

TÁMOP 3.1.4-08/2-2008-0066



# **AZ ÓVODA-ISKOLA ÁTMENET FEJLESZTÉSI FELADATAI**

**„A jó iskola - az óvoda folytatásaként - játszva tanítja a gyermekeket, cselekvésre, tapasztalatokra építi a tanulását, figyelembe veszi életkori sajátosságait, érdeklődését.”**

(Pála Károly)

**Készítette: Héhn Csilla fejlesztő tanító  
Herlinger Zsuzsanna fejlesztő tanító**

## ***Bevezető***

### ***Az óvodából iskolába való átmenet újragondolása***

Újra kell gondolni az óvodából az iskolába való átmenetet. Figyelemre méltó bizonyosságai vannak annak, hogy a gyermeki fejlődésben jelentős változásokat okoztak a szociális és környezeti hatások. Egy friss - németországi óvodákban és iskolákban készített - tanulmány hasonló mintát rajzolt fel.

A 10 vagy 20 évvel ezelőtt beiskolázott gyerekekhez képest a mai iskolakezdés előtt álló gyerekekről általában azt tartják, hogy:

- gyengébb fantáziaerővel rendelkeznek
- idegesebbek, rövidebb ideig tudnak koncentrálni, nehezebben figyelnek, nyugtalanok és izgágák
- szegényebb képességeik vannak a játékhoz, ill. szerényebb a fantáziájuk
- kevésbé koordináltak
- jobban félnek, aggodalmaskodnak, hajlamosabbak az allergiára és a fertőzésekre
- nyelvi nehézségekkel és beszédproblémákkal küzdenek
- kevésbé képesek beilleszkedni egy csoportba
- több egyéni odafigyelést igényelnek
- intellektuális fejlődésükben előrehaladottabbak.

A felmérések szerint a vizsgált gyerekek között 50-70%-ban fordultak elő a fenti tünetek. Úgy találták, hogy 20 évvel ezelőtt a normál iskoláskorú gyerekeknek csak nagyon kis százalékát ítélték „iskolaéretlennek”. Ma már a többségük nem felelne meg a 20 évvel ezelőtti kritériumoknak. A becslések szerint az összes gyerek kb. harmadának lesz majd szüksége 13 éves koráig valamilyen terápiás segítségre az iskolai tanulmányok ideje alatt.

### ***Ebben az időszakban nagyon sok változás történik a gyermekek életében:***

- a megszokott közösséget egy új közösség váltja fel,
- megváltozik a napirendjük,
- a családban új elvárásokat, szabályokat, normákat támasztanak velük szemben,
- teljesítmény várnak el tőlük, amit értékelnek,
- új személyek jelennek meg az életükben, kötöttebb életforma,
- kötelező jelleggel kell tevékenykedniük,
- biztonságérzetük meginoghat

## ***Néhány gondolat arról, hogy mit tehet az iskola az átmenet megkönnyítése érdekében:***

- Kezdetben a játékoságból többet mentsen át az óvodai életből.
- Minimálisra kell csökkenteni a kezdeti kudarcok számát.
- A gyermeket elsősorban pszichésen kell előkészíteni az iskolai életre.
- A tanítás/tanulás kezdetén a manipulatív, alkotó tevékenységek kerüljenek előtérbe.
- A játék lehetőségeinek kihasználása.
- Fokozatos áttérés a tanulásra.
- A tanítók keltsék fel a gyermekek tanulás iránti érdeklődését.
- Építsenek a gyermekek megismerési vágyára.

Nem szabad elfelejteni, hogy szeptemberben a gyermek még nem "igazi" elsős (lehet, hogy az előző napokban még óvodába járt), majd az iskolai oktató - nevelőmunka által válik azzá.

A mai iskola kétségtelenül sokat – néha lehetetlent – vár el az óvodából átlépő gyermektől. A sűrűn tagolt órarend, a szabad levegőn történő mozgás hiánya, az állandó (túl) alkalmazkodás és figyelem-összpontosítás kifárasztja, a gyakori értékelés és ítélezés elkedvetleníti a gyerekeket. Az önálló, magabiztos, kiegyensúlyozott óvodások egy részéből csakhamar kimerült, lemaradó iskolás lesz.

Segíteni, támogatni kell, hogy az átmenet minél zökkenő-mentesebb legyen.

***Együtt járhat-e az élmény és a tanulás? Megvalósítható-e a tanórákon az örömmel végzett, önmegvalósítást segítő, élményt nyújtó tanulás? A tevékenységközpontúság biztosítása lehet a válasz.***

A tudás nem pusztán a szóban megfogalmazható ismeretanyag. A játék útján megszerzett, mély, személyiségfejlesztő tudás többnyire később, váratlan élethelyzetekben jön elő. A keresgélésnek, tájékozódásnak, próbálkozásnak, változatos alkalmazkodásnak komoly felnövesztő hatása van.

A játék nem csupán ismeretfejlesztő gyakorlat, hanem a sokoldalúság és a rugalmasság, az alkalmazkodóképesség forrása. Gyarapítja a gyermeki műveltség alkotórészeinek, az élettechnikák, tanulási módok elemeinek tárházát – így és ezzel készít elő a rendszeres ismeretszerzésre, a későbbi élethelyzetek problémáinak, feladatainak megoldására.

Ezért iskolánk fontosnak tartja, hogy a kezdeti szakaszban / 1-2. osztály/, de kiemelten az első félévben minden tanítási napon játékkal fejlesszük tanulóinkat.

Ez a cél részben már megvalósult azáltal, hogy néhány éve bevezettük a kompetencia alapú programcsomagokat.

Ezzel az innovációval a programot nem adaptáló tanítóknak szeretnénk megmutatni, hogyan lehet az alapozó szakaszban tanítva az osztályainkban tanuló gyerekek közötti igen nagy különbségeket csökkenteni, és az eltérő képességeikhez, fejlődési ütemükhöz igazodni.

Annak érdekében, hogy a gyerekek valóban aktív részesei legyenek a tanítási-tanulási folyamatnak, új megközelítésből kell vizsgálnunk az ismeretszerzés, készségfejlesztés folyamatát.

Hagyjunk teret a gyerekek tapasztalásainak, építsünk meglévő ismereteikre, fejlesszük azokat a képességeket és készségeket, amelyeknek a megfelelő fejlettsége után a passzív befogadó tanuló képét az aktív, cselekvő, felfedezni vágyó – és tudó gyermek képének kell felváltania.

***Fejtegetéseinket és javaslatainkat ösztönzésként szánjuk a pedagógusok számára. Fontos, hogy a beavatkozások során mindig az osztály speciális helyzetéből, illetve az egyes tanulók állapotából induljunk ki, és ennek alapján válasszuk ki a megfelelő eljárásokat.***

## **I. A készségfejlesztés főbb területei:**

- ✚ mozgás fejlesztése- pl. izomtónus fejlesztő feladatok, egyensúlygyakorlatok, utánzó játékok
- ✚ ritmusérzék fejlesztése
- ✚ grafomotoros készség fejlesztése
- ✚ térbeli tájékozódás fejlesztése pl. testséma- fejlesztés , az irányok megkülönböztetésének gyakorlása
- ✚ érzékelés, észlelés fejlesztése (hallás, látás, szaglás, tapintás, kinezetikus érzékelés)
- ✚ figyelem fejlesztése
- ✚ emlékezet fejlesztése
- ✚ logikai készség fejlesztése
- ✚ nyelv - és beszéd fejlesztése

## ***II. Játékok, gyakorlatok a készségfejlesztés egyes területeihez***

A mozgásnevelés azt segíti, hogy a gyerek irányítani tudja a testét, gondolatait, érzéseit mozgással (is) ki tudja fejezni. Az éneklő, hangszeren játszó, éneket, zenét hallgató gyerek dallamot, ritmust, harmóniát hoz létre, él át.

A színeket, majd mesék, történetek hangulatát, később alakokat festő, egész testtel végzett mozgásait rajzzal formákban megjelenítő gyerek, érzésekre, hangulatokra, mozgásokra figyel, ezeket ábrázolja. Mindez elengedhetetlen ahhoz, hogy az írás-olvasás-számolás megkívánta absztrakcióhoz eljusson.

### ***✚ A mozgás fejlesztésére irányuló játékok, gyakorlatok***

#### **1. Négykézlábon járás és pókjáras**

Négykézlábon járásban a hát felül van, pókjárasban alul. Járás közben tárgyakat kell a hátukon illetve a hasukon egyensúlyozni.

#### **2. Lábügyesség**

A gyerekek mezítláb vannak, így próbálnak a lábukkal tárgyakat dobozba rakni, ceruzát fogni és rajzolni stb.

### 3. Hát a háthoz

Páros gyakorlat: két-két gyerek háttal áll egymásnak. Hátukkal egy babzsákot tartanak együtt. Így kell leülni, felállni, elindulni valamerre. Vigyázni kell, ne essen le a babzsák!

### 4. Gumiemberke

Párban is végezhető: egyik gyerek ernyedttal fekszik a földön, a másik gyerek „felpumpálja” a gumiemberkét, aki fokozatosan megtelik levegővel, azaz megfeszülnek az izmai. Majd leereszti a gumiemberkét. Csere.

### 5. Biciklizés

Páros gyakorlat. Hanyatt fekvé összerakják a talpukat és bicikliznek. Ha már jól begyakorolták, papírlapot tesznek a talpak közé és úgy kell kerekezni, hogy az ne essen le.

## *A ritmusérzék fejlesztését segítő játékok*

#### 1. Így kell járni

A legjobban bevált forma, amikor a mindnyájunk által jól ismert - *Így kell járni!* -

kezdetű gyermekdalt adaptáljuk játékunkhoz. „Így kell járni, úgy kell járni, csak Petike /Katika/ tudja, hogy kell járni!”

Ezután megismételjük a dalt, s közben úgy járunk, ahogy Peti /Kati/ mutatta:

- állatjárásokban,
- „százlábujárásban”/az előtte haladó bokáját fogva,
- tyúklépéssel,
- fabábként,
- különös ritmusokban.

Addig játszunk, míg ötlet és kedv van hozzá.

#### 2. Névrítmus

A játékot körben ülve/állva játszunk. Az egyik játékos a szomszédjához fordul, és ritmikusan kimondja, hozzá kitapsolja a kérdést: „Hogy hívnak?”- azaz „tá-tá-tá”. A kérdezett ritmikusan kimondja, hozzá kitapsolja a nevét. Mivel a játék körben folyik, mindenkire rákerül a kérdezés és a válaszolás sora is.

### 3. Szívritmus

A gyerekek tegyék tenyerüket a mellkasukra vagy ujjukat a pulzusukra, és próbálják megfigyelni, milyen ritmusban dobog a szívük. Utána egyenként kopogják ki a saját szívritmusukat. Hasonlítsák össze, kié lassabb, kié gyorsabb. Szóltassák meg más-más módon, például hangutánzó szavakkal.

### 4. Hallható ritmusok

Gondolkodjunk csak, mi mindennek van ritmikus hangja: az óra ketyegése, menetelés, esőkopogás, vízcsap csepegése. Próbáljuk ezeket utánozni különböző eszközökkel! Találjunk ki belőlük mesét!

### 5. Add tovább! Ritmustelefon

A gyerekek oszlopban állnak fel /lehet kettőben is/. Az utolsó játékos indít egy ritmust, amit kiütöget az előtte álló vállán. Az előreadja, végül a sor elején álló gyerek visszatapsolja az indított motívumot.

## *A finommotorika - grafomotorika fejlesztését segítő gyakorlatok*

#### 1. Szemezgetés

Kétféle dolgot összekeverünk /gombok, bab, lencse, kukorica stb./. A gyerekek ökölbe zárt kezekkel várják a „rajt” szót, melyre megkezdik a szétválogatást. Amelyik csoport gyorsabban, hiba nélkül válogatott, az nyert.

#### 2. Korongjátékok

A szétszórt korongokat egy kézzel kell felszedni és összegyűjteni. Előbb egyik, majd a másik kézzel. Korongokat rakjanak dobozba két oldalról egyszerre, majd váltott kézzel. Korongok szétrakása tálkából két oldalra. Egyik oldalra a piros, másik oldalra a kék felével.

#### 3. Ujj ügyesítő

Gyerekenként szükséges két tálka vagy pohár és egy csipesz. Az egyik pohárba teszünk valamennyi gyöngyöt. A gyöngyöket csipesszel kell átrakni az üres pohárba.

## 4. Tekercselés

Minden gyerek hurkapálcikára, ceruzára, fakanál nyelére tekerjen fel 2 m hosszú zsineget. Ki a gyorsabb? Ké a legegyszerűsebb tekercselés?

## 5. Libikóka

A gyerekek összeteszik a tenyerüket egyenes ujjakkal. Mindkét kéz középső ujját behajlítják egymás mellett elcsúsztatva, utána körben elfordítják addig, míg a két kéz szembekerül egymással. Vigyázni kell közben, hogy a többi ujj ne kerüljön át az ellenoldalra. Akinek sikerült, az indíthatja a hintát középső ujjainak egyenletes mozgásával.

### ***A térbeli tájékozódás fejlesztését segítő gyakorlatok /testséma, téri irányok/***

A háttérképességek, például a testvázlat érzékelése – amely az ún. *magam-érzés* (Székely György) létrejöttének egyik feltétele – a téri tájékozódás az egész testtel való mozgás gyakorlatainak a segítségével alakul ki, erősödik meg, válik biztonságossá.

A legtöbb forgalomban lévő fejlesztőprogram a téri tájékozódást nem egész testtel, pusztán különböző irányban húzandó vonalakkal, tehát síkban, papíron gyakoroltatja, holott a síkban tájékozódás a téri orientáció fejlődésének utolsó fázisa.

### **1. Navigátor**

Elmagyarázzuk, hogy mi a dolga a repülőn a navigátornak. Ezután mindenki párt választ magának. A pár egyik tagja a pilóta, a másik a navigátor, aki irányítja: pl. egy lépés jobbra, kettő előre. A célt a padlóra rajzoljuk, de a pilóta nem látja, mert be van kötve a szeme.

### **2. Tolljáték**

Páros játék. Csukott szemű társuk egy-egy testrészét érintik meg egy madártollal a gyerekek. Először mondjuk, hogy hol, utána maguktól csinálják. A partner pedig mondja, hogy hol érezte, megnevezve testrészét: arc, nyak, homlok, kézfej, tenyér stb.



### **3. Kövesd a vezért!**

Válasszunk egy vezért a gyerekek közül. A többieknek azt kell tenniük, amit a vezér mond. „A vezér mondja, hogy álljatok a bal lábatokra!”

### **4. Párosítás**

Párosítsanak a gyerekek bal és jobb kesztyűket, cipőket, papírból készült kezeket, lábakat, fent és lent látható dolgokat. /madarak, tengeralattjáró stb./

### **5. Labirintus**

Egyszerű, majd egyre bonyolultabb labirintust rajzolunk krétával a padlóra. Ezen kell végigmenni a gyerekeknek egyenként. Használhatunk csomagolópapírt is.

## *Az érzékelés és észlelés fejlesztése* */hallás, látás, szaglás, tapintás, kinezetikus érzékelés/*

### **1. Hol ketyeg az óra?**

Egy gyereket kiküldünk a teremből. Elrejtünk egy hangosan ketyegő órát úgy, hogy csak hallani lehessen. Hívjuk be a keresőt, aki csendben körbejárja a termet és figyeli az óra hangját. Ha megtalálta, más megy ki.

### **2. Mi változott meg?**

Mindenki jól megfigyeli azt a gyereket, aki a kör közepén nagyon lassan megfordul maga körül. Ezután kiküldjük a szobából, és ott megváltoztat magán valamit. Ismét bejön a körbe, és lassan megfordul. Aki először fedezi fel hogy mi változott meg rajta, az következik.

### **3. Látok valamit**

Az asztalra kiteszünk néhány tárgyat. A tanító az egyik kitett darabról mond néhány jellemző tulajdonságot. A gyerekeknek ki kell találni, hogy melyikre gondolt. Később már egy tanuló is jellemezheti a kiszemelt tárgyat.

#### **4. Tapintás és figyelem**

Két-két darab bármilyen tárgyat elosztunk 1-1 papírzacskóba úgy, hogy mindegyikbe csak egy kerüljön az azonos tárgyából. Két gyereknek odaadjuk a zacskókat. Az első kivesz belőle valamit és megmutatja a másiknak, aki anélkül, hogy belenézne, megkeresi a tárgyat a saját zacskójában. A gyerekek felváltva szedegetik elő a különféle tárgyakat, amíg el nem fogynak.

#### **5. Mit rajzoltam a hátadra?**

Minden gyerek 5-5 kártyát kap különböző ábrákkal /vonalak, alapformák, betűelemek, betűk, számok/. A kártyák ábrái közül hármat-hármat a gyerekek hátára rajzol a tanító, amit az előttük levő 5 kártyából kell kiválasztaniuk. Párban is lehet játszani.

### *A figyelem fejlesztését segítő játékok*

#### **1. Tapsra állj!**

A gyerekek körben járnak. Ha tapsot hallanak, meg kell állni. Aki téveszt, kiesik a játékból.

#### **2. Postásjáték**

A tanító súg egy gyerek fülébe valamit, aki továbbadja. Az utolsó gyerek elmondja, mit hallott.

#### **3. Add tovább!**

A játékosok körben állnak, kezükben egy-egy tárgyat fognak. Tapsra mindig eggyel jobbra adják a tárgyakat. „Vissza!” utasításra gyorsan vissza kell venni az éppen átadottat. Újabb tapsra tovább folytatódhat a játék. Egyéb utasításokban is meg lehet állapodni, hogyha nehezíteni akarjuk a játékot.

#### **4. Mondjuk ketten!**

A játék a szöveg – vers vagy mese – és a gesztus szétválasztására épül. Egyik gyerek mondja a verset, történetet, mesét, társa pedig mögötte áll, és a szövegmondó háta alatt előrenyújtva két kezét, gesztusokkal kíséri a szöveget. A két játszó gyerek számára a szöveg és a gesztus szinkronba hozása igazi összpontosítási feladat.

## 5. Földrengés

A játékosok szemben ülnek egymással, lehetőleg azonos létszámú két sorban. A két széksor között kb. három méter a távolság. Középen áll/sétál a játékvezető és bármilyen szöveget mond folyamatosan. Egyszer csak elkiáltja magát: „Földrengés!” Ekkor a szemben ülőknek helyet kell cserélniük. Mivel azonban a játékvezető is elfoglal egy helyet, egyvalaki kimarad: ő lesz az új játékvezető.

Izgalmasabbá tehetjük a játékot, ha a játékvezető gyakran fűz szövegébe más, hasonlóan kezdődő, megtévesztő szavakat. Ha valaki erre fölugrik és helye őrizetlenül marad, a játékvezető elfoglalhatja!

### *Az emlékezet fejlesztését segítő játékok*

#### 1. Lakberendezés

A gyerekeknek meg kell jegyezni a teremben a fal mellett lévő tárgyak sorrendjét az óramutató járásával megegyező irányban, majd becsukott szemmel el kell mondaniuk.

#### 2. Mi hiányzik?

A játékvezető az asztalra tesz 8-10 tárgyat, amit a gyerekek alaposan megfigyelnek. Ezután az asztalra hajtják a fejüket. Ezalatt a tanító egy-két tárgyat elvesz a többi közül. Adott jelre a gyerekek felemelik a fejüket, s megmondják mi hiányzik.

#### 3. Gyereksor

Tíz gyerek sorba áll. A játékosnak meg kell jegyeznie a sorrendjüket. Ugyanis egy jelre elkezdnek össze-vissza mozogni. Az eredeti helyüket is elhagyják. A játékos feladata visszaállítani őket az eredeti sorrendbe. Nehezíthetjük a gyakorlatot úgy, hogy a mozgásokra is figyelni kell. Aki ügyes, tud válaszolni az olyan jellegű kérdésekre, hogy: „Mit csinált Robi?”

#### 4. Holnap, ha hozzád indulok

Körben ülünk. Az első gyerek azt mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt.” A második azt mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt és egy labdát.” Innentől kezdve mindenki hozzáad a felsoroláshoz valamit.

## 5. Tiltott mozdulat

A gyerekek körben állnak, középen a játékvezető aki lehet gyerek is. A játék elején megbeszélik és bemutatják, hogy milyen mozdulatot nem szabad utánozni. Pl. a kart felemelni. A körben állók mindenben utánozzák a játékvezetőt, kivéve a tiltott mozdulatot. Aki elhibázza, zálogot ad.

### *A logikai készség fejlesztésére irányuló játékok*

#### 1. Fejezd be a gondolatom!

A gyermekeknek a hallottat, a tanító által elkezdett gondolatot kell befejezniük.

pl. Télen hideg van, nyáron...

- A kutya ugat, a macska...
- A gyurma puha, a kő...
- A kocka szögletes, a labda...
- A mi utcánk keskeny, a főutca az...
- A rózsza szára vékony, a fa törzse...
- A szőnyeg lent van, a csillár...
- A kutyának négy lába van, a csirkének...
- 3 után jön a ...
- 3 és 5 között van...
- A 3 az szám, a b az
- A 6 az páros szám, a 9 az...

#### 2. Kakukktojás

Az előbbi játék azon változata, mikor a sorba oda nem illő szót, a kakukktojást kell a gyermekeknek megtalálni.

Pl:

- alma, körte, spenót, barack
- 2, 4, 7, 8
- és egyéb számsorok
- formák
- nagyság
- sík-tér

- óra, földgömb, kerékpár, hullahopp karika
- kutya, ló, tehén, bagoly
- fekete, zöld, lilla, sárga
- tej, tea, fagyi, kakaó
- teherautó, gördeszka, kerékpár, busz
- hajás baba, pöttyös labda, füzet, lego
- gitár, kalapács, hegedű, zongora
- karkötő, nyaklánc, cipő, fülbevaló

### **3. Hol járunk, mit csinálunk?**

A tanító mond egy fogalmat vagy főnevet:

- gyógyszertár
- vasalás
- erdőben
- piac
- kettő

A gyerekeknek olyan szavakat kell mondani, amelyek kapcsolódnak ehhez a fogalomhoz. Az a gyermek, aki sokat gondolkodik, vagy már hallott szót mond, kiesik.

### **4. Rakjuk össze együtt!**

A tanító felsorolja a „részeket”, s a gyerekek megnevezik az „egészet”.

– Azt mondja a tanító: pikkely, uszony, fark – a gyerek mondja: hal.

– Azt mondja a tanító: lábak, szőr, ugar – gyerekek mondják: kutya.

(A „részek” lehetnek tulajdonságok, az „egészhez” kapcsolódó cselekvések, fogalmak is.)

### **5. Szedjük szét együtt!**

Másik változata, amikor a tanító az „egészet” nevezi meg, s a gyermekeknek kell a „részeket” megnevezni. A gyerekek ülhetnek körben, de maradhatnak a helyükön a padban is.

Játszható babzsákkal, de kacsintással, keresztnév bemondásával is az írni-olvasni tudó gyermekek számára alkalmas kooperatív csoportban való játékokra is. Váltójelek alkalmazhatóak pl.: taps, koppantás, csettintés.

## *A nyelv és beszéd fejlesztését segítő játékok*

### **1. Mit visz a kishajó?**

Alapváltozata közismert. „Mit visz a kishajó i-vel?” – kérdezi a játékvezető, és a gyerekeknek addig kell i-vel kezdődő szavakat sorolniuk, amíg csak győzik. Kisiskolásoknál felhasználhatjuk:

- hangtechnikai gyakorlatként: problémás ejtésű hangokat adunk meg kezdőhangként, és megpróbálunk ügyelni ezek helyes képzésére,
- memóriafejlesztésre: úgynevezett „ismétlős” játékkal kapcsolva: mindenki megismétli az utolsónak elhangzott szót, mielőtt hozzátenné a magáét.

### **2. Robotparancsnok**

Szótagolva mondunk utasításokat, mint egy robot, és a gyerekeknek el kell végezniük, amit mondtunk. A szokásosnál kicsit nagyobb, kb. 2 mp-es szüneteket tartunk, hogy nehezítsük a gyerekek dolgát.

Példa: E-meld fel a jobb ke-ze-det! Járd kö-rül a ter-met tör-pe-já-rás-ban!

### **3. Titkos nyelv**

Kétszótagos szavakat mondunk, de a szótagokat felcseréljük. Először lehet csak állatneveket, hogy könnyebb legyen. Pl.: tya-ku, ba-li, ca-ci, majd kiterjesztjük a készletet.

### **4. Minden szóra egy pálcika**

Mondunk egy mondatot.

A gyerekeknek annyi pálcikát kell egymás után lerakniuk, ahány szót hallottak.

### **5. Megy a mese vándorútra**

Körben ülünk, egyik gyereknél labda van. Elkezd egy mesét vagy történetet, majd két-három mondat után a kezében lévő labdát odadobja valakinek – most az folytatja a mesét, majd ő is továbbdobja másnak a labdát – s ezzel átadja a mese fonalát. Aki nem tudja elkapni a labdát vagy folytatni a mesét, zálogot ad. A zálog kiváltása is történhet mesébe ágyazott feladattal.

### ***III. Család, óvoda, iskola, gyerek***

A pedagógusnak szüksége van a saját szakmai tapasztalata mellett a család segítségére is, hisz a családok megismerése megadja a nevelőmunka hátterét

Ez történhet családlátogatás, közös kirándulás, óvodai beszélgetés, családi hangvételi szülői értekezlet alkalmával. Megnyugtató, ha a szeptemberi tanítás előtt megismerkedhetnek egymással, és a szülők az első napoktól bizalommal fordulhatnak az új nevelőhöz.

Sokszor előfordul, hogy az elsősök még visszajárnak a közeli, kedves óvodájukba. Szívesen és ötletesen játszanak a nagyobbakkal, és kölcsönösen örülnek egymásnak. Ezt az óvodai nevelés nagy eredményeként könyvelhetjük el.

Később az iskolai kapcsolatok megszilárdulnak, a gyerekek és a tanító közelebb kerülnek egymáshoz, és a baráti kapcsolatok is ott alakulnak ki. Az iskola és a gyermek természetes érése változásokat hoz létre a gyermeki igényekben és megnyilvánulásokban, és ezeket már ott kell jól kezelni, formálni.

Az első osztályosoknak nagyon nagy szükségük van a naponta jelenlévő mesemondásra, a sok szabad levegőn való mozgásra, rajzolásra, festésre, mintázásra, éneklésre. Csak ezek mellett halad jól az írás, az olvasás, a számtan tanulása. A változatosság, az érzékszervek sokféle foglalkoztatása itt még elemi igény. Ugyanígy szükséges a képi gondolkodásmódra való támaszkodás is. A figyelem fokát és terjedelmét pedig jól kell bemérni, az életkorhoz és az adott tevékenységhez viszonyítva.

A pihentetés nélküli egyforma negyvenöt perces órák sok gyermek számára haszontalanok és kibírhatatlanok.

Amennyiben a fent említett feltételek megvannak, könnyebb az átmenet.

Ha nincsenek, és a magára maradt kisgyerek kemény vagy túlzó, sürgető követelményrendszerbe ütközik, nagy csalódás éri. Elbizonytalanodik és hamarosan lemond a sikeres teljesítményről.

*IV. Az iskolai tevékenységek az átmenet segítésére*

IDŐ	TEVÉKENYSÉG	SZEMÉLYEK
IX.	Évnyitó: az elsősöket ünnepélyesen fogadják a nyolcadik osztályosok	tanítók-szülők
X.	A óvoda-iskola átmenet sikerességét elősegítő bemeneti mérés és a ráépülő fejlesztési lehetőségek feltárása. DIFER-mérések elvégzése	tanítók, fejlesztő pedagógusok
XI.	Folyamatos fejlesztés, felzárkóztatás	tanítók, fejlesztő pedagógusok, gyógypedagógus
XII.	Elsősök avatása a Beethoven- ünnepélyen	tanítók / tanárok
I.	A fejlődés értékelése	tanítók, fejlesztő pedagógusok
II.		
III.	Összevont szülői értekezlet az óvodában	igazgató
IV.	Első osztályosok beíratása	titkárság
V.	A nagycsoportosok látogatása az 1. évfolyamon 1. évfolyam névsorának közzé tétele	tanítók-óvónők igazgató
VI.	1. évfolyam szülői értekezlet osztályonként	tanítók
VII.		
VIII.	Családlátogatás	tanítók



**A sikeres munkához mindenki figyelmébe ajánljuk Rudolf Steiner gondolatait:**

A gyerekek, a fiatalnak arra van szüksége, hogy tisztelettel fogadjuk, szeretetben felneveljük, szabadságban elengedjük.

Tisztelettel, mert önálló, szuverén lény, akinek – mint mindannyiunknak – dolga van a földön; szuverén akkor is, ha hosszú évekig magához az életben maradáshoz is másokra van szüksége.

Szeretetben, mert e nélkül képtelen kibontakoztatni azt, ami lehetőségként jelen van benne, és szabadságban elengedve, mert nem a felnevelő szülő, pedagógus érzelmi szükségleteinek a kielégítése a dolga, hanem a saját életét fontos formálnia.

**JÓ JÁTÉKOT!**