

# SZEREPJÁTÉK, MESE – JÁTÉK, AVAGY BEVONÓDÁS A MESÉBE JÁTÉKKAL

## ROLE PLAY, TALE GAME OR HOW TO GET INVOLVED INTO A STORY WITH GAMES

Fehér Éva <sup>11</sup>

<sup>1</sup> Művészeti és Anyanyelvi Nevelési Tanszék, Pedagógusképző Kar, Neumann János Egyetem,  
Magyarország

---

### **Kulcsszavak:**

mesélés,  
interaktív  
dramatikus munka  
hallás utáni szövegértés

### **Keywords:**

storytelling  
interactive  
dramatic work  
listening comprehension skills

### **Cikktörténet:**

Beérkezett 2019. június 24.  
Átdolgozva 2019. október 31.  
Elfogadva 2019. november 5.

---

### **Összefoglalás**

Az óvodai mesélés módszere létfontosságú kérdés a pedagógus eszköztárában. Annak kiválasztásától függ az adott mese lélekre és szellemre tett hatása, eredménye. A mesehallgató az óvodai mesélés során nagyrészt passzív befogadó, de vannak eljárások, amelyek részesévé tudják tenni a gyermeket az elhangzó mesének. Ezek közül egy az **általunk definiált dramatikus interaktív mesélés és történetmondás** módszere. A módszer a drámapedagógia technikáit beemelve teszi közvetlen élménnyé a mesét. A szakmai kiadvány, amelynek poszter-bemutatója segít megérteni az interaktív mesék világát, valamint az óvodai mesélés fajtáin keresztül a dramatizálás és dramatikus munka különbségeit, egyben hangsúlyozza az említett módszer aktualitását az óvodáskorú gyermekek körében.

Az eredmények bemutatása, és a szakmódszertani kiadvány tartalmi szemléltetése egyben beavatásnak is tekinthető a **hallott szöveg megértése létfontosságú voltának megértéséhez** az óvodás korú gyermekek esetében.

### **Abstract**

The method of nursery school tale and story telling is a vital tool in the hands of teachers. The choice of the method always has a great influence on the mental and spiritual result of a tale. The listener in most cases is a passive recipient but with the help of certain processes we are capable of making the children active participants of the story. One of these methods is **the dramatic interactive storytelling** defined by us.

The method makes the tale a direct experience through drama pedagogy techniques. This professional publication demonstrated through a poster presentation herewith, helps to understand the special world of interactive tales, clarifies the difference between dramatization and dramatic work and finally underlines the topicality of this method within this age group of children.

---

<sup>11</sup> E-mail cím: feher.eva@pk.uni-neumann.hu

---

*The presentation of the results and the contextual illustration of this professional publication can be considered as an initiation into the importance of **listening comprehension skills** of kindergarten aged children.*

---

## 1. Bevezetés

Jelenlegi cikk a Játék az Oktatásban Konferencia poszter-prezentáció bemutatása, a fejezetek állításai megfelelnek a szemléltetett poszter-fotó szövegdobozainak olvasási sorrendjével. A prezentáció egy olyan pedagógusoknak és gyermekekkel foglalkozó csoportvezetőknek szóló módszertani összefoglaló könyv ismertetése, amely a játékos mesélési módszer nevéből kiindulva a **Szerepjáték, mese-játék** címet kapta. A kiadvány tulajdonképpen a módszertani célú kvalitatív és kvantitatív kutatás pedagógiai háttérét summázza.

Az említett szakmódszertani anyag az anyanyelv-pedagógiában újszerű mesélést, a drámapedagógiában egy sajátos módon összeillesztett, komplex technikákat alkalmazó játékfajta mutat be. A mesélési módszer neve: **dramatikus interaktív mesélés és történetmondás**.

A szerzőket könyvírásra az egyetem anyanyelv-pedagógusa szorgalmazta, jelezve a téma iránti igényt és az eljárás hivatkozhatóságának hiányát. Így történt, hogy a 3 éves kutatómunka után egy évvel 2019 márciusában megjelent a fent említett módszer pedagógiai összefoglalója. Részletes kutatási eredményeket drámapedagógus szakvizsgát igazoló dolgozatok, doktori disszertációs fejezetek és más publikációk közölnek.

## 2. Témafelvezetés, fogalmi tisztázás

A poszter részletes bemutatása előtt mindenképp szót kell ejteni két fogalomról, amelyek már a cikk címében is szerepelnek, és amelyek megkerülhetetlen kifejezései lesznek a későbbi fejezeteknek. A **szerepjáték** jelen esetben olyan módszertani fogalom, amelynek használata segít pontosítani az óvodai anyanyelv-pedagógiában korábban túl tágan értelmezett terminus változatát. A **mese-játék** kifejezés az általunk képviselt módszernek köszönhetően újonnan leírt és kimondott kifejezésként került be a drámapedagógia és a színházi nevelés szakmai világába.

A **szerepjáték** fogalmat az óvodai anyanyelv-pedagógia módszertana jelenleg kétféle információkörben alkalmazza: 1. a játékpédagógiában előforduló szociális szerepek játéka, 2. **a mesék eljátszása során a szereplők karakterének megjelenítése** [2]. Mindkettőre ugyanazt a kifejezést használja, és árnyalatnyi különbséget sem tesz azok között. A felismerhető „különbség” csupán annyi, hogy a gyermek játékanak kategorizáláskor két helyen is feltünteteti ugyanazt a betűsort (szerepjáték), kavardást idézve elő a pedagógusjelöltek és pedagógusok körében.

Pedig a különbség egyértelmű. **Az első esetben** a gyermek környezetében előforduló felnőttek életformáját, szokásait, munkáját utánzó játékról van szó (pl. anya főz, apa újságot olvas, a dédi kötőget és sorozatot néz, a postás bácsi levelet hoz és biciklivel jár, a doktor néni a köpenye zsebéből spatulát vesz elő, a fodrász haját szárít stb.). Ez a játék a társadalmi beilleszkedéshez szükséges szociális szerepek tanulási folyamatának része [3-4]. **A második esetben** a mesék szereplőinek jellegzetes karaktermegjelenítéséről és a cselekmény lejátszásáról beszélünk mesélő jelenlétében vagy jelenléte nélkül. Ez a játékforma a meseszereplők bőrébe bújást, a hangjukat és mozgásukat utánzó szerephasználatot jelenti. Jelenlegi cikk a második fogalmi köréről szól.

A mesével való játék nem ismeretlen a drámapedagógusok és az pedagógusok körében. Azonban ennek a cselekvéssornak, tevékenységformának a neve egyetlen szakkönyvben sem olvasható. Általában így írják körül: „eljátsszuk a mesét”, „játsszuk le a mesét”, „utazzunk a mesében egy kis játékkal” stb. Kifejező és összefoglaló terminust - **mese-játék** - nem lehetett a magyar szakirodalomban találni. A mesejáték szóváltozatot igen. Azonban különbség van a mesejáték és a mese-játék között.

A mesejáték egy mese színpadra alkalmazott irodalmi igénnyel megírt változata, amely színházi megjelenítésre, közönségre stb. számít [5]. Ismerünk zenés mesejátékot, prózai mesejáték-előadást, interaktív mesejátékot. Az első egy kisebb mesemusicalnek felel meg, a második a dramatizált (dialogizált, szövegkönyvezett) mese eljátszását jelenti, a harmadik pedig a nézőket valamilyen szinten bekapcsoló és bevonó gyermekelőadást. Céljuk minden esetben a megismételhetőség és a nézők előtti szerepjáték.

**A mese-játék azonban egy olyan nem produkció orientált mesélés, amelynek célja a közös örömjáték, a mesehallgatók bevonása a cselekménybe, az együtt mesélés, az együtt éneklés, a közös mondókázás, és a szerephasználat [6].** Ebben az esetben első a közvetlen élményszerzés, vagyis a mesén keresztül történő különböző játékos tevékenységek, dalok, mondókák közösségi játéka. A mesélő vagy mesélők szándéka ezen elemek adekvát beillesztésével (interaktivizálással - vagyis a mesehallgató bevonásával; a mese életre keltésével; a cselekmény közös eljátszásával) valósul meg.

Tehát a mese-játék kifejezés inkább pedagógiai szándékú, a mesejáték pedig inkább (gyermek)színházi vonalat képvisel. A cikk a továbbiakban a mese-játék fogalomhoz kapcsolódó tevékenységi körről szól.

Jelenlegi írás azt az újszerű játékos mesélési módszert mutatja be, amelynek neve 2018 januárjában került bejelentésre a Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatalában. A könyv, amelyet a cikkhez tartozó poszter prezentál, összefoglalja a dramatikus interaktív mesélés és történetmondás lényegi részeit. Kutatási eredményekre támaszkodva érinti és szemlélteti a módszer hallott szöveg megértésére tett hatását. Az általunk képviselt mesélési módszer oly módon alkalmazza a mese-játék során a szerepjátékot, hogy nem szakítja meg a mesét, a mesemondó pedig saját döntése szerint narrátorként vagy szerepbe bújva tolmácsolhatja a szöveget.

### **3. A dramatikus interaktív mesélés és történetmondás módszere**

A módszer neve elsősorban az alkalmazott mesélési technikák módjára utal. Ami kiemelendő, hogy a mesélési eljárások közül a folyamatos és nem a megszakításos mesélést részesíti előnyben. Vagyis a mesélő-játékvezető egy-egy dal, mondóka, jól illeszkedő rövid vers, drámajáték vagy gyermekjáték beillesztése során nem szól ki a meséből óvónőként. A kiegészítő elemeket a mese részeként kezeli szövegi és cselekvési szinten is, és a MESE NEM ÁLL LE, a cselekmény nem szakad meg egy pillanatra sem.

#### **A) Dramatikus, mert...**

- a) A mesélő-játékvezető a mesét vagy reális mesét, történetet eljátsza a hallgatókkal. Ehhez különböző dramatikus eszközöket használ (pl. szerepjáték, dialógusok, kellékek, tér alakítás, helyszínek kialakítása stb.).
- b) Építkező cselekményt mutat be a mese hallgatóinak. A népmesét/műmesét elejétől a végéig lejátszák a résztvevők közreműködésével, követve az eredeti mese fonalát. A cselekményszövéssé folyamatos, a mesélő megállás nélkül helyzetben tartja a jelenlevőket.
- c) Szerepbe is lépteti a jelenlevőket főszereplőként, mellékszereplőként, helyszín- és téralakítóként. A mese-játék közben a szereplők állandóak is lehetnek, de cserélődhetnek is. A szerepbe léptetés szerepfelajánlással történik, a jelentkezés önkéntes.
- d) A mese-játék menete (dramaturgiája) pontosan megtervezett, amelybe a narrátorként vagy szerepbe lépett mesemondóként irányító mesélő lehetőségként a játékosok esetleges reakcióját is betervezi. A bemutatott mesének forgatókönyve van, amely kompatibilis az adott csoport játékával. Ez a dokumentum bővíthető, szűkíthető egészen addig, amíg a mese cselekményszála és a mese maga nem sérül. A forgatókönyv helyszíneket (képek) és szituációkat (jelenetek sora) tartalmaz az átláthatóság és a cselekményépítkezés miatt.

- e) Cselekvést segítő narrációt és dialógusokat tartalmaz. A mesélő-játékvezető az eseményeket mesemondóként folyamatos beszéddel ábrázolja és kelti életre. Ezek a narrációk segítik a mese folyamatosságát. Az egyes szereplők beszélgetéseit **utánmondással**, illetve instrukciókkal segíti. Ezek biztosítják, hogy a mesélő közben tartsa a mesét, miközben a szereplők akár spontán szöveget is mondhatnak játék közben.
- f) Kellékeket és stilizált jelmezeket használ. Teszi mindezt az események követhetősége, a mese tipikus vagy jellegzetes elemeinek megjelenítése érdekében. De működhettek ezek a tárgyak kiemelés, hangsúlyozás céljából is, lehetnek a hétköznapi életben előforduló eszközök vagy jellegzetesen a mese központi részei. Jelmezek nélkül is éppoly élvezetes a mese-játék, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy a mesés hatás a látványelemek használatával jobban fokozható.

Annak ellenére, hogy a módszer által a mesét eljátszák a résztvevők, nem nevezhető a mesebemutató dramatizálásnak. A mesélő-játékvezető dramatikus munkát végez, miközben mesél, és nem dramatizál. A dramatizáláshoz nagyon közel álló tevékenységet csinál, mondhatni majdnem azt, de:

- itt nincs rendezői szem, nincsenek a rendező belső vízióját megvalósító, kívülről irányított próbák,
- itt nem történik próbafolyamat a rögzítés és az ismételhetőség érdekében,
- itt a résztvevők nem bemutatandó előadás jelleggel játszanak a mesével, néző sem érkezik a produkció megtekintéshez,
- itt a szereplők spontán alakulnak, nem állandóak, és is cserélődhetnek játék közben,
- itt a mesemondó az irányító, a körülményeket ő igazítja az adott meséhez, és az adott pillanathoz,
- itt nem szövegből dolgoznak a szereplők, ahol fixen lefektetett jelenetek, végzavak és mozgások vannak,
- itt a változás és változtatás lehetősége állandóan fennáll (akárcsak az improvizációk esetében),
- itt nincs állandó jelmez, állandó kellék, a változtatás lehetőségét a mesélő-játékvezető ebben az esetben is fenntartja, megfelelően a körülményeknek,
- itt a téralakítás spontán alakul, a helyszínek váltásában csak a fő cselekményszál a vonalvezető,
- itt nincs díszlet, mert a mesemondás folyamatosságában nincs ideje a mesélő-játékvezetőnek a gyors váltásokat átrendezéssel lekövetni (jelzés értékű vásznak, tárgyak jelölhetik a játékosok számára a helyszíneket, amit a mesélő a játék aktív részeként tud kezelni).

Mivel elég összetett és sokrétű a mesélési módszerről beszélünk, elmondható, hogy az így zajló mesebemutatót alig választja el néhány lépés a dramatizálástól. És valóban, az állandó csoporttal dolgozó mesélő-játékvezető a többszöri újramesélést egy idő után átfordíthatja közös dramatizálásba (állandósíthatja a szereplőket, rögzítés céljából újrajátszathatja a szituációkat, lassan kivonulhat mesélőként a meséből és a szereplői szövegeinek részévé válva lassan külső megfigyelő lehet stb.). A több hét közös mesélésének koronája pedig lehet egy olyan mesejáték, amelyet akár elő is lehet adni, vagy előadást lehet belőle készíteni.

Nevezhetjük a módszert a közös dramatizálás és a dramatizálás „előszobájának” is.

## B) Interaktív, mert...

- a) A mese-játék különböző technikákkal (pl. szerepjátékkal) vonja be a mesehallgatókat a mesébe. Aktív vagy passzív szereplőként játszatja a résztvevőket. Aktív szereplő az, aki a mese valamely szerepét felvállalva nyilvánul meg. Passzív szereplő az, aki konkrét karakterszerepet nem vállal, de a helyszíneket, eseményeket segít megjeleníteni.

- b) Megszűnik a játszók és a mesemondó közötti távolság, azok közvetlen kapcsolatba kerülnek egymással. A kontaktust nemcsak szavak segítségével alakítja ki a módszer, hanem cselekvéssel is. A színház nyelvén úgy is mondhatjuk, hogy megszűnik a negyedik fal, sőt a játéktér a nézőtérrel egyesül.
- c) A beillesztett drámajátékok, éneklések, zenélések vagy effekthangok keltése célzottan kerülnek bele a mesébe. A rövid versek vagy mondókák egyszeri vagy többszöri ismétlése (mondogatása) szintén a bevonódást segítik. A beépített elemek célja az élményszerzés, és a személyes tapasztalatszerzés. A közös játékélmény, a közösségi meseélmény minden hasonló orientációjú interaktív tevékenységi forma elsődleges szándéka.
- d) A játzó-mesehallgató szava, véleménye, cselekvése számít a mesében. A mesélő-játékvezető figyelembe veszi a résztvevők reakcióját, és úgy tartja mederben a mesét, hogy le is reagálja az ötleteket, a dialógusokba becsúszó spontán beszédet, az egyéni vagy csoportos megmozdulásokat. Ezen kívül irányítja a bátoralan résztvevőket és instruálja a játék menetét.

### C) Mesélés, mert...

- a) A módszer elsősorban népmeséket és műmeséket vesz alapul. Olyanokat, amelyek évtizedek óta részei az óvodai tematikáknak, és olyanokat is, amelyek ritkán vagy egyáltalán nem fordultak korábban elő az óvodában. Lényeges, hogy a módszerre olyan eszközként tekintünk, amely alkalmas az adott korosztály számára javasolt mesék tartalmi mélyítésére, és alkalmas az egyszeri mesehallgatási élményszerzésre.
- b) A módszer a gyermekirodalomban létező mesei anyagokat használ. A mesegyűjtemények, valamint a klasszikus és a kortárs gyermekirodalmi kötetek nagy mennyiségben kínálnak szépirodalmi műveket. Fontos, hogy a meseválasztásnál a mesélő-játékvezető szociális, társadalmi, kulturális és anyanyelvi értéket is képviseljen mesemondás közben. Ezen kívül pedagógiai és pszichológiai szempontból lényeges, hogy a mesemotívumok és az átváltozási elemek jelen legyenek a közös mesélés ezen formájában is;
- c) A módszer törekszik arra, hogy a kiválasztott mesét elejétől a végéig lejátssza. Célja ugyanis, a forrásként használt mese megismertetése. Az óvodai anyanyelv-pedagógiában és a drámapedagógiában a gyermekekkel való közös mesélés lehet reprodukív (ismételten létrehozó) és lehet produktív (újjonnan létrehozó). Az általunk képviselt módszer a már megírt mesét veszi alapul, azt a prózai szövegre támaszkodva a dramaturgiai lehetőségek keretei között építi fel, és játsszatja el a résztvevőkkel. Lehetne más befejezést kitalálva, más próbatételekkel helyettesítve lejátsszani a mesét. Ez is tökéletes módja a közös mesélésnek, de az már a produktív mesélés része, vagyis a mese egy változatának közös megalkotása. Kiváló eljárás. Lehet ezt a dramatikus interaktív mese-játék egyik változatának is tekinteni. Erre a közeljövőben mi is figyelmet szeretnénk szentelni. Az alapmódszer célja azonban a reprodukció, így jelenleg az általunk képviselt módszer definiálásánál ezt a mesélési módot tolmácsoljuk.

### D) Történetmondás, mert...

- a) Olyan történetek elmondására is van mód a módszer által, amelyek nem a mese műfajához tartoznak. Ide sorolja a gyermekirodalom a reális történeteket, a mondákat, az eredettörténeteket, a novellákat. Ezeket jelenleg az óvodai irodalmi nevelés módszertana összefoglalva óvodai elbeszéléseknek nevezi. Ezek más

műfajtulajdonságokkal rendelkeznek, mint a mesék. A cselekmény legtöbbször nem mesés környezetben, hanem a gyermeket is körülvevő reális világban zajlik. Történetek, amelyek a gyermekekről és a hozzájuk kapcsolódó mindennapi eseményekről, dolgok keletkezéséről stb. szólnak. Ezek jórészt szerzővel rendelkező művek, de akad köztük ismeretlen forrású szöveg is.

- b) A módszer alkalmas olyan események, történelmi pillanatok megjelenítésére és bemutatására is, amelyek nem rendelkeznek prózai szöveggel. Mivel ezekhez az eseményekhez humán ismeret tartozik, valamint jól követhető cselekménysoruk van, megjelenítésük kézenfekvő lehet. A mesélő-játékvezető feladata az, hogy a történelemből, hagyományból, adott eseményből származó ismeretet minél pontosabban használja, ahhoz érthető és átlátható cselekménysort készítsen. Ezután a dramaturgiai mozzanatok (jelenetek, képek) közé olyan összekötő narrátori szöveg írása szükséges, amely végül egy kerek történetet ad.

A dramatikus interaktív mesélés és történetmondás fogalmi magyarázata a fent említetteken kívül sokkal részletesebben is elemezhető. Jelen cikkben azon lényegi kiemelések és felsorolások olvashatóak, amelyek leginkább egyértelműsítik a módszer jellemzőjét.


### 3.1. A módszert összefoglaló szakirodalom bemutatása

A módszert összefoglaló Szerepjáték, mese-játék című kiadvány **tartalmi fejezetei három nagy témakörre tagolhatóak.**

Az első blokk az óvodai anyanyelvi nevelésen belül az irodalmi nevelésben használt mesélési technikákat veszi számba, figyelembe véve az elmúlt 40 év módszertanát. Itt olvasható a mára már frissítésre érett mesélési technikák kategorizálásának újragondolása is.

A második tartalmi egység három fejezetet ölel fel. Ebben kerül bemutatásra a dramatikus interaktív mesélés működési és hatékonysági szempontból. Utóbbi a gyermekekre tett intellektuális és pszichés fejlesztés lehetőségét és eredményességét taglalja. Ezen egység részét képezi az a metodikai és terminológiai összevetés is, amely részben az anyanyelv-pedagógiában, részben a drámapedagógiában pozicionálja az általunk képviselt mesélési módszert. Itt kerül kifejtésre az is, hogy milyen kiegészítő elemekkel lehet a mesélést a szerepjátékon kívül mozgalmassabbá, interaktívabbá tenni (dalok, mondókák, versek, hangeffektek, drámajátékok beemelése).

A harmadik tartalmi blokk a drámapedagógiában jártas óvónőknek és pedagógusoknak szól. Itt a dramatikus tevékenységek rendszerét vizsgálva derül fény az óvodások körében is megvalósítható drámatechnikákra, munkamódokra, játékformákra. Itt válik egyértelművé az is, hogy miért nem minősül dramatizálásnak a drámapedagógián belül a dramatikus interaktív mesélés és történetmondás, és miért mondható inkább, hogy ez dramatikus munka.

Az irodalomjegyzékben található  jel segítségével szolgál a drámapedagógiát megismerni vágyó pedagógusoknak. Ezek a drámapedagógiai alapjait és területeit bemutató vagy alkalmazó szakirodalmak.

A mellékletek a könyv fejezeteit gyakorlati szempontból támogatják meg. A Csillagszemű juhász című mese két forgatókönyve két különböző megközelítésű dramatikus interaktív mesélést mutat be. Az egyik a módszer alapjait alkalmazó mese-játék, a másik egy drámás technikákkal megfűszerezett mesélést mutat be.

A könyv utolsó lapjain a 3-7 éves korosztályt érintő drámapedagógiai szakkönyvek sorakoznak fel, amelyek mellé szerzői és kiadói ajánlások tartoznak. Módszertani kiadvány lévén ezek a társkönyvek sokat tudnak segíteni a drámapedagógia módszereit használni vágyó pedagógusoknak.

### 3.2. A játékos mesélési módszer, amely 4D-s moziként működik

Mivel a mesélés ezzel a módszerrel játékosá és interaktívá válik, elmondható, hogy a mese ott születik meg a gyermekek szeme előtt. Akkor is, ha ismert meséről beszélünk, és akkor is, ha új meséről van szó. Az óvodai anyanyelv módszertana jelentős különbséget tesz a kettő között, a drámapedagógia nem. Esetünkben az ismert és az ismeretlen mese bemutatásnak módja között nincs különbség. Mivel a gyermek nemcsak hallja a mesét, hanem látja is maga előtt, az információk több érzékszerven keresztül jutnak el a beszédközpontba, így a megismerési és a megértési folyamat stabilabb lesz.

A módszer sajátossága, hogy térben is engedi látni a mesét, illetve a játékok, és az egyéb cselekedtetés által mozgásra készíti a gyermeket. Ha úgy dönt, hogy passzív szereplőként jórészt kívülről nézi a mesét, akkor ő egy 3D-s moziát lát maga körül. Ha úgy dönt, hogy aktív szereplőként része is szeretne lenni a mese-játéknak, akkor ő egy 4D-s moziélmény részese lesz.

A mai gyermek számára a passzív, befogadói szerep kevés a hatékony megismeréshez és a tanulási folyamathoz. A mindennapokban információ halmoz és ingergazdag környezet veszi körül a kicsiket. A pedagógusnak ezekkel a környezeti elemekkel kell felvennie a versenyt. A pedagógus számára ez a mesélési módszer újabb járható út lehet a gyermekekhez. A gyermekek számára ez a mesélési módszer élményt ad, valamint ismeretszerzést, tapasztalatszerzést, tanulási lehetőséget teremt.

## 4. A dramatikus interaktív mese-játék pozíciója a pedagógiában

### 4.1. Helye az óvodai anyanyelvi nevelésben

Az óvodai anyanyelvi nevelésben belül találkozunk az irodalmi neveléssel, amelyet az ONOAP Verselés, mesélés [7] tevékenységterület névvel címkéz fel.

A dramatikus interaktív mesélés és történetmondás az irodalmi nevelés része. Azon belül is a reprodukív mesélési technikák egyike [8]. A mesebemutató történhet [9]: 1. szemléltetés nélkül (ez a klasszikusan ismert mesemondás), 2. szemléltetéssel (eszközök segítségével, amelyek vizuális és akusztikus élményt adnak, segítik a tartalmi megértést), 3. Játékos meséléssel [10] (ide tartozik minden interaktív mesélési mód, a dramatikus játék és a dramatizálás).

A harmadik mesebemutató csoportot az óvodai anyanyelvi nevelés módszertanának frissítéseként neveztük el Játékos mesélésnek, mert az évek alatt változott annyit a mesével történő munka az óvodában, hogy érdemesnek tartottuk újragondolni a korábbi szakmódszertanok ezen részét. Korábban a dramatizálás a szemléltetéssel történő mesélés egyik technikája volt. Akárcsak a bábozás. A drámapedagógia óvodai megjelenésével azonban sokrétűvé vált a mesék bemutatása, és jelenléte ma már nem csak a dramatizálásban nyilvánul meg.

A mesélés az óvodában történhet egy konkrét mese megismertetésével, és történhet a gyermekekkel történő közös meséléssel. Ezt a két irányt az óvodai anyanyelvi nevelés reprodukív és produktív eljárásoknak nevezi (erről a korábbi fejezetben már volt szó). Az első esetben az eredeti meseforrást követve történik a mese bemutatása és megismertetése. A második esetben a gyermekirodalomból ismert mese egy kiinduló pontnak számít, cél a gyermekekkel közösen történő kreatív továbbgondolás. Ezen kívül a meseelemek ismertének birtokában saját mesék szövése is lehetőséget ad. Az általunk képviselt módszert az első, vagyis a reprodukív meséléshez soroljuk. Célja egy mese megismertetése és az azzal való közös játék.

Az óvodában az elmúlt években képességfejlesztési céllal beépült a megszakításos mesélés [11]. Ilyenkor a mesélő megállítva a mese fonalát szómagyarázat vagy véleménykérés, esetleg jóslás miatt kiszól a meséből, és rövid beszélgetést vagy éneklést, játékot stb. kezdeményez, majd visszalépve a mesébe pl. „...de hogy szavam ne felejtsem...” mondatindítással folytatja a mesét. A dramatikus interaktív mesélés és történetmondás a folyamatos meseszál szövést és a kiszólás mentes mesélést képviseli, figyelmet fordítva a gyermeki figyelem jellemzőire, és kihasználva a meseélmény és a katarzis fokozhatóságát.

## 4.2. Helye a drámapedagógiában

A drámapedagógia magyarországi megjelenése óta közel 50 év telt el. Az oktatási folyamaton kívül eső színházi után az iskolába drámajátékok formájában beszivárgó drámapedagógia fokozatosan épült be az óvodai nevelésbe. Van, aki módszerként [12], és van, aki önálló művészetpedagógiai ággként [13] tekint rá. Ami biztos, hogy a pedagógusok szemléletét gyökeresen változtatta meg. De nem csak a pedagógusokét. Módszerként vagy eljárásként más nevelési és értékközvetítési szakterületen ma is szívesen teszik magukévá a kollégák a drámapedagógiát.

Az 1970-es évek eleje óta sokat változott, rétegződött, kategorizálódott a drámatechnikák rendszere. Az egyes eljárások között kisebb, nagyobb különbségek jelentek meg. A drámapedagógiai fogalmak újradefiniálása közel 5-8 éve intenzíven zajlik hazánkban. Ezért indokolt az óvodában is megjelenő, drámapedagógiai gyökerekkel rendelkező fogalmak tartalmi változásának elfogadása!

A dramatikus interaktív mesélés és történetmondás a drámapedagógiában a „mintha birodalmán” belül helyezkedik el [14]. A mese kapcsán, egy valóságon túli játékközegbe lépnek a játszó, ahol szerepekkel, helyszínekkel, mesés eszközökkel dolgoznak.

A dramatizáláshoz közeli szinten van szerkesztettsége és dramaturgiája miatt, illetve tartalmazza a néző elé nem kerülő közös dramatizálás elemeit is. Dramatikus munka zajlik a mesével, továbbá a beillesztésre kerülő játékos, dalos, szöveges elemekkel, valamint a mesélő jelenlétének használatával.

A dramatikus tevékenységek (Gavin Bolton-féle csoportosítási elv) sorában leginkább a „C” kategória (Színház) elemeit hordozza a benne zajló improvizáció miatt, a szerepjáték miatt, a katarzis megélése és a színházi elemek használata miatt [15]. És egészen közel kerül az „F” kategóriához, a TIE-hoz is a játszó-néző (esetünkben játszó-mesehallgató) és a résztvevők színházának jellegzetességei miatt [16]. Ugyanebből a kategóriából merít jellemzőt az interaktív színházi vonások miatt.

A drámapedagógiában dolgoznak a játékvezetők adott szöveggel, illetve nem szövegezett játékos tevékenységekkel. Az általunk képviselt módszer szöveggel dolgozik, prózai szöveggel, amelyhez dramaturgiai feladatok kapcsolódnak, hogy képek, jelenetek szerint a narrációkba dialógusok kerüljenek.

A mesébe illesztett drámajátékok idomulnak a mesei körülményekhez, így a dramatikus interaktív mese-játék alkalmazott drámajátékokat [17] használ a mesélés és történetmondás során.

## 5. A módszer kutatási háttérének bemutatása, eredmények értékelése

### 5.1. A kutatás bemutatása

A kutatás az óvodás korú gyermekek körében keresett választ arra, hogy a dramatikus eszközökkel történő fejlesztő munka hatást gyakorol-e a hallás utáni szövegértésre a dramatikus interaktív mesélés által. A mérési minta az 5 évnél nem fiatalabb, de 7 évesnél nem idősebb korosztályba tartozó, nagycsoportos óvodás gyermekeket vizsgálta ( $5 < x < 7$ ).

Jelenlegi cikk a teljes kutatás egy részeredményére fókuszálva a megfigyelt csoport összeteljesítményét veszi alapul első mérés és utómérés eredményei alapján. Ezért az eredeti kutatás 3 kutatási kérdése közül most 2, a 3 hipotézis közül most 1 bemutatására kerül sor.

#### 5.1.1. kutatási cél

**A kutatás célja az volt, hogy a módszer használóiként választ kapjunk az interaktív mesélés során alkalmazott dramatikus munkával kapcsolatban. Szerettük volna tudni, hogy vajon ezek alkalmazása pozitívan befolyásolja-e az iskolaérettség szakaszába lépő óvodás korú gyermekek hallás utáni szövegértését.** A kapcsolódó kutatási kérdések és hipotézisek a módszer hatékonyságának mértékét és a szövegértéshez kapcsolódó ok-okozati összefüggéseket vizsgálták. Ezek részletes kifejtésére a cikk jellege miatt nem kerül sor.



A dramatikus módszer beszédértésre tett hatását korábban sem az anyanyelv-pedagógiában sem a drámapedagógián belül nem mérték és nem vizsgálták. Kutatói szándék volt, hogy egy komplex pedagógiai módszer nyelvészeti szempontok szerint megvizsgálva kerüljön górcső alá.

### **5.1.2. kutatási kérdések és hipotézisek**

**KÉRDÉS1:** Alkalmos-e az interaktív mesélések közül a dramatikus elemeket alkalmazó módszer az 5<x<7 éves, beiskolázási szakaszba lépett gyermekek hallás utáni szövegértésének fejlesztésére?

**KÉRDÉS2:** Szövegértés fejlődés szempontjából milyen az adott kísérleti csoport alanyainak külön-külön, illetve csoport szinten a fejlődési mutatója 12 hetes mérésismétlés után?

**HIPOTÉZIS:** Van szignifikáns különbség a 5<x<7 korosztályú, beiskolázási szakaszba lépett gyermekek hallás utáni szövegértésének folyamatmérési eredményei között (12 hét után).

### **5.1.3. a kutatás körülményei**

A 6-7 éves korosztályt érintő hallott szöveg értésének vizsgálatára a 2016-2017-es oktatási évben került sor, egy megyei jogú város magyar nyelvű óvodájában. Az óvoda a város legnépesebb lakótelepi városrész egyik intézménye, saját arculattal és egyedi helyi programmal. A kutatásnak helyet adó intézmény helyi pedagógiai programja (PP) az általános pedagógiai szempontok, az Óvodai Nevelés Országos Alapprogram (ONAP) oktatási-nevelési területei mellett saját művészetpedagógiai szemléletet is képvisel. Kiemelten fejlesztendő terület az előadói képesség (mesélés, verselés, bábozás, dramatizálás), a zenei képesség (hallás, ritmus, éneklés), a mozgásképeség (gyorsaság, ügyesség, hajlékonyság, ritmusképesség), az improvizációs képesség (szöveg, ritmus, dallam, mozgás), a vizuális képesség (térben: építés, barkácsolás, mintázás, konstruálás; síkban: rajzolás, egyéb vizuális technikák pl. díszítés) és a logikai képesség (összefüggések felismerése, problémamegoldás, számfogalom). Pedagógiai programjának módszere a Mese-projekt. A mese varázslatosságából kiindulva az óvodai program érzelmi és esztétikai nevelési vonalat képvisel.

Az óvónők és a vezető közvetett résztvevői voltak a kutatási folyamatnak, de jelenlétük nélkülözhetetlen volt annak menetében. Tájékoztatást kaptak a vizsgált gyermekek képességállapotáról, segítve ezzel pedagógiai munkájukat.

A vizsgálat helyszíne egy csoportszobáktól független teremben, délelőtt zajlott. Az első vizsgálati alkalom összesen 75 percet vett igénybe (mesélés 35 perc +mérések 40 perc). A 12 alkalomból álló mesélési alkalmak szintén a csoportszobáktól független teremben zajlottak, mindig délelőtti időpontban. Az utómérés az első vizsgálati körülményhez hasonlóan, laborkörülmények között történt.

### **5.1.4. a kutatás módszerei**

#### ***Mintavétel-kiválasztás***

A kutatási célok, a kutatási kérdések és a hipotézisek fényében történt az adott óvodai közegből a minta kiválasztása. Az intézmény 6 csoportjába összesen 167 gyermek iratkozott be a 2016-2017-es oktatási évben. A mintavétel-kiválasztás két lépésben történt.

Első lépésként a témát érintő korosztály kiválasztására került sor, vagyis a teljes óvodai létszámból csak azon gyermekek listája készült el, akik már betöltötték az 5 éves kort, de még nem voltak 7 évesek. A kutatói minta valószínűsíthető száma ekkor N=62 volt. Második lépésként a létszám szűkítése a kötelező kutatási etikai feltételek miatt történt: a kutatásban azon gyermekek váltak érintetté, akik szülő által aláírt beleegyező nyilatkozattal rendelkeztek. A minta elemszáma ekkor N=45-re csökkent.

A kutatási kérdés megválaszolása érdekében, valamint a hipotézis igazolása vagy cáfolása érdekében a vizsgálati minta mennyiségét csökkenteni kellett. A megfigyelések és a kikérdező teszt kivitelezhetetlen lett volna 45 fős létszám mellett. A szűkítéshez a véletlenszerű kiválasztás csoportosítási elvét használtuk. A01-A45-ig felírt számkártyákat három csoportra osztottuk szét spontán számkártya kihúzásos rendszerrel. Az így keletkezett három gyermekcsoportot 1-3-ig számmal neveztük el. A három számot további kártyákra írtuk. Azok közül egyet kihúzva választottuk ki a vizsgálati csoportot. Ez a 3. számú kutatási csoport volt.

### ***A kutatás és a vizsgálat menete***

*Az első vizsgálati szakaszban* került sor a dramatikus interaktív mesemondásra. A kísérleti csoporthoz tartozó gyermekek ekkor találkoztak először a mesével. Ugyanebbe a vizsgálati szakaszba került a mesét követő szövegértés minőségét ellenőrző kikérdező teszt elvégzése (felkészített vizsgáló személyek segítségével).

*A kutatás második szakasza* a kísérleti csoport számára a tematikusan összeállított, 12 alkalomból álló folyamatmunka volt. Az óvodai korosztályt érintő irodalmi nevelésben ismeretlennek számító mesék bemutatásához dramatikus munkaformákat, dalokat, mondókákat, az ismert mesék esetében a gyermekek által ismert drámamódszereket emeltünk be.

*A harmadik vizsgálati szakasz* a kontroll mérések időszakát jelentette, mely a kutatási időszak végére esett. Ennek érdekében a szövegértés minőségi fejlődését ellenőrző mérési mesefoglalkozás meséje, a mesélési módszer alkalmazása, valamint a kikérdező teszt használata és annak levezetése az első vizsgálati szakasznak megfelelően zajlott. A csoportos és az egyéni elemzés és a csoportátlagok összevetése is ebben a szakaszban a történt.

### ***Elemzés, kiértékelés módszerei***

A kísérleti csoportok felvett adatait a strukturált táblázatok szemléltetik, az elő-és utótesztek eredményeit különböző adatcsoportosításokkal, vizsgálati elv szerint mutatjuk be. A kontroll csoport nélküli felidézett kísérlethez a leíró statisztika volt legmegfelelőbb elemzési mód [18]. Ebben a cikkben a vizsgálati eredmények részletes bemutatására nem kerül sor, csak a táblázatok értelmezésére és a csoportátlagokat érintő összegzésre.

Az vizsgált személyek analitikus elemzését összehasonlító táblázatok szemléltetik, a második szempontot csoportosított oszlopdiagram.

A kutatási kérdésekre született kutatói válaszok, valamint a hipotézisigazolások összefonva találhatóak meg *A kutatás eredményeinek bemutatása* című fejezetben. A kutatás eredményességének megállapításához egy utóteszt figyelembevételére van szükség, esetünkben ez: a hallott szöveg értésének mérési eredményei voltak.

## **5.2. A kutatási eredmények bemutatása**

Az eredmények közül a hallott szöveg értését ellenőrző kikérdező teszt értékeit közli a következő fejezet. Több gyermekcsoportban, többféle képességállapot felmérés és állapotvizsgálat zajlott. A dramatikus interaktív mese-játék módszerének központi kérdése volt a hallás utáni szövegértés fejleszthetősége játékkal és mesével. Eredményeinket a következő két táblázat és diagram bemutatásával és elemzésével kívánjuk szemléltetni. **Jelenlegi poszter prezentáció kutatási háttéranyagának bemutatása elsősorban a csoport szintű eredményekre kívánja felhívni a figyelmet.** A vizsgált személyek eredményeinek egyénenkénti elemzése és azok kiértékelése ebben a cikkben nem fogalmazódott meg célként.

A 3 kutatási csoport hallott szöveg értésének első mérésére 2016 októberében került sor. A mérés laboratóriumi körülményeit zavaró tényező nem befolyásolta. Az ismeretlen mese bemutatása dramatikus interaktív meséléssel történt. A mesélés után 5 vizsgáló személy egyszerre végezte a mérést. Egy gyermek 15-17 percet töltött a vizsgálatban, így a csoportnak maximum 20-40 perc közötti időintervallumot kellett a vizsgálat során várni. Ők a várakozási időt a mesélő-játékvezetővel töltötték, szigorúan labori körülmények között, ahol a hallott meséről és a kapcsolódó játékokról nem esett szó.

Az 1. táblázatban a KÓD a kikérdező teszt válaszadóit mutatja. A K1-K17 jelzés a teszt KÉRDÉSeinek sorszámát mutatja. A sztenderdizált kérdések válaszait 1-5-ös skálán értékelték a vizsgáló személyek. Ezek egyéni pontértékét mutatja soronként a táblázat. Minden vizsgált gyermekhez tartozik egy összesített pontérték, amelyet százalékos értékre átfordítva is megadtunk. A teszt összpontszáma 85 p. volt, vagyis 85 p.=100%.

1. táblázat: a 3. számú kutatási csoport  
hallás utáni szövegértés kikérdező teszt eredményei – október

KÓD	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	pont- érték	%-os érték
A05	5	1	5	4	4	4	5	4	5	3	3	5	5	4	3	3	3	66	78%
A07	0	5	4	3	3	3	4	3	4	5	4	1	5	5	1	3	3	56	66%
A15	4	5	4	4	3	3	3	5	2	1	3	4	2	3	3	3	1	53	62%
A16	3	1	4	3	3	5	1	3	3	2	0	3	5	3	3	3	3	48	56%
A24	5	3	3	4	4	0	3	4	2	1	3	4	5	0	3	3	3	50	59%
A28	4	1	4	3	5	4	3	5	4	4	4	5	2	4	3	3	3	61	72%
A29	4	5	4	4	4	5	5	5	5	2	3	5	1	4	1	1	1	59	69%
A33	4	0	1	0	3	0	0	0	3	0	3	2	1	3	1	1	1	23	27%
A34	0	0	4	4	3	3	0	2	0	1	4	1	1	4	1	1	1	30	35%
A35	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	2	4	3	3	3	56	66%
A36	5	4	5	4	3	4	5	5	2	2	0	5	2	4	3	3	1	57	67%
A37	3	4	4	4	2	5	3	1	4	0	0	4	1	1	3	3	3	45	53%
A41	3	5	4	4	3	1	0	3	2	4	3	0	4	5	3	1	1	46	54%
A42	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	3	3	3	68	80%
A44	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	3	3	76	89%
összérték																		<b>794</b>	<b>934%</b>
átlag																		<b>52,93</b>	<b>62,26%</b>

A táblázat összesített pontértéke (794 p.) mutatja a csoport teljes pontszámát, amelyet summázott %-os értékben is feltüntettünk. A mérési eredmények mutatják, hogy adott gyermekcsoport 2016. októberi pontértékű átlaga 52,93 p., amely 62,26%-os értéknek felel meg.

Utómérésre ugyanezzel a teszttel, ugyanazokkal a vizsgáló személyekkel, ugyanazon kikérdezői sorrenddel, és ugyanazzal a mesélővel és mesével 2017 áprilisában került sor. A mérésismétléssel célunk a csoporttagok egyéni fejlődésének (önfejlődés) ellenőrzése, valamint a csoport szintű teljesítmény mérése volt. A vizsgálatok köztes idejében a 15 főből álló csoport hetente egy alkalommal, tréning jelleggel dramatikus interaktív mesélési technikával játszott el meséket. A 12 alkalomból álló mese-játék során ismert és ismeretlen mesék bemutatására is sor került, illetve minden mesélés után egy-egy szövegértést ellenőrző, tartalomtudatosító, játékos kérdés-válasz feladat zajlott.

A 2. táblázatban a korábbihoz hasonló rendszer szerint történik az eredmények szemléltetése. Az egyéni eredmények elemzésétől eltekintünk, mert a poszter prezentáció jellege és a cikk kutatásbemutatói célja a csoport szintű teljesítmény kiemelése volt.

2. táblázat: a 3. számú kutatási csoport  
hallás utáni szövegértés kikerdező teszt eredményei - április

KÓD	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	pont- érték	%-os érték
A05	5	5	5	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	4	5	3	3	74	87%
A07	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	3	3	3	75	88%
A15	4	3	2	4	3	4	2	5	4	5	2	5	3	4	3	1	3	57	67%
A16	5	4	5	3	3	5	2	3	3	3	1	3	5	4	3	3	3	58	68%
A24	2	5	5	4	5	3	4	5	4	4	2	2	5	4	1	3	3	61	72%
A28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	3	3	5	77	91%
A29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	3	3	3	75	88%
A33	5	4	4	4	4	4	4	2	4	3	5	1	1	4	1	1	1	52	61%
A34	4	4	3	4	3	3	1	3	2	2	4	3	3	4	3	1	1	48	56%
A35	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	2	3	5	3	5	5	3	72	85%
A36	5	5	5	3	2	3	1	3	4	1	1	4	1	3	3	3	3	50	59%
A37	5	5	5	5	1	3	4	5	3	2	2	2	2	2	3	3	3	55	65%
A41	4	5	1	3	1	1	5	4	5	3	1	2	5	5	1	1	3	50	59%
A42	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	3	79	93%
A44	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1	5	5	5	5	5	5	80	94%
összérték																		<b>963</b>	<b>1133%</b>
átlag																		<b>64,2</b>	<b>75,53%</b>

A táblázat összesített pontértéke (963 p.) mutatja a csoport teljes pontszámát, amelyet summázott %-os értékben szintén feltüntettünk. A mérési eredmények mutatják, hogy ugyanazon gyermekcsoport 2017. áprilisi pontértékű átlaga 64,2 p., amely 75,53%-os értéknek felel meg.

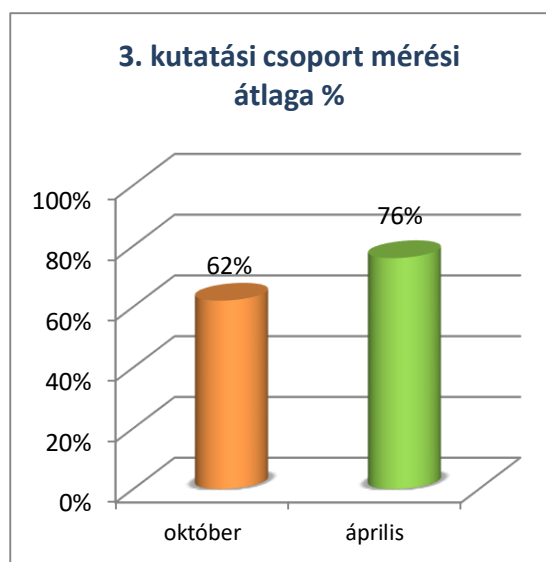
A két táblázat csoport szintű összesített pontértékeinek (794 p. és 963 p.) és az összesített százalékos értékeinek (934% és 1133%) különbségei egyértelműen mutatják az adott gyermekcsoport pozitív irányú állapotváltozását (második kutatási kérdés). A fejlődés egyenletességére jelen kutatási prezentáció nem tér ki.

A két vizsgálati esemény között 12 aktív nevelési hét és 3 oktatási szüneti hét telet el. A 4 hónapos fejlesztő tréning hatása számszerűsített formában is megmutatkozik:

- csoportátlag pontértéke első mérés után 52,93 p. második mérés után 64,2 p.  
a különbség 11,27 p.
- csoportátlag % értéke első mérés után 62,26% második mérés után 75,53%  
a különbség 13,27%

Szeretnénk a figyelmet a két % mérési értékre fordítani. Adott gyermekcsoportban a dramatikus interaktív mesélés módszerének alkalmazásával 12 alkalmat magában foglaló 4 hónapos fejlesztő tréning 13,27%-os fejlődési értéket mutat az adott mérési célra összeállított vizsgálati eszköz segítségével.

A táblázatok összeredményei, valamint a diagram látványosan mutatják, hogy van szignifikáns különbség az 5<x<7 korosztályú, beiskolázási szakaszba lépett gyermekek hallás utáni szövegértésének folyamatmérési eredményei között a 12 héten át tartó mesetréning után (hipotézis igazolása). A több mint 10%os teljesítménynövekedés kiváló állapotváltozást jelent a pedagógiai kutatásban ilyen rövid fejlesztési időintervallum alatt.



1. diagram: a 3. kutatási csoport hallás utáni szövegértés eredményeinek összevetése %-os átlagértékben megadva

### 5.3. Következtetések

A mérési eredmények fényében arra a következtetésre jutottunk, hogy a vizsgált csoportban a dramatikus interaktív mesélés módszere alkalmasnak mutatkozott a hallott szöveg értésének fejlesztésére (első kutatási kérdés). Az eredmények adott csoporton belül jól mutatják, hogy a spontán érési folyamatok mellett az óvónők évközi munkáját kiegészítő mese-játék módszerhasználat megoldás volt a több szempontból is heterogén összetételű gyermekcsoport beszédészlelésének és beszédértésének fejlesztésében.

A mérés céljai között szerepelt az önfejlődés és a csoport szintű fejlődés megfigyelése. A számszerűsített értékek alapján kijelenthető, hogy a csoport tagjai különböző mértékben, de saját állapotukhoz képest fejlődtek. Ezt mutatja a csoport szintű értékek növekedése is.

A konferencia poszttert prezentáló cikkben kutatási eredményeink egyik részeredménye került nagytípusú alá: a csoport szintű fejlődési átlag vizsgálata. Ez kettős céllal történt. Részből, hogy hitelessé tegyük korábban leírt módszertani megállapításainkat, másrészt, hogy igazoljuk gyakorlati tapasztalatainkat, megfigyeléseinket.

Ezen szakmai tapasztalatok fényében bátran és merészen ajánljuk az óvodás korú gyermekek körében az általunk képviselt módszert ismeretbővítés, változatos mesélési forma használat, illetve képességfejlesztés céljából.

### Köszönetnyilvánítás

Köszönettel tartozunk a Szerepjáték, mese-játék könyv megjelenésének inspirációjáért Dr. Szinger Veronikának. A módszertankönyv szerkesztői és lektori munkáját köszönjük Dr. Galuska László Pálnak, a lektori véleményeket Dr. Szinger Veronika anyanyelv-pedagógusnak és Móka János drámatanárnak.

A magánkiadásban megjelent könyv marketing munkáját Gyulai Csaba Sándornak köszönik a szerzők.

### Irodalomjegyzék

- [1] Fehér Éva – Szatmáriné Márton Tímea (2019): *Szerepjáték, mese-játék*. Kecskemét: Mese, mese, játék - magánkiadás. 111 p.
- [2] Dankó Ervinné (2004): *Irodalmi nevelés az óvodában*. Budapest: OKKER Kiadó pp. 197-209.
- [3] Kovácsné dr. Bakosi Éva (2009): *Játék és tanulás az óvodában*. [online – tudástár] Tanulás-tanítási módszerek fejlesztése URL: <https://ofi.hu/jatek-es-tanulas-az-ovodaban> (2016. április 5.)

- [4] Bodoni Ágnes (2010): Szerepjáték. In: Kádár Annamária-Bodoni Ágnes: *A óvodás – és kisiskoláskor játéka elméleti és módszertani megközelítésben*. Kolozsvár: Ábel Kiadó. pp. 35-38.
- [5] Kulturális Enciklopédia (2007): *Drámai műfajok. Mesejáték*. Főszerkesztő programfelelős: Osztovics Szabolcs [online – enciklopédia] URL: <http://enciklopedia.fazekas.hu/mufaj/index.htm> (2018.december 10.)
- [6] Fehér Éva (2019): *Mi a különbség a mesejáték és a mese-játék között?* [online - szakmai blog] URL: [https://mesemesejatek.blog.hu/2019/02/01/mi\\_a\\_kulonbseg\\_a\\_mesejatek\\_es\\_a\\_mese-jatek\\_kozott](https://mesemesejatek.blog.hu/2019/02/01/mi_a_kulonbseg_a_mesejatek_es_a_mese-jatek_kozott) (2019.február 1.)
- [7] 363/2012. (XII. 17.) Korm. rendelet az Óvodai nevelés országos alapprogramjáról. URL: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A1200363.KOR> (2017. március 15.)
- [8] Zilahi Józsefné (1998): *Mese-vers az óvodában*. Budapest: Eötvös József Könyvkiadó pp. 82-86.
- [9] Dankó Ervinné (2004): *Irodalmi nevelés az óvodában*. Budapest: OKKER Kiadó pp. 132-156.
- [10] Fehér Éva – Szatmáriné Márton Tímea (2019): *Szerepjáték, mese-játék*. Kecskemét: Mese, mese, játék - magánkiadás. pp. 16-17.
- [11] Szinger Veronika (2009): Interaktív mesemondás és meseolvasás az óvodában a szövegértés fejlesztéséért. In: *Anyanyelv-pedagógia*. Magyar Nyelvtudományi Társaság Magyar Tagozat. [online – szakmai folyóirat] URL: <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=184> (2017. január 5.)
- [12] Pinczésné Dr. Palásthy Ildikó (2003): *Dráma, pedagógia, pszichológia*. Budapest: Pedellus Kiadó. pp. 3-12.
- [13] Gabnai Katalin (2008): *Drámapedagógia*. Szócikk. On-line Pedagógiai Lexikon URL: [https://www.pedlexikon.hu/index.php?title=Pedag%C3%B3giai\\_Lexikon%2C\\_jav%C3%ADtott\\_v%C3%A1ltott\\_at:Dr%C3%A1mapedag%C3%B3gia](https://www.pedlexikon.hu/index.php?title=Pedag%C3%B3giai_Lexikon%2C_jav%C3%ADtott_v%C3%A1ltott_at:Dr%C3%A1mapedag%C3%B3gia) (2012. május 28.)
- [14] Gabnai Katalin (1999): *Drámajátékok - bevezetés a drámapedagógiába*. Budapest: Helikon Kiadó. negyedik, bővített kiadás. pp. 179-194.
- [15] Bolton, Gavin (1979): *A tanítási dráma elmélete*. (fordította: Szauder Erik) Színházi füzetek/V. (szerkesztette: Kaposi László) Budapest, Marczibányi Téri Művelődési Központ, 1993, pp. 11-18.
- [16] O'Toole, John (1976): Színházi és drámai dimenziók. In: *Színház és Dráma a Tanításban* (szerk.: Kaposi László, ford.: Pereszlényi Erika) Budapest: Kerekasztal Színházi nevelési Központ Magyar Drámapedagógiai Társaság Marczibányi Téri Művelődési Központ. 1995 pp. 30-44.
- [17] Gabnai Katalin (1999): *Drámajátékok - bevezetés a drámapedagógiába*. Budapest: Helikon Kiadó. negyedik, bővített kiadás. pp. 197-215.
- [18] Csíkos Csaba (2012): *Pedagógiai kísérletek kutatómódszertana*. (sorozatszerkesztő: Falus Iván) Budapest: Gondolat Kiadó - Kutatás-módszertani Kiskönyvtár. pp. 24-38.