

Oláh Frida

A spontán beszéd fejlesztése az interaktív tábla segítségével

Napjainkban egyre népszerűbb az IKT használata az oktatásban, ami nem meglepő, hiszen ezek az eszközök a mindennapokban is nagy szerepet játszanak. A világban tapasztalt változások hatással vannak a tanulókra is, ezért pedagógusként érdemes megfontolni az új eszközök és módszerek használatát. A tanulmány bemutatja, miért, hogyan és mire érdemes használni az IKT-t az iskolában, továbbá általános iskolásoknak szánt, interaktív táblára, valamint a diákok saját eszközeire tervezett feladatokat ismertet. Ezek a feladatok észrevétlenül segítik a tanulók spontán beszédfejlődését, miközben a magyar nyelv és irodalom tárgy tananyagát is magukban foglalják. Emellett könnyen beilleszthetők a mindennapi pedagógiai gyakorlatba, és többségük a kooperációs készséget is fejleszti. Motiváló hatásuk sem elhanyagolandó, hiszen a tanulók szívesebben dolgoznak azokon az órákon, amelyeken IKT-eszközöket használhatnak.

Bevezetés

Anyanyelvünk elsajátítása és használata életünk elengedhetetlenül fontos része. A nyelvet használjuk ahhoz, hogy egymással kommunikáljunk, érzéseinket, igényeinket, véleményünket kifejezzük, valamint ahhoz is, hogy egy állásinterjún bemutassuk magunkat, vagy egy baráti találkozón ápoljuk a kapcsolatainkat. Szinte minden percben szükségünk van rá, és az életben való sikerességünk jelentős része múlik azon, hogy milyen magas szinten tudjuk használni. Ma, a 21. században ugyancsak kiemelkedően fontos a számítógépekkel és más technikai eszközökkel való boldogulás is. Rengeteg adat van az interneten. Ezeket meg kell találnunk, a talált eredmények között pedig tudnunk kell szelektálni. Képesnek kell lennünk digitális szövegeket olvasni, hiszen a papíralapú sajtó és a könyvek helyét részben átveszi a számítógép. Számptalan példát lehetne még hozni arra, hogy milyen helyzetekben van szükség a digitális és az anyanyelvi tudásra. Mivel egyre fontosabbá válnak ezek az ismeretek, létfontosságú, hogy az iskolában is kiemelt figyelmet kapjanak. Jelen tanulmány az anyanyelvi és a digitális kompetenciát előtérbe helyező, a mindennapi iskolai tanórákba illeszthető feladatokat mutat be.

IKT-eszközök az iskolában

„Korunkban a tudás dinamizálódott, megszerzésének folyamata szükségszerűen térben és időben tágult” (Benedek 2013: 17). Ma a diákok azonnali és változatos válaszokat keresnek, ehhez pedig új pedagógiai eszközökre, módszerekre van szükség az iskolában is. A tanárok szerepe is változik, új technikákat kell elsajátítaniuk, tudásuknak alkalmazkodnia kell a megváltozott világhoz (Gonda 2008). Erre az átalakulás okozta igényre nyújthat megoldást az IKT-eszközök használata a tanórákon.

Mivel az informatikai és a kommunikációs technológiák használata nem áll távol a diákoktól, alkalmazásuk jó motivációs eszköz lehet az iskolában. A legtöbb gyerek magabiztosan kezeli a számítógépet és a mobiltelefonokat, ezért biztonságosan érzi magát azon az órán, amelynek anyaga ezeknek az eszközöknek a használatára épül. Egy ideális tanórán a diákok aktívan részt vesznek a tanítás-tanulás folyamatában, a különböző weboldalak, programok, alkalmazások és digitális játékok (Balogh 2017) pedig segítségükre lehetnek ebben. Ennek következtében a tanári szerep némiképp megváltozik: már nem a tudás egyedüli birtoklója, hanem egyfajta irányító, támogató, segítő személy lesz belőle (Gonda 2008). Az IKT-eszközök további előnyei közé tartozik az, hogy a tanulók az interaktív táblán vagy a saját eszközeiken olvassák a feladatokat, ezért a pedagógus végig látja őket, feléjük

kommunikál, így nem kell a tábla felé fordulnia. A feladatok pedig roppant változatosak lehetnek, újabb és újabb technikákat ismerhetünk meg, és ötvözhetjük őket a régiekkel. Így az IKT-eszközök használata nem válik unalmassá a diákok számára (Gonda 2008).

Az interaktív tábla igen széles körben használható, internethasználattal, különböző szoftverekkel, szimulációkkal, animációkkal, képekkel, videókkal stb. egészítheti ki a pedagógus tanítási módszereit. Ezek így változatosabbá, érdekesebbé, színesebbé és nem utolsósorban interaktívabbá válhatnak (Boda 2012; Bedő–Schlotter 2008; Gonda 2008). Ez azt jelenti, hogy a diákok és a tanár közötti kommunikáció (és ezzel együtt a kooperáció) folyamatossá válik. Közös a tudásépítés is, mivel a diákok ötleteitől vezérelve a táblán lévő tananyag akár azonnal módosítható, egyénre szabható. Ezt pedig a tanulók is elvégezhetik, kezelését hamar megtanulják. Az interaktív táblát használó diákok szerint előnyös, hogy ők is tudnak dolgozni rajta, szeretik, hogy látványos és érzékletes animációk, képek segítik a tanulást, illetve azt, hogy a gyorsasága miatt jobban haladhatnak a tananyag elsajátításával (Bedő–Schlotter 2008: 76–77). A diákok aktivitását tovább növelhetjük azzal, ha saját készülékeiket is használniuk kell a táblán kivetített tartalom változtatásához.

A 2000–2010-es években világszerte egyre népszerűbb lett az interaktív tábla az iskolákban. Magyarországon is növekszik az igény a használatára, és egyre több a pedagógusoknak szánt továbbképzés is a témában. Kutatások igazolják, hogy a táblát használó osztályokban a diákok anyanyelvi, matematikai és természettudományos eredményei is jelentősen javultak, az órákon aktívabban és motiváltabban vettek részt, és figyelmük is javult (Makó 2011: 42–43).

Az interaktív tábla népszerűsége és előnye tagadhatatlanok, nem árt azonban óvatosan használni az IKT-eszközöket. Az érdekes, új szerkezetek keltette érdeklődés hamar elmúlhat, észre sem vesszük, és a diákok a telefont nem tanulásra, hanem játékokra használják. Figyelmüket elvonja az internet nyújtotta számtalan lehetőség, a tananyag helyett a mozgó, csillogó animációkra figyelnek az interaktív táblán stb. Fontos, hogy az infokommunikációs eszközöket mindenképpen az óra céljához kell igazítani, előzetes tervezés után. Ha az órát IKT-eszközök nélkül is izgalmasan, hatásosan és eredményesen tudjuk megtartani, akkor nem biztos, hogy szükség van a modern eszközökre (Prievara 2015). Az interaktív tábla kockázatos is lehet: ha nem funkcionális a használata, akkor akár zavaróvá is válhat a diákok számára (Makó 2011: 45). Elengedhetetlen tehát, hogy elsősorban mindig az óra pedagógiai célját vegyük figyelembe, ezt tartsuk szem előtt, és ne vesszünk el a részletekben (Makó 2011).

Az interaktív táblán készített feladatoknál ajánlott rövid, érthető utasításokat adni, amelyek a tevékenységet megnevező igével kezdődnek, és jól láthatóak. A láthatóság ugyancsak alapvető a feladatok többi részénél is, fontos, hogy a képek ne legyenek homályosak, a betűtípus inkább egyszerű és olvasható legyen, mint különleges, és a mérete is megfelelően nagy legyen. A feladatok akkor fognak jól működni, ha saját magunk is kipróbáljuk őket (Bognár 2015), ezért érdemes otthon kísérletezni. Ezen kívül az IKT-óra tervezéséhez szervesen hozzátartozik az is, hogy alternatív megoldást nyújtunk arra az esetre, ha valamilyen oknál fogva (például áramszünet, nem működő internet, elromlott számítógépes eszközök, az eszközök hiánya) az eredeti óraterv nem működőképes.

Beszédfejlesztő IKT-feladatok az anyanyelvi és az irodalomórán

A következőkben a jelen írás olyan interaktív táblával vagy egyéb IKT-eszközzel tervezett feladatokat mutat be, amelyek könnyen használhatók a mindennapi iskolai órákon, és egyszerűen átalakíthatók úgy, hogy más tananyagok és tantárgyak elsajátítását segítsék. A feladatok leírása kitér arra is, hogyan és hová lehet beilleszteni őket az anyanyelvi és az irodalomórákba, a spontán beszéd mely részterületei fejleszthetők velük, és milyen más kompetenciák meglétét igénylik. Fontos, hogy az új technikával tervezett órákat tüzetesen átgondoljuk, ezért a tervezést egy áttekintő vázlat segíti, amelyet az interaktív táblán és a diákok eszközein megjelenő oldalak részletes elemzése követ (Gonda 2008). Az interaktív táblára tervezett anyagok a SMART Notebook 18.0 (1) elnevezésű szoftver segítségével készültek. A szoftver letöltése és kezelése egyszerű és könnyen megtanulható, számtalan beépített elemet (képet,

videót, animációt, tevékenységet stb.) tartalmaz, az ingyenes próbaverzió 45 napig elérhető. Ha nem szeretnénk saját feladatot készíteni, számos letölthető tananyagot találhatunk az interneten is (Scheuring 2013).

A spontán beszéd prozódiai elemeinek fejlesztése

A nyelv prozódiai elemei (a közlések szerkezetének kialakításában, valamint a szemantikai és pragmatikai funkciók kiteljesedésében közreműködő vokális eszközök; Markó 2015: 14) akár teljesen megváltoztathatják a hangzó beszéd jelentését, de szinte mindig többletjelentést hordoznak. Következtethetünk belőlük a beszélők viszonyára, lelkiállapotára, érzelmeire, korukra, nemükre, a beszédhelyzet körülményeire stb. A következő feladatban ezen elemek helyes és hatásos használata jelenik meg.

Felelsz vagy mersz?

Évfolyam: 5–6. osztály

Tantárgy: magyar nyelv

A témakör címe: A kommunikáció

A tematikus egység: A kommunikáció nem nyelvi jelei

A feladat célja: A kommunikáció nonverbális elemeinek gyakorlása, hatásainak tudatosítása, az ezekkel kapcsolatos alapfogalmak elmélyítése, a spontán beszéd fejlesztése, az együttműködés és a figyelem fejlesztése, a digitális kompetencia fejlesztése.

A szükséges eszközök: interaktív tábla

Didaktikai feladat: képességfejlesztés, a már tanult ismeretek alkalmazása, gyakorlás

Munkaforma, módszerek, eszközök: szóbeli egyéni és páros munka, szóbeli megbeszélés

A feladat menete

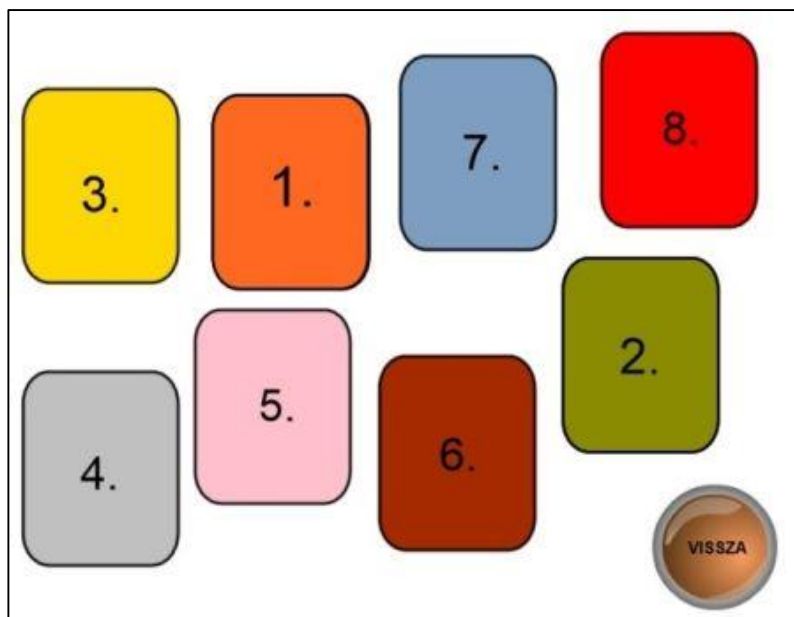
A feladatot a jól ismert *Felelsz vagy mersz?* című játékhoz hasonlóan játszunk. Egyenként jönnek a tanulók a táblához, mindenki eldönti, hogy felelni vagy feladatot megoldani szeretne, majd húz egy kártyát, és végrehajtja vagy megválaszolja a kártyán olvasottakat. A többiek addig párosával a helyükön gondolkodnak a helyes megfejtésen, majd kiegészítik a megoldást.



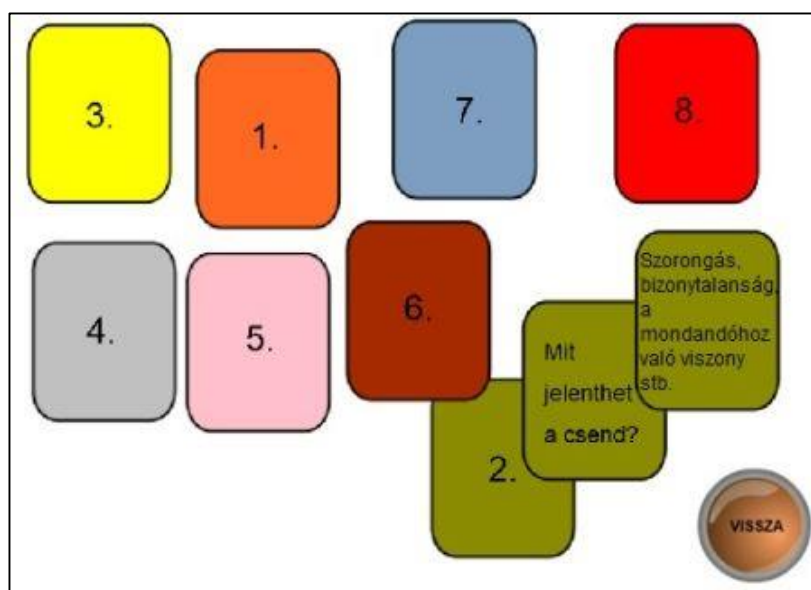
1. ábra

A *Felelsz vagy mersz?* című feladat nyitóoldala

A feladat során egyszerre egy diák megy ki az interaktív táblához, és oldja meg az éppen aktuális kérdést. A többiek eközben figyelik az eseményeket, és párosával próbálják meg kiegészíteni a táblánál lévő diák megoldását. Az első dián jól látható, hogy két gomb közül lehet választani. A szabályokat valószínűleg nem kell elmagyarázni a tanulóknak, hiszen egy ismert játék mintájára épül a feladat, ez motiváló hatású is lehet. Amennyiben a *Felelek!* gombot választják, a 2. dia jelenik meg, amelyen egymásra és egymás mellé pakolt kártyák láthatók. A legalsó kártya rögzítve van a diára, tehát ez nem mozgatható, ezen a kártyán olvashatók a helyes megfejtések. A középső kártyán egy, a nem nyelvi jelekkel kapcsolatos megválaszolendő kérdést találunk (például Mit jelenthet a csend? Sorold fel a beszéd nem nyelvi jeleit!). A tanuló választát a hallgatóság kiegészítheti, majd közösen megnézik a táblán látható megoldást (3. dia).

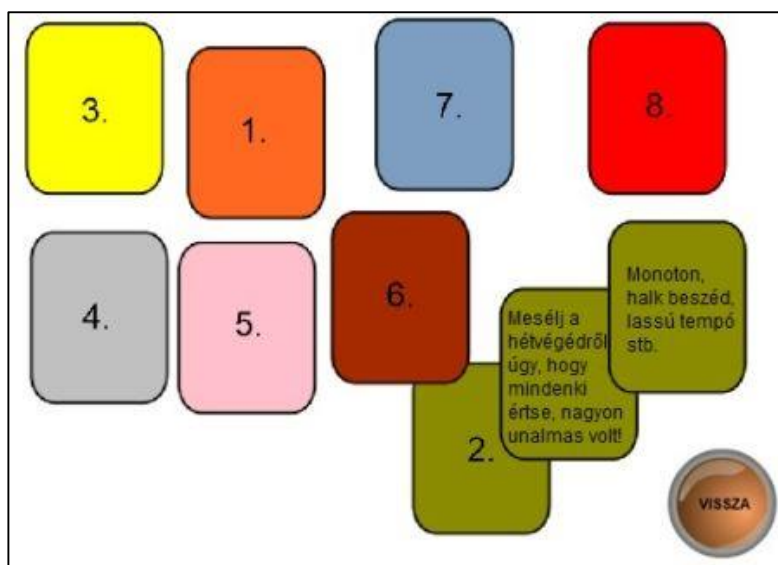


2. ábra
Letakart feladatkártyák



3. ábra
A beszéd nem nyelvi jeleivel kapcsolatos kérdések és válaszok

A válaszadás, közös megbeszélés és ellenőrzés után a képen látható Vissza gombbal a főoldalra kerülünk, ahol a következő diák a *Merek!* lehetőséget választhatja. Ezen az oldalon (4. dia) a beszéd nem nyelvi jeleihez kapcsolódó feladatokat rejtő kártyák közül lehet választani (például Mondd el a *Tegnap elmentem Petivel moziba* mondatot úgy, hogy három különböző elemét nyomatékosítod! Meséj a hétvégéről úgy, hogy mindenki értse, nagyon unalmas volt!). A feladat lényege, hogy tudatosuljon a diákokban az, hogy a nem nyelvi jelek különböző jelentéssel rendelkezhetnek, megváltoztathatják a mondanivalónkat. A számozott kártyákat és a kérdéseket természetesen vissza is lehet tenni egymásra, így újra felhasználhatók más játékosoknál, de kihúzhatjuk őket a képernyőből is, hogy rendezettebb legyen a táblakép. A feladat megoldása után újra közös megbeszélés és a megoldás megtekintése következik, majd a *Vissza* gombbal ismét a kezdődiára kerülünk, és indulhat a táblához a következő tanuló. Amennyiben hozzáadunk egy tanulólístát is a feladathoz, véletlenszerű sorsolást is beállíthatunk, tehát a rendszer dönti el, melyik diáknak kell következésként kártyát húznia.



4. ábra

A beszéd nem nyelvi jeleivel kapcsolatos feladatok és megoldásaik

A feladattípus előnye, hogy a tanulók maguk dönthetik el, hogy feladványt szeretnének megoldani, vagy kérdésre szeretnének-e válaszolni, de valamilyen formában mindenképp szóbeli megnyilatkozást kell tenniük. Mindeközben az osztály többi része párokban dolgozik, ez szintén erősíti a kommunikációs kompetenciát. Azok, akik a *Merek!* gombot választják, a beszéd olyan nem nyelvi elemeit gyakorolják, amelyek elsajátítása fontos a hatékony kommunikációhoz.

A szókincs fejlesztése

A mentális lexikont tekintve a legfontosabb feladat a megfelelő stílus és szóhasználat gyakoroltatása, hiszen az általános iskolában előfordulhat, hogy a tanórához nem illő módon beszélnek a diákok. Tapasztalataink szerint a magázás is problémát jelent ebben a korosztályban, ezért kiemelten fontos ennek a gyakorlása is. A következő feladatokban elsősorban e területek fejlesztése figyelhető meg.

Párbeszédpárhaj

Évfolyam: 5. osztály

A tantárgy: magyar nyelv

A témakör címe: Szövegszerkesztés

A tematikus egység: A párbeszéd

A feladat célja: A szóbeli párbeszéd gyakorlása, a spontán beszéd komplex fejlesztése (szupraszegmentumok, szókincs, stílus, grammatikai szerkesztettség), az együttműködés és a figyelem, a szövegalkotási készség, reakciókészség és a digitális kompetencia fejlesztése.

A szükséges eszközök: interaktív tábla, a diákok saját eszközei (okostelefon vagy tablet)

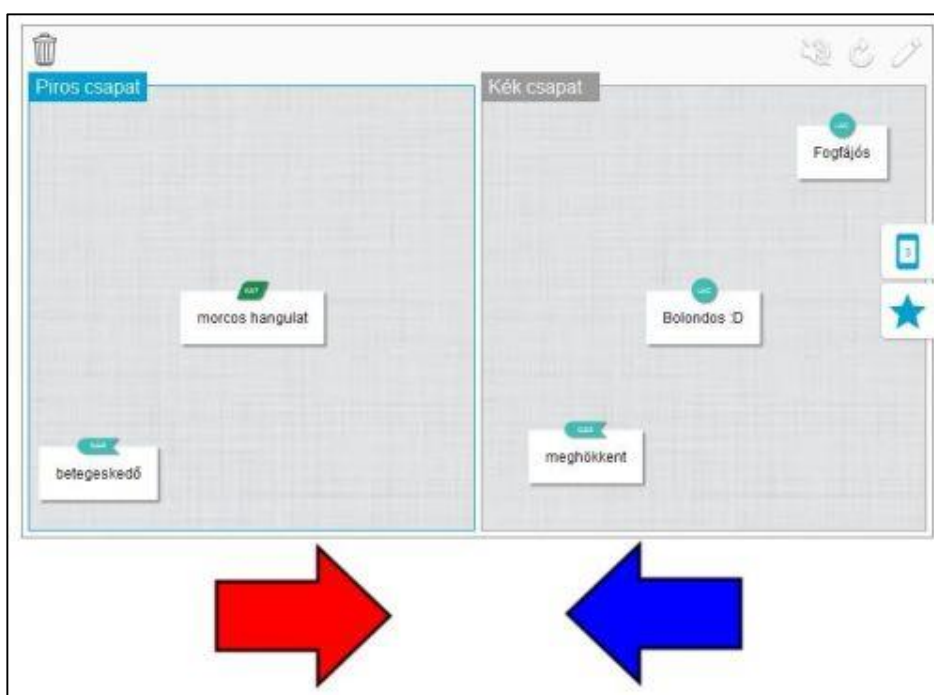
Didaktikai feladat: képességfejlesztés

Munkaforma, módszerek, eszközök: írásbeli és szóbeli egyéni munka, szóbeli páros munka, kooperatív technika, szóbeli megbeszélés

A feladat menete

A párbaj során az osztályt két csapatra osztjuk, mindkét csapatból kérünk 1-1 önként jelentkezőt. Egy előre megadott szituációt fognak eljátszani párbeszéd formában. A szituáció: két ismerős beszélget a fogorvosi váróban. A szereplők hangulatokat kapnak, ezeket a táblán láthatják. A megadott hangulat alapján kell változtatniuk a stílusukat a beszélgetés alatt. A hangulatokat a többiek adják: mindenki jelentkezzen be a feladatba, írja be a nevét, és küldjön be egy hangulatot az ellenkező csapat játékosának akkor, amikor elérkezettnek látja az időt. A párbeszédet utána közösen értékeli.

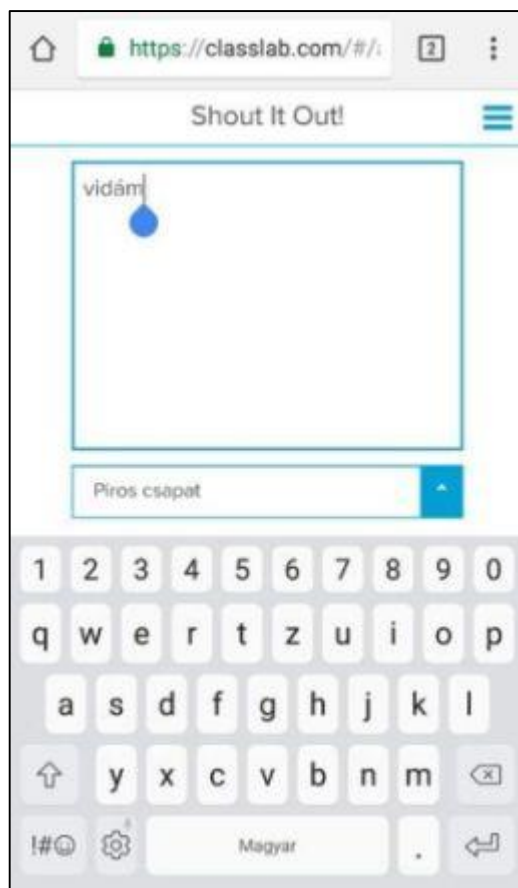
A feladat leírásából jól látható, hogy egyszerre ugyan csak két diák vesz részt a párbeszédben, de annak menetét a többi tanuló is befolyásolja. Az interaktív táblán látható képet az 5. dia mutatja.



5. ábra

A Párbeszédpárbajba beküldött hangulatok

A SMART Notebook szoftver tartalmaz beépített tevékenységeket is, amelyekhez a diákok a saját eszközeikkel csatlakozhatnak a classlab.com weboldalon keresztül (2), így ők is aktív részeseivé válhatnak a tananyag alakításának. Az általuk látott képernyőt mutatja a 6. dia.



6. ábra

A piros csapatnak szánt hangulat beküldése

A honlapra érve egy, az órához generált kódot kell beírniuk, amely a kivetített képernyőn látható, majd megadják a nevüket, és ha a tanár elindítja, a feladat mindenki számára láthatóvá válik a saját telefonján vagy tabletjén is. Itt kategóriát (ebben az esetben csapatot) választhatnak a tanulók, majd beküldhetik az ötleteiket. Beállíthatjuk, hogy látszódjon a neve annak, aki beküld egy hangulatot, de el is lehet rejteni ezt az információt (ez akkor lehet hasznos, ha jó és rossz megoldások is léteznek, de nem akarjuk közszemlére tenni a hibás választ adó tanulók nevét).

Ha a játék vezetője úgy érzi, hogy valamelyik beküldött hangulatot nem aknázták még ki teljesen, az adott szóra kattintva kinagyíthatja, így erre koncentrálhatnak a szereplők. Azt is megadhatjuk előre, hogy egy tanuló hány hangulatot küldhet be, ez az osztály létszámától függően növekedhet vagy csökkenhet, esetleg kérhetünk csapatonként egy eszközt, így a diákoknak muszáj konszenzusra jutniuk azzal kapcsolatban, hogy melyik hangulatot küldjék be. Fontos, hogy mindenki az ellenkező csapatnak küldje el, hiszen az az érdekük, hogy megnehezítsék a másik csoport dolgát. A párbeszéd eljátszása után közösen értékeljük a szereplőket, majd kihirdetjük a győztes csapatot. A párbajt folytathatjuk, ha a csapatokból más tanulók is vállalkoznak a játékra, ekkor hasznos lehet a SMART Notebook szoftver beépített eredménytáblája, amelyen egyszerűen számolhatjuk a csapatok pontjait.

A feladat ebben a formában leginkább a mentális lexikonra épül, hiszen a helyükön ülő diákoknak különböző hangulatok, stílusok megnevezéseit kell előhívniuk. A két főszereplő tanuló beszédkészségét komplexebb módon fejleszti a játék: a beküldött szavakra nagyon gyorsan kell reagálniuk, stílust kell váltaniuk, miközben megtartják a párbeszéd formát, és grammatikailag helyes mondatokat alkotnak.

Szabodon alakítható a feladat más témakörökre, tantárgyakra szabva is: nemcsak szöveget, hanem képeket is be lehet küldeni a képernyőre, illetve bármilyen és bármennyi kategóriát megadhatunk a

beküldendő adatokra vonatkozóan. Például, ha a szófajokba sorolást szeretnénk gyakoroltatni, megadhatunk főnév, melléknév, ige stb. kategóriákat (a jelen feladatban a Piros és Kék csapat megnevezés helyett), de ugyanígy alkalmazhatjuk akár a mássalhangzótörvényekre is.

Történetmesélés képekkel

Évfolyam: 6. osztály

Tantárgy: magyar irodalom

A témakör címe: Mondák, balladák, elbeszélő költemények

A tematikus egység: Arany János: A walesi bárdok

A feladat célja: A spontán beszéd komplex fejlesztése (különös tekintettel a szókinccs bővítésére és a szóelőhívásra), a képazonosítás, a figyelem, a reakciókészség és a digitális kompetencia fejlesztése.

A szükséges eszközök: interaktív tábla

Didaktikai feladat: képességfejlesztés, a tananyag bevezetése, érdeklődés felkeltése, motiválás

Munkaforma, módszerek, eszközök: szóbeli egyéni munka, kooperatív technika, szóbeli megbeszélés

A feladat menete

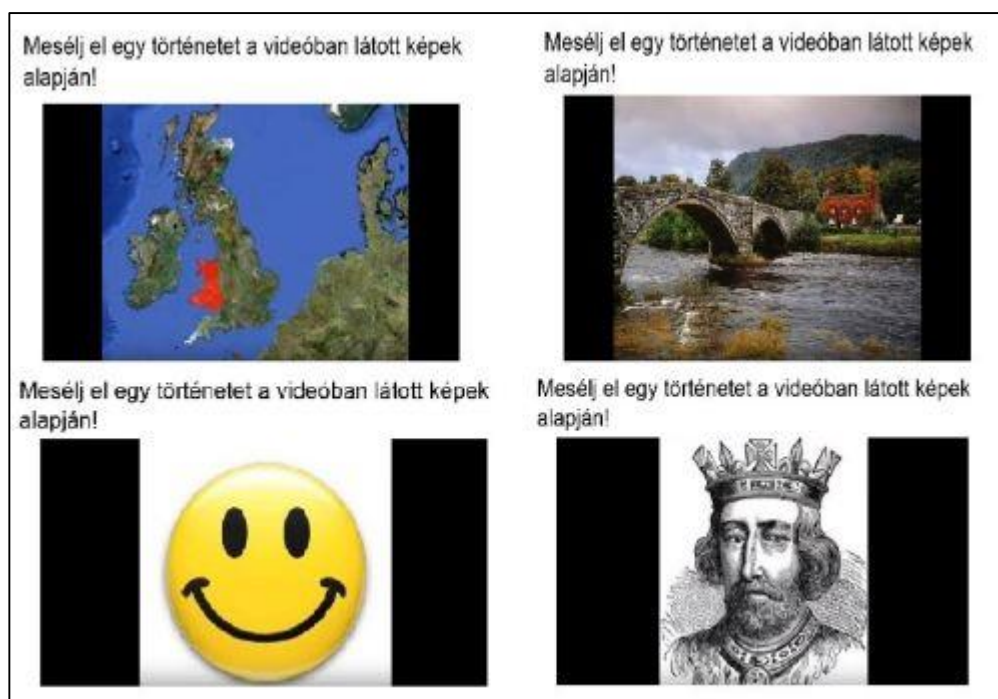
Ebben feladatban egy képekből összevágott videót néznek meg a tanulók, amelyet a Youtube videómegosztó oldalra töltött fel valaki. A videó Arany János *A walesi bárdok* című balladájáról szól. A videót lenémítjük, a képek alapján próbálják meg elmesélni a történetet: egy diák elkezd, majd pár perc múlva jelez a tanár, és egy másik tanulónak kell folytatnia a narrációt. A feladat megoldása után elolvassuk az eredeti balladát, és összehasonlítjuk a videóban látottakkal, illetve a diákok által elmesélt történettel.

A feladat során a diákok megpróbálnak egy összefüggő narrációt alkotni a videón látható képek alapján. Fontos, hogy minden tanuló figyeljen, hiszen a tanár bármikor leállíthatja a történetmesélést, és felszólíthat egy másik diákot a folytatásra. Ugyanezt játszhatjuk úgy is, hogy a tanulók csoportokba rendeződnek, és okostelefonról vagy tabletről nézik a videót (mindenképp hang nélkül), majd egymásnak adják át a szót.

Ez a játék jó kiindulási alap a ballada értelmezéséhez, később elkészíthetik a diákok a saját videójukat is. A spontán beszéd mellett a kritikus hozzáállást is fejleszthetjük vele, hiszen a videóban számos pontatlanságot fedezhetünk fel. Itt felhívhatjuk arra is a figyelmet, hogy fontos az interneten talált információk szelektálása és hitelességük ellenőrzése. Ha a diákoknak megtetszik a feladat, a később tanult műveknél is hasonlóan járhatunk el: egy tanuló előre elolvassa és értelmezi a művet, videót készít belőle (például a Wevideo oldalán [3]), a többieknek pedig ehhez a feladathoz hasonlóan egy közös történetet kell kitalálniuk. A videókat értékelhetjük az alapján, hogy mennyire megfelelő képeket válogattak a diákok, a kitalált történeteket pedig hasonlítsuk össze az eredeti művekkel. Valószínűleg nagy különbségeket találunk, az így kialakult humoros narrációk pedig jó bevezetései lehetnek a műértelmezéseknek.

Ha a diákok reakcióideje megfelelő, és a narráció már túl könnyű feladat a számukra, keressünk olyan film- vagy színdarabrésztleteket, amelyekben párbeszéd van, némissuk le őket, és kérjük meg a diákokat, hogy szinkronizálják újra a jeleneteket.

A SMART Notebook program előnye, hogy beépített Youtube-keresővel rendelkezik, tehát nem kell az órán hosszú perceket várnunk arra, hogy betöltsön a videómegosztó oldal, valamint így a vetített diák stílusa is egységes lehet. A kivetített videót mindenki jól látja, így a tanulók bármikor tudják folytatni a történet elmesélését. A 7. dia mutatja *A walesi bárdok* ihlette videó részleteit.



7. ábra

A walesi bárdok ihlette videó részletei (4)

Pletyka

Évfolyam: 7. osztály

Tantárgy: magyar irodalom

A témakör címe: Novellák, anekdoták

A tematikus egység: Mikszáth Kálmán: A néhai bárány

A feladat célja: A spontán beszéd komplex fejlesztése (stílus, megfelelő szóhasználat, párbeszéd gyakorlása), a szövegértési készség és a digitális kompetencia fejlesztése.

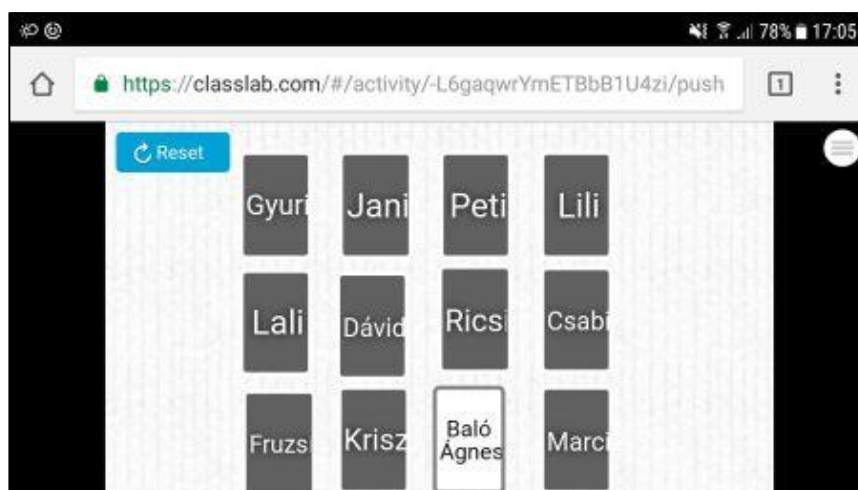
A szükséges eszközök: interaktív tábla, a diákok saját eszközei (okostelefon vagy tablet)

Didaktikai feladat: képességfejlesztés, ismétlés

Munkaforma, módszerek, eszközök: írásbeli egyéni munka, szóbeli csoportmunka, közös megbeszélés

A feladat menete

A feladat megoldásához csatlakozni kell a classlab.com oldalhoz (2). Itt mindenki talál egy kártyát a saját nevével: ezt felfordítják. A tanulók egy-egy szereplőt kaptanak *A néhai bárány* című novellából. Visszaemlékeznek, utána néznek, miket csinált és mondott, hogyan beszélt a kapott karakter, majd elkezdjük a pletykát. A tanulók a falu népe, megbeszéljük, mit hallottak, láttak, mi történt Cukri báránnyal. Nem árulhatják el a nevüket, a többiek megpróbálják kitalálni, ki melyik szereplőt kapta.



8. ábra
Lefordított szereplőkártyák

A diákok a 8. diát látják a saját eszközeiken. Mindenki felfordítja a saját kártyáját, kap egy szereplőt, és megpróbál annak megfelelően viselkedni és beszélni. A diákok használhatják a novellát, de fontos, hogy a saját szavaikkal fogalmazzák meg a mondanivalójukat. Ne olvassanak fel a műből, de mégis a karakternek megfelelő legyen a szóhasználatuk és a stílusuk. Miután megbeszélték a történeteket, próbálják meg kitalálni, ki melyik szereplőt kaphatta, értékélik egymás kommunikációját. A digitális táblán felfedhetjük az összes alteregót (9. dia).



9. ábra
Az alteregók felfedése

A feladatot más művek szereplőivel is ki lehet próbálni, ha pedig több Mikszáth-novellát olvas az osztály (és nagyobb létszámú), kombinálni is lehet őket, mivel a szereplők kisebb-nagyobb szerepekben visszavisszatérnek *A jó palócok* című novelláskötetben.

A pletyka előkészítésekor ügyeljünk a differenciálásra: azoknak a diákoknak, akik félénkek, nem szívesen szólalnak meg, olyan szereplőket adjunk, akik keveset beszélnek, míg az a tanuló, aki szeret előadni, kapjon főszerepet. A novellából nagyon sok minden kiderül a karakterekről (például Mócsik György „nagyitalú” volt), így a nonverbális kommunikációt (például csuklás) is bátran használhatják a

diákok. Bátorítsuk őket arra is, hogy találjanak ki új történetszálakat, előzményeket, jósoljanak, hiszen ezzel is fejlődik a szövegalkotási és -értési készségük.

A diákon látható kártyák szintén a SMART Notebook szoftver beépített elemei, amelyeket könnyen testre szabhatunk. Szereplők és nevek helyett bármilyen kérdést és megoldást megadhatunk, amelyeket a diákok a táblánál vagy a saját eszközeiken fordíthatnak fel.

A spontán beszéd grammatikai szerkesztettségének a fejlesztése

Az általános iskolások kommunikációja grammatikai szempontból egyre komplexebbé válik, ezt pedig különböző szóbeli műfajok gyakoroltatásával segíthetjük elő.

Egyetértesz?

Évfolyam: 5. osztály

Tantárgy: magyar irodalom

A tematikus egység: Mesék

A témakör címe: Petőfi Sándor: János vitéz

A feladat célja: A spontán beszéd komplex fejlesztése (stílus, megfelelő szóhasználat, párbeszéd) különös tekintettel a vita mint műfaj megismerésére és szabályainak a gyakorlására, valamint az ehhez szükséges, grammatikai szempontból összetett mondatok alkalmazására, a szövegértési készség és a digitális kompetencia fejlesztése, az erkölcsi fejlődés elősegítése.

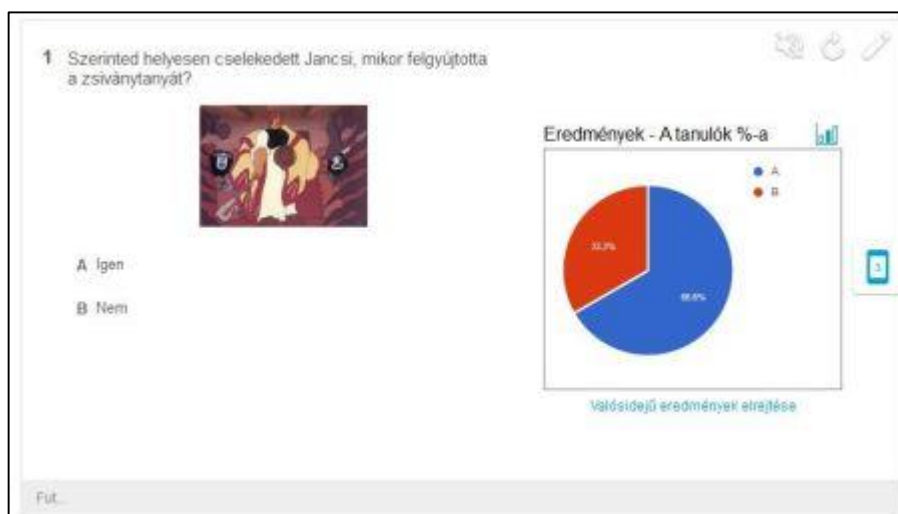
A szükséges eszközök: interaktív tábla, a diákok saját eszközei (okostelefon vagy tablet)

Didaktikai feladat: képességfejlesztés, új ismeret bevezetése

Munkaforma, módszerek, eszközök: írásbeli egyéni munka, szóbeli csoportmunka, közös megbeszélés

A feladat menete

A feladatot szavazással indítjuk. Elolvastuk a *János vitéz* 6. részét, megtudtuk, hogy mi történt a zsványtanyán. A tanulók a saját eszközeiken szavaznak: Egyetértetek-e azzal, hogy Jancsi felgyújtotta a betyárokat és a kincset? Egyelőre ne beszéljétek meg, mire szavaztok! A táblán diagram mutatja a szavazás eredményét. 1-1 nagy csoportot alkot a két oldal, és megbeszélnek közösen, miért döntöttek az igen vagy a nem válasz mellett. Megindokolják a döntéseiket, majd pontokba gyűjtik az érveiket. Ha készen vannak, meghallgatják mindkét oldal véleményét, majd reagálhatnak egymás érveire.



10. ábra

A szavazás eredménye (5)

A 10. dián látható a feladat alapjául szolgáló kérdés, amelyet a diákoknak a saját tabletyükön vagy mobiltelefonjukon kell megválaszolniuk. A kérdés az interaktív táblán is megjelenik, valamint azt is láthatjuk, hogyan alakult a szavazás: százalékos eredményeket adó kör- vagy oszlopdiagram segítségével tehetjük látványosabbá a táblaképet.

Az interaktív táblával összekapcsolt szavazás szintén a SMART Notebook szoftver beépített eleme, amelyhez ugyancsak a classlab.com oldalon keresztül lehet csatlakozni. Ez a módszer abban segítheti a tanulókat, hogy önálló döntést hozzanak egy-egy kérdésben. Az alsóbb osztályokban jellemző, hogy egy diák csak azért csatlakozik bizonyos csoporthoz, mert a barátja vagy a barátnője is oda tartozik. A fenti módszerrel nem befolyásolhatják egymás döntését, hiszen a szavazás csöndben, az eszközökön folyik, és sokkal hitelesebb képet kaphatunk az osztály véleményéről. A beépített elem nemcsak szavazórendszerként működik, hanem feleletválasztós ellenőrzésként is használható.

A csoportalakítás után a tanulók közös megbeszéléssel érveket gyűjtenek a döntésük mellett, majd az osztály szembesíti a két véleményt a 11. dián látható táblázatban.

Jancsi helyesen cselekedett.	
Érvek mellette	Érvek ellene
Beszületes tett volt.	A gyilkosság bűn.

11. ábra
Érvek az állítás mellett és ellen

Mivel ebben a korban a diákok még nem tanulták a vita műfaját, ezért valódi disputát nehezen lehetne kialakítani. Inkább a későbbi, szabályozott viták előkészítésében lehet hasznos a feladat: az érveket és a véleményeket meghallgatjuk, gondolkodásra bátorítjuk a diákokat. Fontos, hogy ösztönözzük őket az igényes beszédre: gondolataikat logikailag és grammatikailag helyes összetett mondatokban fogalmazzák meg, szóhasználatuk és stílusuk is illeszkedjen a beszédhelyzethez. A csoportokból egy-egy tanuló menjen a táblához, és gyűjtse össze az elhangzó érveket.

Szintagmafelhő

Évfolyam: 7. osztály

Tantárgy: magyar nyelv

A témakör címe: A szószerkezetek

A tematikus egység: A szószerkezetek

A feladat célja: A spontán beszéd grammatikai szerkesztettségének a fejlesztése, különös tekintettel a szószerkezetek használatára, a vizuális és a nyelvi figyelem és differenciálás fejlesztése, a digitális kompetencia fejlesztése.

A szükséges eszközök: interaktív tábla

Didaktikai feladat: képességfejlesztés, a már tanult ismeretek alkalmazása

Munkaforma, módszerek, eszközök: szóbeli páros munka, kooperatív technika, közös megbeszélés

A feladat menete

A tanulók párokban dolgoznak: egyikük szószerkezeteket alkot a szófelhőben található szavakból, a másik pedig mondatba foglalja az így keletkezett szintagmákat!

A diákok párosával dolgoznak, a 12. dián látható szófelhő (6) szavaiból kell önállóan birtokos összerakniuk, majd ezeket mondatba foglalniuk. A szerepeket felcserélhetjük a feladat közben. A szófelhő segíti a tanulókat a vizuális és a nyelvi differenciálásban, és mivel a szavakat kiragadtuk az eredeti kontextusukból, a történet kevésbé befolyásolja a diákokat a mondatalkotásban. A feladat során rögzülnek a szintagmák használatának a szabályai, amelyeket példamondatokon bemutatva a táblán is érdemes feltüntetni.

A SMART Notebook szoftver felületére egyszerűen lehet beilleszteni a letöltött szófelhőt, amely így az egész osztály számára nyomtatás nélkül láthatóvá válik. Az oldalon készített ábrákat egyéb szókereső vagy szövegalkotó feladatokhoz is fel lehet használni.



12. ábra
Szintagmafelhő (7)

József Attila-podcast

Évfolyam: 7. osztály

Tantárgy: magyar nyelv és irodalom

A témakör címe: Könyv- és könyvtárhasználat, Versek

A tematikus egység: Anyaggyűjtés az interneten, József Attila költészete

A feladat célja: A szövegalkotási készség fejlesztése, a félszöveg komplex fejlesztése és a digitális kompetencia fejlesztése, a tanult ismeretek összefoglalása.

A szükséges eszközök: a diákok saját eszközei (okostelefon vagy tablet), interaktív tábla
Didaktikai feladat: képességfejlesztés, a már tanult ismeretek alkalmazása és összefoglalása
Munkaforma, módszerek, eszközök: csoportos kutatómunka, szóbeli csoportmunka

A feladat menete

A tanulók a telefonjukon utánanéznak, hogy mit jelent a *podcast* kifejezés! Csoportokban dolgoznak. (Podcast: offline módon is hallgatható hanganyag, műsor [8].) Ezután ők is készítenek egyet, témaként az egyik tanult József Attila-művet kell választani, a hossza minimum 5 perc legyen. A videóban minden csapattagnak meg kell szólalnia. A szöveghez vázlatot is írni!

Önálló kutatómunkát igényel a feladat, amelyben a magyar nyelv és irodalom tantárgy integrációja valósul meg. Egy irodalmi témát dolgoznak fel párokban úgy, hogy az anyanyelvi órán tanult internetes információszerezés lehetőségeit is gyakorolják. A feladatra érdemes lehet több tanórát is szánni, esetleg otthoni projekt munkaként feladni. A végeredmény egy olyan tematikusan összefüggő podcastgyűjtemény lesz, amely bármikor újrhallgatható összefoglalást biztosít József Attila verseiről.

Miután a diákok megtalálták a műfaj jelentését, ők is könnyedén készíthetnek hanganyagot akár a saját telefonjukon is. Fontos, hogy a műsor rögzítését alapos felkészülés előzze meg, írjanak vázlatot, osszák fel a feladatokat. Mivel használhatnak jegyzetet a podcast készítésénél, a diákok a féléspontán beszédet gyakorolják. Hívjuk fel a tanulók figyelmét arra, hogy törekedjenek a tanult ismereteket és saját gondolataikat is megjeleníteni a műsorban, és igyekezzenek összefüggő, jól megszerkesztett szóbeli szöveget alkotni.

Amikor az alkotások elkészültek, érdemes összehasonlítást is végezni. A SMART Notebook szoftverbe beilleszthetjük a videókat vagy a hanganyagokat, így akár a tanórán közösen is elemezhetjük őket, miközben a táblán jegyzeteket fűzhetünk hozzájuk. A podcast vagy rádióműsor készítése más témaköröknél is hasznos lehet, hiszen a diákok saját projekt munka keretein belül foglalják össze a tanultakat.

Összegzés

A tanulmányban bemutatott feladatok a digitális és az anyanyelvi kompetenciát egyszerre fejlesztik, bármely tantárgyra és témakörre szabhatók, használatukat diákok és tanárok is könnyen elsajátíthatják. A magyar nyelv és irodalom tárgy tananyagából minden felső tagozatos évfolyam számára készült egy-egy játékos feladat. Ezek magyar nyelvből a kommunikáció nem nyelvi elemei, a párbeszéd, a vita, a szövszerkezetek és az anyaggyűjtés az interneten témaköröket érintették. Irodalomból Petőfi Sándor *János vitézé*hez, Mikszáth Kálmán *A jó palócok* című novelláskötetéhez, valamint József Attila életművéhez kapcsolódott egy-egy tevékenység. A spontán beszéd fejlesztésének csaknem minden területére kiterjedő feladatok könnyen illeszthetők a mindennapi pedagógiai gyakorlatba, a grammatikai szerkesztettség, a szókincs, a szóelőhívás és a prozódiai elemek használatának a gyakorlása mellett a diákok nyelvi tudatossága és figyelme is fejlődik. A feladatok többsége a kooperációs készséget is fejleszti. Motiváló hatása sem elhanyagolandó: a tanulók szívesebben dolgoznak azokon az órákon, amelyeken IKT-eszközöket használhatnak.

Irodalom

- Balogh Andrea 2017. Digitális játékok az oktatásban. *Anyanyelv-pedagógia* 1. <http://anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=668> (2018. május 16.)
- Bedő Andrea – Schlotter Judit 2008. *Az interaktív tábla*. Műszaki Könyvkiadó. Budapest.
- Benedek András 2013. Új pedagógiai paradigma – 2.0: Tételek a digitális tanulásról. In: Benedek András (szerk.) *Digitális pedagógia 2.0*. Typotex. Budapest. 15–51.
- Boda Annamária 2012. Digitális tananyagok és IKT-eszközök a tengerentúlról az anyanyelvi nevelés szolgálatában. *Anyanyelv-pedagógia* 4. <http://anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=425> (2018. május 16.)
- Bognár Amália 2015. Digitális eszközökkel magyarórán. *Anyanyelv-pedagógia* 2. <http://anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=578> (2018. május 16.)
- Gonda Zsuzsa 2008. Az interaktív tábla alkalmazása az anyanyelvi órán. *Anyanyelv-pedagógia* 2. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=46> (2018. február 25.)
- Makó Ferenc 2011. *Az interaktív tábla módszertani használatára történő tanárfelkészítés*. DSGI. Székesfehérvár.
- Markó Alexandra 2015. A spontán beszéd prozódiai szerkezete. *Nyelvtudományi Értekezések* 166. Akadémiai Kiadó. Budapest.
- Prievara Tibor 2015. *A 21. századi tanár. Egy pedagógiai szemléletváltás személyes története*. Neteducatio Kft. Budapest.
- Scheuring Flóra 2013. Anyanyelvfejlesztő IKT-alkalmazások egy digitális tananyagpiacon. *Anyanyelv-pedagógia* 4. <http://anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=495> (2018. május 16.)

- (1) SMART Notebook szoftver letöltése. <https://education.smarttech.com/products/notebook> (2018. március 24.)
- (2) Classlab. www.classlab.com. (2018. március 24.)
- (3) WeVideo. <https://www.wevideo.com/> (2018. március 24.)
- (4) A walesi bárdok film. <https://www.youtube.com/watch?v=PP0GOo7QafE> (2018. március 24.)
- (5) Illusztráció a János vitézhez http://78.media.tumblr.com/tumblr_llvp78MSQD1qjfo3wo1_500.jpg (2018. március 24.)
- (6) Wordle. <http://www.wordle.net/create> (2018. március 24.)
- (7) J. K. Rowling: Harry Potter és a bölcsek köve. <http://www.orczyanna.hu/kotelezok/harrypotter.pdf> (2018. március 24.)
- (8) Digitália. http://digitalia.lib.pte.hu/?page_id=920 (2018. március 24.)

Oláh, Frida

The development of spontaneous speech with the help of an interactive whiteboard

Today ICT is getting more and more popular in education. This is not surprising as ICT devices play a major role in everyday life. Changes in the world have an effect on students as well, therefore, teachers should consider using new tools and methods. This study introduces why, how and for what to use ICT at school and it introduces exercises with the interactive whiteboard as well as exercises for students' own devices. These exercises help students' speech development unnoticed, while they also include the learning materials of Hungarian language and literature. Besides, they are easy to build into everyday teaching practice and most of them develop cooperation skills, too. Their motivating effect cannot be ignored either, as students participate most in lessons where ICT devices are used.

Kulcsszók: interaktív tábla, IKT, spontán beszéd, kommunikáció

Keywords: interactive whiteboard, ICT, spontaneous speech, communication

Az írás szerzőjéről

Oláh Frida

magyartanár, Losonci Téri Általános Iskola

fridaolah93[kukac]gmail.com