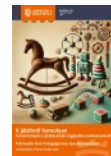





## A játék mint gyógypedagógiai fejlesztő és diagnosztikai eszköz



Vida Gergő

Soproni Egyetem Benedek Elek Pedagógiai Kar, Neveléstudományi és Pszichológiai Intézet,  
PhD., egyetemi docens  0000-0002-1685-8998

### KEYWORDS

- *special education*
- *development*
- *games*
- *inclusive*
- *diagnostics*

### KULCSSZAVAK

- *gyógypedagógia*
- *fejlesztés*
- *játék*
- *inkluzív*
- *diagnosztika*

### ABSTRACT

**Play as a Developmental and Diagnostic Tool in Special Education** | Educational toys play a key role in promoting different areas of children's development, including the cognitive, physical, social, and emotional aspects. These toys are designed to promote learning and skill acquisition in a playful manner, satisfying children's natural curiosity. Research shows that developmental and diagnostic toys can help develop basic skills, such as language and motor development and social interaction. Appropriate toys in special education development can enable the early identification of divergent and atypical developmental pathways while strengthening parent-child relationships. An inclusive toy design is essential to ensure that all children, including those with different developmental needs, have access to experiences in an equitable and effective way. Diagnostic toys are particularly important in special educational development and education, as they help assess different skills and cause less anxiety during the assessment process. In conclusion, educational and diagnostic toys are effective tools for promoting children's learning and development. In the future, the design of these toys should pay particular attention to inclusivity and the role of caregivers. However, the first step is to rethink the conceptual definitions and classifications.

### ABSZTRAKT

Az oktató-fejlesztő játékok kulcsfontosságú szerepet játszanak a gyermekek különböző fejlődési területeinek előmozdításában, beleértve a kognitív, fizikai, szociális és érzelmi aspektusokat. E játékok célja, hogy játékos módon segítsék a tanulást és a készségek elsajátítását, kielégítve a gyermekek természetes kíváncsiságát. A kutatások szerint a fejlesztő és diagnosztikus játékok segíthetnek az alapvető készségek fejlesztésében, így elősegítik a nyelvi és motoros fejlődést, valamint a szociális interakciókat. Az adekvát játékok a gyógypedagógiai fejlesztésében lehetővé tehetik az eltérő és atipikus fejlődési utak korai felismerését, mindezt a szülő-gyermek kapcsolatok erősítésével. Az inkluzivitásra törekvő játéktervezés elengedhetetlen, hogy minden gyermek, beleértve az eltérő fejlődéssel küzdőket is, méltányos módon és minél hatékonyabban élményekhez jussanak. A gyógypedagógiai fejlesztésben és nevelésben a diagnosztikai játékok különösen fontosak, mivel segítenek a különböző készségek felmérésében és a kevésbé okoznak szorongást az értékelési folyamat alatt. Összefoglalva, az oktató-fejlesztő és diagnosztikus játékok hatékony eszközei a gyermekek tanulásának és fejlődésének előmozdításának, és a jövőben elengedhetetlen, hogy e játékok tervezésében kiemelt figyelmet kapjanak az inkluzivitás és a gondozók szerepe. Első lépés azonban a fogalmi lehatárolás és a rendszeres átgondolása.

## A fejlesztő és gyógypedagógiai játékok fejlődésének történeti aspektusa

A fejlesztő és diagnosztikai játékok története a gyógypedagógiai nevelésben-oktatásban a játéknak a fogyatékkal élő gyermekek tanulásában és értékelésében betöltött szerepének megértésében bekövetkezett fejlődés tetten érhető, több esetben a gyermekkép változásával összhangban (Magyar, 2018). Ezt a diskurzust különböző nemzetközi perspektívák alakították, kiemelve a játék, mint terápiás és oktatási eszköz fontosságát.

Történelmileg jól megalapozott a játéknak, mint a gyermeki fejlődés létfontosságú összetevőjének elismerése. A játék nemcsak természetes tevékenység a gyermekek számára, hanem olyan kritikus médiumként is szolgál, amelyen keresztül felfedezik környezetüket, szociális készségeiket fejlesztik és kognitív képességeiket fejlesztik. A játék jelentősége a sajátos nevelésben az évek során egyre nagyobb teret nyert, különösen mivel a kutatások bebizonyították, hogy a játék hatékonyan segíti a fogyatékkal élő gyermekek tanulását és fejlődését (Delgado et al., 2006). Kutatással igazolt, hogy a megkésett fejlődéssel küzdő gyermekek gyakran hosszabb ideig igényelnek sajátos, gyógypedagógiai fejlesztést, ami kiemelheti a játékba integrálható hatékony diagnosztikai eszközök relevanciáját (Delgado et al., 2006).

A technológiai fejlődés tovább alakította a fejlődési és diagnosztikai játékok rendszerét. Olyan innovációk következtek be, mint a robotjátékok és a kiterjesztett valóság (Aknai & Fehér, 2021), hogy javítsák akár a sajátos nevelési igényű gyermekek játékélményeit. Az IROMEC projekt például robotjátékokat fejlesztett ki, amelyek célja a szociális interakció és a kommunikációs készségek előmozdítása az autizmussal élő gyermekek körében (Ferrari et al., 2009; Robins et al., 2012). Ezek a játékok többféle oktatási és terápiás célt szolgálhatnak, lehetővé téve a különböző fejlődési területeket célzó, személyre szabott fejlesztést, előremozdítva akár a méltányosságot is (Varga, 2015). A technológia felhasználása a gyógypedagógiai oktatásban akár tendenciaként is értelmezhető.

Emellett a szakirodalomban hangsúlyt kapott a gondozók és a pedagógusok szerepe a megfelelő játékok kiválasztásában. A kutatások szerint a játékok minősége és megfelelősége jelentősen befolyásolja a gyermekek fejlődési eredményeit (Dağaçan, 2023; Hashmi, 2023). Ez rávilágíthat a szülők, pedagógusok, gyógypedagógusok és további szakemberek közötti együttműködés fontosságára a gyermekek egyéni igényeihez és fejlődési céljaihoz igazodó játékok kiválasztásában.

A fejlesztő és diagnosztikai játékokkal kapcsolatos nemzetközi diskurzus a speciális oktatásban szintén a befogadást és a méltányosságot és inkluzivitást (Varga, 2015) hangsúlyozza. Kutatással igazolták, hogy a látássérült gyermekek

látó társaikkal együttműködő játékokban vehetnek részt a kiterjesztett játékok használatával, ami azt mutatja, hogy a játék képes lehet áthidalni a fogyatékossgal élő és ép társaik közötti szakadékokat (Verver et al., 2019).

A fejlesztő és diagnosztikai játékok története a gyógypedagógiai oktatásban sokkal bővebb, mint aminek részletes bemutatására jelenlegi fókuszunk lehetőséget adhat, de talán ez a rövidebb áttekintés is tükrözheti a játék, mint diagnosztikai és fejlesztési eszköz jelentőségének súlyát. A technológia integrálása, a minőségi játékválasztás hangsúlyozása és az inkluzivitás előtérbe helyezése olyan kulcsfontosságú témák, amelyek a nemzetközi diskurzusban is megjelentek. További kutatásokkal egyértelműsíthető lehet, hogy a játék továbbra is a fogyatékkal élő gyermekek oktatási gyakorlatának alapvető szempontja maradhat, értékes lehetőségeket biztosítva a tanuláshoz, fejlesztéshez és diagnosztikához.

### A tanulmány főbb kérdésvetései

A tanulmány több kérdésre keresi a választ az oktató-fejlesztő játékok lehetséges hatásaival kapcsolatban, de nem a hatás-beválás vizsgálat, hanem a feltételezett hatásmechanizmus alapján. Az egyik központi kérdés tehát, hogy ezek a játékok hogyan támogathatják a gyermekek kognitív, fizikai, szociális és érzelmi fejlődését, és milyen tényezők teszik hatékonná őket ezen területeken a szerzők és fejlesztők meglátása szerint. Mindez azért releváns, mert a gyógypedagógia tudományterületén is érvelhető az eszköz és a módszer elkülönítése. Valójában a fejlesztő folyamatok, módszertanok a magyar gyógypedagógiai rendszeren belül kevésbé kerültek a tudományosság fókuszába vagy éppen hatás-beválás vizsgálat céljává (Csányi et al., 2023). Erőforrásaink tekintetében azonban fókuszunkat most arra irányítjuk, hogy egyáltalán miképpen lehetne annak fogalmát meghatározni, hogy *fejlesztő és/vagy diagnosztikai játék*.

Továbbá vizsgáljuk, hogy a technológiai fejlesztések, melyek napjainkat jelentősebb mértékben meghatározzák, miként segíthetik a játékok révén a fejlődési elmaradások korai felismerését és a szülő-gyermek kapcsolatok erősítését.

A méltányosság szempontjának (Varga, 2015) beemelése az elemzési keretbe biztosíthatja, hogy az eltérő fejlődési gyermekek is részesülhessenek az oktatójátékok előnyeiből és az esetleges diagnosztikai folyamatok során ne szenvedjenek el további hátrányokat eltérő fejlődési útjuk miatt. Kutatásunk relevanciáját az is erősíti, hogy a gondviselők és akár a szakemberek is a megfelelő eszköz kiválasztásában támpontot kaphatnak a tervezett céljaikhoz.

Kérdéseink megválaszolásához ebben a tanulmányban a dokumentumelemzés módszertanának alkalmazása mellett döntöttünk, a kapott eredmények korlátozott kiterjeszhetőségének elfogadásával. Mindezt azonban első lépésnek

szánjuk, mely lehetőséget nyújt arra, hogy később akár célzottan is és sokkal átfogóbban közelíthessük majd a *játék* témakörét és fogalmi rendszerét. A dokumentumelemzés szisztematikus megközelítése segítségével különböző forrásokból, például tudományos cikkekből és oktatási jelentésekből nyertünk jelenleg betekintést arról, hogy mit érthetünk a gyógypedagógia területén játék alatt. Ez a módszer támogatja a tematikus elemzést, amely lehetővé teszi, hogy mintákat és közös témákat azonosítsunk a különböző dokumentumok között. Ray és Sikdar (2023) hangsúlyozták, hogy ez a szisztematikus elemzési folyamat segít átfogó képet nyújtani az oktatási gyakorlatokról, míg García-García (2023) rávilágított a különböző perspektívák integrálásának jelentőségére az inkluzív oktatásban. Összességében a dokumentumelemzés alkalmazása támogatja az oktató-fejlesztő játékok és a diagnosztikai eszközök szerepének alaposabb megértését a gyógypedagógia területén is, segítve a hatékonyabb fejlesztési és diagnosztikai megközelítések kialakítását.

### A kutatás módszertana

A dokumentumelemzés módszertana olyan szisztematikus megközelítés, amelyet a különböző nyomtatott és elektronikus dokumentumokból származó információk áttekintésére, értékelésére és szintetizálására használhatunk (Csíkos, 2020). Ez a módszer adekvát lehet a neveléstudományban is, beleértve a játéknak, mint diagnosztikai és fejlesztési eszköznek a speciális oktatás területén történő fogalmi lehatárolásában. A dokumentumelemzés lehetővé teszi a kutatók számára, hogy a források széles köréből, többek között tudományos cikkekből, jelentésekből és oktatási anyagokból gyűjtsenek betekintést, ezáltal átfogó képet nyújtva a témáról.

A dokumentumelemzést továbbá a szisztematikus jelleg jellemzi, amely magában foglalja a vizsgált dokumentumok tartalmának, kontextusának és következményeinek alapos vizsgálatát. Ray és Sikdar hangsúlyozzák, hogy ez a módszer magában foglalja a dokumentumok gondos értékelését, hogy értelmes következtetéseket lehessen levonni az oktatási gyakorlatokról (Ray & Sikdar, 2023). Ezt az állítást támasztja alá munkájuk, amely a dokumentumelemzés szisztematikus eljárását tárgyalja oktatási kontextusban. Mindez gyógypedagógiai fókuszról is releváns lehet számunkra.

Továbbá a dokumentumelemzés rugalmassága lehetővé teszi a különböző nézőpontok bevonását, ami a speciális oktatás kontextusában elengedhetetlen. A különböző dokumentumok elemzésével a kutatók megragadhatják a játék sokrétű természetét és annak a korábbi terminológia alapján a „*fogyatékossgal élő*” gyermekekre gyakorolt hatását. A méltányosság (Varga, 2015) és az

inkluzív oktatás igénye is beemelhető a dokumentumelemzésbe (García & García, 2023), melyet a XXI. századi gyógypedagógia aspektusából nélkülözhetetlenek véltünk.

Összefoglalva, a dokumentumelemzés megfelelő módszertani eljárás lehet a játék, mint diagnosztikai és fejlesztési eszköz meghatározására a gyógypedagógiai oktatásban, mivel szisztematikus megközelítést alkalmaz és képes szintetizálni a különböző perspektívákat. Emellett képes lehet azonosítani a szakirodalomban kevésbé reprezentált területeket. A dokumentumelemzés során képet kaphatunk a diagnosztikai folyamatokban felhasználható játék fogalmáról, szerepéről az eltérő fejlődésű gyermekek fejlesztésében, ami végső soron hozzájárulhat a hatékonyabb oktatási gyakorlatokhoz is.

### **Az oktató és fejlesztő játékok egy lehetséges meghatározása**

A játék fogalmát korábban már meghatározták a neveléstudomány területén (Pásztor, 2022). Meglátásunk alapján azonban a játék a gyógypedagógiában is kiemelten fontos, mivel a gyermek fejlődésének alapvető területeit – beszéd, mozgás, érzelmek, problémamegoldás, szociális készségek és képzelet – támogatja. A játék önkéntessége és szabadsága révén a gyermek természetesen és kényszermentesen sajátíthatja el azokat az alapkészségeket, amelyek segítik a világ megismerését és az alkalmazkodást (Pásztor, 2022). Ez különösen lényeges a sajátos nevelési igényű gyermekek esetében is, akik számára a játék nemcsak tanulási eszköz, hanem egyedülálló lehetőség a fejlesztésre és a terápiás célok elérésére. A gyógypedagógiai gyakorlatban a játék ezen aspektusai révén személyre szabott fejlesztési módszerek alkalmazhatók, melyek az érzelmi és kognitív fejlődést támogatják, és így hozzájárulnak a sikeres integrációhoz.

A dokumentumelemzésre alapozottan az oktató-fejlesztő játékokat kifejezetten úgy tervezték, hogy elősegítsék a gyermek fejlődésének különböző aspektusait, beleértve a kognitív, fizikai, szociális és érzelmi fejlődést (Saikia et al., 2023). Ezek a játékok olyan eszközökként szolgálnak, amelyek a gyermekeket játékba vonják, miközben egyidejűleg elősegítik a tanulást és a készségek elsajátítását. Az oktatójátékok jelentősége abban rejlik, hogy képesek lehetnek kielégíteni a gyermekek veleszületett kíváncsiságát, így a tanulás élvezetes és interaktív élményt nyújt. Ugyanígy az oktatójátékok olyan animált tárgyak, amelyek serkentik a kognitív, fizikai és pszichológiai fejlődést, hangsúlyozva szerepüket a gyermekek tanulási tapasztalatainak fokozásában (Saikia et al., 2023).

A terület nem teljesen lefedett szakirodalmi források tekintetében, de találhatók olyan kutatások, melyeknek fókuszában az állt, hogy az oktatójátékok hatékonyan támogathatják az alapvető készségek fejlődését (Abdi & Çavuş, 2019).

Mindezt úgy igazolták, hogy egy speciálisan kialakított számítógépes játék fokozhatja az óvodáskor előtti gyermekek betűkkel, számokkal és színekkel kapcsolatos tanulási képességeit, amelyek alapvetők lehetnek a nyelvelsajátítás szempontjából (Abdi & Çavuş, 2019). Ez korábban már a magyar szakirodalomban és kutatókban is felmerült (Kocsor et. al., 2006). Mindez összhangban van Beşirik és Türkmen megállapításaival, akik bár nem kifejezetten ezzel a fókusszal, de úgy határozták meg az oktatási és fejlesztő játék fogalmát, hogy a játékoknak oktatási jellegűnek kell lenniük, támogatva a gyermekek tanulását és fejlődését (Beşirik & Türkmen, 2021). A legtöbb forrás azonban sokkal célzottabban és adott területre fókuszálva nevezi *fejlesztő játéknak* a fejlesztett programot vagy eszközt. Erre számtalan példa található mind a hazai, mind a nemzetközi források között. Meglátásunk szerint mindez a gyakorlat kérdéses lehet, hiszen attól, hogy egy funkciót játékosan fejleszt egy eszköz, nem biztos, hogy játéknak tekinthető.

A következő lépésben azzal a fókusszal próbáltuk lehatárolni a releváns fogalmak körét, hogy az oktatójátékok kialakítása, létrehozása is döntő fontosságú lehet a hatékonyságuk szempontjából. Ez az elképzelés megjelenik a szakirodalmi források között is. García és munkatársai olyan intelligens játékok fejlesztését tárgyalták, amelyek segíthetnek a pszichomotoros fejlődési elmaradások korai felismerésében. Itt tehát a célterület, funkció az, ami a vezető elv a játék meghatározásában. Az idézett szerzők kutatásaik fókuszába az is bekerült, hogy a technológia hogyan növelheti a játékok oktatási értékét (García et al., 2017).

Hasonlóképpen a Zosh és munkatársai által felvázolt tervezési elvek azt mutatják, hogy a hagyományos játékok elősegíthetik a szülők és a gyermekek közötti gazdagabb interakciókat, ami létfontosságú a kognitív és nyelvi fejlődés szempontjából (Zosh et al., 2015). Itt a játék hagyományos jellegén van a fókusz. Az idézett szerzők kutatásukkal arra utalnak, hogy a játék típusa befolyásolhatja a szülő-gyermek interakciók minőségét, ami tovább hangsúlyozza az átgondolt tervezés fontosságát az oktatójátékok esetében. Tehát a fejlesztő játék lehatárolása több szemponttal gazdagodott a források áttekintése során és a diskurzusba beemelhető, hogy a hagyományos játékeszközök is számtalan előnnyel bírnak. Számunkra kiemelkedő fontosságú és ezért is emeltük az elemzési keretbe, a szülő részvétel és aktivitás, mely nélkül a gyógypedagógiai fejlesztés hatékonysága igen szűk körű, melyet kutatás is alátámaszt (Marton, 2019).

Tekintettel arra, hogy az inkluzivitás számunkra kiemelkedő súllyal bír, az oktatójátékok méltányos kialakítását is beemeltük az értelmezési keretbe. Számunkra ugyanis nem elfogadható, hogy az eltérő fejlődésű gyermek aránytalanul kedvezőtlen helyzetbe kerül a gyógypedagógiai fejlesztő, diagnosztikai játékok alkalmazása során. Ezért érvelhetőnek tartjuk, hogy minden gyermek részesülhessen az oktatási játékelményekből, mely felmerült a releváns szakirodalmi

forrásokban is (Pereira & Cunha, 2017). Ezt Santos és munkatársai is megerősítették, akik a látássérült gyermekek számára készült inkluzív játékok hiányát fedezték fel, hangsúlyozva a motoros, kognitív és szociális fejlődést serkentő játékok szükségességét a különböző és sajátos nevelési igények tekintetében (Santos et al., 2020).

Összefoglalva, az oktatási fejlesztő játékok kulcsfontosságú szerepet játszhatnak a gyermekek különböző fejlődési területeinek előmozdításában. Tervezésük, inkluzivitásuk és méltányosságuk kritikus tényezők lehetnek, amelyek meghatározzák hatékonyságukat a tanulás és a fejlődés elősegítésében és a szülővel való együttműködésben.

### **Területspecifikus, gyógypedagógiai játékok meghatározása**

A speciális oktatásban használt diagnosztikai játékok olyan speciális eszközök, amelyeket a fogyatékossgal élő gyermekek fejlődési szükségleteinek felmérésére és támogatására terveztek. Ez a meghatározás természetesen jelenleg csak munkadefiníció, melyet további kutatásokkal célszerű megerősíteni. Természetesen ezek a játékok nemcsak játékeszközként szolgálnak, hanem különböző készségek, például kognitív, motoros és szociális képességek értékelésére is vélhetően bevetethetők. A játék integrálása az értékelési folyamatokba különösen előnyös lehet a sajátos igényű gyermekek számára, mivel feltételezésünk szerint kevésbé ijesztő értékelési környezetet tesz lehetővé és a kudarcok sem feltétlenül fokozzák a teljesítményszorongást, ám ennek igazolása külön kutatást igényel. Részben igazolhatja ezt, hogy Shen szerint a játékterápia hatékonyabbnak bizonyult a hagyományos terápiáknál a sajátos nevelési igényű gyermekek esetében, ami kiemeli a játék fontosságát terápiás és diagnosztikai kontextusban (Shen, 2016).

A diagnosztikai játékok kialakítása döntő fontosságú a hatékonyságuk szempontjából. Caprino és munkatársai hangsúlyozzák annak fontosságát, hogy a fogyatékossgal élő gyermekek egyedi igényeit figyelembe kell venni a fejlesztő és terápiás játékok fejlesztésekor. Értelésük szerint a Funkcióképesség, Fogyatékossgal és Egészség Nemzetközi Osztályozásának (ICF-CY) alapos ismerete elengedhetetlen a tanulást és a terápiát elősegítő játékok megalkotásához (Caprino et al., 2010). Ezt a nézőpontot támogatják Clark és munkatársai megállapításai, akik megjegyezték, hogy az oktatási értékkel bíró játékok jelentős hatást gyakorolhatnak a fogyatékossgal élő gyermekekre azáltal, hogy elősegítik az elköteleződést és az interakciót, amelyek kritikusak lehetnek az egyéni fejlődésük szempontjából (Clark et al., 2019).

A gondozók, gondviselők és a szülők szerepére a megfelelő játékok kiválasztásában már utaltunk a korábbiakban. Dağaşan rámutat, hogy a szülők létfontosságú szerepet játszanak a gyermekük fejlődési szakaszához és oktatási igényeihez igazodó játékok kiválasztásában (Dağaşan, 2023). Ez különösen fontos az eltérő fejlődésű gyermekek esetében, ahol a megfelelő játékok javíthatják a tanulási lehetőségeket és értékes betekintést nyújthatnak a gyermek képességeibe. Nem megfelelő választás esetén azonban pont, hogy kontraindikált és kutatás igazolta, hogy az ADHD tünetegyüttes esetén a digitális eszközök megválasztása komoly körülményt igényel, hiszen az addíció kialakulása sem zárható (Müller et al., 2023).

A hozzáférés kérdése is releváns lehet, mely jelen esetben azt jelenti, hogy adott sérüléssel is hozzáférjen a játékhoz, azaz tudjon vele játszani. Jansens és Bonarini olyan irányelvek szükségességét tárgyalja, amelyek biztosítják, hogy a játékok tervezésekor ügyelni kell arra, hogy a fogyatékossgal élő gyermekek teljes mértékben részt vehessenek a játékokban (Jansens & Bonarini, 2020). Ezt Pereira és Cunha kutatásai is alátámasztják, akik hangsúlyozzák, hogy olyan interaktív és inkluzív játékokat kell készíteni, amelyek megfelelnek a fogyatékossgal élő gyermekek érzékszervi és szociális szükségleteinek (Pereira & Cunha, 2017). Az ilyen játékok nemcsak a játékot könnyítik meg, hanem értékes eszközként is szolgálnak az értékelés és a beavatkozás során.

A speciális oktatásban használt diagnosztikai játékok szerves részét képezik a fogyatékossgal élő gyermekek fejlődési szükségleteinek értékelésének és támogatásának. Tervezésükben előtérbe kell helyezni az inkluzivitást és az oktatási értéket, miközben figyelembe kell venni a gondozók kritikus szerepét is a kiválasztási folyamatban. A játék hatékony integrálásával a diagnosztikai gyakorlatokba ezek a játékok fokozhatják az elkötelezettséget és értelmes betekintést nyújthatnak a gyermek képességeibe, végső soron hozzájárulva az általános fejlődéséhez.

## Összegzés és konklúzió

Az oktató-fejlesztő játékok és a speciális diagnosztikai eszközök központi szerepet játszhatnak a gyógypedagógiában, mivel a gyermekek kognitív, fizikai, szociális és érzelmi fejlődésének támogatása révén elősegítik a tanulást és a készségek elsajátítását. A szabadon választott és önkéntes játék lehetővé teszi a gyermekek számára, hogy természetesen és kényszermentesen ismerjék meg a környezetüket, építsenek szociális kapcsolatokat, és fejlesszék problémamegoldó képességeiket. A kutatások egyre több bizonyítékot szolgáltatnak arra, hogy a játék különösen a sajátos nevelési igényű gyermekek számára biztosít kivételes



lehetőséget a fejlődésre és a terápiás beavatkozásokra, mindezt alacsony szorongás és teljesítménykényszer mellett (Delgado et al., 2006; Shen, 2016).

A technológia integrálása, például a robotjátékok és a kiterjesztett valóság alkalmazása, tovább bővíti az eszköztárat, és hozzájárul ahhoz, hogy a fejlődési elmaradások korai felismerését és a szociális készségek fejlesztését támogassa (Aknai & Fehér, 2021; Ferrari et al., 2009). Az inkluzív játéktervezés, amely lehetővé teszi, hogy minden gyermek, függetlenül sajátos nevelési igényeitől, részesüljön ezekből a fejlesztő élményekből, kulcsfontosságú elem a jövő gyógypedagógiai gyakorlatában (Pereira & Cunha, 2017; Varga, 2015).

A játéknak a gyógypedagógiában betöltött szerepe nem csupán fejlesztési eszközként értékelhető, hanem átfogó diagnosztikai és terápiás módszerként is, amely a gyermekek individuális szükségleteihez igazodik, és a szülők, pedagógusok és terapeuták együttműködése révén hatékonyan támogathatja a sikeres integrációt és fejlődést.

## **Diszkusszió**

Az oktató-fejlesztő és diagnosztikai játékok jelentőségét hangsúlyozó tanulmányunk rámutatott arra, hogy a játék alapvető szerepet játszik a gyermekek kognitív, érzelmi, fizikai és szociális fejlődésének előmozdításában, különösen a gyógypedagógiai gyakorlatban. A kutatás során kiemeltük, hogy az inkluzív tervezési megközelítés elengedhetetlen ahhoz, hogy a különböző fejlődési utakhoz igazodó játékok méltányos és hatékony támogatást nyújtsanak. Ez összhangban áll a nemzetközi szakirodalom eredményeivel, amelyek a játék multifunkcionális szerepére és inklúzióban betöltött jelentősebb szerepére mutatnak rá (Varga, 2015; Pereira & Cunha, 2017).

A szakirodalmi áttekintés eredményei alátámasztják, hogy a technológiai innovációk, a robotika és a kiterjesztett valóság, új lehetőségeket teremthetnek a fejlesztő és diagnosztikai játékok területén. Ezek az eszközök nemcsak a gyermekek készségeinek fejlesztésében, hanem a szülők és gondozók aktív részvételének elősegítésében is fontos szerepet játszhatnak (Ferrari et al., 2009). Az eredmények arra is rámutathatnak, hogy a játék diagnosztikai értéke nemcsak az értékelési folyamatok hatékonyságában, hanem a gyermekek érzelmi terhelésének csökkentésében és természetes viselkedési mintáik feltárásában is megmutatkozhat (Shen, 2016).

A feltárt szakirodalmi források szűkebb köre még így számos nyitott kérdést hagyott maga után, különösen a fejlesztő játékok hatásmechanizmusainak kutatásával kapcsolatban. További kutatás lehet indokolt annak érdekében, hogy az oktató-fejlesztő játékok hatásmechanizmusát pontosan megérthessük, hogy azok

hogyan fejtik ki hatásukat a gyermekek fejlődésében, és milyen tényezők optimalizálják hatékonyságukat különböző szocio-kulturális környezetekben. Emellett a méltányosság szempontjának gyakorlati megvalósítása és a szülői részvétel formáinak továbbfejlesztése is releváns fókusz lehet egy jövőbeli kutatáshoz.

A szakirodalom áttekintése után javasolható, hogy a fejlesztő és diagnosztikai játékok tervezésében a következő szempontok kerüljenek előtérbe:

1. **Inkluzív tervezés:** Minden gyermek számára hozzáférhető, fejlesztő élményt nyújtó játékok létrehozása.
2. **Technológiai innovációk integrálása:** Az új technológiák adaptálása az oktatási és diagnosztikai célokra.
3. **Interdiszciplináris együttműködés:** Pedagógusok, gyógypedagógusok, szülők és technológiai szakértők közös munkája a játékok hatékonyságának növelése érdekében.

Összegzésként elmondható, hogy a fejlesztő és diagnosztikai játékok alkalmazása nemcsak a gyermekek fejlődéséhez járul hozzá, hanem a szülő-gyermek kapcsolatokat is erősítheti, miközben a gyógypedagógia diagnosztikai és terápiás eszköztárát is gazdagíthatja. A jövő kutatásainak célja, hogy ezen eszközök elméleti és gyakorlati alkalmazhatóságát tovább pontosítsa, elősegítve a gyermekek inkluzív és hatékony fejlesztését.

### Felhasznált irodalom

- Abdi, A. S., & Çavuş, N. (2019). Developing an Electronic Device to Teach English as a Foreign Language: Educational Toy for Pre-Kindergarten Children. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Ijet)*, 14(22), 29.  
DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i22.11747>
- Aknai, D. O. (2022). Játékos fejlesztés – Robotok az óvodában. In: J. Steklács & Z. Molnár-Kovács (eds.), *21. századi képességek, írásbeliség, esélyegyenlőség: XXII. Országos Neveléstudományi Konferencia. Absztraktkötet*, 263. MTA Pedagógiai Tudományos Bizottság, PTE BTK Neveléstudományi Intézet.  
URL: <https://tinyurl.com/3pnjjezv>
- Aknai, D. O., & Fehér, P. (2021). *Előttünk az út: Digitális eszközök és módszerek az (online) oktatásban*. Raabe Kiadó.
- Aline Darc Piculo dos Santos, Botura, G., & Médola, F. O. (2020). Innovation in the Design of Inclusive Toys: Development and Evaluation of a Prototype for Visually Impaired Children. *Strategic Design Research Journal*, 12(3). 338-360.  
DOI: <https://doi.org/10.4013/sdrj.2019.123.04>
- Bahri, N. F. (2023). Design Concept Analysis of Educational Toys to Stimulate Early Childhood Fine Motor Development. *Gelar Jurnal Seni Budaya*, 21(1), 57-70.  
DOI: <https://doi.org/10.33153/blr.v21i1.5058>

---

• A tanulmányban előforduló webes hivatkozások legutolsó ellenőrzési időpontja: 2024. december 28.

- Beşirik, S. A., & Türkmen, A. S. (2021). Does Physical Disability Affect Children's Choice of Toys? *Pediatric Practice and Research*, 9(3), 130-136.  
DOI: <https://doi.org/10.21765/pprjournal.1036324>
- Caprino, F., Besio, S., & Laudanna, E. (2010). *Using Robots in Education and Therapy Sessions for Children With Disabilities: Guidelines for Teachers and Rehabilitation Professionals*. 511-518.  
DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-642-14097-6\\_82](https://doi.org/10.1007/978-3-642-14097-6_82)
- Clark, C., Sliker, L. J., Sandstrum, J., Burne, B., Haggett, V., & Bodine, C. (2019). Development and Preliminary Investigation of a Semiautonomous Socially Assistive Robot (SAR) Designed to Elicit Communication, Motor Skills, Emotion, and Visual Regard (Engagement) From Young Children With Complex Cerebral Palsy: A Pilot Comparative Trial. *Advances in Human-Computer Interaction*, 1-14.  
DOI: <https://doi.org/10.1155/2019/2614060>
- Csányi, T., Kálbli, K., Svraka, B., Révész-Kiszela, K., & Vig, J. (2023). Neuromítoszok az oktatásban – tények és törekvések. *Magyar Pszichológiai Szemle*, 78(2), 273-289.  
DOI: <https://doi.org/10.1556/0016.2023.00007>
- Csikós, Cs. (2020). *A neveléstudomány kutatómódszertanának alapjai*. ELTE Eötvös Kiadó.
- Dağaşan, E. (2023). Parents' Roles in Children's Games and Toys. 10 (Special Issue), 154-172.  
DOI: <https://doi.org/10.59409/ojer.1364378>
- Delgado, C. E. F., Vagi, S., & Scott, K. G. (2006). Tracking Preschool Children With Developmental Delay: Third Grade Outcomes. *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 111(4), 299-306.  
DOI: [https://doi.org/10.1352/0895-8017\(2006\)111\[299:TPCWDD\]2.0.CO;2](https://doi.org/10.1352/0895-8017(2006)111[299:TPCWDD]2.0.CO;2)
- Escobar-Sandoval, J. E. (2023). Sizing Strategies for Electrical Smart Microgrids for Rural Customers. *Sapientia International Journal of Interdisciplinary Studies*, 4(3), e23044.  
DOI: <https://doi.org/10.51798/sijis.v4i3.699>
- Ferrari, E., Robins, B., & Dautenhahn, K. (2009). *Therapeutic and Educational Objectives in Robot Assisted Play for Children With Autism*. The 18<sup>th</sup> IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication Toyama, Japan, Sept. 27-Oct. 2. 108-114.  
DOI: <https://doi.org/10.1109/ROMAN.2009.5326251>
- Gaete-Peralta, C., & Fallas-Soto, R. D. (2023). Teaching Mathematics in Physics. A Study of the Mathematics Programs of a Costa Rican University. *Journal of Physics Conference Series*, 2515(1), 012012. 1-8.  
DOI: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2515/1/012012>
- García, M. A. G., Ruiz, M. L. M., Rivera, D., Vadillo, L., & Duboy, M. Á. V. (2017). A Smart Toy to Enhance the Decision-Making Process at Children's Psychomotor Delay Screenings: A Pilot Study. *Journal of Medical Internet Research*, 19(5), e171. 1-14.  
DOI: <https://doi.org/10.2196/jmir.7533>
- García-García, M. (2023). Generations of the Community Perspective in Today's Inclusive Education. *Education Sciences*, 13(10), 1027. 1-14.  
DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci13101027>
- Hashmi, S. (2023). How Do Children Play With Toy Trains and for What Benefits? A Scoping Review. *European Journal of Investigation in Health Psychology and Education*, 13(10), 2112-2134.  
DOI: <https://doi.org/10.3390/ejihpe13100149>
- Jansens, R., & Bonarini, A. (2020). *5 Usability and Accessibility of Toys and Technologies for Play for Children With Disabilities: Scoping Review of Guidelines and Tools*. 83-105.  
DOI: <https://doi.org/10.1515/9788395669613-007>

- Kocsor, A., Bácsi, J., & Mihalovics, J. (2006). Beszédmester: Számítógépes olvasásfejlesztés és beszédjavítás-terápia. *Új Pedagógiai Szemle*, 56 (3), 108-113.  
URL: <https://tinyurl.com/53df52yt>
- Magyar, A. M. (2018). *Fejezetek az értelmifogyatékos-kép történetéből: Elzárás, gyógyítás, fejlesztés a kezdetektől a 19. század végéig*. Gondolat Kiadó.  
URL: <https://real.mtak.hu/91407/>
- Marton, E. (2018). *A szülő és az iskola kapcsolata, szerepe a sikeres együttnevelés megvalósításában* (Doctoral dissertation, Eötvös Loránd University).  
URL: <http://hdl.handle.net/10831/62521>
- Müller, V. & Pikó, B. (2023). Digitális eszközök okozta függőségek, kötődési mintázatok és az ADHD tüneteinek összefüggései egyetemisták körében. *Alkalmazott Pszichológia*, 23(1), 75-98. ISSN 1419-872X  
URL: <https://real.mtak.hu/180772/>
- Pásztor, E. (2022). A játék pedagógiai aspektusai kisgyermekkorban. In: Simon I. (szerk.). *A játék kisgyermekkorban : Szemelvények a játék különböző területeiről*. Soproni Egyetemi Kiadó, Sopron, 9-54  
DOI: <http://publicatio.uni-sopron.hu/3015/>
- Pereira, C. A., & Cunha, J. (2017). Design of an Inclusive & Interactive Educational Textile Toy. *Iop Conference Series Materials Science and Engineering*, 254, 172021.  
DOI: <https://doi.org/10.1088/1757-899X/254/17/172021>
- Ray, S., & Sikdar, D. P. (2023). Trending Scenario of Teaching Method in the Modern Education. *International Journal of Teaching Learning and Education*, 2(3), 7-11.  
DOI: <https://doi.org/10.22161/ijtle.2.3.2>
- Robins, B., Dautenhahn, K., Ferrari, E., Kronreif, G., Prazak-Aram, B., Marti, P., ... Laudanna, E. (2012). Scenarios of Robot-Assisted Play for Children With Cognitive and Physical Disabilities. *Interaction Studies Social Behaviour and Communication in Biological and Artificial Systems*, 13(2), 189-234.  
DOI: <https://doi.org/10.1075/is.13.2.03rob>
- Saikia, H., Bhattacharyya, N., & Baruah, M. (2023). Review of Educational Toy Design Elements and Their Importance in Child Development From a Cognitive Perspective. *The Pharma Innovation*, 12(5), 1030-1033.  
DOI: <https://doi.org/10.22271/tpi.2023.v12.i5n.20049>
- Shen, Y.-J. (2016). A Descriptive Study of School Counselors' Play Therapy Experiences With the Culturally Diverse. *International Journal of Play Therapy*, 25(2), 54-63.  
DOI: <https://doi.org/10.1037/pla0000017>
- Varga, A. (2015). *Az inklúzió szemlélete és gyakorlata*. Pécs: Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, Neveléstudományi Intézet, Romológia és Nevelésszociológia Tanszék, Wlislócki Henrik Szakkollégium.  
URL: <https://tinyurl.com/4dxw6h7z>
- Verver, S. H., Vervloed, M. P. J., Yuill, N., & Steenbergen, B. (2019). Playful Learning With Sound-augmented Toys: Comparing Children With and Without Visual Impairment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(2), 147-159.  
DOI: <https://doi.org/10.1111/jcal.12393>
- Zosh, J. M., Verdine, B. N., Filipowicz, A. T., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Newcombe, N. S. (2015). Talking Shape: Parental Language With Electronic Versus Traditional Shape Sorters. *Mind Brain and Education*, 9(3), 136-144.  
DOI: <https://doi.org/10.1111/mbe.12082>