

JátékfejlődésTörténelmi bevezető:

- XVIII. sz-től észrevehető történelmi változások a gyermek és a felnőtt élet megkülönböztetésében → a játék tanulmányozására került sor.
- megváltozott a gyermek és felnőtt világról alkotott kép.
- Addig miniatűr felnőttnek tekintették a gyermeket, és nem vette semmilyen megkülönböztetést figyelembe.
- 3 gyermekmunka, → dolgozniuk kellett
- felnőtt éorkatás: 18 és 21 év.
↳ 10-20
- a felnőttnek vállalniuk kell a közös évetkezmenyét.
- XIX. sz-től a változás megfigyelhető a nevelés és az oktatás területén.

• Rousseau: új nevelési, oktatási nézet → a gyermeknek gyerekként nevelés, fogadtatás el és nemoltat a gyermeki sajátosságokkal, fejlettségi szintjével.

• A játék is bekerült a nevelési folyamatba, mivel ezzel a gyermek figyelem könnyen felkelthető és fenntartható, és jól kezelhető különböző épkességi gyakorlatokra, épkességi fejlesztésre.

- Elméleti szinten: (hogyan mi a célja ennek a játék-kezelésnek).

1. elmélet: Spencer → „felesleges energia”

• A játék biztosít lehetőséget, hogy a felesleges energiától megszabaduljunk. • A felesleges energia számazása: az evolúció során az ember eléri

az a fejlettség szintet, hogy a létkantatás nem
éhi le minden energiáját → így van ami felesleges.

2. elmélet:

• Schaller → A játék arra való, hogy a munka után,
Építenjék magukat, Éliszolódjanak.

A játék a munka ellentéte.

Van egy Éatarkius hatása: Van egy vámpont.

3. elmélet: Gross → "Építései v. Élisései gyakorlása"

A játék arra jó, hogy a felnőtt életben előforduló
kétegyeséget bizonyítjuk ezáltal (a funkció
beigazolható)

A elmélet ma is megállja a helyét, és ma is
megtalálható.

Fellemsője:

- játék során interakció (oda-vissza esemény) alakul^{va} ki.
- fejlődik a játék, tehát nem statikus
- előre nem várható (látható) változatoság jellemzi
- ciklikus (van egy Éatarkius pontja, előtte feszültségi álla-
pot utána élesülés, majd Éesdődik elő-
ről)
- a játékhoz két Éell
- játékszabályokra is szükség van
- ↳ Éijelölök a kére, ahol a játék zajlik, és ahol
a Éeseket, ahol a Éell Éonpolitani a
játékot.

A játék olyan önkéntes esemény v. elfoglaltság, amit
bizonyos előre megadott időbeli és térbeli határok között,
önként elfogadott, de feltétlenül előzetes érvényű
szabály szerint a szabályban rögzített célkitűzésnek megfelelően.
Velejárója az önöm és a fenültség enése, valamint
annak a tudata, hogy a nőies életől eltérő másságról
van szó.

Önöm: Estarticus pout

fenültség: Estarnis előtti állapotokhoz kapcsolható

A jó érzéket megtartásához a játék hosszánál, alapvető
feltétele. A jó érzéket \Rightarrow lelki EGÉSZSÉG.

- unelow, szemüthetés végén fenültség van \Rightarrow rossz és édes
a nemüthetés \Rightarrow ez ékkívást és stimulációt jelent
Megjelenik a cél, és a játék ékkívása, ezáltal nőiesen
az unelow.

Fenültség-szervező hatás: túl sok a ékkívás \Rightarrow megszűnik a
játék, mert fenültségpótló hatása van.

-felüthetésben a kalbi is átveszi a játék szerepét

A játék fejleszti a ékkívást, a mozgást, szociális ékkívást,
kognitív ékkívást, ill. \oplus -an határozza meg az ékkívás
élet fejlődését.

Pl.:

ékkívás: activity, lego, ulike ékkívás, ékkívás

mozgásfejlesztés: labdajáték,

szoc. ékkívás: Am-ből jöttek, activity, szociálisjáték.

Értelem: szavak, elgondolódások feledése

érelmes: minden játék, de leggyakrabban a szerepjátékos

Értelem: "Mi van, ha nem játszom?"

Örömentumhiány

2 fázisa volt

figyelés meg saját magukat

a, 2 napos → legkimerítősebb módon visszeredjen

• kognitív állapot, amikor a saját szorongatottságát nem

b, 2 nap → mindig emelkedő állapot a helyzeteket, amikor
játékos, vagy játékos hasonlóságot.

JÁTÉK DEPLIVÁCIÓ

↳ megfontoltság

Kelôubcsék:

a, nincs hangulat- és érelmuváltozás

b, fáradtság, álmoság, érelméi egyszempesű értelem magukat,

érelméi baszápóztás, kevésbé éreltívus, fejfájásra

panaszok. A mindennapi dolgait is

váltak, koncentrációképesség csökken. Nyomottak voltak.

Itt volt az értelem, hogy a cselekvéseket automatikusan
robotként végzik.

A játék gyermekkorban diagnosztikus. Ugyanaz a mechaniz-
mus, mint a rajzolás. Gyermekkorban a benévedet helyettesíti.

A problémákat le lehet nézni vele, mint a rajzolás, ill.

megállapítható a fejlettségi szint.

Itt van gyákon pl.: a babjáték, de nincs az a
babonasz.

Gyermekrápiban kennelt játék a VILÁGFÁTEK.

Egy kispantalt kell a gyermek felépítenie az adott metaforából. cél: valamilyen világ ábrázolása

- Gecsemőkor:

- funkciógyakorlás a legfontosabb
- az értelem éri ki (létes, hallás, tapasztalás...)
az ezzel kialakuló érzékszert állandóan ismétlegeli, gyakorolja. ⇒
⇒ ez a célja
- rádobban, hogy a dolgot tudatosan vizsgálja, és az az arányától függ. ⇒ ebben benne van a funkcióöröm és van egy funkciópótló hatása ⇒ mivel többet vizsgálja, annál biztosabb a dolog ⇒ csöppen a funkciópótló
- ritmikus játékok önművelés tőlük el ősed. (ritmikus vers, játékok.)
cél: biztonságot élt, érzékelhető,
szerepe van az anya-gyermek kapcsolat kialakulásában
↗ az idegrendszer fejlődésében elengedhetetlen

- Kisgyermekkor:

- explorációs játék (manipuláció, a körülöttünk lévő világot megismerés) ⇒ minden új dolog felkelti az érdeklődését
- jellemző a kíváncsiság
- mindent meg akar fogni, hozzá akar menni
- szimbolikus játék első formája: „munka-játék”: elvett tárgyat kánnalni, úgy, mintha az valóságban lenne valójában.

2 éves kor előtt nőseges hozzá tárgy

• az eljárást csak 1 tárgyat tud helyettesíteni

- Övadászok:

- átvétele a „mintha-játék” \Rightarrow ebből alakul ki a szerepjáték
- a játék öröme (3-4 éves) mozgás adja, elsősorban (4-5) tárgy a meghatározó

És az a tárgy határozza meg, hogy milyen szerepbe kerüljön a gyermek.

- a gyermek megpróbálja a felnőtt világot utánozni (megfigyelhető a felnőtt világ mozzanatai, de ott van a gyermeki fantázia)
- Észműködés, építő-játékok: mozgáskoordinációt, feladást, a finommechánikát segíti
- a tanúság szerepe fejlődése befolyásolja a játék formáját.

5 mintát különböztetünk meg: + együttműködés nézve (3-4)

megfigyelés egymásra, megfigyelés játékosan.

Nincs igény a tanásra

+ együttmozgás: elrendez utánozni egymást (3-4 gyermek mozgását imitálja)

+ tárgy önálló összekapcsolás: amikor 1 csoport áll sorba, és valami újat utánoz

Addig tart, amíg fennmarad a kíváncsiság.

a gyermek megfigyelés

+ összedolgozás, ált. építőjátékosnál.

+ tagolódás: különböző szerepek alakulnak ki,
munkamegosztás

1. niut: hely
2. " " : magán
3. " " : tárgy
4. " " : környezet
5. " " : szerep

- Kisiskolások:

- „szabály-játék” megjelenése
- a szerepjátékok differenciálódása, valóságkultúrák lennének.
- a fantáziavilág szélesebb lesz, és kialakul egy racionális világ
- óvodások már vannak nevelője, de nem tartják be
- kisiskolás korban megszűnik a nevelője szerepe.
- a gyerekek általában 1 játékot és hosszú nevelőjezt állítanak, és véget is ér a játék; ha megszűnik lejátszani, ezért be is tartják a nevelőjezt.

jelentősége: csekély fejlődés, noc. fejlődés, csekély élet
fejlődése,

- nyelv: • legalapvetőbb dolog, ami érethet az embert az állatvilágból

• bizonyos részét észlelni ismerjük

- nyelvészet kétféle érintet kidolgozottabb

nyelv nevezete, szavak alakulása
szórendésér ismeretek

↳ nyelvvelajátítások vizsgálata

- hogyan sajátítja el a gyermek a nyelvet? nem tudni → homályos
hogyan történik a nyelvi kifejezés létrehozása, megértése? →

- nyelvvelajátítás magyarázó elméletek

a, tanulásielméleti magyarázat

c, interakcionista álláspont

b, nativista álláspont

$$a \leftrightarrow b \quad c = a + b$$

a, • érethet a környezetet

↳ jelentősége van a nyelvvelaj- ban

• tanulás útján megtanulható, de kell a megf. nyelvi környezet.

p.: utasítás, megerősítés

b, • ösztönös a nyelvvelajátítás készsége

• a gyermek a nyelvvelaj- képességével születik

• alkot, h. ez kialakuljon, egy biz.-os életsz. van

szülő. Ha ez megvan, kialakulhat a beszéd.

c, • azt hangsúlyozza, hogy mind a kettővel

vagy része van a nyelvvelajátításban

• összefüggés van a kognitív fejlődés és a beszéd

(v. értelem) fejlődés között.

Piaget: univerzális kognitívizmus: a nyelv fejlődés nélkül a kognitív fejlődés katarzisa meg

kulturális nézőpont: bened és kognitív fejlődés irányba tart,
és mindkettő hat a másikra és
befolyásolja azt.

Beszédfejlődés

- Elsőgyermekor legfontosabb sajátossága
- 2-3,5 évesen folyamatosan bened és a nyelvutáni szóválaszlat helyesen alkalmazásával
- sírástól észdödei születés pillanata
- + a sírás akkor jelenik meg, ha v. mi @ dolog éri, és elkedves hangot kiadva (v. milyen nyelvek a hallást váltó)
- + od és u hangokat ad ki \Rightarrow PANASZHANGOK
- + ezre a hangokra reagál a érményes, így azt
MEGERŐSÍTI
- 2. hónap: A sírásban is változás áll be \Rightarrow észdifferenciálódási
- ú különböző sírdmítáris különbözőképpen reagál a érményesre. \rightarrow
 \Rightarrow MEGERŐSÍTÉS
- + a sírás ostónból jön, a érményeset reagál rá \Rightarrow NINCS
SZÁNDÉKKIFEJEZÉS
- + a hangadás akkor csak egy globális reakció része.
- + a hangadást mindig v. milyen mozgás kíséri.
- 3. hónap: Észd rájövni, hogy ő ad hangot
a hang és a hangképző szervek mozgását észd önmegszólalni