

A gyermeki játék és a tanulás

1. A gyermeki játék jellemzői

Érdeemes megvizsgálni a játéktevékenység jellemzőit ahhoz, hogy majdan magát a játéktevékenységet fel tudjuk használni tanulási tevékenységre.

Ha a játék jellemzőit vizsgáljuk, akkor elmondhatjuk, hogy a játék a gyermek olyan tevékenysége, amelyet *szabadon választ*, és amely minden külső kényszertől mentes. Jelenti ez először azt, hogy a gyermek *önként* vesz részt a játéktevékenységben, másodsor azt, hogy a játékban *minden megtörténhet*. A játék szabadsága a gyakorlatban úgy valósul meg, hogy a gyermek maga választhatja meg, hogy mit, mivel, hogyan, hol, meddig és kivel játszik. Ha akár játékeszközt, akár játéktevékenységet kínálunk, a gyermek szabad akaratából dönt amellett, vagy ellene.

A játéktevékenység jellemzője az is, hogy *azt örömmérsék kíséri*. Az örömmérsék fakadhat:

- a *funkciógyakorlás öröme*ből, amely a tevékenység, művelet egymás után történő ismétléséből fakad. A funkciógyakorlás során a feszültség feloldódása, ellazulása örömmérsékkel jár mindaddig, amíg az az újdonság erejével hat. Ez rendszerint együtt jár az „én csinálom”, az „én idézem elő” örömeivel is. Például: a gyermek addig gombolgatja a baba blúzát, ameddig minden gombot gyorsan, sikeresen be nem tud gombolni,
- az *ismétlések biztonságából*,
- a ritmusosságából, a gesztusoknak, mozgásoknak, szavaknak *szabályos ismétlődéséből*,
- az *alkotás*, a létrehozás öröme**ből**,
- a vágyak teljesüléséből. A *vágyteljesítés* öröme olyan örömmérsék jelent a gyermek számára, amely abból adódik, hogy kívánsága nem mindig teljesülhet a valóságban. A játékban teljesíti vágyait – hiszen benne minden lehetséges –, és így örömmérsék hatja át. Például: babájának 4 gombócos fagyaltot vesz a játékban, ha ő csak 1 gombócos fagyaltot ehet,
 - a kellemetlen *konfliktusos* érzésektől való *megszabadulásból*,
 - a *veszély legyőzéséből*,
 - a *kellemes élmények* újraéléséből,
 - a társakkal való *együttléte*ből
 - és az *elaboráció* öröme**ből** is.

A játék komolysága szintén a gyermeki játék jellemzője. Ez azt jelenti, hogy a gyermek olyan mélyen éli át a játékot, hogy szinte azonosul az abban előforduló szerepekkel, tevékenységekkel, szabályokkal. Komolyan veszi azokat. A tárgyak ilyenkor abban a minőségükben élnek, amelyet a játékban betöltenek. Ezt a magatartást a gyermek a kívülállóktól is elvárja. A játék csak addig játék, amíg a felvett szerepekkel, a vállalt szabályokkal mindenki azonosul. Például kizárja magát az a gyermek a játszók köréből, aki nem tartja be a társasjáték szabályát, vagy aki a székekből összeállított buszról akkor száll le, amikor még nem érkeztek a megállóba, vagy aki a babát nem vetkőzteti le a fürdéshez.

A gyermek a játékban játéktudattal rendelkezik. Bár a valóság és a képzeleti kép keveredik a gyermek játékában, mégis a gyermek tudatában a kettő külön él. Például a székekből álló busz esetében a székek tulajdonságait felhasználja a busz építésénél, de mindvégig tudja, hogy azt székekből építi. Sőt, ha el szeretnénk kérni tőle egy széket, értené, hogy mit kérünk tőle, megértené, hogy miért van arra szükségünk, az is lehet, hogy közölné, szüksége van a székre a játékban, mert az most a busz. Tehát a realitás és a fikció kettősségéről is szó van ebben az esetben.

Az utánzás a játéktevékenységben olyan jellemző vonást jelent, amely során a gyermek számára valamilyen felfogható újnak a különböző szintű megisméltése történik. A fejlődés során az utánzás tárgya, intenzitása, jelentősége és szerepe változik. Például: hat hónapos kortól különböző mozgások utánzása, Egy éves kortól egyszerű cselekvéssorok utánzása, majd később a tárgyak egymásba helyezése, még később szerepmozzanatok utánzása.

A játék további jellemzője az, hogy sajátosan céltudatos tevékenység. A játék célja mindig a gyermek belső feszültségéből, közvetlen indíttatásából ered, nem pedig valamiféle külső cél vezérli. Például: a gyermek a babaszobában azért tesz rendet a családjáték során, mert ez hozzátartozik a játék tartalmához, s nem azért, hogy később rend legyen ott; vagy szívesen válogatja szét az építőelemeket színek szerint, mert különböző színű házakat akar építeni, és nem azért, hogy rendet tegyen az építőjátékok között.

Amennyiben a fenti jellemzőkkel rendelkezik a gyermeki játéktevékenység, azt is érdemes megvizsgálni, hogy a mi az oka annak, hogy a játék egyben fejlesztő tevékenység is.

2. A játék mint a gyermek leginkább fejlesztő tevékenysége

A gyermeki szükségletek kielégítése a gyermeki fejlődés elősegítésének eszköze

Tudjuk azt, hogy az emberi szükségletek kielégítése egyben mindig a fejlődést segíti elő. Ennek oka az, hogy minden egyes szükséglet kielégítése egyben kezdete annak, hogy újabb és újabb szükségletek keletkezzenek, amelyek egyben magasabb rendűek is. Azzal, hogy egy újabb, magasabb rendű szükséglet keletkezett, arra ösztönzi az egyént, hogy kielégítése irányába mozogjon. Amennyiben kielégíti saját keletkezett szükségletét, ismét egy újabb, magasabb rendű lép élő, és kielégítésére ösztönzi az egyént. Lássuk a továbbiakban, hogy melyek ezek a fejlődést elősegítő szükségletek.

A gyermek a játékban ön maga képes kielégíteni a mozgási, aktivitási szükségletét. Ennek a szükségletnek a kielégítése azt jelenti a gyermek játékában, hogy szabadon cselekszik, saját tempója szerint tevékenykedik, olyan mozdulatokat végez, amelyek számára igényként jelentkeznek, és annak megformálását örömmel kíséri.

A szükséglet kielégítése fejleszti: a nagymozgásokat, a manipulációt, a térérzékelést, a mozgás biztonságát, a mozgásharmóniát, a testi képességeket, elősegíti az explorációt, kielégíti a testi szükségleteket.





Az exploráció a környezet iránti kutató, kereső, fűrkésző viselkedés, amely tárgy, jelenség, történet szemrevételezésében, megismerésében mutatkozik meg, a tevékenység megismétlésére készlet. Az odafordulást az *újdomság varázsa* váltja ki. Már az újszülött is minden ingerre odafordulással, rámozdulással, a megérintés, a letapogatás, a megfogás igényével reagál, azaz explorál. Kellemes érzelmeket él át, és kíséretében megjelenik a kíváncsiság.

A manipuláció a tárgyakkal végzett mozgásokat jelenti. A manipulálás a latin *manus* szóból származik, s kezdet jelent. A manipuláció során játéktárgyak fogásán, letapogatásán, nézegetésén túl azokat nyomkodják, forgatják, gyűrik, dobják, emelik, rakosgatják egymásra, sorba, egymásba; összeillesztik, gurítják, csúsztatják, lökik, eközben kézzel végezhető műveleteket tanulnak meg, amitől ujjaiuk ügyesednek, mozgásuk összerendezettebbé válnak, felfedezik a tárgyak tulajdonságait, s tevékenységüket örömmel – *funkcióöröm* – kíséri. Természetes velejárója az „én csinálom”, „én idézem elő”, „én tudom” pozitív érzelme.





Az óvodás gyermek, amennyiben biztonságban van, nem érzi veszélyben magát, nem akadályoztatott, nyitott a felfedezésre, a próbálkozásra, a szociális kapcsolatokra.

A játéktevékenység esetében a biztonság szükségletének kielégítését elő tudjuk segíteni:


a testi, fizikai biztonság kielégítésével:


-  az otthonos környezet megteremtésével;
-  a napi tevékenységek rendszerességével;
-  a közösségi élet szokásainak betartásával;
-  a játék feltételeinek megteremtésével (tevékenység lehetősége, hely, idő, eszközök, élmények);

és az érzelmi biztonság kielégítésével:

-  a szeretetteljes légkör biztosításával;
-  az óvodapedagógus elfogadó magatartásával;
-  a szociális kapcsolatok elősegítésével;
-  a védettség érzésének biztosításával.

A *szociális szükségletek* kielégülése a játékban a „valahová tartozás” iránti igényből táplálkozik. A játék folyamán a gyermek társigénye kielégül, társas kapcsolatai alakulnak, gazdagodnak, amelyekhez *pozitív, szociális érzelmek* társulnak.

 *Szociális érzelmek:* olyan érzelmek, érzések, amelyek személyekhez, társakhoz való szubjektív viszonyulást fejeznek ki. Alapvető motiváló tényező, befolyásolja a társas kapcsolatok létrejöttét, irányát. A játéktevékenység egész menetét végigkíséri, annak „hőfoka” az átélés mélységének mutatója. Megmutatkozik a játéktevékenység során a mosolygás, az együttérzés, az aggodás, az elhúzódás, a hátat fordítás stb. megnyilvánulásokban.

 *Szeretet:* pozitív érzelem, amely megnyilvánul az emberek közötti gyengédségben, ragaszkodásban, önzetlenségben, elősegíti az emberi közösségek összetartozását. Alapja az emberi kapcsolatoknak, a rokonszenvek, a személyközi vonzalomnak, a barátságnak, a szerelemnek. A gyermek játéka során átéli a szeretet majdnem minden formáját, ezáltal érzelmei differenciálódnak. Például: a családjátékban a gyermek szeretetét, a vendégvárás során a vendégek iránti barátságot.

A játéktevékenység a *szocializáció elősegítője*. A *szocializáció* az a folyamat, amely által az egyének olyan tudásra, képességekre és állapotokra tesznek szert, amely alkalmassá teszi őket arra, hogy a különböző csoportoknak és a társadalomnak többé-kevésbé hasznos tagjaivá váljanak.

A *szocializáció* a játéktevékenységben a *szociális tanulás* során alapozódik meg. A *szociális tanulás* a tanulást kiváltó külső hatás a társas/szociális környezetből ered, emberi hatásra, emberek nyújtotta minta nyomán következik be,

ami más személyekkel való interakcióból ered. (Például a beszéd csak emberi környezetben lehetséges, míg a járás, futás stb. megtanulása lehetséges emberi környezet nélkül is.) Ez a *szociális tanulás* a következőkben mutatkozik meg:

● *A szerepekben*, amelynek megformálása egy társadalmi helyzethez tartozó viselkedési kellékeknek, cselekvési módoknak olyan együttesét, sztereotípiáját jelenti, amelyet a külvilág elvár attól, aki társadalmi viszonylatai révén ilyen helyzetben van. A szerepet tehát a valóság táplálja, amely a játék témájában és tartalmában mutatkozik meg. Ilyen szerepek: anya, orvos, sofőr stb. A gyermeki szerepre jellemző:

- önként vállalt, következmény nélküli
- nincs benne kötelességtudat;
- nem a szerepet reprezentáló személlyel, csak viselkedésével való azonosulás;
- szerepfunkciók csak részjelenségek, az idő, a tér, a helyzet teszi azzá.

● *A játék témájában*, amely a környező valóságnak az a szférája, jelensége, történése, amelyről a játék szól. Eleinte az óvodás játéka a szűkebb környezet jelenségeire, történéseire korlátozódik, majd ahogy kitágul számára a világ, úgy választja egyre táguló környezetéből a játék témáját. Például: családi környezet, óvodai környezet, lakóhelyi környezet, stb. A kicsiknél a *cselekvés* (anya: babát ringat), a nagyobbaknál a *tárgy* (orvos: injekciós tű, orvosi táska), a legnagyobbaknál a *szerep* hordozza a játék témáját. A valóság táplálja, az a valóság, amelyet a gyermek átélt, és amely élményeit képezi.

● *A játék tartalmában*, amely a játék témájának azok a valóságmozzanatai alkotják, amelyeket a gyermek kiemel, amelyek számára fontosak, amelyek legnagyobb hatással voltak rá. Ez a valóság szubjektív módon való visszatükröződése, ez teszi színessé a gyermekek játékát, ez ad alapot arra, hogy a gyermek aktuális állapotáról képet kapjunk. A játék során a gyermek kiemeli a számára fontos részleteket, izgalmas mozzanatokot, pótolhatja, kiegészítheti azokat. Ezáltal fejlődik emlékezete, képzelete, és eközben tájékozódhatunk érzelmi, értelmi állapotáról, fejlődéséről. Például: ahogyan vásárol, az megjeleníti a játék tartalmát, s egyben utal a gyermek átélt élményeire.

A szociális tanulás többféle *formákban* is létrejöhet az óvodai élet során:

a) *Létrejöhet utánzással*. Az utánzás a gyermeki személyiségfejlődés igen fontos eszköze. Az utánzás egyaránt történhet szándékos és spontán módon. A kisgyermek utánzással sajátítja el a beszédet, az eszközök használatát, a különböző viselkedésformákat. A gyermek utánozza szüleit, később kortársait, és ez megjelenik játékában is. A gyermek nem mindenkit és nem mindent utánoz.

Válogat, csak azt, ami megragadja, ami fontos számára (például: részmozzanatok). Az utánzás bővíti a valóságról szerzett tapasztalatokat, kellemes érzések kísérik. Az utánzásból nő ki a szerep, amely átéléssel, azonosulással jár, a beleélés az empátia talaján fejlődik ki.

Az empátia érzelmi beleérző képesség, amelynek során képesek vagyunk beleélni magunkat a velünk személyes kapcsolatban lévő egyén érzéseibe, érzelmeibe, lelki állapotába, ezáltal megérezzük és megértjük vágyait, indítékait, érzelmeit akkor is, ha azokat az egyén nem adja tudunkra direkt módon. A gyermek játéka során beleéli magát a környező valóság jelenségeibe, történéseibe, cselekvéseibe, szerepek által hordozott viselkedési formákba, amikor átveszi azokat, azonosul velük, követi, megformálja. Például: ahogyan gesztikulál, ahogyan megsimogatja a társa fejét. Ez a képesség a pedagógus, különösképpen az óvodapedagógus alapvető képessége, nélküle eredménytelen az egyéni szükségletekre épülő, ahhoz igazodó pedagógiai hatásrendszer működtetése.

b) A szociális tanulás létrejöhet utánmozgással is. Ilyenkor a kisgyermek a beleéléshez, a mások megértéséhez ezt az egyedüli eszközt használja, amelyet akaratlanul vesz át környezetéből. Például az otthoni étkezés során ugyanúgy tartja a kanalat, ha szülei inni kívánnak, ő is a pohár után nyúl stb.

c) Modellnyújtással, amikor is egy gyermek végrehajt egy cselekvést, vagy gesztust, amely késztetést alakít ki a másik gyermekben arra, hogy átvegye azt anélkül, hogy felszólítást kapna, vagy a játékszabály megkívánná. A modellnyújtónak nincs utánzásélménye.

d) Modellkövetéssel, amikor is olyan utánzásra érdemes példa, amely során a gyermek az utánozandó cselekvést, gesztust, viselkedést átveszi, utánozza anélkül, hogy felszólítást kapna, vagy a játékszabály megkívánná. A modellkövetőjének nincs utánzásélménye. Például a közlekedési játékban az utas ugyanúgy kapaszkodik, mint ahogy azt a modellnyújtó tette azelőtt.

e) Utalással, amely az együtt játszó kiscsoportok egyfajta „anyanyelve”, természetes jelbeszéde, amely együttes élményen alapszik. Egy átélt közös helyzet felidézéséről szól, valamelyik gyermek annak gesztusát vagy eszközét, vagy szavait, rítusát jeleníti meg, amitől az előzőleg átélt élmény felidéződik, feszültséget vált ki, s újrajátszásra készítet. Az emocionális feszültség ugyanolyan, mint amilyen az első alkalommal. A megismétlés nem utánzás, hanem újraátélés. Például utalás lehet egy ugatás akkor, ha egy közösen átélt kutyás játék fejtett ki erős érzelmi hatást egy együttjátszó kiscsoportra. Ebben az esetben az ugatás hallatára, az ezt átélő gyermekek abbahagyva tevékenységüket, újra a kutyás játékba kezdenek, újraélik az alapélményt, az eredeti együttes tevékenységet, érzelmeikkel és tevékenységükkel egyaránt.

f) *Szimulakrum során*, amely egy vázlatosan lejátszott cselekvés. Ez a gyermekek cselekvéssorában úgy helyezkedik el, hogy csak jelzik azt, nem utánozzák le az egész cselekvést részletesen. Ezek a cselekvésvázlatok az eredeti, a valódi gesztusokat őrzik, leegyszerűsített, sematizált formában. Például az áruszállításból az autó kormányzásának mozdulatát, az ebédfőzésből a kevergetést, a telefonálásból a tárcsázást. A szimulakrum összekötő, áthidaló funkciót tölt be a játékfolyamatban.

Az önbecsülés szükséglete is kielégül a játéktevékenység során, hiszen a játéktevékenységben a hasznosság, a fontosság, a szükségesség érzését keltik fel a gyermekben, és kielégülése során megéli a kompetenciát. Amennyiben ez az igény kielégítetlen marad, a kisebbrendűségi érzést, az elesettséget éli át a gyermek, amely súlyos érzelmi zavarokat vagy kompenzációt idézhet elő.

A kompetencia átélése során a gyermek illetékességet, hozzáértést, szakértelmet vagy döntésben való illetékességet él át az adott tevékenységi körben, ebben az esetben a játéktevékenység folyamatában. A gyermekben él a kompetencia iránti igény, vagyis az a törekvés, hogy képesnek érezhesse magát egy adott játék keretében hatékonyan cselekedni, hogy hatást tudjon kifejteni a játék folyamatának alakulására vagy a játékban résztvevő társakra, valamint arra, hogy „ura legyen a helyzetnek”. A kompetens viselkedés várhatóan egy sikeres tevékenység végrehajtása a gyermek számára, célképzete pozitív előjelű, a környezetéből elismerést vált ki, ezáltal *örömmérés* kíséri. A hozzáértés a *tudás* biztonságával jár, önbizalmat ad, és még magasabb rendű igényeket szül – így önmegvalósításra serkent.

Amennyiben *kompenzációs késztetést érez a gyermek*, akkor valamiféle kiegyenlítésre, pótlásra, kiegyensúlyozásra törekszik. A kompenzáció a játéktevékenység szükségletkielégítő mechanizmusában azt jelenti, hogy az önbecsülés szükséglete kielégítetlen, vagyis az elismerés, a megbecsülés és az önbizalom között feszültség áll fenn. A feszültség gátolja a hasznosság érzésének kialakulását, ami pótlási, kiegyenlítési mechanizmusokra készteti a gyermeket. Ilyen lehet például a játékban történő rombolás is akkor, ha a gyermek szeretné magára felhívni a figyelmet, mert kizártnak, feleslegesnek érzi magát a játék során. De tetten lehet érní az olyan játékformákban is, amelyek a gyermek kiegyensúlyozatlanságra utalnak.

Kiegyensúlyozatlanságra utaló játékformák

– *Agresszív vagy romboló játék*: a témaválasztásban vagy a tevékenység stílusában mutatkozik meg az erőszakosság. Az így játszó gyermek indulatos, dobál, rombol, agresszív, a tettelegesség jellemzi.

– *Gátolt játék:* az önállótlanság, félénkség jellemezi. A gyermek főként szemlélődik, mozdulatai bizonytalanok, a társakkal együtt végzett játéktevékenységben végrehajtja a cselekvést, nem irányít.

– *Kapkodó játék:* A gyermek figyelme szétszórta, mindig más vonja el, csak rövid ideig képes elmélyedni a játéktevékenységben. Sűrűn váltogatja a tevékenységet és az eszközöket.

– *Kényszeres játék:* jellemző a merevség, a „rátapadás” az azonos tevékenységre, mozdulatra, az így játszó gyermek nem kezdeményez, ötletszegény.

Az önmegvalósítás szükséglete is megjelenik a játékban, amely azt az igényt jelenti, hogy a gyermek azt végezze, azzal foglalkozzon, azzá váljon, amire hajlami alkalmassá tesz, amire képes, amit tud, ami iránt vonzódik. Gyakran együtt jár az alkotásvágygal, a valaminek a létrehozásával, valamint az előidézés, működtetés igényével, a szerepek megformálásával.

Az önmegvalósítás szükségletének kielégülését *örömmérés* kíséri, magasabb rendű érzelmek társulnak hozzá, mint az intellektuális, az esztétikai, az erkölcsi érzelmek. Például, amikor a gyermek az általa gyűjtött termékekből állatfigurát készít, *alkot*, miközben felidézi a megformálandó állatot, lényeges tulajdonságait megjeleníti, ehhez válogatja az egyes termékeket, kíváncsian vizsgálja annak tulajdonságait, felidézi a növényt, amelyről származik, emlékezik hasznosságára, védelmére, gyönyörködik alkotásában, elismerik társai, azt a helyet díszíti vele, amit szeretne, úgy helyezi el, ahogy neki tetszik. Arra kell törekedni, hogy a gyermek minden játéktevékenységben átélje az önmegvalósítással járó örömmérést, ezért biztosítani kell ennek lehetőségét. Az önmegvalósítás lehetősége biztosítható:

- ✚ a játék feltételeinek biztosításával;
- ✚ a játéktevékenységek kínálatával;
- ✚ a gazdag élmények biztosításával,
- ✚ a szemlélődés, az elmélyedés, a próbálkozás lehetőségével;
- ✚ a *kíváncsiság*, a *tudásvágy* felkeltésével, az *érdeklődés* kielégítésével;
- ✚ az alkotótevékenység lehetőségének biztosításával;
- ✚ a kompetencia átélésének örömeivel;
- ✚ az alkotó, nyugodt, ösztönző, elismerő, elfogadó légkör biztosításával.

A kíváncsiság: az emberre jellemző általános aktivitás szükséglete és a kutató-felfedező (explorációs) motiváció köznapi jelentése. Ezek együttesen megnyilvánulnak a mozgás iránti igényben és a szellemi aktivitás iránti igényben. A kíváncsiság megmutatkozik mindenfajta újszerű dolog, jelenség iránt (új játékeszköz, más játékszabály, új szerepek, új játéktéma stb.), és alkalmas a gyermek érdeklődésének felkeltésére.

Az *érdeklődés viszont* az óvodás gyermek játékában egy adott terület (játék-tevékenység, játékművelet, játéktéma, játékeszköz) iránti vonzódást jelenti, annak megismerésére, abban való elmélyülésre vonatkozó motívumot, vagyis a gyermeki személyiség megismerő, cselekvő és emocionális irányulását. Például egyes gyermekek az autók iránt érdeklődnek, mások az építő elemek iránt; vagy egyeseket a szerepjáték, másokat a szabályjátékok érdeklik. Az óvodapedagógusnak ezért ismernie kell az egyes gyermekek ilyen irányú érdeklődését, és lehetőséget kell biztosítani ezeknek a kielégítésére. Gyakran a gyermekek azzal a *szándékkal* érkeznek az óvodába, hogy egyfajta játék-tevékenységet kívánnak játszani.

Szándék: speciálisan emberi motiváció, amely a cselekvés elhatározása után lép fel, jellegzetesen feszült lelkiállapotot eredményez, és mindaddig fennáll, amíg a kitűzött cselekvést el nem sikerül végezni, a célt el nem sikerül érní. A megvalósulást örömezés kíséri.

De a *tudásvágy is* jelentkezhethet a gyermekek játékában mint magasabb rendű szükséglet. Az óvodás gyermekek közül mindig vannak olyanok, akik fogékonyságot mutatnak olyan – jelen esetben a gyermeki játék-tevékenységben – játéktárgyak megismerése, vagy játékhelyzetek, gyakorlati játékproblémák megoldása iránt, amelyben tudásra, új tapasztalatok szerzésére, birtoklására kerül sor. Ezért érdeklődéssel fordulnak a képeskönyvek, térképek, állatos könyvek, gyermeklexikonok iránt, vagy akár a betűk, a számok iránt. Az új tapasztalat, ismeret, probléma megszerzése, megoldása elismerését pozitív érzelmek kísérik, és újabb tudás megszerzésére serkentenek. A tudásvágyba benne foglaltatik a kíváncsiság és a kompetencia is, de ahhoz képest új minőséget képvisel, intellektuális érzelmek kísérik.

Mint a fentiekben látszott, az óvodás gyermek játék-tevékenységében lehetősége van arra, hogy önmaga által kielégítse fellépő szükségleteit, és ezáltal, saját fejlődésének elősegítőjévé válhasson. A szükségletkielégítésre való belső inspirációt bizonyítják Carl Rogers amerikai pszichológus vizsgálatai is, amelyekből az alábbiakban fogalmazta meg a levont következtetést:

„Minden organizmus, mozgással rendelkezik saját inberens (benne rejlő) lebetőségeinek konstruktív beteljesítése terén.” (Carl Rogers 1980)

Ezt a késztetést, ezt a fejlődés irányába való mozgást be is lehet fogni a gyermeki tapasztalatszerzés elősegítésére, vagyis a tanulási folyamat indukálására is. Írásom következő részében ennek módjait kívánom megvilágítani.

(A Bolyai Nyári Akadémián elhangzott előadás alapján)