

1. számú melléklet: TÁJÉKOZTATÓ ÉS BELEEGYEZŐ NYILATKOZAT

Az ELTE-MTA Lendület Adaptáció Kutatócsoportunk „A hatékony alkalmazkodás kulcsfontosságú elemei kihívást jelentő környezetben” című kutatás keretében élmény-alapú kiscsoportos játékokkal fejleszti a gyerkőcök adaptációs készségeit (<https://www.ppk.elte.hu/content/big-data-a-jateklaborban.t.41240>).

A vizsgálatok során a gyermekek mozgását hétköznapi helyzetekben **szabad játék és játékos feladatok** (pl. állás, sétálás, ugrás, dobás, tánc, egyensúlyozás) közben mérjük. A méréshez egy, a gyermek által felvett övön és egy plüss állatban (aprócska: 3cm x 3cm-es, 25 grammos) készüléket helyezünk el, mely mozgásukat méri. Az általunk mért adatok mellett az óvodapedagógusok által végzett képességmérés és tevékenység-területek összesített adatait is be tervezzük vonni a már név nélkül végzett összehasonlító elemzésekbe. A vizsgálat eljárását az ELTE PPK Kutatásetikai Bizottsága jóváhagyta (engedély szám: 2018/218).

Célunk, hogy jobban megismerjük a gyermekek játék során jellemző társas viselkedését és ennek mozgató rugóit. A felvett adatokat összesítő adatbázisban nem neveket, hanem kódolt azonosítókat használunk. A játék során mutatott készségek felmérését az Obimon Systems által biztosított rendszer segítségével végezzük. A mérési adatokat kizárólag tudományos kutatási célokra és a gyermekek fejlesztését célzó statisztikai modellek készítése céljából használjuk fel.

Kérjük, amennyiben hozzájárul, hogy gyermeke részt vegyen a vizsgálatban, az Igen-t karikázza be a lap alján! A kutatásban való részvételre adott engedélyét bármikor visszavonhatja, a részvételtől a kutatás bármely pontján, illetve annak befejezése után is elállhat és töröltheti az adatait. Szülői beleegyezés esetén gyermekét életkorának megfelelően tájékoztatjuk, és csak az ő szóbeli beleegyezése esetén vonjuk be a vizsgálatba.

Amennyiben kérdésük merülne fel, az alábbi elérhetőségeken készséggel állunk rendelkezésükre:

Segítségüket megköszönve, tisztelettel:



elte | ppk

Veres-Székely Anna, egyetemi tanár, az [MTA-ELTE Lendület Adaptáció Kutatócsoport](#)

és az ELTE Pszichológiai Doktori Iskola Magatartápszichológiai Programjának vezetője

Mobil: 06/20/466-4554, szekely.anna@ppk.elte.hu

ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Kar, Pszichológiai Intézet, 1064 Budapest, Izabella u. 46.

BELEEGYEZŐ NYILATKOZAT

Kérjük, a lap alján „Igen.” vagy „Nem.” bekarikázásával és aláírásával fejezze ki döntését:

Alulírott (email cím:.....)

kijelentem, hogy önként hozzájárulok ahhoz, hogy gyermekem részt vegyen a Prof. Veres-Székely Anna (ELTE, Pszichológiai Intézet) által vezetett vizsgálatban. A vizsgálat előtt, annak jellegéről kielégítő tájékoztatást kaptam. Hozzájárulok ahhoz, hogy a vizsgálat során a gyermekemről felvett, személyes adatokat nem tartalmazó, azonosítására nem alkalmas mérési adatok más kutatók számára is hozzáférhetőek legyenek. Hozzájárulok ahhoz, hogy ezeket az adatokat az Obimon Systems Kft. (www.obimon.hu) és az MTA Lendület programjának keretében támogatott Adaptáció Kutatócsoport közös kutatás keretein belül kezelje és kizárólag a gyermekek fejlesztését célzó statisztikai modellek készítése céljából a későbbiekben felhasználja. Tudomásul veszem, hogy a vizsgálat eredménye nem szolgál diagnosztikus célokat, nem orvosi zárójelentés jellegű.

Fenntartom a jogot arra, hogy a vizsgálat során annak folytatásától bármikor elállhassak. Ilyen esetben a gyermekemmel kapcsolatos addig felvett adatokat törölni kell.

A gyermek neve:, születési dátuma:(év).....(hónap).....(nap)

Engedélyezem, hogy gyermekem részt vegyen a kutatásban:

Igen. / Nem

szülő aláírása

Hozzájárulok ahhoz, hogy az adatfelvétel során gyermekemről videófelvétel készülhet, melyet kizárólag a kutatás vezetői nézhetnek vissza.

Igen. / Nem

szülő aláírása

Kelt: 20 év hó nap

2. számú melléklet: Tanári értékelés

Kérlek jellemezd a gyerekeket az alábbi szempontok szerint, a megfelelő piktogram kiválasztásával!

1. Mennyire szorgos?

2. Milyen mértékben követi a szabályokat, feladatok utasításait?

gyerek1     

    

gyerek2     

    

gyerek3     

    

gyerek4     

    

gyerek5     

    

gyerek6     

    

gyerek7     

    

gyerek8     

    

gyerek9     

    

gyerek10     

    

3. számú melléklet: A forgatás feladatáról készült videó elemzésének instrukciói

„Figyelmesen nézd végig az óvodás és iskolás csoportról készült videót és válaszd ki az egyes feladatokban a szerinted leggyorsabban, legtöbbet forgató gyermek, és a leglassabb, legkevesebbet forgató gyermek tekintetében.

Kérlek, válaszold meg az alábbi kérdéseket az ÓVODÁS CSAPAT-ra vonatkozóan!

Ki volt a leggyorsabb az egyes feladatokban?

1. feladat
2. feladat
3. feladat
4. feladat

Ki volt a leglassabb az egyes feladatokban?

1. feladat
2. feladat
3. feladat
4. feladat

Kérlek, válaszold meg az alábbi kérdéseket az ISKOLÁS CSAPAT-ra vonatkozóan!

Ki volt a leggyorsabb az egyes feladatokban?

1. feladat
2. feladat
3. feladat
4. feladat

Ki volt a leglassabb az egyes feladatokban?

1. feladat
2. feladat
3. feladat
4. feladat”

4. melléklet: Manó mese vázlat – 'Manó Olimpia'

Játékok sorban:

- 1., Szobortánc 1 (Szederinda)
- 2., 1 perc Feldobás
- 3., fél perc elkapós, gyakorlás
- 4., fél perc elkapós verseny
- 5., fél perc elkapós kicsit dobj, gyakorlás
- 6., fél perc elkapós kicsit dobj verseny
- ((7., fél perc elkapós nagyot dobj gyakorlás
- 8., fél perc elkapós nagyot dobj verseny)) - ezek nem sikerültek, túl alacsony a plafon
- 9., szobortánc 2 (Taylor Swift - Shake it Off)

- A manók a földön töltött idő alatt sok helyen jártak, újdonságokat találtak, sok mindent ellestek az emberektől.

- *Kérdés:* Fel tudtok sorolni olyan dolgokat, amiket szerintetek a manók saját bolygójukon még nem láttak, így itt a Földön, az emberektől látták először?
- A manók Olimpiai versenyt szerveznek, hiszen még ilyen sem volt nálunk. Ti közösen neveztek a versenybe manóitokkal. Mi az az olimpia? Milyen sportágak vannak?
- a manók megúgják a kv-nek, hogy kivel szeretnének lenni a versenyben: 'Ti mostantól egy csapat vagytok', vegyétek fel a varázskarkötőt
- **(Szobortánc1)** Az olimpia nyitóünnepségén a manók veletek együtt táncra perdülnek. De vigyázzatok, ha megáll a zene, abbamarad a tánc és mindenkinek meg kell dermednie. Ha újra halljátok a zenét, bulizzatok tovább.
- **(csak feldobás 1 perc)** A nyitóbuli után a manók először bemelegítenek egy kis repüléssel. De mivel nincs szárnyuk, nektek kell segíteni nekik a magasba szállni. Dobjátok fel a manókat!
- A manók azt súgták nekem, hogy már nagyon sokszor leestek és fájt nekik, mostantól amikor csak tudjátok, kapjátok is el a manókat!
- **(elkapás fél perc gyakorlás)** Az első versenyszámban az a manó ügyes, akit barátja minél többször a levegőbe repít és el is kap. Most gyakoroljátok egy kicsit.
- **(elkapás fél perc verseny)** Most indul a verseny! Számoljátok meg, hogy hányszor örül a manótok, azaz hányszor kaptátok el őket.

- **(elkapás fél perc kicsit dobj gyak)** Az olimpia helyszínét sasmadarak lepték el. Nézzetek csak fel az égre! Ennek ellenére nem fújhatjuk le a versenyt, úgyhogy most a második versenyszámban az a manó ügyes, akit minél alacsonyabbra repít barátja és el is kapja utána. Próbáljátok ki!
- **(elkapás fél perc kicsit dobj verseny)** Most indul a verseny. Számoljátok meg, hogy hányszor örül a manótok amikor elkapjátok őket.
- (- **(elkapás fél perc nagyot dobj gyak)** A harmadik versenyszámban az a manó ügyes, akit minél magasabbra repít barátja úgy, hogy utána el is kapja. Gyakoroljátok a manótokkal.
- **(elkapás fél perc nagyot dobj verseny)** Most indul a verseny)
- **(szobortánc2.)** A verseny végén a manók közösen ünnepelnek, mert megtarthatták első Olimpiájukat! Bulizzatok Ti is velük, hiszen nélkületek nem sikerülhetett volna nekik. Ha indul a zene, táncoljátok a manókkal ahogy csak jól esik. De vigyázzatok, ha megáll a zene, nem szabad táncolni kővé kell dermedni. Ha újra meghalljátok, táncoljátok tovább.

Végén:

- Melyik feladat tetszett?
- Melyik zene tetszett?
- Mit tudtok az olimpiáról, milyen sportágak vannak?

5. számú melléklet: A manóforgatás vizsgálati alkalomról készült mesés forgatókönyv

1. RAM-SAM-SAM 1. (5perc)

CÉL: adatgyűjtés és kipróbálni az új PLAY konzolt

Történet: A manók bolygójáról eljöttek az öreg Yodák, hogy megnézzék ezt a csodálatos ram-sam-sam dalt, amiről a kis manók mindig mesélnek... Megmutatjátok nekik?

1. Hogy is volt? (emlékeztető és bemelegítés)
 - Először emeljük a magasba a manókat és dülöngélünk velük jobbra-balra. ("Egy kis dal szól, Marokkóból")
 - Amikor azt halljátok "Ram Sam Sam", döntögessétek magatok előtt a manókat jobbra-balra.
 - És mi a manók kedvenc része? A "Guliguligulira"! Itt forgassuk a manókat, amilyen gyorsan csak tudjuk. Mintha előre bukfenceznének a kezünkben.
 - Az "Árábi Árábi"-ra pedig ugorjatok terpeszbe és lógassátok a manót a lábatok közé. Akkor indulhat zenére? Vigyázzatok, mert a zene trükkös és egyre gyorsul! Készen álltok?
2. PLAY feladat indítása, ami lejátsza a zenét és időbélyeget tesz az adatokhoz.

Új játék 1. SZÍNVARÁZSLÓ (5perc)

Történet: Színfogócskát már sokszor játszottunk, de most AZT FOGJUK JÁTSZANI, HOGY A MANÓKKAL MI FOGJUK ODAVARÁZSOLNI A SZÍNEKET! Számoljátok meg, hogy hány úrkapszulát tudtatok a saját színetekre elvarázsolni.

1. PLAY feladat indítása, ami ezt csinálja: az elején a lámpák fehérén égnek, de ha odamegy a manójával, a saját színére változik. Ha egy már színes lámpához megy oda, az arra a színre vált, amilyen színű manóval varázsolták...
2. Most úgy varázsoljuk színeket, hogy minden alkalommal, amikor elvarázsoltatok egy úrkapszulát, szaladjatok vissza középre..

Új játék 2. SZÉDÜLÉSI VERSENY (5-10perc) – FORGATÁSI FELADAT

Történet: Aki a leggyorsabban forgatja a manót az öreg YODÁK szerint, az lufiban részesül
Gyakorlás: MOST FORGASD A MANÓT MINÉL GYORSABBAN ELŐRE!
PLAY feladat indítása Time Stamp-et indít és állítható az ideje (pl. 30 sec).

1. Gyakorlás: MOST FORGASD A MANÓT MINÉL GYORSABBAN HÁTRA!
PLAY feladat indítása...
2. Verseny: MOST FORGASD A MANÓT MINÉL GYORSABBAN ELŐRE!
PLAY feladat indítása... Az öreg Yodák tanácskoznak és megsegítik a k. vezetőnek, hogy ki forgatott a leggyorsabban...
3. Verseny: MOST FORGASD A MANÓT MINÉL GYORSABBAN HÁTRA!
PLAY feladat indítása... Az öreg Yodák tanácskoznak és megsegítik a k. vezetőnek, hogy ki forgatott a leggyorsabban...

Új játék 3: MEMORY

CÉL: Memory feladat által mérni a memória, proszociális, inhibíció képességeiket (Ebben a helyzetben nehezített, körönként egy itemmel folyamatosan emelkedő szekvenciákat fognak kapni egyénenként a gyerekek, melyek megoldásában, egy ticket-alapú, segítségnyújtási rendszer szerint segíthetnek majd társaik.

Történet:

Meséltem az Öreg Yodáknak, hogy mennyire ügyesek voltatok a múltkor és hogy mindig tovább akartok menni a feladatokban. Képzeljétek el mit mondtak nekem! Azt mondták, hogy most akkor egy mééég nagyobb kihívás elé fognak Titeket állítani, amiben igazán megmérettethettek. Ráadásul, ha az Úrkutya szerint szófogadóan és helyesen oldjátok meg, a legügyesebbetek 6 ürgombócot adhat a manóknak! Emlékeztek arra a feladatra, mikor döntögetni kellett a manókat a megfelelő sorrendben? (Ha úgy van, elismétlem) Azt is mondták nekem az Öreg Yodák, hogy nem szeretnének igazságtalanok lenni, így egyszer-egyszer segíthettek egymásnak, de csak ha van nálatok egy varázsjegy! (Mindenki választhat egy varázsjegyet) Ezeket a varázsjegyeket odaadhatjátok társatoknak, aki csak ezután segíthet nektek, de csak egyszer!

1. Nehezített Memory feladatok elindítása
2. Adott gyermekenként egy 4, 5, 6, 7 maximum 8 ítemes szekvencia sorozat lejátszása
3. Jegyzőkönyvezni, hogy ki kinek adott jegyet, kinél van a játék végén a legtöbb jegy
4. Megkérdezni hogy szerintetek ki érdemli meg az első helyet és mi alapján.

RAM-SAM-SAM 2 inhibition. (5perc) EZT MÁR CSAK A NAGYOKKAL!!!

CÉL: adatgyűjtés és kipróbálni az új PLAY konzolt: inhibition a ram-sam-sam zenével

STORY: Most újra eljátszuk a RAM-SAMSAM-ot, de figyeljete csak? A zenét néha elvarázsolja egy láthatatlan erő, és akkor bizony a táncban is meg kell állni. Tehát addig táncolunk, amíg a zene szól, de ha elnémul, akkor szoborrá dermedünk, amíg meg nem halljuk újra!

PLAY feladat indítása, ami lejátsza a zenét és időbélyeget tesz az adatokhoz.