

DOI:10.17048/AM.2018.87

**Dr. Antal Péter**

Eszterházy Károly Főiskola, Médiainformatika Intézet

[antal.peter@uni-eszterhazy.hu](mailto:antal.peter@uni-eszterhazy.hu)**INNOVÁCIÓK AZ ÁLTALÁNOS ISKOLAI OLVASÁS-FEJLESZTÉSBE****Absztrakt**

Az utóbbi években kiértékelt olvasáskutatási vizsgálatok szerint az „Olvasók Birodalma” egyre szűkül. Bár, bizonyos értelemben, a korábbinál jóval többet olvasunk, hiszen sok „trendi” tevékenység (internetezés, csetelés, sms-ezés) jár olvasással. De mégis, hogyan hozhatnánk vissza az olvasás élvezetét a mai megváltozott technikai körülmények között? Előadásomban a digitális történetmesélés alkalmazásának egy kiváló eszközét, a Lego Story Starter metodikai lehetőségeit szeretném bemutatni, hogyan fejleszthető az eszköz segítségével az írás, beszéd, a szövegértés, az analitikus gondolkodás és a digitális készségek egy időben. A továbbiakban bemutatom az eszközhöz kapcsolódó mobil alkalmazásokban (Story Visualiser, Lego Movie) rejlő pedagógiai lehetőségeket.

***Miért nem szeretünk olvasni?***

Erre a kérdésre általában az a válasz, hogy ez nem igaz, ennek ellenére, ha megnézzük az OSZK kutatási eredményeit egyértelműen látszik a trend.

*1. táblázat Az olvasási trendek változása 1964-2010 között*

| 100 főre vonatkoztatva                     | 1964 | 1985 | 2000 | 2005 | 2010 |
|--|------|------|------|------|------|
| Egyet sem olvasott az utóbbi 12 hónapban   | 41   | 38   | 52   | 60   | 50   |
| 1-3 könyvet olvasott az utóbbi 12 hónapban | 36   | 22   | 23   | 8    | 10   |
| Legalább egyet negyedévenként              |      | 23   | 13   | 16   | 20   |
| Havonta legalább egyet olvasott            | 30   | 17   | 16   | 12   | 19   |

Annak számbavételekor, hogy miért válnak napjainkban egyre kevesebben olvasóvá, nem elegendő a számítógépet okolnunk, hiszen az olvasáskutatások tükrében az is látszik, hogy az interneten tulajdonképpen ugyanaz a réteg olvas, mint egyébként. Az informatikai eszközök elterjedése vagy az internet lenne a hibás? Asztronómiai képzavarral élve, egy átmeneti állapotban vagyunk, ahol a Gutenberg és a Neumann galaxisok összeütközésének lehetünk tanúi. Gondoljuk csak végig, ha tíz embert megkérdezzük, hogyan szeretnek jobban olvasni nyomtatott vagy elektronikus forrásból, kilencen biztosan a nyomtatott formát jelölik meg. Ezután, ha feltesszük az újabb kérdést, hogy egy átlagos napon melyik forrásból olvasnak többet akkor derül ki, hogy az olvasott szövegeket nagyrészt, elektronikus formában olvasták.

Úgy gondolom, hogy nem az informatikai eszközök létében keresendő hát a probléma gyökere, sokkal inkább az (irodalom)olvasás élvezetéhez szükséges attitűdök és képességek motivációk hiányában, illetve sokszor a felkínált szövegek korszerűtlen voltában.

Megoldásként az sem jó, ha az elektronikus szövegek olvasásától elzárkózunk, vagy nem használjuk az ebben rejlő lehetőségeket, hiszen rengeteg olyan forma jelent meg az elektronikus publikálás terén, amely ma már a kultúránk szerves része. Gondoljunk csak az elektronikus blogra, mint műfajra, vagy a közösségi oldalak lehetőségeire.

Érdemes nyitottnak lennünk, és a technológiában megtalálni azokat a lehetőségeket, amelyek segítenek visszaadni az olvasás örömét. Miért nem használjuk ki azokat a lehetőségeket, amelyeket az utóbbi évek fejlesztései hoztak létre, amelyekkel élményszerűbbé tehető az olvasás? Miért ne lehetne a gyermek is részese a sztorinak és a történet feldolgozásának, miért ne medializálhatná a gyermek a saját történetét? Nézzük meg, hogy milyen módszerek kínálóznak.

### **Digitális történetmesélés**

A digitális történetmesélés egy innovatív, tevékenységközpontú tanulásszervezési eljárás, egy módszer, amely segít a tanulóknak egy mesét, irodalmi művet a saját gondolatmenete alapján értelmezni, létrehozva a saját történetét, azt szavakba önteni, dramatizálni és fényképek segítségével mások számára is elmesélni.

A módszer elsősorban általános iskolában alkalmazható, de középiskolás korban is része lehet a pedagógiai módszereknek.

A módszer összekapcsolható digitális eszközök használatával, például tablettel, amelyek segítségével többféle kimenet jöhet létre, például készülhet képregény, videó.

A módszer lehetővé teszi, hogy a tanulók egy 2-3 perces digitális történetben megjelenítsék egyéni tapasztalataikat, reflektáljanak környezetük élményeire, vagy éppen bemutassák egy adott tantárggyal kapcsolatos új felfedezéseiket. A szöveget ők írják, és digitális eszközök segítségével maguk szerkesztik állóképeiket, narrációjukat, videójukat.

A folyamat során egyéni gondolkodásra és kooperatív csoportmunkára egyaránt alkalmuk adódik. Alkotó munkájukat tanáruk facilitáló tevékenysége segíti. Pedagógiai céltól függően a digitális történetmesélés felhasználható, egyéni élettörténetek, identitástörténetek felszínre hozására, vagy tantárgyi tartalmak megismerésére, feldolgozására, beépítésére.

Mire használható?

A digitális történetmesélés lehetőséget ad a résztvevőknek, hogy jobban megismerjék önmagukat, más oldalukról pedig egymást is.

- Fejleszti a kreativitást és az önkifejezést.
- Lehetőséget ad a differenciált csoportmunkára.

### **A LEGO Story Starter módszertani lehetőségei**

A digitális történetmesélés módszer lehetőségeit a LEGO cég felismerve, elkészítette a Story Starter nevű csomagot, amely a digitális történetmesélést kiegészítheti egy kreatív tanulási eszközzel, a szövegértés, digitális történetmesélés céljainak megvalósításához. Természetesen fontos, hogy a LEGO csomag az adott ország mese és mondavilágához alkalmazkodjon, erre Magyarországon is lehetőség van.

A LEGO a következő kompetenciák fejlesztésére ajánlja a módszert kiegészítő készletét:

- beszéd és kommunikációs készség fejlesztése;
- segíti az írás, olvasás készségének fejlesztését;
- segíti a szövegértést (írott hallott formában);
- segít feldolgozni, újraértelmezni egy történetet;
- fejleszti az analitikus gondolkodást (sztori, karakterek jelleme, helyszínek);

- fejleszti a digitális, prezentációs készségeket és a kreativitást;
- együttműködési képesség fejlesztése (csapat- és differenciált munka).



1. ábra A LEGO Story Starter didaktikai koncepciója

A kidolgozott módszertan hozzá van igazítva az adott ország tanterve szerinti kompetenciákhoz és azokhoz a mesékhez, amelyek az adott országban javasoltak.

Fontos, hogy a módszert fokozatosan felépítve, az életkori sajátosságokat figyelembe véve, fokozatosan nehezítve vezessük be.

A történetek feldolgozása ennek megfelelően három – fokozatosan nehezedő – kategóriába van sorolva:

1. Az első alsó tagozatosoknak ajánlott, egy egyszerű (day-to day) kategória, ahol a gyermekek a mindennapi életük aktuális eseményeit játszhatják el.
2. A második egy mesélős történetépítő kategória (building and telling stories), már inkább a felső tagozatban lehet hatásos. Ezen a szinten a gyermekek megtanulják a történet dramatizálásának alapjait, a kulcsjelenetek fontosságát, a történet szerkezetének felépítését. Bevezetés – Konfliktus (csúcspont) – Megoldás
3. A harmadik szint egy haladó, történetanalizáló és újrardramatizáló kategória (retelling and analysing stories). Ezen a szinten a gyermekek már jártasak a különböző műfajokban, képesek egy történetet elemezni, újrardramatizálni, a cselekmény egyes elemeit (szereplők, karakterek, hangulat) megváltoztatni. Ez a szint felső tagozatban, illetve középiskolások körében alkalmazható.

A LEGO-val támogatott digitális történetmesélés foglalkozások alapvető követelménye, hogy minden tevékenység a kreativitásra és az ötletek megvalósítására épül. Egy foglalkozás a következő módon épülhet fel.

1. A történet megismerése, (szereplők, helyszín, kor, főbb események meghatározása. Módszer: közös megbeszélés)
2. A storyboard elkészítése a történet dramatizálása a jelenetek összeállítása először fejben, rajzban.
3. A jelenetek összeállítása LEGO-val (karakterek, helyszínek, párbeszéd) önreflexív módon.

4. Megbeszélés és dokumentálás. A tanulók bemutatják és egymással megvitatják az elkészített jeleneteket. Módosíthatnak egy jelenet beállításán, a történet forgatókönyvén, lehet „ötletelni” a történet alternatív befejezésén, folytatásán.
5. A történet rögzítése a StoryVisualizer, vagy a LEGO movie programmal, majd „mű” előadása és megosztása, a többiekkel.

A módszer használatával korosztályonként a következő fejlesztési célok valósíthatók meg:

2. táblázat. Fejlesztési célok és várható eredmények a digitális történetmesélés alkalmazásával

|               | Fejlesztési célok   | Fejlesztési eredmények   |
|---------------|---|--|
| Alsó tagozat  | Nyelvi, logikai szövegalkotási képességek és szókincs fejlesztése | Nyelvi logika fejlődik, motorikus készségek fejlődése                |
| Felső Tagozat | Szövegértés, önálló szövegalkotás, lényegkiemelés fejlesztése     | Estztikai művészeti kompetencia, kreativitás                         |
| Középiskola   | Média, műfaji, formanyelvi, dramatikai készségek fejlesztése      | Kritikai, analitikus gondolkodás és absztrakciós készségek fejlődése |

## Összefoglalás

A digitális történetmesélés módszere LEGO-val kiegészítve, még új módszernek tekinthető a magyar iskolákban. További kihívásokat jelent a digitális eszközök (mobil telefonok, tabletek) bevonása a tanulási folyamatba, hiszen képességeket, videókat készíthetnek a diákok, akár a saját mobil eszközeiken. Ellenben pont ezeknek az eszközöknek a tudatos, a tanulás szempontjából konstruktív bevonása a tanulási folyamatba segítheti a tanárok szemléletváltását és a diákok médiatudatosságát és digitális kompetenciáik fejlődését.

## Irodalom

- Antal, P.–Stókáné P. M. (2015). Mobil eszközök alkalmazása mobil környezetben. Nemzetközi trendek és tapasztalatok. In: A pedagógusképzés megújítása, Sárospataki Pedagógiai Füzetek (Szerk.: Hauser Zoltán) Líceum Kiadó, Eger, 2015. pp. 193-212. ISBN 978 615 5509 34 6
- StoryStarter Curriculum Packs, (2014) National Curriculum ©2014 The LEGO Group. 110717.
- Oblinger, D. G.–Oblinger, J. L. (2005, szerk.): Educating the Net Generation. Educause. OECD. Inspired by Technology, Driven by Pedagogy. A Systemic Approach to Technology-based School Innovations. OECD, CERL.