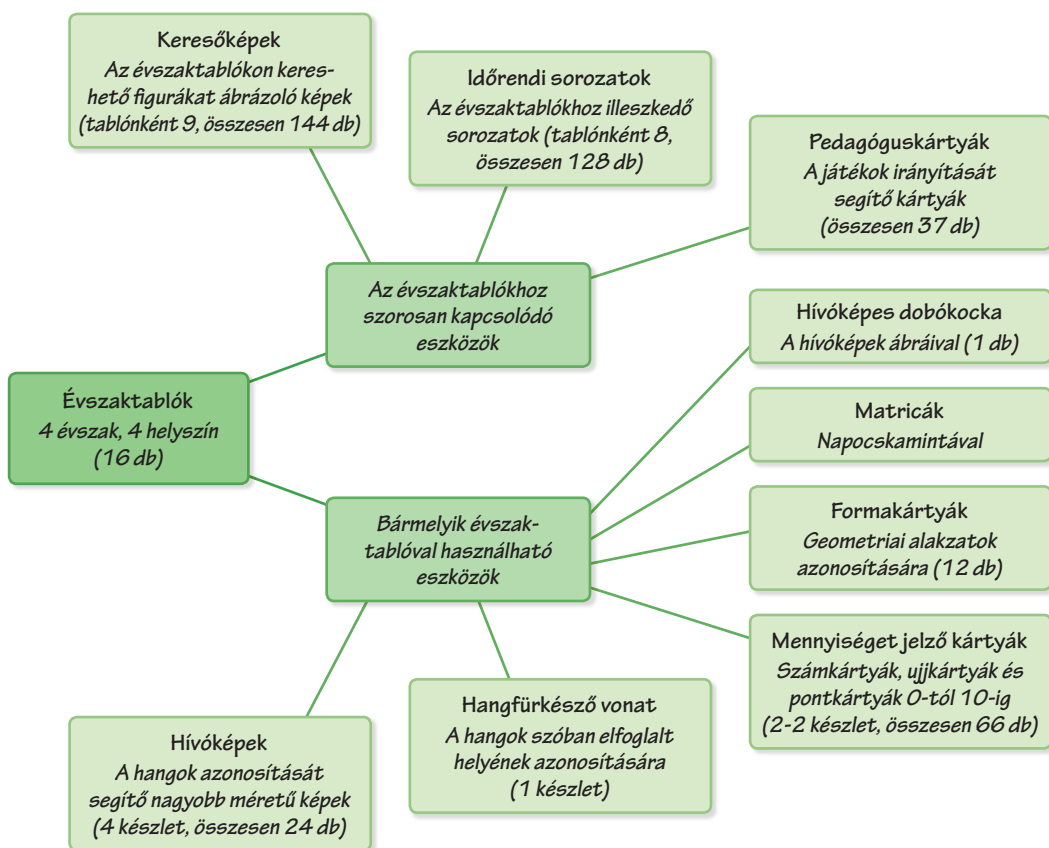
ban előforduló különféle helyzetekről (pl. háztartási balesetek, véletlen károkozás, önzetlen segítség, a talált tárgyak okozta dilemma, a kerekesszékekkel közlekedők élete). Ezekkel a beszélgetésekkel a gyakorlati problémamegoldást, az önálló véleményalkotást, a döntési képesség fejlődését, valamint az erkölcsi érzék, a szociális motívumok, minták, szokások és készségek alakulását segítjük.

A fenntarthatóságra nevelést segítő játék

Keressd Ollit! • A játék során irányított beszélgetést kezdeményezünk a következő témákban: környezetbarát közlekedés; egészséges étkezés; újrahasznosítás; a természetvédelem egy-egy olyan területe, amelyről az óvodásoknak már vannak ismereteik. Minden évszaktablóhoz más-más téma kapcsolódik: pl. házi tartósítás; szelektív hulladékgyűjtés; gyógynövények felhasználása; elektromos járművek. A beszélgetésben az egyéni és csoportos élményeket is feldolgozhatjuk.

Az eszközkészlet elemei

Az *Ovis Fürkésző* eszközkészlet elemeit az évszaktablókhöz való kapcsolódásuk szerint csoportosítottuk (16. ábra).



16. ábra. Az *Ovis Fürkésző* eszközkészlet elemei és azok kapcsolatrendszere

Évszaktablók

Az eszközkészlet központi elemei a nagy méretű évszaktablók. A képek az évszakok jellemzőit sűrítve jelenítik meg, mind a **négy évszakban négy helyszínen: falusi és városi környezetben, az óvodában és a természetben**. Az évszakokat színekkel jelöltük. Az évszaktablók a gyermekek számára új és ismerős részleteket mutatnak be, felfedezni és megbeszélhiváló sokaságát kínálják. A képeken a Szegedi család tagjainak mindennapjai jelennek meg, így a gyerekek egy család életét követhetik nyomon. Valamennyi évszaktablóhoz **egy írott és egy vizuális történet kapcsolódik**. A pedagóguskártyáról felolvasható a gyerekek fejlettségének megfelelő történet, a cselekménye **megelőzi** a tablón ábrázolt eseményeket. Az írott történet a képen látható események előzményeként segíti majd a vizuálisan megjelenő történések értelmezését, továbbgondolását.

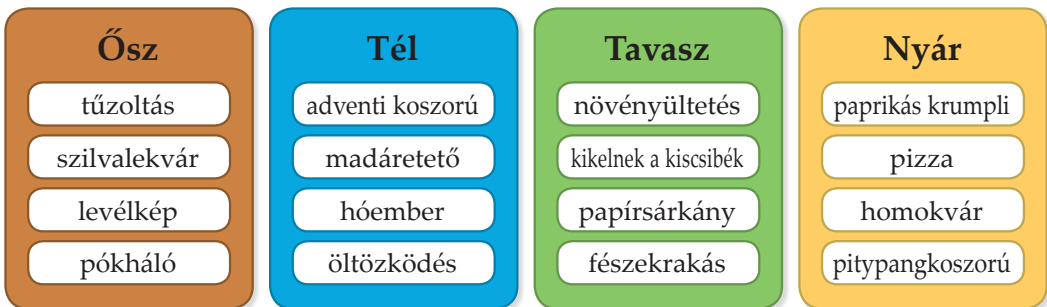
Az évszaktablók témájához közvetlenül kapcsolódó eszközök

Keresőképek

Minden évszaktablóhoz kilenc keresőkép kapcsolódik. A négyzet alakú kis képeken **az évszaktabló egy-egy részlete egyértelműen beazonosítható**. Valamennyi keresőkép különbözik a másiktól. A keresőképeket **többféle játékhoz is használjuk**. A keresőképeken megjelenő figurák **megnevezése (hangsora) tartalmazza annak a hat hangnak a valamelyikét**, amellyel a beszédhanghallást fejlesztő játékokat játszunk.

Időrendi sorozatok

Minden egyes évszaktabló témájához illeszkedik egy időrendi kártyasorozat (17. ábra). A sorozatok nyolc elemből állnak, és egy folyamat időbeli előrehaladását mutatják be. Ezekkel a kártyákkal az évszaktablón található figura, esemény vagy történet további feldolgozása lehetséges.



17. ábra. Az évszaktablókhoz kapcsolódó időrendi sorozatok (az évszakok színekkel)

Pedagóguskártyák

A pedagóguskártyák (18. ábra) segítségével a választott játékok bármelyik évszaktablóval eljátszhatók. A kártyákon **a kiválasztott évszaktablókhoz kapcsolódó konkrét történetek, kérdések, a kereshető elemek vagy a beszélgetések lehetséges témajavaslatai** szerepelnek. Az általános játékleírás ismeretében a pedagógus a kezében tartott kártya



segítségével gördülékenyen irányíthatja a tevékenységet. A kártyák lehetőséget biztosítanak arra is, hogy személyre szabott feladatadással ugyanazt a játékot különböző nehézségi szinten játsszák az egy asztalnál ülő gyerekek. A kártyákról felolvasott instrukciók segítségével gyorsan feladatot kaphatnak, akár mindannyian mást.

Az évszaktablókon megrajzolt történetek sok szálon futnak, így **a pedagóguskártyákon felkínált tartalmakon túl további lehetőségek is rejlenek az eszközkészletben.** A pedagógusok (akár a gyermekek ötletei alapján is) újabb játékokat, kérdéseket, témákat írhatnak, közösen gazdagíthatják, bővíthetik a játékok sorozatát.

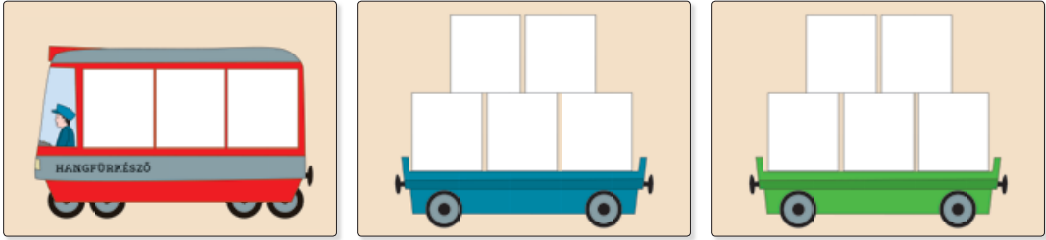
A kártya száma	Mire használhatjuk?	Melyik játék irányítását segíti?
1	Hallás utáni szövegértés, történetmesélés, motiváció, a játékok előkészítése	Történetek így is, úgy is; A nap szava
2	Hallás utáni szövegértés, a szóbeli szövegalkotás fejlesztése	Történetek így is, úgy is; A nap szava
3	Fogalmi fejlesztés, a fogalmi struktúra kiépítése	Gombozó
4	A relációszókinccs fejlesztése	Képfűrkesző
5	A tapasztalati következtetés fejlesztése	Én kezdem, te folytatod
	A tapasztalati összefüggés-megértés fejlesztése	Kíváncsiskodó
6	Érzések, érzelmek felismerése	Ki mit érez?
	Az erkölcsi érzék fejlesztése	Mi a véleményed?
7	Fenntarthatóságra nevelés	Keresd Ollit!
8	Az évszaktablóhoz kapcsolódó keresőképek válogatása; az évszaktablón megszámlálható figurák ellenőrzése	Gombozó; Sasszem; Számnyomozó

18. ábra. Pedagóguskártyák

Bármelyik évszaktablóhoz kapcsolható eszközök

Hangfürkésző vonat

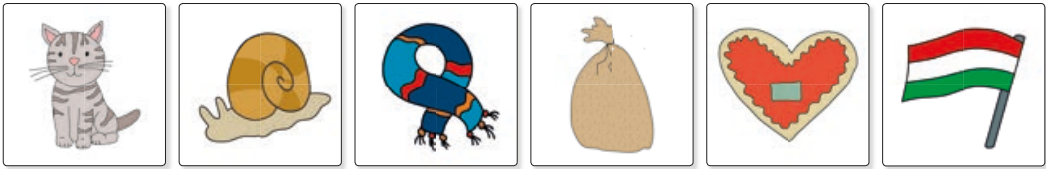
A három elemből álló nagy méretű Hangfürkésző vonat (19. ábra) a **hangok szóban elfoglalt helyének meghatározására alkalmas** eszköz. Mind a mozdony, mind a két vagon kijelölt részére beilleszthető a megfelelő keresőkép.



19. ábra. Hangfürkésző vonat

Hívóképek, dobókocka

A hívóképek (20. ábra) a **beszédhanghallást fejlesztő játékokban alkalmazott hat hangot jelképezik**. Segítségükkel alakíthatók ki a hang-jel kapcsolatokat. A hangokkal való játékokhoz kapcsolódik még a **hívóképes dobókocka** is.



20. ábra. Hívóképek a hangok azonosításához

Mennyiséget jelző kártyák

Az elemi számolási készség fejlődését segítő játékok kiegészítői a mennyiségeket azonosító kártyák. A **számláláshoz 0–10-ig számkártyákat, ujjkártyákat és pontkártyákat használhatunk**. Valamennyi sorozatból 2-2 készlet biztosítja azt, hogy a mikro-csoportos tevékenységszervezés során elegendő eszköz álljon rendelkezésre akár hat gyermek számára is.

Formakártyák

Az **alak-háttér megkülönböztetés gyakorlását segítik** a formakártyák. A kártyákon **négyzet, téglalap, kör és háromszög** formák láthatók különböző számban és elrendezésben. A kártyákon egyedül álló, egymás mellett lévő és takarásban megjelenített formák nyújtanak lehetőséget a differenciált feladatadásra.

Matricák

A nap szava játék kiegészítő eleme a **napocskás matrica**. A **szókincsbővítés** során a begyakorlást segítő eszköz a motivációt és a következetes gyakorlást is támogatja.

3. Játékgyűjtemény



3. JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

MIT JÁTSSZUNK? HOGYAN IRÁNYÍTSUNK?
JÁTÉKOS TANULÁS SZEMÉLYRE SZÓLÓ TARTALOMMAL?
HOGYAN LEHET A JÁTÉK ISMERŐS ÉS MÉGIS ÚJ?

A következő játékleírások hasonló módon épülnek fel. Első elemként a **játékok célját határozzuk meg**. A **ráhangelődés** folyamatában előkészítő vagy motiváló **tevékenységeket ajánlunk fel**. Ezután következik a kiválasztott játékhoz használható **eszközök felsorolása**. A három szintre kidolgozott **játékleírások** alapján az azonos játékokat személyre szóló tartalommal tölthetjük fel. Az **irányítás módját**, a pedagógus feladatait részletesen **kidolgoztuk**. Ahol erre módot találtunk, a játékainkat **többféle változatban** is felkínáljuk.

A beszédhanghallás fejlesztése

1

1. Egy kép – egy hang

Cél: A hangokkal való játékok sorozatán keresztül fedezzék fel és értsék meg a hang-jel kapcsolatot. A változatos gyakorlás során formálódjon az önmagában ejtett beszédhangok felismerése és differenciálása, a hangok szóból való kihallása.

Ráhangelődés: Játsszunk a csoportunkban rendszeresen anyanyelvi játékokat: artikulációs gyakorlatokat vagy a beszédhangok felismerését és kiemelését segítő hangutánzó játékokat.

- *Utánozzuk az állatok hangját!*



1

Első szint:

Játékosok száma: teljes csoporttal játszható

Eszköz: hívóképek, hívóképes dobókocka

A játék menete: Ültessük le a gyerekeket a játékhoz, és úgy helyezkedjünk el velük szemben, hogy a játék során végig jól láthassák az artikulációkat. Mutassuk meg a gyakoroltatni kívánt hang hívóképét. Kérjük meg a gyermekeket, hogy nevezzék meg a képet. Mondjuk el, hogy a képhez kapcsolódik egy hang is, amit bemutatunk,

és a továbbiakban pedig együtt is hangoztatunk. A hangok megismerésének sorrendjében egy-egy hanggal addig játsszunk, amíg meg nem értették a gyerekek a hang-jel kapcsolatot. A hangok megismertetésének javasolt sorrendje a következő: Z-S-Sz-Zs-Cs-C.

- *Nézzétek, van egy varázskártyám! Mit láttok a képen? (Zászlót.) Ilyen a hangja: Z-Z-Z. Mondjátok velem!*
- *Nézzétek, van egy varázskártyám! Mit láttok a képen? (Sálat.) Ilyen a hangja: S-S-S. Mondjátok velem!*
- *Nézzétek, van egy varázskártyám! Mit láttok a képen? (Szívet.) Ilyen a hangja: Sz-Sz-Sz. Mondjátok velem!*
- *Nézzétek, van egy varázskártyám! Mit láttok a képen? (Zsákot.) Ilyen a hangja: Zs-Zs-Zs. Mondjátok velem!*
- *Nézzétek, van egy varázskártyám! Mit láttok a képen? (Csigát.) Ilyen a hangja: Cs-Cs-Cs. Mondjátok velem!*
- *Nézzétek, van egy varázskártyám. Mit láttok a képen? (Cicát.) Ilyen a hangja: C-C-C. Mondjátok velem!*

További javaslatok, ötletek:

1. változat:

Az egyik hang hívóképét egy lappal letakarjuk. A gyermekeknek ki kell találniuk, hogy melyik hívóképet rejtettük a lap mögé. A hívókép felismeréséhez a takaró lapot fokozatosan húzzuk le a képről, közben hangoztassuk a képhez tartozó hangot. Ha a gyerekek felismerték a hívóképet, nevezzék meg. Egy másik hívóképpel ismételjük meg a játékot.

- *Az egyik varázskép elbújít ide a lap mögé. Mondom a hangját. Találjátok ki, melyik kép lehet az! Kitaláltátok. Mondjuk ki együtt is a hangját!*

2. változat:

A játék következő változatában két hang differenciálását gyakoroljuk. Keverjünk össze a gyakoroltatni kívánt két hang hívóképe közül annyit, hogy minden gyermeknek jusson egy kártya. A játékosok húznak egyet a hívóképek közül. Nézzék meg a hívóképeket, és hangoztassák a hozzájuk kapcsolódó hangokat. A játék során figyeljék meg a pedagógus által hangoztatott hangot. Aki a hallott hangot azonosította a nála lévő hívóképpel, emelje a magasba a hívóképét. A játékot a lehetséges hangpárok mindegyikével játsszuk el.

- *Húzzatok egyet a varázskártyák közül! Nézzétek meg, mit láttok a képen (pl. szív vagy zászló), mondjátok ki a hangjukat! A gyerekek egymás után hangoztatják a Sz és a Z hangot.*
- *Találjátok ki, ki az, akit keresek! Hangokat fogok mondani, aki felismeri a saját hangját, emelje fel a kártyáját! Soroljunk egymás után a hívóképekhez kapcsolódó önállóan hangoztatott hangokat! Pl. Z-Z-Z, Sz-Sz-Sz.*

3. változat:

A játékot ugyanúgy játsszuk, mint a második variáció esetében. A változást az jelenti, hogy az egyik hármas hangcsoport (pl. Sz-Z-C) hívóképeiből húzhatnak kártyát a gye-

rekek. A játék során becsapós helyzeteket is alakítsunk ki. Ebben az esetben mondjunk olyan hangokat is, melyek nem kapcsolhatók egyik hívóképhez sem.

- *Húzzatok egyet a varázskártyák közül! Nézzétek meg, mit láttok a képen (pl. szív, zászló, cica), mondjátok ki a hangjukat!* A gyerekek egymás után hangoztatják a Sz, Z, C hangokat.
- *Találjátok ki, ki az, akit keresek! Hangokat fogok mondani, aki felismeri a saját hangját, emelje fel a kártyáját! Vigyázzatok, mert csalafinta leszek!* Soroljunk egymás után a hívóképekhez kapcsolódó önállóan hangoztatott hangokat, pl. Z-Z-C-Sz-Á-Sz-M-Z-Z-R.

4. változat:

A gyermekekkel körbe ülünk. Egymásnak gurítjuk a hívóképes dobókockát. Akinél a dobókocka megállt, a kocka felső lapján lévő hívókép hangját hangoztatja. Együtt is elmondjuk a hangot, majd arra kérjük a gyermeket, hogy gurítsa tovább egy társának a dobókockát.

- *Játsszunk a képes dobókockával! Akihez a kocka gurul, mondja ki azt a hangot, amelyik a képhez tartozik (pl. sál – S-S-S).*

2

Második szint:

Játékosok száma: 6-8 fő

Eszköz: 6 db hívókép, keresőképek

A játék menete: A gyermekekkel körbe ülünk, kiteszük az asztalra a felismertetni kívánt hang hívóképét. Arra kérjük a gyerekeket, hogy nevezzék meg a hívóképhez kapcsolódó hangot. A keresőképek a pedagógusnál lesznek, ő lesz a játékvezető. Sorban megnevezzük a kezünkben tartott keresőképeket. A játék során a hangok szóban való azonosítását gyakoroljuk úgy, hogy a gyerekeknek kell eldönteniük, hogy a hallott szó tartalmazza-e a keresett hangot, vagy sem. Kezdetben olyan szavakat mondunk, melyek a felismertetni kívánt hanggal kezdődnek. Amikor már értik a gyerekek a játékszabályt, akkor a szó végi és a szó belseji hang felismerésére alkalmas képeket is használjuk. Alakítsunk ki becsapós helyzeteket: legyenek olyan képeink is, amelyekben nem található meg a keresett hang. Aki jó választ ad, annak adjuk oda a keresőképet. A játék folytatásaként arra kérjük a gyerekeket, hogy sorolják fel a náluk lévő képeken látható figurákat. Végül hirdessünk győztest, számoljuk meg, kinek hány képet sikerült összegyűjtenie.

- *Gyertek, üljünk körbe! Kitalálóst fogunk játszani! Ide teszek egy hívóképet! (Pl. szív.) Melyik hangot csalogatjuk ezzel a képpel? Mondjuk ki a hangját!*
- *Én leszek a játékvezető, ezekkel a kártyákkal fogunk játszani. Minden kártyán van egy kép. Sorban egymás után elmondom, mi van a képeken. Füleljetek nagyon, mert nektek kell kitalálni, hogy hallottátok-e a Sz hangot abban, amit mondtam! Aki jól válaszol, annak adom a képet. A játék végén majd megszámoljuk, kinek mennyi gyűlt össze.*

3

Harmadik szint:

Játékosok száma: 6-8 fő

Eszköz: hívóképek, keresőképek, Hangfürkésző vonat

A játék menete: Készítsük elő a játékhoz szükséges eszközöket. Az asztal közepére tesszük a Hangfürkésző vonatot, amit a hangok szóban elfoglalt helyének azonosítására használunk majd fel. Kiteszünk a hívóképek közül egyet a mozdony elé. A gyerekek azonosítsák be a hívóképhez kapcsolódó hangot. Ennek a hangnak a szóban elfoglalt helyét kell a játék során megkeresniük. Ehhez a keresőképeket használjuk, amit kinevezünk vonatjegynek. Ha a képről felismert szóban a keresett hang a szó elején van, akkor a kép a mozdonyra, ha a szó végén, akkor a hátsó kocsiba, ha a szó belsejében van, akkor a középső kocsiba kerül. A kiválasztott keresőképek alapján a játékosokkal közösen keressük meg mindenki helyét a vonaton. A játék megértését próbajátékkal segíthetjük.

- *Gyertek, játsszunk vonatos játékot! Itt van a vonatunk! Nézzük, hová utazhatunk vele! (Kirájuk a szív hívóképet a mozdony elé.) Ez a vonat különleges helyre indul, a megálló jele a szív lesz. Mondjuk el a hangját! (A Sz hangot közösen hangoztatjuk.)*
- *Játsszuk azt, hogy ezek a képek lesznek a vonatjegyek! A hangok segítenek majd abban, hogy megtaláljátok a vonaton a helyeteket. Megmutatom, hogy hogyan.*
- *Próbajáték: Húztam egy képet, ezen egy szilva van. Mit gondoltok, hol lesz a helyem a vonaton? Hol halljátok a Sz hangot a szóban? A szó elején. Akkor az én helyem itt lesz elől, a mozdonyon. Ide is rakom a szilvát. Most ti is húzzatok a képek közül! Keressük meg együtt mindenkinek a helyét!*

További javaslatok, ötletek:

Amikor a gyermekek a csoportos játék során megértették a játék szabályait, egyéni formában folytathatjuk a játékot. A játékosok válasszanak a keresőképek közül egyet. Helyezzék el a választott képet a vonaton. A játékosokkal közösen ellenőrizzük, hogy mindenki jó helyre rakta-e a képet. Erősítsük meg a jó megoldásokat, és ha szükséges, adjunk lehetőséget a javításra.

- *Most játsszuk úgy a vonatos játékot, hogy ha megvan a jegyetek, mindenki maga keresse meg a helyét!*
- *Úgy látom, mindenki rárakta a vonatra a jegyét. Mit gondoltok, mindenki jó helyen utazik? Találtak olyan képet, ami elkavarodott? Mit gondoltok, hol lenne a helye? Ki tudnád javítani?*

2. Hangkereső

Cél: A Sz-Z-C, S-Zs-Cs beszédhangok szavakban történő felismerésének gyakorlása.

Ráhangolódás: A gyerekekkel ülünk az asztalhoz, tegyük középre egy évszaktablót. A játékot az évszaktablóról való beszélgetéssel kezdjük el. Arra kérjük a gyerekeket, hogy nevezék meg azokat a képrészleteket, melyeket felfedeztek az évszaktablón. Biztassuk arra a gyerekeket, hogy minél több elemet soroljanak fel. A kép részleteinek felfedezését kérdésekkel segíthetjük.

- *Soroljátok fel, mit láttok az évszaktablón! Neked mi tetszik ezen a képen? Te mit fedeztél fel?*



- *Játsszunk Ollival! Üljetek körbe, én pedig középre teszem az évszaktablót! Keressétek meg Ollit! Nézzétek meg alaposan, mi minden van a környezetében! Ma a kerékpáros közlekedésről beszélgetünk.*
- *Hogyan kerülhetett ide? Mit tudsz róla? Ki használja? Milyen felszerelés szükséges a biztonságos használathoz? Mi a különbség...? Kinek van ezzel kapcsolatban még mondanivalója?*

3

Harmadik szint:

Játékosok száma: 4 fő

Eszköz: egy évszaktabló; 7. számú pedagóguskártya – Fenntarthatóságra nevelés

A játék menete: A gyerekekkel körbe ülünk, középre tesszük az évszaktablót. Miután a gyerekek megkeresték a képen Ollit, feldolgozó beszélgetést kezdeményezünk a felismert témáról. Először elevenítsék fel a témával kapcsolatos ismereteiket, majd végezzenek összehasonlításokat, fogalmazzanak meg összefüggéseket, értékítéletet. Mondják el a témával kapcsolatos saját élményeiket. Bátorítsuk a gyerekeket arra, hogy egymástól is kérdezzenek. Mondják el véleményüket, fogalmazzanak meg ötleteket.

- *Játsszunk Ollival! Üljetek az asztalhoz, tegyétek középre az évszaktablót! Keressétek meg Ollit! Mit gondoltok, miért ide bűjt? Mit tudtok erről? Mi a véleményetek róla? Szerintetek mi mit tudnánk tenni? Melyik a helyes? Hasonlítsátok össze a következőket! Kinek van ezzel kapcsolatban még mondanivalója? Neked milyen élményeid vannak?*



4. Mintatervek

4. MINTATERVEK

HOGYAN TERVEZZÜK MEG AZ *OVIS FÜRKÉSZŐ* FELHASZNÁLÁSÁVAL A FEJLŐDÉST SEGÍTŐ TEVÉKENYSÉGEKET?

Az óvodapedagógus egyéni tervezőmunkájának különböző típusaihoz készítettünk olyan mintaterveket, melyekben a pedagógiai folyamat az *Ovis Fürkésző* használatára épül. Tervezési ötleteink a következők:

- egy tematikus terv részlete és az ebből lebontott két tevékenységterv,
- az érzelmi nevelés megvalósításához egy drámafoglalkozás terve,
- egy mérési eredmény alapján kidolgozott egyéni fejlesztési terv.

Tematikus terv

Az évszakok témakör tél témájának négyhetes összefüggő feldolgozásához készült pedagógiai tervből kiemeltünk két hetet. A négyhetes témafeldolgozás első két hetére helyszíni tapasztalatszerzések sorozatát javasoljuk. A harmadik és a negyedik héten az *Ovis Fürkésző* használatához kapcsolódnak a tevékenységek (21. ábra). A tervünk az *Ovis Fürkésző* fejlődéssegítő rendszer (a továbbiakban játékkészlet) használatát mutatja be a külső világ tevékeny megismeréséhez kapcsolódva.

Tervünkben hetekre lebontva jelenítjük meg a külső világ tevékeny megismeréséhez kapcsolódó tartalmat, a nevelési és didaktikai feladatokat, a készség-, képességfejlesztés lehetőségeit, az alkalmazni kívánt módszereket, eszközöket, szervezeti formát és a munkaformákat.

Segítő pedagógiai elgondolásainkat követjük akkor, amikor a tervezett tevékenységeinket döntően mikrocsoportos formában, 6-8 kisgyermek egyidejű részvételével tartjuk megvalósíthatónak. Ez a fajta szervezés, a résztvevők száma miatt, azzal az előnnyel jár, hogy a gyermekeink egyéni szükségleteire fókuszálva a fejlődés folyamatát adaptív módon tudjuk támogatni.

A Tél tematikus tervben meghatározott céljaink:

- Ismerjük meg és mobilizáljuk a gyermekek évszakokhoz kapcsolódó előzetes tudását, gazdagítsuk a korábbi tapasztalataik körét.
- A tervezett játékaikkal a spontán és az irányított megfigyelések során szerzett ismereteket kapcsoljuk be a gyermekek ismeretrendszerébe.
- A készségfejlesztő játékok tartalomba ágyazott, egyéni fejlettséghez igazodó gyakorlásával az elemi alapkészségek kiépülését, valamint a nyelvi és a fogalmi fejlődést segítjük.

Javasataink a helyszíni megfigyelések tervezéséhez, szervezéséhez

Olyan helyszíneket, szituációkat mutassunk be, ahol a gyermekek személyes élményeket élhetnek át, az élmények hatására a tapasztalatok belsővé válhatnak. Ezek az alkalmak olyan séták, kirándulások, amikor az irányított megfigyelések során a felfedeztetés és a cselekedtetés kap központi szerepet. Az így szervezett tevékenységeink játékos jellegét szenzitív játékok alkalmazásával erősítjük meg. Javaslatunkban ugyanazzal a tartalommal, napi rendszerességgel, 6-8 kisgyermek részvételével megvalósuló tevékenységek, valamint egy, a teljes csoporttal megvalósuló kirándulás jelenik meg.

Javaslatok a helyszíni megfigyelések megvalósításához

Tél az óvoda udvarán

- Szerezzenek tapasztalatokat a télre jellemző időjárásról. Az időjárási viszonyok kínálta lehetőségek szerint használjuk ki a havas, fagyos napokat arra, hogy szenzitív játékokat játszunk a szabadban.
 - Gyűjtsünk havat, majd vigyük magunkkal a terembe és figyeljük meg a változást.
 - Megfigyelhetjük a jég tulajdonságait, mi is fagyasszunk vizet.
- Értsék meg a sétára való készülődés során az öltözködés és az időjárás változása közötti összefüggéseket.
- Madáretetés, madármegfigyelések:
 - Figyeljék meg milyen madárfajok látogatják az óvoda udvarát, a madáretetőt.
 - Ismerjék meg a madáretetés módját, értsék meg annak fontosságát.
 - Rendszeresen gondoskodjanak a madarak etetéséről, itatásáról.
- Gyűjtsenek élményeket, éljék át a tél kínálta örömeket.

A lehetőségeink szerint szervezzünk kirándulást olyan óvodán kívüli helyszínre, ahol a közös élmények gazdagítják a tapasztalatok körét.

Ilyen helyszínek lehetnek: erdő, liget, fűvészkert.

- A kirándulás során gyűjtsenek további tapasztalatokat a télre jellemző időjárásról. Játsszunk szenzitív játékokat.
- Figyeljék meg a természet változásait, osszák meg egymással a saját megfigyeléseikből származó tapasztalataikat. Bővüljön a tapasztalatok köre arról, hogy hogyan alkalmazkodnak az állatok és a növények az évszakok változásához, a téli időjáráshoz.
- Bővítsék ismereteiket a fenntartható fejlődésről. Minél többfajta újrahasznosítható anyagot használjanak fel madáretetők készítéséhez.
- Vegyék észre a téli időjárás, az utak, járdák felülete és a biztonságos közlekedés összefüggéseit.
- Törekedjenek a balesetveszély elkerülésére.



Időkeret	A tevékenység tartalma	Nevelési feladatok	Didaktikai feladatok	Készség-, képességfejlesztés	Módszerek, eszközök, szervezeti és munkaformák
3. hét Naponta vagy legalább három alkalommal 15-35 perc	Itt a tél – feldolgozás az <i>Ovis Fűr-késző</i> játék-készlet használatával	1. A beszélgetések hatására fejlődjön a szociális önszabályozás azzal, hogy kivárlják, amíg sorra kerülnek a játékban. 2. Tartsák be az egyéni munkaformához kapcsolódó csoportszokásokat, a nem használt eszközöket rendezetten tegyék el.	1. Érték meg az évszakok változása és a madarak életműködése közötti egyszerű összefüggések segítségével a téli madárvédelem fontosságát. 2. A tapasztalatok feldolgozása segítse elő az évszakhoz kapcsolódó fogalmak megértését, kialakulását, a kategóriák keletkezését. 3. Bővíljenek a fenntartható fejlődéshez kapcsolódó ismeretek.	vizuális időrendiség, szókinccs, szövegalkotás, tapasztalati következtetés, összefüggésmegértés	Módszerek: beszélgetés, elbeszélés, szemléltetés, magyarázat, gyakorlás, ellenőrzés, értékelés Eszközök: <i>Ovis Fűr-késző</i> játék-készlet. Szervezeti forma: kötetlen. Munkaforma: egyéni
4. hét Naponta vagy legalább három alkalommal 15-35 perc	Itt a tél – feldolgozás az <i>Ovis Fűr-késző</i> játék-készlet használatával	1. Vegyenek részt az eszközök előkészítésében és az elrakásában is. 2. Tartsák be a tablet használatához kialakított csoportszabályokat.	1. Idézzék fel az évszakok jellemzőihez kapcsolódó előzetes ismereteiket. 2. A képekhez kapcsolódó beszélgetés segítse elő az évszakhoz kapcsolódó fogalmak megértését, a fogalmi hierarchia alakulását. 3. Bővíljenek a fenntartható fejlődéshez kapcsolódó ismeretek.	szókinccs, szövegalkotás, tapasztalati következtetés, vizuális észlelés	

21. ábra. Itt a tél – tematikus terv részlete

Tevékenységtervek

A tematikus tervből bontottuk le a játékkészlet használatával készült tevékenységterveket. A játékok kiválasztásakor több szempontot érvényesítettünk. Egyrészt a helyszíni megfigyelések tapasztalataira építettünk, másrészt a játékok alkalmazási szintjét a csoportunkba járók életkori sajátosságainak, valamint az ötéves gyermekek DIFER-méréséből származó eredményének elemzése alapján határoztuk meg. A résztvevők fejlettségi szintjéhez igazított változatos gyakorlást terveztünk. Így maximálisan kihasználhatjuk az utánzásos tanulásban rejlő lehetőségeket is. Az együtt játszóknak egymás viselkedési módjának, cselekvései mintáinak megfigyelése során bővíthetik tapasztalataikat, elsajátíthatják a tanulási helyzethez illő attitűdöt, viselkedést.

Az együtt játszó csoportok kialakítására mindkét tevékenység esetében véletlenszerű formát választottunk, ezzel biztosítva, hogy a gyerekek egyéni érdeklődésük alapján maguk választhassák a felkínált tevékenységben való részvételt.



Tevékenységterv 1.

Korcsoport: vegyes csoport

A tevékenység: A külső világ tevékeny megismerése

A tevékenység tartalma: Itt a tél! Madáretetés

Előzmények: Tapasztalatszerző séták, játék az óvoda udvarán, madáretetés, madáritatás, szenzitív játékok.

A tevékenység célja: A játék során aktiválódjon a gyermekek előzetes tudása, gazdagodjon az évszakokhoz kapcsolódó fogalmi rendszer.

A tevékenység feladatai:

Nevelési feladatok:

1. A beszélgetések hatására fejlődjön a szociális önszabályozás azzal, hogy kivárják, amíg sorra kerülnek a játékokban.
2. Tartsák be az egyéni munkaformához kapcsolódó csoportszokásokat, a nem használt eszközöket rendezetten tegyék el.

Didaktikai feladatok:

1. Értsék meg az évszakok változása és a madarak életműködése közötti egyszerű összefüggések segítségével a téli madárvédelem fontosságát.

2. A tapasztalatok feldolgozása segítse elő az évszakhoz kapcsolódó fogalmak megértését, kialakulását, a kategóriák keletkezését.
3. Bővüljenek a fenntartható fejlődéshez kapcsolódó ismeretek.

Készség-, képességfejlesztés: szókincsbővítés, alak-háttér észlelés, szövegalkotás, összefüggés megértése, tapasztalati következtetés

Felhasznált módszerek: beszélgetés, szemléltetés, magyarázat, elbeszélés, gyakorlás, ellenőrzés, értékelés

Szervezeti formák: kötetlen

Munkaformák: egyéni munkaforma

Eszközök: évszaktabló: Tél/Falu; a hozzá tartozó pedagóguskártyák közül az 1., 2., 3., 5., 7. és 8. számú; kosárnyi vegyes gomb; beszélő maci; az évszaktablóhoz tartozó keresőképek; tálban kukorica, bab, napraforgó; csipeszek.

A tevékenység felépítése	Módszertani megjegyzések, elemzés
I. A tevékenység feltételeinek megteremtése	
1. Szervezés	
A játékkészlet szükséges elemeit kiválasztjuk. A játékhoz előkészítünk egy asztalt.	Azzal, hogy a szervezési feladatokat prevenciósz szemlélettel látjuk el, biztosítjuk, hogy zavartalanul, minél kevesebb várakozási idővel valósuljon meg a játék. Az előkészületekkel már jelezzük a gyerekeknek a bekapcsolódás lehetőségét.
2. Pszichés feltételek megteremtése	
<p>7. Sasszem játék (Játékgyűjtemény 71. o.)</p> <p>A játék menete: A gyerekekkel körbe ülünk, az évszaktablót úgy helyezük el, hogy azt mindenki jól láthassa.</p> <p>Első szint: A gyerekek egyesével húznak a keresőképek közül. Nevezzék meg a felismert figurát, majd keressék meg azt az évszaktablón. Aki megtalálta a figurát, húzhat egy új képet a kereséshez.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Húzzatok egy képet! Mit láttok rajta? Keressétek meg a figurát a tablón! Akinek van kedve, húzhat új képet!</i> <p>A kártyákat a játék végén összegyűjtjük.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Megtaláltátok a tablón Csabit is. Mit gondoltok, mit csinál? Ki segít neki? Elmondok nektek erről egy történetet.</i> 	Mivel a bekapcsolódás lehetőségét jeleztük a gyerekeknek, ezért aki szeretne, helyet foglalhat a játszóasztalnál. A gyerekek elhelyezésével biztosítjuk a tevékenységhez szükséges nyugodt körülményeket. A játék kiválasztásával a szituatív érdeklődés felkeltése a célunk. Azt szeretnénk elérni, hogy a közös játék öröme, az abban való részvétel motiválja a gyerekeket a tevékenységbe való bekapcsolódásra. Az ismétlések számát a gyerekek érdeklődéséhez igazítjuk. A képrészletek keresése közben az alak-háttér észlelés gyakorlása valósul meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	5
1. Elméleti áttekintés	9
Értelmi fejlődés óvodáskorban	11
A gondolkodásfejlődés jellemzői	11
Ismeretszerzés, fogalmi fejlődés, fogalomtanítás	13
Nyelvi hátrányok	15
A készség és képesség jellegű tudás fejlődése	17
Az <i>Ovis Fürkésző</i> játékaival fejleszhető készségek és nevelési területek jellemzői, fejlődési sajátosságai	18
Beszédhanghallás	18
Hallás utáni szövegértés, szóbeli szövegalkotás	19
Relációszókinccs	21
Vizuális észlelés	21
Tapasztalati következtetés	23
A tapasztalati összefüggés megértése	24
Elemi számolási készség	26
Érzelmi nevelés	27
Erkölcsei nevelés	29
Fenntarthatóságra nevelés	30
Ismeretelsajátítás és képességfejlesztés az egyéni sajátosságok figyelembevételével	31
A tudás lehorgonyozása	31
Tartalomba ágyazott fejlesztés	34
Az adaptív nevelés	36
A játék és a tanulás kapcsolata	38
2. Az <i>Ovis Fürkésző</i> mint fejlődéssegítő rendszer	
A játékgyűjteményben szereplő játékok	42
A beszédhanghallást fejlesztő játékok	43
A hallás utáni szövegértést, a szóbeli szövegalkotást fejlesztő játékok	43
A fogalmi fejlesztést, a fogalmi struktúra kiépítését segítő játék	43
A relációszókinccs fejlődését segítő játék	43
A vizuális észlelést fejlesztő játékok	44
A tapasztalati következtetést fejlesztő játék	44
A tapasztalati összefüggés megértését fejlesztő játék	44
A számolási készséget fejlesztő játék	44

Az érzelmi nevelést segítő játék	44
Az erkölcsi nevelést segítő játék	44
A fenntarthatóságra nevelést segítő játék	45
Az eszközkészlet elemei	45
Évszaktablók	46
Az évszaktablókhoz szorosan kapcsolódó eszközök	46
Keresőképek	46
Időrendi sorozatok	46
Pedagóguskártyák	46
Bármelyik évszaktablóval használható eszközök	48
Hangfürkésző vonat	48
Hívóképek, dobókocka	48
Mennyiséget jelző kártyák	48
Formakártyák	48
Matricák	48
Módszertani javaslatok a játékkészlet használatához	49
Tervezés, a játékok kiválasztása	49
Előkészületek	49
Megvalósítás	50
A megvalósulás elemzése	51

3. Játékgyűjtemény

A beszédhanghallás fejlesztése	54
1. Egy kép – egy hang	54
2. Hangkereső	57
Hallás utáni szövegértés, szóbeli szövegalkotás	60
3. Történetek így is, úgy is	60
4. A nap szava	63
Fogalmi fejlesztés, a fogalmi struktúra kiépítése	65
5. Gombozó	65
A relációszókincs fejlesztése	68
6. Képfürkésző	68
A vizuális észlelés fejlesztése	71
7. Sasszem játék	71
8. Formakereső	72
9. Rendezd sorba, és mesélj!	74
A tapasztalati következtetés fejlesztése	76
10. Én kezdem, te folytatod!	76
A tapasztalati összefüggés megértésének fejlesztése	78
11. Kíváncsiskodó	78
A számolási készség fejlesztése	79
12. Számnyomozó	79

Érzések, érzelmek felismerése	81
13. Ki mit érez?	81
Az erkölcsi érzék fejlesztése	83
14. Mi a véleményed?	83
Fenntarthatóságra nevelés	84
15. Keresd Ollit!	84

4. Mintatervek

Tematikus terv	88
Javaslataink a helyszíni megfigyelések tervezéséhez, szervezéséhez	89
Javaslatok a helyszíni megfigyelések megvalósításához	89
Tevékenységtervek	91
Tevékenységterv 1.	91
Tevékenységterv 2.	95
Tevékenységterv 3.	99
Egyéni fejlesztés tervezése	101
A megfigyelések tapasztalatai	102
Pedagógiai diagnózis	103
Egyéni fejlesztési terv	103

5. Melléklet

A Szegedi család bemutatása	106
Történetek	107
Csaba iskolába megy (Ősz/Város)	107
Szüreti multság (Ősz/Falu)	108
Gyűjtögető (Ősz/Óvoda)	109
Hátizsákot fel! (Ősz/Természet)	109
Ajándék karácsonyra (Tél/Város)	110
A madáretető (Tél/Falu)	111
Játsszunk a hóban! (Tél/Óvoda)	112
Vadetetés (Tél/Természet)	113
Nagytakarítás (Tavaszi/Város)	114
Iszkiri megszökött (Tavaszi/Falu)	115
Írány az udvar! (Tavaszi/Óvoda)	115
Mire jó a madárfütty? (Tavaszi/Természet)	116
Vakáció (Nyár/Város)	117
A nagyszülők kertje (Nyár/Falu)	118
Hurrá, sarazunk! (Nyár/Óvoda)	119
A sátorkaró rejtélye (Nyár/Természet)	120
Irodalom	121