

hipotézis minden esetben úgy szólt, hogy a munka és család mellett tanulóknak kevesebb idejük marad a tanulásra, így kevésbé lesznek eredményesek, mint a nem családosok, ennek az ellenkezője igazolódott. Az Engler által idézett szakirodalom azt valószínűsíti, hogy a családi élet szervezése során elsajátított készségek kerülnek át a tanulószervezésbe – nem melléleg valószínűsíthető, hogy a későbbi munkaszervezésbe is. Néhány országban már megjelentek azok a törekvések, amelyek az így szerzett kompetenciákat igyekeznek valamilyen módon elismerni: az itt bemutatott kutatási eredmények megerősítik e szándékok érvényességét.

A kötetben feldolgozott témák – nem utolsósorban az összetett, alapos megfontolás után választott szempontsori miatt – okkal nevezhetők hiánypótlónak. Ugyanakkor a most közreadott kutatások – ahogyan minden eredményes, újat mondani képes kutatás – további kérdéseket is felvetnek. A szerző a záró tanulmányban úgy fogalmaz: „Ez a kutatási irány olyan

felőttoktatási, oktatás-, munka- és család-szociológiai, valamint interdiszciplináris vizsgálatot jelöl ki, ahol a humán tőkébe történő beruházás, a karrierút és az egyén magánéleti pályája nem ellentétes vektorokat feltételez, hanem interferáló, egymást erősítő módon jelenik meg az egyén és a társadalom életében” (220. o.) Engler Ágnes következetesen járja is ezt az önmagának kijelölt utat, és jelen kötetben eleget tesz annak, amit a címmel ígér: a metszetekkel egy teljesebb, a rejtett síkokat is feltáró képet tár elénk.

Engler Ágnes (2014): *Hallgatói metszetek. A felsőoktatás felnőtt tanulói*. Debreceni Egyetem, Felsőoktatási Kutató és Fejlesztő Központ, Debrecen.

**Kovács Edina**

Debreceni Egyetem, Nevelés- és Művelődéstudományi Doktori Program  
PhD hallgató

## Játék mindenkinek!

### *Inklúziót támogató elmélet és gyakorlat Olaszországból*

*Olaszország úttörőnek számít az inkluzív nevelés területén, köszönhetően annak, hogy már az 118/1971-es törvény kimondta, az állami oktatás bármely intézménye köteles fogyatékkal élő gyermekeket is fogadni. E folyamat jogi csúcspontja a 170/2010-es, Tanulási zavarokról szóló miniszteri rendelet, melyben elismerik, hogy bárki élete során, hosszabb vagy rövidebb időre, rendelkezhet sajátos igénnyel több okból kifolyólag. Ez azért fontos, mert ez a rendelet a sajátos igényt egy más szemszögből taglalja, ahol nem az egyén „difektológiájáról” van szó, hanem a személyek különbözőségéről egy általánosan elfogadott, merev normához viszonyítva, vagyis maga a norma kérdőjeleződik meg és nem az alany. Azonban a gyakorlati megvalósításhoz nem árt egy segédanyag, ami megkönnyíti a tanári felkészülést és munkát. Ezért is hasznos egy olyan könyv, amely a mindennapi tanítási munkát segíti, ösztönzi játékos feladatokkal.*

**A** *La fabbrica dei giochi – Strategie ludiche per bambini con BES* című könyv szerzője, Maurizio Parente Bolognában szerzett doktori fokozatot, majd tanította is a játék elméletét és gyakorlatát különböző tanárképző intézményekben. A kiadó – az Edizioni Erickson társaság – 1984-ben alakult egy szellemi fogyatékosokkal foglalkozó tanulmányi központ folytatásaként, célja a fogyatékkal élő emberek társadalomba való beilleszkedésének előmozdítása. Azóta nemcsak Olaszország egyik legnagyobb, speciális és inkluzív neveléssel, pedagógiával kapcsolatos könyvek, audiovizuális anyagok publikálásában illetékes kiadója, hanem az országos tanári továbbképzések és a legjelentősebb nemzeti konferenciák szervezője is. Maurizio Parente könyve különösképpen érdekes, hiszen két, manapság sokak által tárgyalt témát nemcsak elméleti

szempontból elemez, hanem a könyv második, bővebb részében gyakorlati példákkal, módosítható és ezért könnyen alkalmazható feladatokkal látja el az olvasót az SNI-s osztályokban folyó didaktikai munka felpezsdítésére, jelezvén, hogy az inkluzív tanítási közegnek helye és jövője van.

A könyv első, három fejezetből álló része elméleti alapokat nyújt. Az első fejezet a játék fejlődésben (születéstől a serdülőkor végéig) játszott szerepét mutatja

be. Piaget és Vigotszkij munkái nyomán hangsúlyozza a játék univerzális szerepét a meglévő képességek megerősítésében, illetve újak kialakításában, valamint az egocentrizmuson való túllépésben betöltött funkcióját említi.

Szemlélteti továbbá, hogy egyes fejlődési szakaszok esetén milyen elsődleges tényezők mozgatják a játék iránti igényt, ezekhez milyen jellegű játékok javasoltak, illetve mely viselkedési formára hatnak kedvezően.

---

*A második fejezet bontja ki részletesebben a játék iskolai kontextusban való megjelenését és megítélését (Olaszországra vonatkoztatva). Itt a szerző kritikával él az intellektus és a test közötti szétválasztással kapcsolatban. Szerinte ugyanis az olasz iskolai közeg nem hagy teret a mozgás és a játék alkalmazásának, mivel még él egy olyan kép a tanulásról, melyben az kizárólag az intellektushoz köthető, és ahol a testmozgás zavaró tényezőként, rendetlenkedésként jelenik meg. Más szóval: az iskola egy olyan hely, ahol kizárólag a fej, az agy kap szerepet. Szerinte elterjedt az az általános felfogás, miszerint a játék csak a gőz kieresztésére szolgáló szelep, didaktikai eszközként nem hangsúlyos.*

---

A második fejezet bontja ki részletesebben a játék iskolai kontextusban való megjelenését és megítélését (Olaszországra vonatkoztatva). Itt a szerző kritikával él az intellektus és a test közötti szétválasztással kapcsolatban. Szerinte ugyanis az olasz iskolai közeg nem hagy teret a mozgás és a játék alkalmazásának, mivel még él egy olyan kép a tanulásról, melyben az kizárólag az intellektushoz köthető, és ahol a testmozgás

zavaró tényezőként, rendetlenkedésként jelenik meg. Más szóval: az iskola egy olyan hely, ahol kizárólag a fej, az agy kap szerepet. Szerinte elterjedt az az általános felfogás, miszerint a játék csak a gőz kieresztésére szolgáló szelep, didaktikai eszközként nem hangsúlyos.

A harmadik fejezet a sajátos nevelési igényű gyermekekre vonatkozó elméleti pedagógiai kérdéseket tárgyalja, mely egy újabb izgalmas témakör, különösképpen az lehet a magyar olvasó számára, hiszen a

hazai rendszertől nagyban eltérő struktúrával állunk szemben. A gyermekek sajátos nevelési igényeinek feltérképezése nem lehet egyenlő „szörnyek” létrehozásával, vagyis szorgalmazza a pedagógiai diagnózis felállítását az orvosi mellett, elkerülendő a megbélyegzést. A pedagógiai diagnózis hosszas megfigyelés eredménye kell legyen, melynek legjobb színtere a szerző szerint nem más, mint a játék. A sajátos jelleg nem hordoz negatív tartalmat, hanem az egyedi jogokra utal, melyek megvalósítása az iskola feladata. Az alapos megfigyelést követnie kell a pedagógiai beavatkozásnak, vagyis a világos célok megfogalmazásának, a tartalmak, módszerek és eszközök meghatározásának, valamint a pedagógiai értékelésnek. A könyv ezen része sorra veszi a különböző, olasz értelmezés szerinti sajátos nevelési igényeket, például a genetikusan eredetű betegségeket, a fejlődési zavarokat (érti ezen a szociális érintkezés zavarait, a koordinációs vagy a motorikus mozgás akadályait), a nyelvi kifejezési rendellenességeit és a tanulási zavarokat.

A második egység kilenc fejezetében az operatív stratégiákat veszi számba kilenc játéktípus köré szervezve. A teljes könyvet tekintve a negyedik fejezet az észlelési és szenzomotoros játékokkal foglalkozik, hogy fejlessze a gyermek énképét és testtudatát, többnyire 0–7 éves kor között, de találunk felső korhatár nélküli feladatokat is. Az ötödik fejezet 11 szimbolikus játékra tesz ajánlást a már előbb említett szerkezetnek megfelelően. A hatodik fejezet az utánzós, fantázia- és drámajátékok alkalmazásához járul hozzá ötletes feladatokkal, ilyen például a *Bábok ünnepe* (minden játék érdekes fantáziánévvel bír). Ezt a játékot nyolcéves kortól ajánlja, kellekként zacskókra, maradék anyagokra, színes papírra és szalagokra van szükség, melyekből a résztvevőknek bábukat kell készíteni. Ezt követően összegyűlik a csoport és mindenki elmesélheti a bábok életét, amit egy közös történet kitalálása is követhet. A hetedik fejezet a mozgásos játékokat veszi számba, általában 3–4 éves

kortól, felső korhatár nélkül. A konstruktív játékokról szól a nyolcadik fejezet, valamint sorra kerülnek még a társasjátékok és a játékszabályok megosztása, vagyis itt olyan elfoglaltságokról van szó, ahol kiemelkedő szerephez jut a tér, illetve a tevékenység közös kivitelezése és ennek fontossága. Az utolsó három fejezet a nyelvi, logikai-matematikai és memória-játékokhoz nyújt gyakorlati ötleteket.

A gyakorlati jellegű második rész kilenc fejezete azonos struktúrát követ, ez nagymértékben segítheti a feladatok pontos alkalmazását. Mindegyik rész az adott játéktípus bővebb, általános bemutatásával indul. Ezt követően általában 8–12 példát sorakoztat fel Parente, melyek a praktikus jegyében minden esetben az alábbi kritériumok szerint jelennek meg: adott feladat leírása, alkalmazható korosztály, érintett dimenziók (pl. motorikus képességek, szóbeli nyelvhasználati készségei, érzelmek, figyelem, észlelés), célok, környezet, szükséges kellékek, résztvevők száma, mely típusú sajátos nevelési igény kapcsán alkalmazható, további tanácsok a játék alkalmazásához.

Maurizio Parente könyve több izgalmas témát is érint, illetve igyekszik előmozdítani a játék minél szélesebb körben való iskolai alkalmazását, különös tekintettel az SNI-s tanulók körében, ahol az inkluzív didaktikai módszerek szerepének még hangsúlyosabbá kellene válnia. Hasznos segédanyag, ami fontos elméleti kérdésekkel foglalkozik és a gyakorlatban könnyen alkalmazható ötleteket is nyújt.

---

Parente, P. (2010): *La fabbrica dei giochi – Strategie ludiche per bambini con BES*. Edizioni Erickson, Trento.

**Rác Barbara**

Università degli Studi di Roma  
„Foro Italico”  
PhD