

ÉRETTSÉGI VIZSGA • 2019. május 15.

PEDAGÓGIA ISMERETEK

KÖZÉPSZINTŰ ÍRÁSBELI VIZSGA

JAVÍTÁSI-ÉRTÉKELÉSI ÚTMUTATÓ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTERIUMA

Útmutató a vizsgázók teljesítményének értékeléséhez
(az értékelő tanárok részére)

A javítási-értékelési útmutatóban feltüntetett válaszokra kizárólag a megadott pontszámok adhatók.

A megadott pontszámok további bontása csak ott lehetséges, ahol erre külön utalás van. Az így kialakult pontszámok csak egész pontok lehetnek.

1. Határozza meg a nevelés fogalmát! (Említsen 6 jellemzőt!) (Maximális adható pontszám: összesen: 6 pont)

A nevelés fogalma: A nevelés olyan értékátadó, értékrendszert kialakító, fejlesztő folyamat és hatás, melynek célja, hogy az egyént életfeladatai megoldására képessé tegye. A nevelési folyamat tudatos, tervszerű rendszer. A folyamat eredménye: kiépül az egyén értékrendszere, viszonyító képessége: önmagához, társaihoz, a társadalomhoz. A nevelés egy bipoláris folyamat, mely a nevelő és a nevelt kapcsolata. A folyamat a változások egységes, összefüggő sorozata.

(Minden tartalmilag helyes, egyéb megfogalmazás, válasz is elfogadható. Kulcsszavakként 1-1 pont adható.)

2. Az oktatási módszer megválasztását befolyásoló tényezők közül soroljon fel öt példát! (Maximális adható pontszám: minden jó megoldásért 1 pont adható. Összesen: 5 pont)

- A nevelés és oktatás célja
- A tanítás anyaga
- A didaktikai feladatok
- A tanulók életkori sajátosságai
- A tantárgy sajátosságai
- A tárgyi feltételek
- A pedagógus szakmai felkészültsége, jártassága

(Minden tartalmilag helyes, egyéb válasz is elfogadható.)

3. Egészítse ki az alábbi hiányos mondatokat! (Maximális adható pontszám: minden jó megoldásért 1 pont adható. Összesen: 15 pont)

a.) Az előadás olyan monologikus szóbeli közlési módszer, amely egy-egy téma logikus, részletes kifejtésére szolgál. Általában ötvözi az elbeszélés és a magyarázat elemeit. Szerkezetét tekintve 3 fő részből áll: bevezetés, kifejtés, összegzés.

b.) A megbeszélés dialogikus szóbeli közlési módszer, melynek során a tanulók a pedagógus kérdéseire válaszolva dolgozzák fel a tananyagot. A kérdezés a megbeszélés leglényegesebb eleme. A kérdéseket lehet csoportosítani: megformálása alapján lehet: nyílt vagy zárt; tartalmilag vonatkozhat pl figyelemfelkeltésre, diagnosztizálásra, ellenőrzésre, elemzésre, szintetizálásra.,

információra, értékelésre (a felsoroltak közül 3 említése szükséges, minden válasz 1 pontot ér.) Fontos, hogy a kérdések tartalmilag, formailag, nyelvi és stilisztikai szempontból pontosak legyenek.

- c.) A projektmódszer a tanulók érdeklődésére, a **tanárok és a diákok közös** tevékenységére építő módszer, amely a megismerési folyamatot projektek sorozataként tervezi meg. A projektek olyan komplex feladatok, melyek elvégzése során a témát annak széles körű (pl. történeti) összefüggésrendszerében dolgozzák fel. Alkalmazásának lépései: **témaválasztás, tervezés, kivitelezés és értékelés.**

4. **Olvassa el az alábbi állításokat! Jelölje az igaz állításokat **I**, a hamis állításokat **H** betűvel!** (Maximális adható pontszám: minden jó megoldásért 1 pont adható. Összesen: 12 pont)

<i>Állítás</i>	<i>I / H</i>
A nevelési-vezetési stílusok meghatározása Kurt Lewin nevéhez fűződik.	I
A didaktika a görög eredetű nevelés szóból ered.	H
A szabályjáték az óvodások tipikus játéktevékenysége.	H
A csoport és egyén nem állítható élesen szembe egymással, egyik sem létezik a másik nélkül.	I
A sztereotípiák függetlenek az érzelmektől.	I
A didaktika az oktatási folyamat kérdéseivel foglalkozik.	I
A megengedő nevelő nem próbálja korlátozni a gyermek viselkedését.	I
A sajátos nevelési igényű gyermek/tanuló csak szegregáltan nevelhető/oktatható.	H
Az elsődleges csoport tagjai rendszeresen közvetlenül érintkeznek egymással.	I
A szabadidő nem csupán időtöltés, hanem testi, szellemi felfrissülés.	I
Az óvodáskorú gyermek alapvető tevékenysége az alvás.	H
A homokszórás a szerepjátékok közé tartozik.	H

5. Sorolja fel az oktatási folyamat lépéseit/szakaszait!**7 pont**

- *motiváció, célkitűzés*
- *ismeretek gyűjtése, közlése, bemutatása*
- *ismeretek feldolgozása, elemzése*
- *általánosítás, absztrakció*
- *rendszeresítés, rögzítés*
- *alkalmazás, gyakorlás*
- *ellenőrzés, értékelés*

Minden helyes lépés megfogalmazásáért 1-1 pont adható.

6. Az alábbiakban Kosztolányi Dezső: „Halotti beszéd” c. költeményének egy részletét olvashatja. A pszichológia melyik alapfogalma jut eszébe a versrészletről? Írja a pontozott vonalra!

(Maximálisan adható pontszám: a fogalom helyes megnevezéséért: 1 pont adható. A fogalom meghatározásáért kulcsszakként további 1-1 pont adható, összesen: 5 pont)

*„Okuljatok mindannyian e példán.
Ilyen az ember. Egyedüli példány.
Nem élt belőle több és most sem él,
s mint fán se nő egyforma két levél,
a nagy időn se lesz hozzá hasonló.”*

(részlet: Kosztolányi Dezső: Halotti beszéd)

Személyiség***A fogalom felismerése után határozza meg a felismert fogalmat!***

A személyiség olyan **egyedi és megismételhetetlen**, dinamikus, funkcionális rendszer, amely a veleszületett testi és idegrendszeri sajátosságai bázisán, a társadalmi és természeti **környezettel való folytonos kölcsönhatásban, állandó fejlődés és változás** folyamatában, „éntudata” birtokában többé-kevésbé tudatos viselkedésválasztással **határozza meg önmagát**.

7. Ismertesse az érés mint fejlődési forma jellemzőit! (Maximális adható pontszám, összesen: 5 pont, kulcsszavanként 1-1 pont)

Az érés elsősorban **biológiai** adottságok kibontakozásában megvalósuló fejlődési forma. A szervezet **belső** törvényszerűségei által meghatározott fejlődési forma. **Belsőleg indított**, külsőleg csak kismértékben befolyásolható történés. Lezajlásához **nem szükségesek specifikus külső ingerek**, csak általános létfeltételek. Fajra jellemző fejlődési folyamat, egy adott faj egyedeinél **hasonló módon és időben** végbemenő változás. Érés formák: nemi érés, fogváltás, csont- és izomrendszer alakulása.

(Minden tartalmilag helyes, egyéb megfogalmazás, válasz is elfogadható.)

8. Mutassa be a szociometria módszerét! (Maximális adható pontszám: összesen: 10 pont, kulcsszavanként 1-1 pont)

A szociometriai módszer **Moreno** nevéhez fűződik. Magyarországon **Mérei Ferenc** dolgozta ki a többszemponútú szociogramot. A szociometria lényege a **csoportokon belüli rokon- és ellenszenvék feltárása**, és az így feltárt kapcsolatok **grafikus ábrázolásával** a csoport társas szerkezetének meghatározása. Minél **idősebb** korcsoportnál végezzük el a felmérést, annál inkább **stabilabb** az eredmény. A **kérdés vonatkozhat** pl.

- a. rokonszenvi választásra
- b. népszerűsége vonatkozó választásra
- c. közösségi funkciókra

A szociometriai felmérés folyamata:

1. **A kérdés feltétele** (írásban)
2. A tanulók válaszainak összesítése a **kölcsönösségi táblázatban (mátrix)**
3. A társas kapcsolatok térképének (**szociogram**) elkészítése

(Minden tartalmilag helyes, egyéb megfogalmazás, válasz is elfogadható.)

9. Írja a pontozott vonalra, melyik fogalom jellemzőit olvassa! (Maximális adható pontszám: minden jó megoldásért 1 pont adható. Összesen: 12 pont)

Tekintélyelvű (autokrata) nevelési-vezetési stílus: a nevelő követelése parancsjellegű felszólításokon alapul, egyértelmű a feladat kijelölés, de nem ad teret az egyéni kezdeményezéseknek.

A **tanítás** a tanulás céltudatos irányítása.

A **kommunikáció** az a művelet, amelyben a résztvevők között információk, értékek, viselkedés- és gondolati minták átadása, átvétele, cseréje történik.

A **jártasság** az ismereteknek új helyzetben való alkotó felhasználása.

Az **érzékelés** válasz az érzékszervekre ható energiákra.

A **játék** az óvodáskorú gyermek alapvető tevékenységi formája.

Az **integráció** együttnevelést jelent.

A **szociálpszichológia** a társas érintkezés pszichológiája.

A megismerő tevékenységeket **kognitív folyamatoknak** nevezzük.

A meggyőzés, tudatosítás módszerei a **nevelés** módszerei közé tartoznak.

Abraham Maslow az emberi szükségleteket hierarchikus rendszerbe állította.

Az **empátia** beleérző képesség.

10. Húzza alá!

(Maximális adható pontszám: minden jó megoldásért 1-1 pont adható. Összesen: 8 pont)

Melyik **nem** jellemző az engedékeny nevelési stílusra?

- A felnőtt nem fogalmaz meg a gyerekekkel szemben követelményeket
- A ráhagyás jellemzi
- **A felnőtt egyértelmű követelményeket támaszt**
- Kedvez az anarchia kialakulásának

Melyik **nem** kognitív folyamat?

- gondolkodás
- figyelem
- **harag**
- érzékelés

Melyik **nem** tartozik a pszichológia alkalmazott tudományai közé?

- neveléslélektan
- munkalélektan
- **szociálpszichológia**
- reklámpszichológia

Mivel nem foglalkozik a pszichológia tudomány?

- az egyén viselkedésével
- pszichés funkciókkal
- lelki jelenségekkel
- **az egyén nevelésével**

Melyik nem a megfigyelés egyik formája?

- önmegfigyelés
- retrospekció
- **exploráció**
- mások megfigyelése

Mit vizsgál a szociometria módszere?

- az egyén fejlődését
- **közösségi kapcsolatokat**
- a közösség fejlődését
- az egyén szükségleteit

Melyik közvetett megismerő folyamat?

- érzékelés
- észlelés
- figyelem
- **emlékezet**

A retrospekció:

- feltárás
- önmegfigyelés
- **visszatekintő elemzés**
- beszélgetés

11. Jellemezze a táblázat segítségével az alábbi játékfajtákat!

Mindegyik játékfajtaához írjon 3-3 játékeszközt, majd jellemezze az egyes játékfajtát!

(Maximális adható pontszám: fajtánként 3 helyes játékeszközért/játéktevékenységért 1-1 pont, összesen 3 pont.)

A jellemzők helyes kifejtésére 4-4 pont, összesen: 12 pont.

(A feladat során elérhető maximális pontszám: 15 pont)

(Minden tartalmilag helyes, egyéb megfogalmazás, válasz is elfogadható.)

	<i>Megnevezés</i>	<i>Játékok és Játékeszközök</i>	<i>Jellemzői</i>
1.	Gyakorló-játék	<u>Csörgőrázás</u> <u>Homokszórás</u> <u>Fajátékok húzógatása</u> <u>Pakolgatás</u> <u>Rakogatás</u> <u>Dallamok ismétlése</u>	Ismétlések révén, érzékszervi és mozgásos tapasztalásokon keresztül sajátítja el a tárgyak használatát. Nem a tárgy, hanem a vele való tevékenység a fontos! A játékok segítségével mozgásait tökéletesíti, érzékszerveit fejleszti, ismereteket szerez a külvilágról.
2.	Szerepjáték	<u>Ujjbáb, Kesztyűbáb</u> <u>Orvosi táska</u> <u>Babakonyha</u> <u>Babaszoba</u> <u>Piacos játék</u>	A gyermek ilyenkor kitalált vagy valóságos személy, állat, gyerek, természeti jelenség „bőrébe” bújik, és eljátssza a szerepet „mintha” ő lenne az a valaki vagy valami. A szerepjátékok által lehetősége van az önkifejezésre és az átélt konfliktusok feloldására.
3.	Szabályjáték	<u>Bújócska</u> <u>Fogócska</u> <u>Labdajátékok</u> <u>Kártyajátékok</u> <u>Társasjátékok</u> <u>Sakk</u>	A játék előre meghatározott, pontos szabály szerint folyik. Az örömforrást maguknak a szabályoknak a betartása jelenti. Lehetőség nyílik a játékos számára a versenyszellem megélésére, ki a jobb, az ügyesebb, a pontosabb. Ezen játékok gyakorlása során lehetőség van: <ul style="list-style-type: none"> • szabálykövetés megtanulására (szocializáció), • a saját lehetőségeink megtapasztalására (ebben én vagyok a jobb, abban a társam), • kudarcok és sikerek megélésére és feldolgozására.