

**KISSNÉ ZSÁMBOKI RÉKA****Az óvodáskorú gyermekek kulturális tevékenységeinek sajátosságai  
a gyermekkultúra formálódásának tükrében**

*Gyermekkultúrának az emberi kultúra azon tárgyi, anyagi, szellemi értékeit tekintjük, amelyek számot tarthatnak a gyermekek érdeklődésére, nekik készülnek, szerveződnek, illetve amelyeket gyermekek hoznak létre, az ő javukat, „aznapi örömüket” és fejlődésüket szolgálják (Bús 2013). Kutatásunkban felmérést végeztünk 500 óvodás korú gyermek körében, amelynek során a gyermekkultúra formálódására gyakorolt hatás tükrében szerettük volna feltérképezni a megkérdezett gyermekek által kedvelt játékokat, meséket, mesehallgatási szokásokat, számítógép-használatuk gyakorlatát, illetve jövőorientációjukat. Kutatásunk eredményei hozzájárulhatnak a gyermekek által alkotott világ megértéséhez, segítséget nyújthatnak a pedagógusoknak, szülőknek és a pedagógusképzőknek, továbbá hozzájárulhatnak a kisgyermeknevelés és az óvodapedagógus-képzés tartalmi fejlesztéséhez, intézményi innovációkhoz egyaránt.*

**1. Bevezetés**

A tudományos-szakirodalmi vélekedések mentén megállapítható, hogy a gyermekkultúra közvetítésének folyamata során a felnőttek „adják át” (hagyományozzák, közvetítik) a kultúrát a gyermekeknek. Az ő feladatuk a tárgyi, személyi és a szellemi környezet biztosítása, megteremtése, megszervezése. Legalább ennyire fontos azonban, hogy a gyermekek nem csupán „megkapják”, hanem át is veszik, sőt saját normáikra alakítják, mondhatni folyamatosan újratelemelik (alapvetően gazdagítják) a kultúra elemeit. Vagyis önállóan is cselekszenek, tevékenykednek, alkotnak, sőt létrehozzák és működtetik a saját kultúrájukat, tehát résztvevői, alakítói a gyermekkultúrának.

A gyermekkorak – és így a gyermekkultúrának is – alapvető eleme a játék, amelyhez azonban hagyományosan a művészetek is szorosan hozzátartoznak. Az autonóm művészetek megjelenésével kidolgozódnak azok a művek, műfajok, közvetítési formák, tárgyak és élmények, melyek címzettje a gyermek. Pl. az ének, a zene és a tánc, a gyermeki ábrázolás – vizuális alkotás, tárgyalakítás –, a gyermekeknek átdolgozott, majd gyermekek részére fogalmazódó irodalom, a dráma, a dramatikus népszokások, színházi, bábszínházi előadások, a fotó, a film, a televíziózás, az interaktív számítógépek és az internet (Bús 2013).

## 2. A kutatás bemutatása

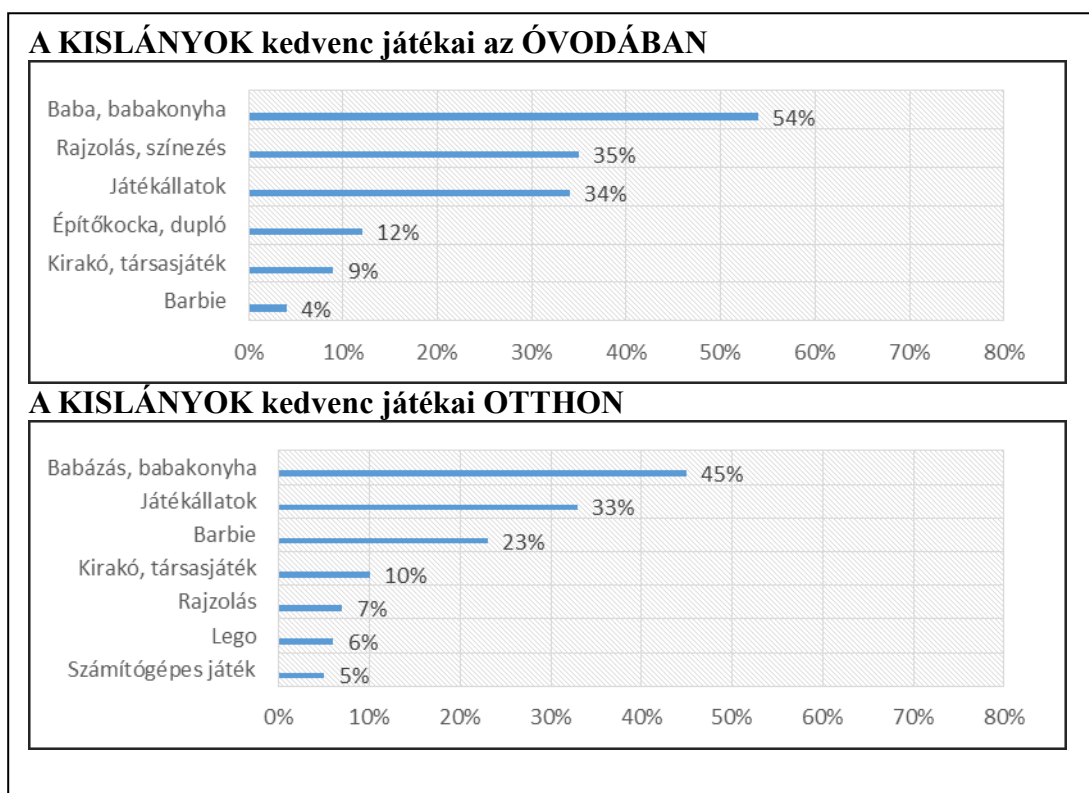
Kutatásunk során véletlenszerű mintavétellel felmérést végeztünk 500 óvodáskorú, 4–7 éves gyermek körében, amelynek során a gyermekkultúra formálódására gyakorolt hatás tükrében szerettük volna feltérképezni a megkérdezett gyermekek által kedvelt otthoni és óvodai játékszereket és játéktevékenységeket, kedvenc meséiket, a mesemondás, mesehallgatás szokásait, annak gyakorlatát. Ezt követően a XXI. századtól szinte már elválaszthatatlan számítógép-használati szokásokat, tevékenységeket tártuk fel, majd utolsó kérdésünkben a gyermekek világképén belül az elképzelt jövőkéjükre kérdeztünk rá. Kutatási eredményeink bemutatása során a gyermekek neme szerinti elemzést csak azon kérdéseknél végeztük el, ahol ezt a kérdés jellege lehetővé tette, egyben meg is kívánta [1].

A gyermekek által kedvelt játékok a nemek szerint eltérő jelleggel és hangsúlyokkal mutatkoztak meg, így elemzésünkben is szükségesnek véltük külön-külön szólni a kislányok, illetve a kisfiúk által leginkább kedvelt és megnevezett játékokról. A nemek szerinti differenciálás mellett fontosnak véltük feltárni az óvodai és az otthoni kedvenc játékokban megmutatkozó azonosságokat vagy különbözőségeket, ezért alábbi elemzésünkben erre az aspektusra is figyelmet fordítunk.

## 3. A kutatás eredményei

### *3.1 Az óvodás gyermekek legkedveltebb játéka*

Az alábbi, *1. ábrán* ábrázolt eredmények alapján elmondható, hogy a kislányok körében legkedveltebb játék a baba és a babázás, amely 54%-ban az óvodában és 45%-ban otthon is egyaránt jelen van. A babázás tevékenységén belül külön ábrázoltuk a Barbie babát, amelynél már jelentős különbségek tapasztalhatók az óvodai és az otthoni kedveltséget tekintve, hiszen az ábra alapján látható, hogy a Barbie babázás otthon jóval magasabb százalékban (23%) van jelen a kislányok játéktevékenységében, mint az óvodában. Ennek magyarázatára szolgálhat, hogy az óvodában a Barbie baba nem preferált játék, a gyermeki énképre és a nemi identitástudat fejlődésére gyakorolt kedvezőtlen hatásai miatt a pedagógusok döntő többsége nem támogatja a Barbie baba óvodai jelenlétét, míg otthon, a szülők engednek a gyermek kívánságának, és megvásárolják gyermeküknek a kiemelt marketingtevékenység során népszerűsített babát, amelynek következtében a kislányok által kedvelt otthoni játékok sorában a 3. helyet foglalja el a Barbie baba.

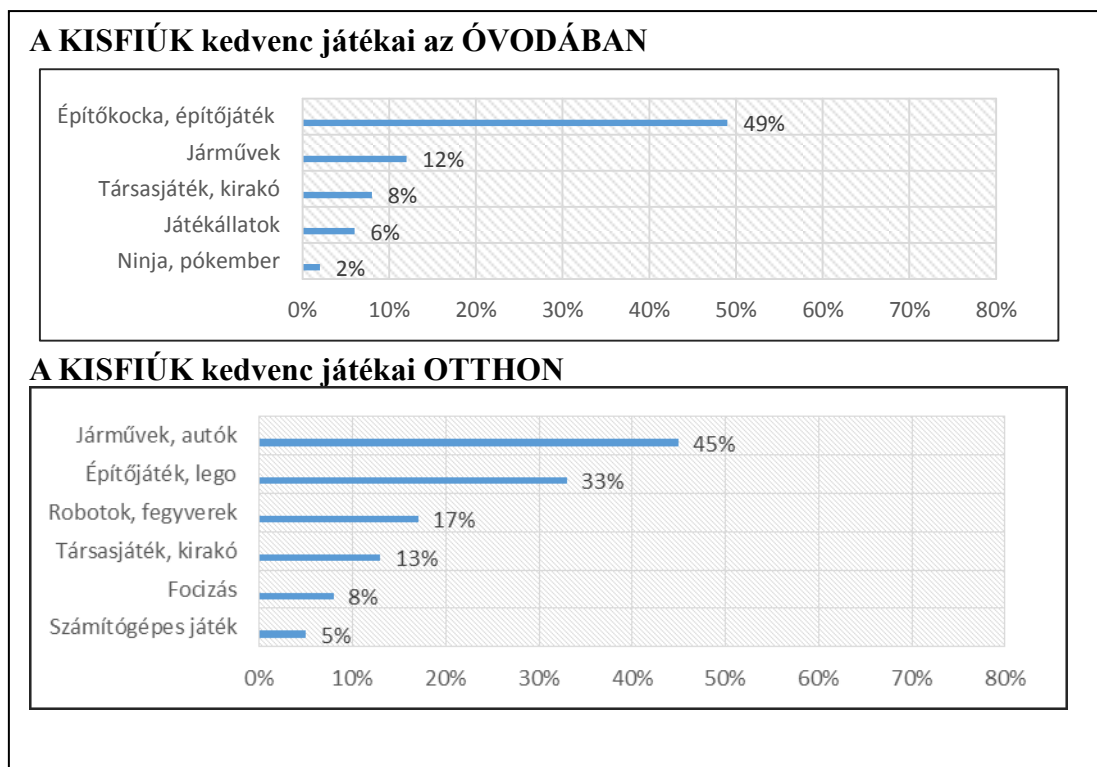


**1. ábra: A kislányok által kedvelt óvodai és otthoni játékok**

A fenti ábráról leolvasható, szembetűnő eredmény a rajzoláshoz kötődik. Míg az óvodában a kislányok 35%-ának kedvelt tevékenysége a rajzolás, addig az otthoni tevékenységek között mindösszesen 7%-ban említették a megkérdezettek ezt a tevékenységet. Feltételezhető, hogy a gyermekek az otthoni környezetben sokkal több kész, megvásárolt játékszerrel rendelkeznek, amelyet esetenként csak a testvérükkel kell megosztaniuk, így az alkotó tevékenység az otthoni játék során háttérbe szorul a készen kapott játékszerekkel szemben, míg az óvodában az életkori sajátosságoknak megfelelő, a gyermeki képzeletet, fantáziát, kreativitást fejlesztő és kibontakoztató alkotó tevékenységre nagyobb figyelmet fordítanak az óvodapedagógusok.

A gyermekek játékában az alkotás, a kreativitás kibontakoztatása az építőjátékokban is jelen lehet, azonban meglehetősen alacsony arányban (az óvodában 12%, otthon 6%-ban) említették a kislányok ezeket a játékokat. Az építőjátékok jellegük szerint inkább a kislányokhoz sorolhatók, (különösképp az építőköcek), ezért nem meglepő a fenti eredmény. Az egyéb, ide sorolt konstrukciós játékok pl. Tüsi, Babylon, illetve a Lego és a Duplo kislányoknak készült szériái azonban alkalmasak lehetnek a kreativitás, a problémamegoldó gondolkodás, az önkifejezés, a téri tájékozódás stb. fejlesztésére a kislányok esetében is.

A 2. ábrán a kisfiúk által kedvelt játékokat tüntettük fel az óvodai és otthoni játékszerek és tevékenységek tekintetében.



**2. ábra: A kisfiúk által kedvelt óvodai és otthoni játékok**

Az eredmények alapján elmondható, hogy a kisfiúk által leginkább kedvelt (49%) játék az óvodában az építőköcka, építőjáték, amely az otthoni kedvelt játékok között is jelentős, azonban kissé csekélyebb mértékű (33%) szerepet játszik. Az otthoni kedvenc játékok között az első helyen a járművekkel, autókkal való játéktevékenység szerepel. Az 1. ábrával kapcsolatban tett megállapítások közül a kisfiúk által kedvelt játékokra is igaz, hogy az óvodában az alkotást, kreativitást előtérbe helyező játékok preferenciája figyelhető meg, míg otthon a készen megvásárolt játékszerek szerepelnek az élen. Az óvodával ellentétben az otthoni játékok között megjelentek a televíziós gyermekműsorokban is egyre gyakrabban feltűnő robotok és a fegyverek, amelyet a gyermekek megközelítőleg egy ötöde (17%) a legkedveltebb játéknak nevezett meg. Feltételezhetően – a kislányok esetében a Barbie babához hasonló módon – a szülők ebben az esetben is gyermekük érdekeit és emocionális szükségleteit figyelmen kívül hagyva megvásárolják gyermekük részére a többnyire agresszivitást és destruktív magatartási formákat erősítő robotokat, fegyvereket, amelyek segítségével a kisfiúk még inkább azonosulni tudnak a televízióban látott „hősökkel”, szereplőkkel. Az ilyen típusú játékoknak a gyermeki személyiségfejlődésre gyakorolt

hatásával kapcsolatos kutatások alátámasztják azt az általános megállapítást, hogy a készen kapott játék fegyverek agresszívebb játékokra készítetik a gyerekeket, mint amikor a saját kezükből vagy építőkockákból a képzeletük erejével formálnak harci eszközöket, hiszen a játék fegyvert csak öldöklésre lehet használni, míg a fentebb említett egyéb játékeszközöket (bot, kocka stb.) sok más tevékenységre is. További aspektus lehet, hogy a játékok használata többségében erőszakos mesehősökhöz (pl. robotok, szuperlények stb.) kötődik, tehát felerősödik a hatás, ha a gyermekek a televíziós vagy egyéb forrásból „ihletet”, illetve utánpótlásra készítő mintát is kapnak ahhoz, milyen kontextusban és mire lehet/kell a fegyvereket használni.

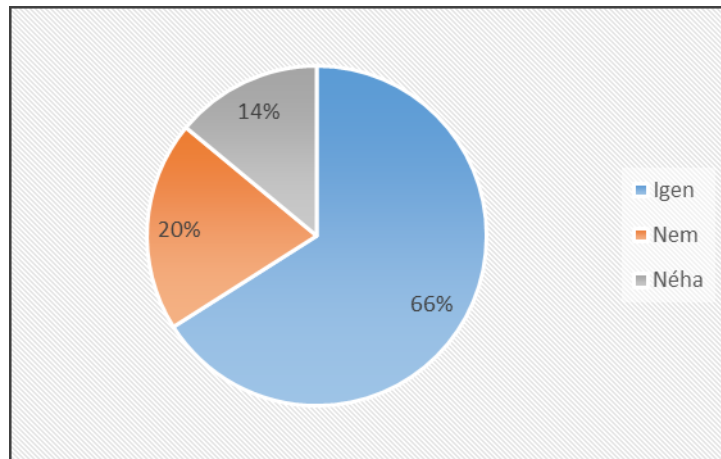
A kislányok és a kisfiúk kedvelt otthoni játékaik sorában meglehetősen alacsony százalékban jelent meg a társasjáték (9–12%), illetve a számítógép (5%) is. A társasjátékok esetében az otthoni említettség mindkét nem esetében magasabb volt, mint az óvodai, ami azért tűnik érdekes eredménynek, mert az óvodában vélhetően sokkal több társ veszi körül a gyerekeket, mint otthon, így feltételezhetően a potenciális játékpартnerek száma magasabb, amelynek következtében a társasjáték kezdeményezésére több alkalom adódhatna az óvodában, mint otthon. A kutatási kérdéseink között szerepelt a társasjátékozási szokások részletesebb feltárása, így az ide vonatkozó eredményekről a későbbiekben (3. ábra kapcsán) még szólnunk.

Míg az óvodával kapcsolatban a gyerekek egyáltalán nem említették a számítógépet, és az feltételezhetően nincs is jelen, addig az otthoni kedvelt játéktevékenységek között már említésre került mindkét nem részéről. Kutatási mérőeszközeink készítése során feltételeztük, hogy ez a témakör a gyermeki válaszokban meg fog jelenni, ezért külön kérdéseket fogalmaztunk meg a megkérdezett gyermekek számítógép-használati szokásaikról, azok jellegéről. (Az eredményekre később, a 8. ábrával kapcsolatban térünk ki részletesebben.)

### *3.2 A szociális aktivitást biztosító társasjátékok szerepe az óvodáskorú gyermekek életben*

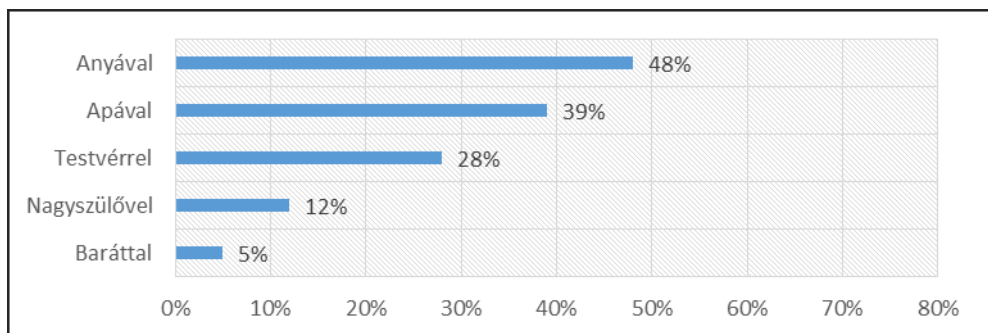
Vizsgálataink során különösképp szerettük volna feltérképezni a szociális aktivitást biztosító társasjátékok szerepét a megkérdezett gyermekek körében. Gyarmathy Éva (2013) szerint a hagyományos és a digitális kultúra közötti híd megteremtésének bevált eszközei a mozgás és a művészetek mellett a társasjátékok is. Az ilyen típusú játékoknak a személyiségfejlődésben, a szocializációban és az emberi kultúrában betöltött szerepe megkérdőjelezhetetlen, hiszen az együttes élmény közben, annak hatására a gyermekek elsajátítanak különböző szabályokhoz való alkalmazkodást, viselkedési normákat, alapvető etikai elveket, kulturális normákat.

Előzetes feltételezéseink szerint a társasjátékozás az óvodában gyakrabban említett és kedvelt tevékenység, mint otthon, ezért ez utóbbi aspektusra fókuszáltunk a strukturált interjú ide vonatkozó kérdéseiben. Feltételezéseinkkel ellentétben azonban az otthoni kedvenc tevékenységek között magasabb arányban jelent meg a társasjáték, mint az óvodában (vö. *1. és 2. ábra*). Az alábbi, *3. ábra* alapján elmondható, hogy a vizsgálatba bevont gyermekek több mint fele, 66%-a szokott otthon társasjátékot játszani.



**3. ábra: A megkérdezett gyermekek otthoni társasjátékozási szokásai**

A fenti ábra alapján azonban sajnálatos tény, hogy a gyermekek 14%-a csak néha, egy ötöde pedig (20%) egyáltalán nem játszik ilyen játékokat otthon. A társasjátékok lényege a társakkal való együttműködésben, együttjátszásban rejlik, továbbá óvodáskorban meghatározó a gyermeket körülvevő felnőttek mintanyújtó szerepe is a játékban, így fontos kérdés, hogy a gyermekek kivel játszanak társasjátékokat. Az alábbi, *4. ábrán* látható, hogy a gyermekek közel fele, 48%-a az édesanyjával játszik, míg 39%-ban az édesapák is aktív szereplői a társasjátékoknak. Összesítve tehát a gyermekek 87%-a elsősorban a szüleivel, illetve 28%-a a testvérével, azaz a közvetlen családtagjaival játszik társasjátékokat.

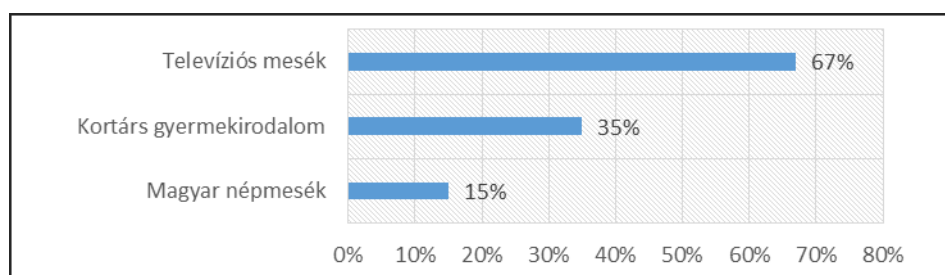


**4. ábra: A társasjátékozásban a gyermekek játszótársaiként résztvevők aránya**

A fenti ábráról leolvasható eredmény mindenképp örvedetes, mert feltételezéseinkkel ellentétben a gyermekek magas százaléka játszik társasjátékot, amelyben a közvetlen családtagok is aktívan részt vesznek a gyakran hangoztatott szülői leterheltség, munkahelyi elfoglaltság, időhiány, fáradtság ellenére.

### 3.3 Az óvodás korú gyermekek által kedvelt mesék és a mesehallgatási szokások

A gyermeki kultúra meghatározó eleme a játék mellett a mese, amely nélkülözhetetlen a gyermek fejlődése szempontjából, hiszen annak segítségével látja át az emberi kapcsolatokat, gazdagodik fantáziája, szókincse, a mese szereplőivel azonosulva átélhet különböző helyzeteket, feloldhatja a felhalmozódott feszültséget. A mesei hősökkel azonosulva éli át a gyermek a veszélyt, a megmenekülést, az örömet, a bánatot, részt vesz a kalandokban és nyeri el méltó jutalmát a jó, vagy büntetését a gonosz. A gyermekekben a mese által nem direkt módon rögzülnek a morális tanulságok, közvetítődik a kultúra (Bettelheim 2013). Kutatási eredményeink alapján elmondható, hogy a megkérdezett gyermekek megközelítőleg 58 különböző mesét soroltak fel kedvenc meséik között. A mesék az adatfeldolgozás során 3 nagyobb kategória köré rendeződtek: a televízióban látott mesék (pl. Thomas, a gőzmozdony, Spongyabob, Kisvakond, Micimackó stb.), a kortárs gyermekirodalom alkotásai (pl. Bartos Erika: Anna, Peti, Gergő; Bogyó és Babóca) illetve a magyar népmesék, amelyeknél a válaszokból sajnos nem derült ki, hogy a gyermekek a televízióban látták, vagy élőszóban hallották-e [2].

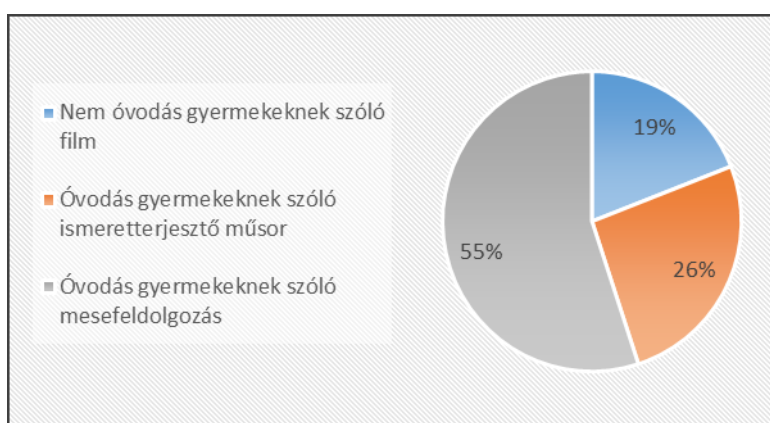


**5. ábra: A megkérdezett gyermekek kedvenc meséinek jellege**

A fenti, 5. ábra alapján elmondható, hogy a megkérdezett gyermekek többsége, 67%-a a televíziós mesék közül nevezte meg kedvencét, míg 35%-uk kortárs gyermekirodalmi alkotást említett. A magyar népmesék – a kutatási eredményeink alapján – csupán csekély arányban, 15%-ban sorolhatók a megkérdezett gyermekek kedvencei közé. Az óvodai nevelés keretei között a mindennapos mesehallgatás, a népi, a klasszikus és a kortárs irodalmi művek

megismertetése a gyermekekkel kívánatos és szakmai elvárás is egyben (vö. 363/2012. Kormányrendelet Az óvodai nevelés országos alapprogramjáról, a továbbiakban: ONAP). Az óvodák gyermekcsoportjaiban csak kevés esetben van televízió, így kutatási eredményeinkkel kapcsolatban elmondható, hogy a gyermekek ezeket a meséket otthon nézik. A televízió által nyújtott erőteljes képi- és hanghatások feltételezhetően sokkal intenzívebb hatást, élményt keltenek a gyermekekben, a képernyő állandó vibrációval mindig új, színes ingerekkel kelti fel a gyermekek figyelmét. Az óvodában vagy otthon élőszóban hallott népmesékhez vagy kortárs gyermekirodalomhoz képest vélhetően ezért említették szinte kétszer többen a megkérdezett gyermekek a televízióban látott meséket.

A televíziós mesék kategória mélyebb elemzése során kiderült egyrészt, hogy a gyermekek által kedvelt mesék nem minden esetben nevezhetők valóban mesének, másrészt az említett műsor nem az óvodás korosztálynak szánt történettel, tartalommal bír. Az alábbi, 6. ábrán látható, hogy a gyermekek által megnevezett kedvenc mesék csupán 55%-ban nevezhetők jellegük szerint mesének vagy mesefeldolgozásnak. A fennmaradó 45%-ban az említett műsor nem mese, hanem 26%-ban ún. „mesei köntösbe bújtatott”, oktató jellegű, ismeretterjesztő tartalommal bíró történet (pl. a *Fixies* című, a háztartási gépek működéséről szóló, az *Állati küldetés* című, az állatok biológiai sajátosságairól szóló történet, *Noddy kalandjai játékvárosban* című, az angol nyelvvel való ismerkedést szolgáló, vagy *Dóra, a felfedező* című ismeretterjesztő célú mesefilm stb.).



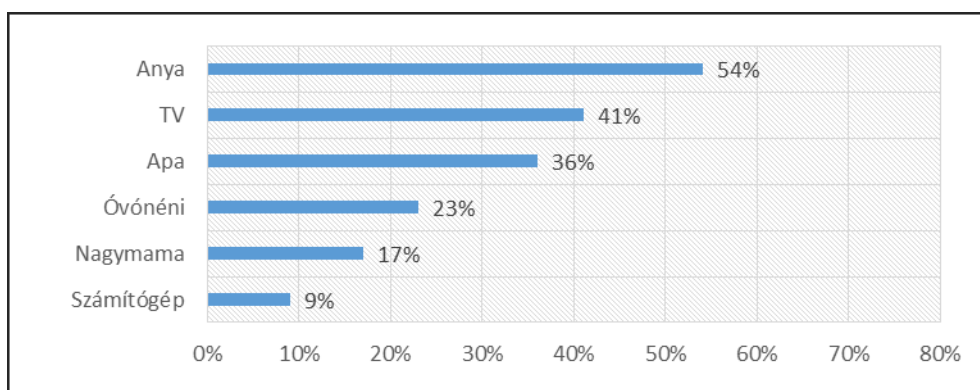
**6. ábra: A megkérdezett gyermekek által említett televíziós mesék, műsorok típusainak megoszlása**

A fentebb ábrázolt eredmények alapján a megnevezett mesék egy ötöde (19%) egyáltalán nem az óvodás korosztálynak készült tartalommal bíró történet, amelyben a prepubertás, pubertás vagy felnőttkori élethelyzetek, vagy komplex erkölcsi szituációk, konfliktushelyzetek,



tartalmak kerülnek középpontba (pl. *Pókember*, *Transformers mentőbotok*, *Garfield filmek*, *Barbie filmek*, *Mia és én című sorozat* stb.). Az ilyen jellegű élethelyzeteket az óvodáskorú gyermekek – életkori sajátosságaikból és a gondolkodás fejlettségéből fakadóan – még egyáltalán nem értik, esetleg félreértelmezik, valamint önmaguk számára azonosulási mintaként jelenítik meg, amely a fejlődésben lévő gyermeki személyiség számára kedvezőtlen hatással bír.

Az otthoni mesehallgatási szokások feltérképezése során érdekesnek véltük megkérdezni a gyermekeket arról, hogy kedvenc meséjüket kitől hallják. Az alábbi, 7. ábra alapján a megkérdezett gyermekek 54%-ának az édesanya a mesehallgatás forrása, tehát a gyermekek fele az édesanyjától élőszóban is hall mesét otthon. A mesehallgatás forrásaként azonban a gyermekek nagyon magas, 41%-a nevezte meg a televíziót. Az eredmények sajnos nem meglepőek a korábban bemutatott eredmények tükrében, hiszen a kedvenc mesék 67%-a televíziós mese volt (vö. 5. ábra).



**7. ábra: A mesehallgatás forrásai a megkérdezettek körében**

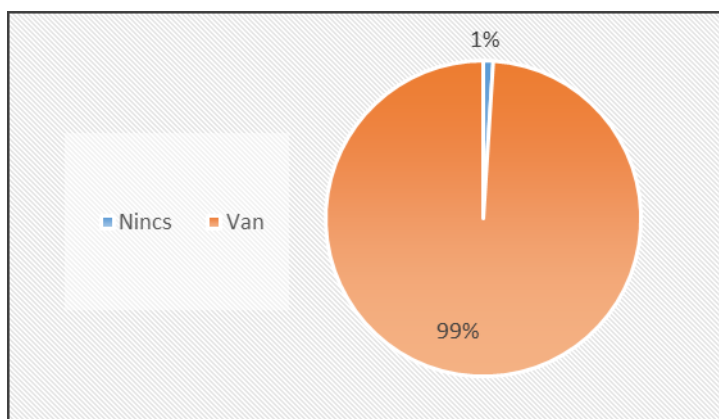
További érdekes eredményként említhető, hogy a mesehallgatás forrásai között 9%-ban megjelent a számítógép is, így összességében a gyermekek fele (50%) nem élő személytől, hanem valamilyen gépi forrásból hallgat mesét. Az élőszóban elhangzott mese egyrészt a mesemondóval kialakuló bizalmas, szeretetteljes, nyugodt légkör által, másrészt a mesék nyelvi-stiláris elemei, emocionális hatásai segítségével érintik meg a gyermeket. Akkor vésődnek az emlékezetbe, akkor válnak aktív verbális kifejezőeszközzé, ha a mese bemutatása élményszerű, élő és modellértékű. A mesemondás nélkülözhetetlen eszközei a nonverbális kommunikációs megoldások is (pl. tekintet, mimika, gesztusok, testtartás stb.) amelyek hatásos kifejezőerejük által fokozhatják a bemutatás szemléletességét (Tancz 2009).

Mindezen hatások másképpen, kevésbé vagy egyáltalán nem érvényesülnek a televízióban vagy a számítógépen látott-hallott mesemondás során.

A fenti, 7. ábrán az óvodapedagógusok mint a mesehallgatás forrásai nagyon alacsony, csupán 23%-ban jelennek meg, amelynek okai között feltételezhetően az óvodai nevelésben elvárt szakmai-módszertani elvárások és a mindennapi gyakorlat közötti ellentmondás említhető meg. Kutatási eredményeink alapján feltételezhető, hogy a gyermekek nem minden óvodában hallanak nap mint nap élőszóban mesét az óvodapedagógustól. Előfordulhat, hogy a mesék méltánytalanul háttérbe szorulnak, esetleg idő hiányában elmaradnak a pedagógiai gyakorlatban. A meseanyag aránytalanságokat mutathat, a népmese ritkán és minimális időkeretben jelenik meg az óvodai nevelésben (Tancz 2009). [3] A megfelelő meseválasztáson kívül még számos egyéb tényező befolyásolja az optimális személyiségfejlesztő hatást és a kommunikációs készségek fejlődését, például: a meseélmények gyakorisága, a bemutatás milyensége, az érdeklődéskeltés (motiváció) módja, a mesemondás atmoszférája és hangulata stb. (Dankó 2004).

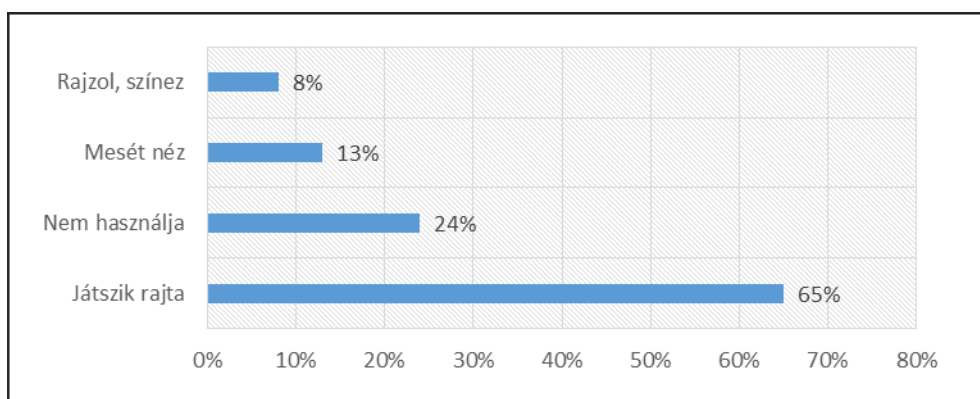
#### *3.4. A számítógép szerepe a gyermekkultúra formálódásában*

A fentebb részletezett kutatási eredmények alapján elmondható, hogy a számítógép meghatározó szerepet játszik a gyermekek életében, megtalálható az otthoni kedvelt játékeszközök között, a mesehallgatás forrásai között. Ennek következtében a kultúraközvetítő, kultúrateremtő szerepe vitathatatlan, hatásairól azonban még élénk szakmai viták folynak. A kutatásunkban megkérdezett gyermekek körében érdeklődtünk arról is, hogy van-e otthon számítógépük, és amennyiben van, mit csinálnak vele. Az alábbi, 8. ábrán szembetűnő eredmény, hogy a megkérdezett gyermekek 99%-ának családja rendelkezik otthon számítógéppel. Az infokommunikációs technikák, közöttük a számítógép különböző típusai (laptop, netbook, notebook, tablet stb.) napjainkban már nem bizonyos társadalmi rétegek számára kiváltsággént elérhető luxuscikkek, hanem a mindennapok természetes és szükséges részeként, munkaeszközként, tanulási, kommunikációs, szórakoztatási stb. céllal van jelen a háztartásokban.



**8. ábra: A megkérdezett gyermekek otthonában található számítógépek aránya**

A családokban lévő számítógépekkel a megkérdezett gyermekek 76%-a foglalkozik, rendszeresen használja különböző célokra. A gyermekek többségének tehát a szülők elérhetővé teszik a számítógépet, amellyel kapcsolatban további kutatások során lehetne feltárni azt, hogy mennyire van jelen a használatban a szülői kontroll és felügyelet. Jelen vizsgálatunkban megkérdeztük a gyermekektől azt is, hogy mire használják a számítógépet. Az alábbi, 9. ábra alapján elmondható, hogy a gyermekek 65%-a rendszeresen játszik rajta, 13%-uk mesét néz, 8%-uk pedig rajzol, színez a számítógépes programok segítségével.



**9. ábra: A megkérdezett gyermekek tevékenységei a számítógép-használat során**

Az előzőekben bemutatott kutatási eredményekkel összefüggésben elmondható, hogy a számítógép viszonylag csekély arányban (5%) jelent meg a gyermekek otthoni kedvenc játékaik között, mindezek mellett azonban nagyon magas arányban (76%) foglalkoznak vele, tevékenykednek rajta otthon a megkérdezett gyermekek. A tevékenységek között nem meglepő a játék elsődlegessége (65%), hiszen az informatikai „piactér” napjainkban rengeteg játékot, programot kínál a gyermekeknek. Az ilyen típusú szoftverek szereplői gyakran a gyermekek által nézett és kedvelt televíziós mesék hősei, így a számítógépes játékokban már

ismerősként köszönnek vissza a gyermekeknek, illetve a gondosan megtervezett marketing részeként a szülők is szívesen vásárolják meg gyermeküknek a már ismert mesefigurákkal reklámozott termékeket, amelyek sajnos több esetben nem mentesek az agressziótól, a céltalan rombolástól, és csak kisebb arányban tartalmaznak valóban problémamegoldó, gondolkodást fejlesztő intellektuális kihívásokat.

A számítógéppel végzett tevékenységek sorában kevésbé megszokottnak tűnik a mesehallgatás (13%), azonban a televízió kötött műsorrendjével ellentétben az internet segítségével a gyermek bármilyen időpontban megnézheti a kedvenc meséit, annak részeit akár egymás után többször ismételve, így válik megszokottá és egyszerűvé a számítógépes mesenézés, mesehallgatás.

A kutatási eredményeink között talán a legmeglepőbb eredménynek a számítógéppel történő rajzolás, színezés tekinthető. A megkérdezett gyermekek 8%-a nyilatkozott úgy, hogy a számítógépen rajzol, vagy színez. Ennek során a gyermek a számítógépen futó grafikai szoftver (pl. Paint, Photoshop, Corel Painter, Illustrator stb.) segítségével készíthet képeket, amelyek bármikor módosíthatók, korlátlan ideig tárolhatók, szinte bármilyen további számítógépes programban felhasználhatók, például kiadványszerkesztő programban, egy weboldal vagy akár egy családi rendezvény meghívójára.

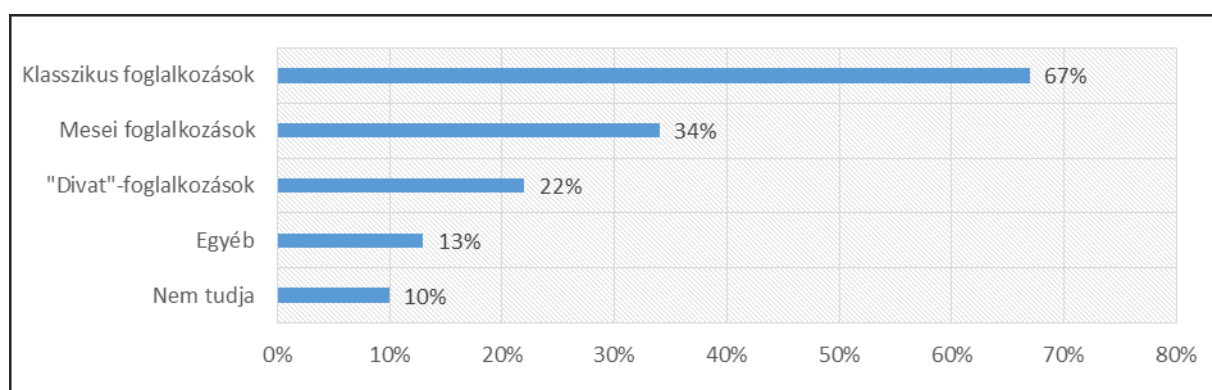
A digitális rajzolás az életkori sajátosságok és a rajzolásnak a gyermeki személyiségfejlődésben betöltött szerepe és funkciója miatt azonban kevésbé járul hozzá a gyermek művészeti, alkotó tevékenysége során kibontakoztatható képességek, kompetenciák fejlődéséhez, fejlesztéséhez, amely alapvetően a belső képek gazdagítására épül [4]. *„Maga a tevékenység, s ennek öröme a fontos, valamint az igény kialakítása az alkotásra, a kreatív önkifejezésre, a környezet esztétikai alakítására és az esztétikai élmények befogadására. Ezen tevékenységek az egyéni fejlettséghez és képességekhez igazodva segítik a képi-plasztikai kifejezőképesség, komponáló-, térbeli tájékozódó- és rendezőképességek alakulását, a gyermeki élmény és fantáziavilág gazdagodását és annak képi kifejezését: a gyermekek térforma és szín képzeleinek gazdagodását, képi gondolkodásuk fejlődését, esztétikai érzékenységük, szép iránti nyitottságuk, igényességük alakítását”* (ONAP, 2012. V. fejezet Rajzolás, mintázás, festés, kézi munka c. fejezet 2-3. bek.).

### 3.5 Az óvodás gyermekek jövőorientációja

Kutatásunk záró kérdésében előzetes feltevéseink alapján a gyermekek számára szokatlannak vélt kérdést tettünk fel arra vonatkozóan, hogy milyen foglalkozást választanának maguknak felnőttként. A jövőről való gondolkodás, azaz a jövőorientáció magába foglal kognitív

(például döntés a jövőbeni események külső vagy belső okairól), motivációs (például különböző területeknek tulajdonított érték) és affektív (például optimizmus) dimenziókat is (Bathó–Fejes 2013). Ezért a kérdésre adott válaszok egyrészt rendkívül tág, komplex megközelítési, elemzési lehetőségeket nyújtanak a kutatók számára, másrészt a gyermekek gondolatainak, vágyainak érzelem-vezéreltsége miatt messzemenő következtetések megfogalmazására csak kevéssé alkalmasak, hiszen a jövő tervezése elsősorban a serdülőkorban tipikus, reális és jellemző. A kapott válaszok és az eredmények birtokában azonban elmondható, hogy a gyerekek 90%-ának határozott és konkrét elképzelése van arról, hogy mi szeretne lenni felnőttként a jövőben.

Érdekesnek mondható az alábbi, 10. ábráról leolvasható eredmény. A gyermeki mágikus világgal ellentétben a megkérdezettek 67%-a teljesen reális, a valóságban is létező, klasszikus foglalkozást jelölt meg jövőbeni elképzelései között (pl. fodrász, kozmetikus, házépítő, tűzoltó, villanyszerelő, ápolónő, bankár, rendőr, kertész, pék, úszómester stb.)



**10. ábra: A megkérdezett gyermekek által megnevezett jövőbeli foglalkozás típusa**

A fenti, realiztikus világgal ellentétben a gyermeki gondolkodást és érzelmeiket jellemző explicit vagy implicit vágyteljesítés, azonban nem zárható ki a gyermekek által szeretett személyekkel (pl. édesanya, édesapa, óvodapedagógus) történő azonosulás, vagy utánpótlás befolyásoló szerepe. (A megkérdezett gyermekek között az érzelmi azonosulás nagy mértékben feltételezhető volt például az „óvónéni, anyuka, fagyis, McDonalds-os” válaszok esetében, illetve a klasszikus példaként felsorolt foglalkozásokkal kapcsolatban is a szülői minta befolyásoló hatása vélelmezhető. További érdekes gyermeki válasz volt egy esetben a „nem fogok dolgozni” megállapítás.)

A megkérdezett gyermekek válaszaiban 34%-ban jelentek meg ún. mesei foglalkozások, amelyek esetében felismerhető a hozzá kötődő televíziós mese hatása. (Pl. balerina – *Angelina*

*balerina*; pókember – *Pókember*; batman – *Batman*; hercegnő – *Barbie* vagy *Disney hercegnők* sorozat stb.) Az előzőekben megemlített mesei foglalkozások a vizsgált korosztály életkori sajátosságainak megfelelően tükrözik a mesehősökkel való azonosulás vágyát, amely az életkori sajátosságokból fakadóan természetes módon idealizált jövőképet mutatnak, azonban ismételten a televízió markáns befolyásoló szerepét és hatását támasztják alá. Feltételezhetően szintén a média befolyásoló hatására megjelentek a gyermeki válaszokban az ún. „divat-” vagy „médiasztár”-foglalkozások (pl. énekes sztár, táncos, Való Világ-os, Megasztár stb.), amelyekben már a példaképekkel kapcsolatos fejlődés-lélektani jellemzőkre is érdemes röviden kitérnünk. A kisgyermek elsősorban a szűk családi körből választanak példaképet és csak később, 8–9 éves kortól, az átpártolás korszakában figyelhető meg, hogy a kortársak közül is választanak követendő ideált. Általában 11–12 éves korban kezdik összesíteni a példaképeket, keresik magukat, és próbálnak kiválasztani egy stílust, amivel igazán azonosulnak, akivé ők is válni szeretnének. Majd ezt követően a lázadó kamaszokra jellemző, hogy gyakran egy „celebet” vagy médiasztárt választanak példaképként (Cole–Cole 2006). Érdekes jelenség, hogy kutatásunkban már az óvodáskorban megjelentek a médiasztár típusú foglalkozások, mint feltételezhető példaképek.

#### **4. Következtetések, javaslatok**

Kutatási eredményeink alapján összefoglalható, hogy a megkérdezett gyermekek a kedvelt játékaikat tekintve az otthoni környezetben sokkal több kész, megvásárolt játékszerrel rendelkeznek, mint az óvodában. Ennek következtében az alkotó tevékenység (pl. építés, rajzolás) az otthoni játék során háttérbe szorul a készen kapott játékszerekkel szemben. Az óvodában az életkori sajátosságoknak megfelelő, a gyermeki képzeletet, fantáziát, kreativitást fejlesztő és kibontakoztató alkotó tevékenységre nagyobb figyelmet fordítanak az óvodapedagógusok, ezért az ilyen jellegű tevékenységeket érdemes lenne preferálni a szülők és a családok felé akár az óvodában kipróbált alkotó tevékenységek, technikák közzétételével, azok otthoni kipróbálásra történő ajánlásával, vagy az óvodákban szervezett családi játszóházak, alkotódélutánok keretei között.

A nemek közötti különbségek tekintetében a kislányok körében napjainkban is az egyik legkedveltebb játék a baba és a babázás, az óvodában és otthon is egyaránt jelen van. A Barbie baba esetében azonban jelentős különbségek tapasztalhatók az óvodai és az otthoni kedveltséget tekintve, mert a Barbie babázás otthon jóval magasabb százalékban (23%) van jelen a kislányok játéktevékenységében, mint az óvodában. A Barbie babákkal kapcsolatos

szakmai kritikák gyakran megállapítják, hogy a kisgyermek a Barbie babát azonosulásra készítő szerepmintának találják, amely a későbbi életszakaszban irreális elképzelést fogalmaz meg számukra és alakít ki bennük a női test ábrázolásáról. A „barbizás” a gyermekek körében is már-már életstílus, amelyre az óvodapedagógusoknak és a szülőknek is oda kell figyelni, abban a tekintetben, hogy milyen követendő mintákat, énképet és női ideált erősítünk meg a gyermekeinkben a Barbie babával kapcsolatban.

A kisfiúk által kedvelt játékokra is igaz, hogy az óvodában az alkotást, kreativitást előtérbe helyező játékok preferenciája figyelhető meg, míg otthon a készen megvásárolt játékszerek szerepelnek az élen. Az otthoni játékok között azonban megjelentek a televíziós gyermekműsorokban is egyre gyakrabban feltűnő robotok és a fegyverek, amelyet a gyermekek megközelítőleg egy ötöde (17%) a legkedveltebb játékának nevezett meg. Az erőszakkal kapcsolatban általánosságban is elmondható, hogy az emberiség történelmében és kultúrájában is a különböző korokban, eltérő indíttatásból fakadóan, jelen voltak a harcok, a küzdelem, amit a gyerekek a maguk módján minden korszakban megpróbáltak és megpróbálnak újrajátszani. A fiús, férfias erőpróbák kereteit, szabályait, módját azonban tudatosan, szakértő módon kell megteremteni a gyermekeket körülvevő szülőknek, pedagógusoknak. Kiváló alkalmak nyílnak erre a különböző bátorságpróbákon, pünkösdi király választásakor, vagy a mozgásos tevékenységek, testnevelés foglalkozások erőpróbái alkalmával. Ez esetekben az agresszió helyett a küzdőszellem, a kitartás, az igazságos megmérettetés van jelen, a közösség által meghatározott és elfogadott keretek és szabályok között, míg a televíziós szuperhősök által közvetített pusztító, romboló viselkedésminták és a fegyverekkel való játék a gyermekekben a későbbiekben belsővé váló agresszív magatartásformák megerősítéséhez vezethet. Ezért a szülők és a pedagógusok felelőssége, hogy kontrollálják és konstruktív módon szervezzék meg a küzdő jellegű játékokat, illetve odafigyeljenek arra, hogy milyen tartalmú meséket, játékokat mely korosztály számára ajánlanak vagy nem ajánlanak a gyártók, illetve a szakemberek.

Kutatásunkban a kislányok és a kisfiúk leginkább kedvelt játékainak sorában meglehetősen alacsony százalékban jelent meg a társasjáték, míg egy másik kérdés kapcsán kiderült, hogy a vizsgálatba bevont gyermekek több mint fele, 66%-a szokott otthon társasjátékot játszani. A tapasztalatok szerint a rendszeresen társasjátékokat játszó gyermekek nyitottak, motiváltak, képesek elviselni a kudarcot, és tudnak örömmel – és nem mások kárára – nyerni. A kognitív funkciók mellett egyéb személyes és társas kompetenciák fejlesztésére nyújtanak lehetőséget (pl. önérdek-érvényesítés, empátia, kölcsönösség, a másik szándékainak

felismerése, együttműködés, közösségtudat stb.) Az óvodában is érdemes lenne többször kezdeményezni, mert kutatásunkkal is alátámasztható, hogy a gyerekek magas százaléka otthon is játszik társasjátékot. Azonban nem elhanyagolható, hogy miként vagyunk fizikailag jelen egy játékban, leülünk-e a gyermekek közé, odafigyelünk-e a játékra, segítünk-e a szabályok betartásában, igazságosan és őszintén játszunk-e. (Nem kell mindig a gyermeknek nyerni!)

Vizsgálatunkban a megkérdezett gyermekek többsége, 67%-a a televíziós mesék közül nevezte meg kedvencét, míg 35%-uk kortárs gyermekirodalmi alkotást említett. A magyar népmesék csupán csekély arányban, 15%-ban sorolhatók a megkérdezett gyermekek kedvencei közé. A népmesék az egzisztenciális problémákat mindig tömören és egyértelműen fogalmazzák meg, mindig a gyermek valóságos lelki és érzelmi fejlettségének megfelelően fejtik ki hatásukat. A mesékkal való találkozás optimálisan már kisgyermekkorban, a családban és az intézményes nevelés során elkezdődik. A meseélmény gazdagítja a gyermeki személyiséget, formálja az esztétikai, erkölcsi érzelmeket, fejleszti az értelmi képességeket, kibontakoztatja a gyermeki világgépet és az anyanyelvi-kommunikációs képességeket (Tancz 2009). Ennek ellenére kutatásunk egyik meglepő eredménye, hogy az óvodapedagógusok, mint a mesehallgatás forrásai, nagyon alacsony, csupán 23%-ban jelentek meg a gyermekek válaszaiban. A fentiek miatt véljük fontosnak, hogy a mesemondás, mesehallgatás legyen mindennapos tevékenység, váljon mindennapi szokássá otthon és az óvodában egyaránt, amelyhez szükség van a nyugalmas, meghitt légkörre és a kényelmes hely megteremtésére. A mesemondás alkalmaihoz ismétlődő szokások, szertartások is kapcsolódhatnak (pl. a mese kezdetét jelző zenei szignálok, csengő, gyertyagyújtás stb.) A mesét többször el lehet és el is kell mesélni, mert az ismételt mesehallgatás a felismerés, a ráismerés örömét jelenti a gyermeknek.

A klasszikus kultúráközvetítőkön kívül napjainkban az infokommunikációs technikák szerepével és hatásaival is érdemes foglalkozni a gyermeket nevelőknek. Kutatási eredményeink is igazolták, hogy a megkérdezett gyermekek családjában jelen van a számítógép, amelyet a megkérdezett gyermekek 76%-a rendszeresen használ. Digitális környezetbe születnek bele a gyermekek, akik a számítógépet környezetük természetes részének tekintik, az alkalmazás során azonban a tanulás elsődleges formája a szülői modell utánzása. A szülői minta gyakran dekonstruktív alkalmazási formák interiorizálását jelenti a kisgyermek számára, ami a gyermekek óvodai viselkedésében, játékában is megmutatkozik. Az óvodapedagógus társadalom többsége ugyanakkor az IKT óvodai alkalmazásától egyértelműen elhatárolódik. Mindezek mellett fontos hangsúlyozni, hogy az IKT-használat



fejlesztő hatásait sok kutatás igazolta, amelyek kimutathatóak a gyermeket körülvevő világgal kapcsolatos tájékozottságban, a kogníció, a személyiségfejlődés, a szociális kompetenciák és a motoros képességek területén egyaránt. A kognitív fejlesztő hatások mérhetőek a memória, a figyelem, a kreativitás, a logikus és stratégiai gondolkodás, a többcsatornás információfeldolgozás, a térérzékelés, a gyorsaság és a pontosság területén egyaránt. A megváltozott, egyre inkább digitalizálódó környezetben, a digitális társadalom elvárásait, a digitális eszközhasználat várható előnyeit, a vélt vagy valós hátrányait szem előtt tartva kell az óvodapedagógiának megtalálni azokat a nevelési programokat, módszereket, melyek a testileg és lelkileg egészséges, kiegyensúlyozott, az új elvárásoknak is megfelelni tudó egyének társadalmához vezet.

A gyermeki világképpel kapcsolatosan kutatásunkban az óvodás korú gyermekek jövőorientációt vizsgáltuk, amellyel kapcsolatban a gyermekek által választott példaképek is körvonalazódtak. Számunkra meglepő módon már az óvodáskorban megjelentek a „médiasztár” típusú foglalkozások mint feltételezhető példaképek. Ebben az esetben meghatározó, hogy a gyermekek felé milyen információkat közvetít a közvetlen környezetük a „celeb”-nek, illetve „sztár”-nak kikiáltott személyekről és az általuk képviselt normákról, értékekről. A gyermekeknek még nincs kritikai érzékük, nem érzik, nem tudják pontosan, mi a pozitív és mi a negatív a követendő minta szempontjából. A harmonikus szülő-gyermek kapcsolatban a gyermek a szülőt, az általa képviselt viselkedési formát tartja követendőnek és az azonosulás alapjának, és ideális esetben a szülő (és a pedagógus) sem erősíti meg gyermekében a „celebek”, sztárok által közvetített – gyakran nem kívánatos – erkölcsi értékeket, normákat, viselkedési formákat.

### **Jegyzetek**

- [1] Kutatási eredményeink alapján elmondható, hogy a megkérdezett gyermekek által kedvelt játéktevékenységek és játékszerek említése során a gyermekek egyrészt egyszerre többet is felsoroltak, másrészt a megnevezett válaszok nehezen voltak szétválaszthatók az eredeti szándékunk szerint, mert a gyermekek többsége nem tett különbséget a játék mint tevékenység és mint szer vagy eszköz között. Így az adatok feldolgozását követően, jelen elemzésünkben a fentebb említett kategóriákat a „játék” kifejezés alatt vontuk össze, és ennek megfelelően ábrázoltuk a vizsgálati eredményeinket is.
- [2] Kiss Judit (2004) álláspontja szerint a gyerekek életének, élmény- és ismeretszerzésének egyik, ha nem a legmeghatározóbb eszköze a média, azon belül is a televízió, amellyel

kapcsolatban az egyik legnagyobb problémát az jelenti, hogy a gyerekek nagy hányadának nincs lehetősége a televízióban látottak megbeszélésére, érzelmi és kognitív feldolgozására. A gyerekek médiahasználatának döntő hányadát sem a szülők, sem a pedagógusok nem kontrollálják, s nem teremtenek lehetőséget a látottak értelmezésére, megbeszélésére. A fenti gondolatok miatt véljük jelenetősnek, hogy a megkérdezett gyermekek a kedvenc meséjüket élőszóban hallották-e vagy a televízióban látták.

- [3] Sajnálatos módon a pedagógusok előmeneteli rendszeréhez kapcsolódó „*Útmutató a pedagógusok minősítési rendszeréhez*” című dokumentum Óvodai kiegészítő anyagában sem magyar népmesék szerepelnek az ajánlott irodalmi anyagban.
- [4] Még akkor sem, ha a rajz készítése közben a felhasználó az úgynevezett digitalizáló tábla segítségével dolgozik, ami legjobban egy gyermek rajztáblára hasonlító eszköz, s amely az egér helyett használt speciális toll vonásait szinte tökéletesen képes megjeleníteni a számítógépen.

#### BIBLIOGRÁFIA

- 363/2012. (XII. 17.) Korm. rendelet az Óvodai nevelés országos alapprogramjáról. Magyar Közlöny, 2012. 171. sz. 28223-28231. p.
- Bathó Edit–Fejes József Balázs (2013): Többségi, hátrányos helyzetű és sajátos nevelési igényű 8. évfolyamos tanulók jövőképe. In: *Iskolakultúra* 2013. július–augusztus, 23. évf. 7–8. sz. 3–16. p.
- Bettelheim, Bruno (2013): A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek. Budapest : Corvina Kiadó, 2013. 348 p.
- Bús Imre szerk. (2013): Tanulmányok a gyermekkultúráról. Szekszárd : PTE IGYK Gyermekkultúra Kutatócsoport, 2013. 163 p.
- Cole, Michael – Cole, R. Sheila (2006): Fejlődéslélektan. Budapest : Osiris Könyvkiadó, 2006. 806 p.
- Dankó Ervinné (2004): Irodalmi nevelés az óvodában: Szakmódszertani kérdések. Budapest : OKKER Kiadó, 231 p.
- Gyarmathy Éva (2013): Problémafelvetés – társas és önálló tanulás a digitális korban, bevált gondolkodásfejlesztési módszerek. [online] [2015.03.01.] < URL: <http://www.slideshare.net/digipedkonf/gyarmathy-va-problmafelvets-trsas-s-nll-tanuls-a-digitlis-korban-bevlt-gondolkodsfejlesztsti-mdszerek>.
- Kiss Judit (2004): A televízió hatása a kisiskolás gyerekekre. In: *Új Pedagógiai Szemle* 2004. szept. 54. évf. 9. sz. 35–59. p.

Tancz Tünde (2009): Népmesék az óvodai anyanyelvi-kommunikációs nevelésben. In: *Anyanyelv-pedagógia folyóirat* [online] 2009. 2. évf. 2. sz. [2015.02.28.] < URL: <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=161>

KISSNÉ ZSÁMBOKI, RÉKA

THE FEATURES OF CHILDREN'S CULTURAL ACTIVITIES IN THE MIRROR OF THE CHANGES IN  
CHILDREN CULTURE

*Children's culture is regarded either as material, financial and spiritual values of human culture that can awake children's interest and are made and organized for them, or they are created by children give them pleasure for the day and promote their development. In our research we made a survey with 500 preschool children in order to get to know their favourite toys and stories, their story-listening habits, their practices of using a computer and their future orientation in the frame of the changes in children culture. The results of our research may contribute to understand the world created by children, may help teachers, parents and kindergarten teacher trainers, moreover may develop education in early childhood and kindergarten teacher training, and may lead to institutional innovations as well.*

