

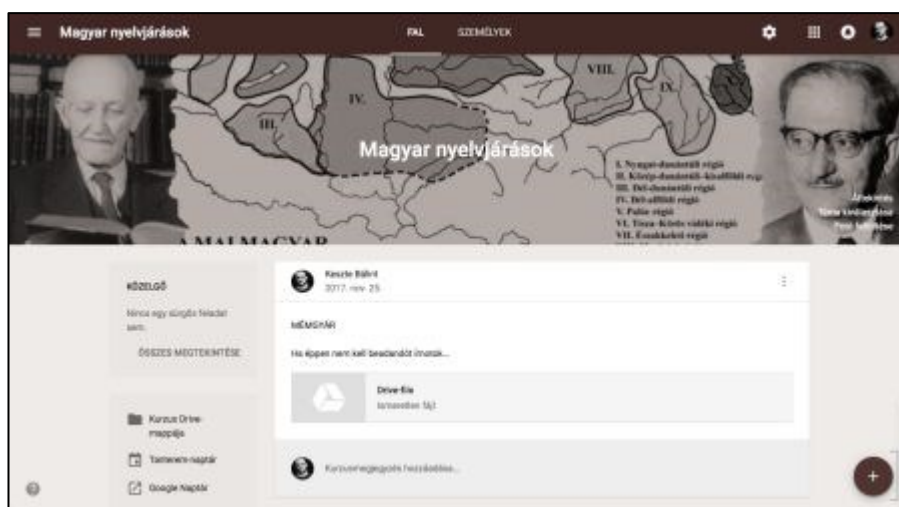
Keszte Bálint

A Google Tanterem által nyújtott lehetőségek a nyelvjárástani ismeretek tanításában

Kedves Kollégák!

Az alábbiakban az online hálózatalapú oktatás egyik lehetőségére szeretném felhívni az olvasók figyelmét. A Google itt bemutatott alkalmazásának az a nagy előnye, hogy bármilyen témakör tanítását interaktívvá teheti, továbbá e módszer számos lehetőségét ki tudjuk aknázni a dialektológiai ismeretek feldolgozása során is. Így teljes mértékben élményszerűvé és aktuálissá varázsolhatunk a tanulók számára egy olyan témakört, amely sokak képzeletében csupán papíralapú tájszótárakban porosodó archaizmusként jelenik meg – tévesen.

A Google Tanterem (1) 2014-ben jelent meg, bővítve és összekapcsolva a Google addigi funkcióit. Követve a legújabb trendeket az online felületen kívül minden további platformra (például tabletre, okostelefonra) letölthető alkalmazást is kifejlesztettek külön a diákok és külön a tanárok számára. A Tantermen belül osztályokat, illetve kurzusokat hozhatunk létre egyedileg generált kóddal, amelynek alapján a diákok könnyen rá tudnak találni. Ezen kívül természetesen elektronikus levélben is meg tudjuk hívni a tanulóinkat vagy a kollégáinkat, illetőleg – ha az ismeretterjesztés is a célunk – további ismerőseinket. A felület kinézete teljes mértékben személyre szabható: a borítóképtől a színvilágig minden az ízlésünkre van bízva (1. kép).



1. kép

A Google Tanterem szabadon szerkeszthető felülete

Kurzusunkban, illetve osztályunkban létrehozhatunk feladatokat akár beadási határidővel is ellátva, feltehetünk feleletválasztós vagy kifejtős kérdést, valamint tűzhetünk ki hirdetményeket is a csoport üzenőfalára. Ezeket a létrehozáskor témákba rendezhetjük, így idővel lerövidíthetjük a keresést. A Google-nek köszönhetően ahhoz, hogy különböző típusú feladatokat adjunk ki, nem kell más alkalmazásokat hozzákapcsolnunk a Tanteremünkhöz, ugyanis az eszköztárban rendelkezésre áll szövegszerkesztő (Dokumentumok), táblázatkezelő (Táblázatok), prezentációs (Diák), kérdőíves (Űrlapok), rajzkészítő (Rajz) és térképes (Térképem) alkalmazás is. A továbbiakban ezen applikációk használatára mutatok be néhány olyan példát, amelyek jelen esetben a nyelvváltozatokkal kapcsolatos ismeretek tanítását és tanulását teszik élményszerűbbé. Ez különösen fontos egy olyan témakör esetében, ahol az ismeretbővítés mellett az egyik nevelési cél az elfogadó, pozitív attitűd kialakítása vagy erősítése (lásd például Dudics 2018; Kiss 2001; Parapatics 2018; Péntek 2015).

A Google Dokumentumok használhatósága rendkívül sokféle. A Tanteremmel párosítva szöveges feladatokat oszthatunk ki, például: a csoportokba osztott tanulók szerkesszenek egy az addigi ismereteiket összegző írást a nyelvjárások és a köznyelv viszonyáról, akár (online) szótárak, tanulmányok, akár tankönyvek és órai jegyzetük segítségével. Ehhez előzetesen sablonokat készíthetünk, amelyekben kijelöljük a különböző csoportok alegységeit (például: A nyelvről, A nyelvjárások, A köznyelv, Nyelvjárások és a köznyelv, Felhasznált irodalom). A különböző egységekhez instrukciókat adhatunk (például: „Mutasd be a nyelvjárásokat! Csatolj térképeket, fűzz hozzá értelmezést, jelezd a területhez kapcsolódó nyelvváltozat jellemzőit is!”). Használhatunk akár bibliográfia alkalmazást (Easy Bib, 2), amely tartalmazza a világ valamennyi bibliográfiatípusát, vagy adhatunk példákat diákjainknak arra, hogyan készítsék el a szöveg megírásához felhasznált irodalom listáját. Az így elkészített esszé automatikusan elérhetővé válik bármilyen platformra letöltött alkalmazáson keresztül, tehát bárholnan könnyen hozzáférhető és szerkeszthető lesz. A Tanterem hasonló módon szolgálhat a számonkérés eszközeül is, hiszen hagyományos szöveges beadandókat is kérhetünk a tanulóinktól. Ezeket a dokumentumokat a határidő lejárta után szerkeszthetetlené tehetjük.



2. kép

A Tanterem és a feladatok bármilyen platformról elérhetőek

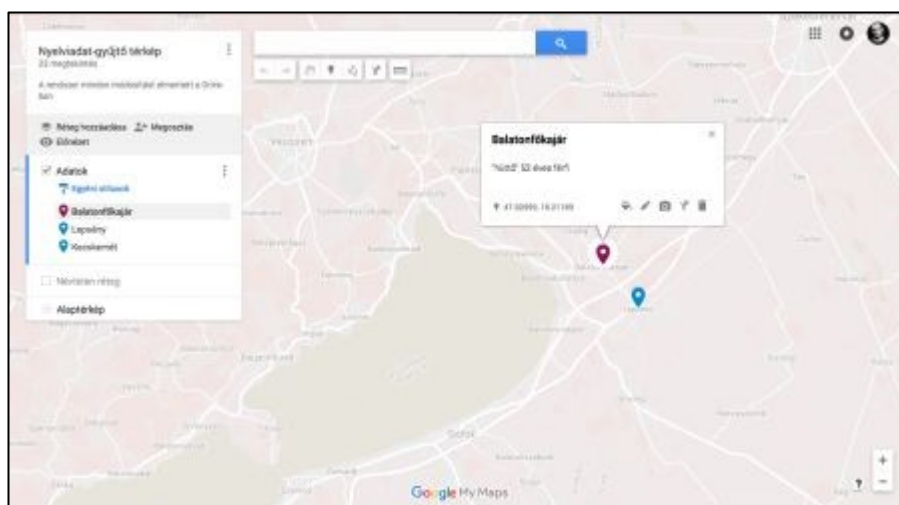
A Google Táblázatok használhatósága a nyelvjárástani témakör esetében számomra először kérdéses volt. Az elkészített dolgozatokról és az osztályzatokról szerencsére nem kell adatbázist készítenünk, ugyanis ezt tanulókra lebontva elvégzi helyettünk a Tanterem. E funkció jelentőségét leginkább a gamifikációban látom (például Deterding et al. 2011). Alapvető programozási ismeretek birtokában saját izgalmas játékokat is létrehozhatunk, de több száz – főleg külföldi – készen kapott sablon közül is válogathatunk. Ezeket a sablonokat könnyen hozzáadhatjuk saját táblázatainkhoz, majd néhány változtatás (például cím, kérdések és pontozás személyre szabása) után bárki számára elérhetővé és

szerkeszthetővé tehetjük. Így könnyen létrehozhatunk kvízzjátékokat, vagy a tanulók érdeklődéséhez igazodó pontgyűjtő játékokat is, mint a Minecraft, amelyben tapasztalati pont gyűjtésére és (ezek segítségével) szintlépésre is lehetőség van. Az ötletem ez utóbbira alapoz. Ebben a projektben a témakör feldolgozása során különböző feladatokkal találkozhatnak a diákok, amelyek elvégzéséért – a feladat nehézségétől függően – különböző értékű pontot kapnak. A projekt dramaturgiáját mi találhatjuk ki. Például: a tanulónak először csak rövid, feleletválasztós kérdéseket kell megválaszolniuk alapvető dialektológiai fogalmakkal kapcsolatban, aztán szótárak és cikkek gyűjtése/böngészése a feladat a meghatározott szócsoporthoz, illetve a jelenségekről szóló szakirodalom összegzéséhez, majd összetett kreatív írásos feladatok következnek zárásként (mint amilyen a fent említett összegző esszé is, megadott témákban).

A Google Diák nem tartogat sokkal többet számunkra a megszokott Microsoft Office PowerPoint alkalmazásnál: sajnos nem olyan kreatív felhőalapú szolgáltatás, mint amilyen például a Prezi (3). Ettől függetlenül nagy előnye ennek is, hogy bárholnan bármikor elérhető és szerkeszthető. Az alkalmazás segítségével a jól bevált módon kérhetünk prezentációt diákjainktól önálló és csoportos munkában. Egy olyan jól szemléltethető terület esetén, mint a nyelvjárások, nagyon fontos eszköze lehet ez az információátadásnak úgy a tanulók közötti, mint a tanárral folytatott kommunikációban.

A Google Űrlapok egy olyan, szintén közkedvelt és gyakran használt alkalmazás, amely az utóbbi időben nem sokat változott. Egyszerűségének köszönhetően a kérdőíves kutatások nagy részét napjainkban is ennek segítségével végzik. E funkció használata és megtanítása véleményem szerint hosszú távú eredménnyel szolgálhat: esetünkben a diákokat nyelviattitúd-vizsgálatra ösztönözve könnyen megtanulhatják a kérdőívkészítés alapvető szabályait, így egy projekt folyamán a tanulók nyelvi, metanyelvi, illetve informatikai kompetenciáját is fejleszteni tudjuk.

A számomra legkedvesebb és talán a legtöbb lehetőséget magában hordozó alkalmazás a Google Térképem, amely a hagyományos térképfunckióra alapoz, ám bárki számára szerkeszthető és személyre szabható térképeket hozhatunk vele létre. Ezt az alkalmazást lehet talán a legérdekesebben felhasználni a nyelvi változatosság tanításához. Az általam elsőnek létrehozott térkép egy adatbázisként is szolgáló Nyelviadat-gyűjtő felület volt. Működése rendkívül egyszerű: egy hallott nyelvi adatot azonnal lokalizálva hozzáadhatjuk a térképhez, megadhatjuk az „adatközlő”-t érintő információkat (körülbelüli életkora, neme stb.), és – akár később – kiegészíthetjük a tájszótárakban talált hivatalos adatolással és megjegyzésekkel. Ezt a feladatot célszerű nem határidőre kiadni a Tantermen keresztül, hanem inkább – a pontgyűjtő játékhhoz hasonlóan – az év (vagy akár évek) során folyamatosan használni. Ezen kívül természetesen még rengeteg különböző személetes és könnyen kezelhető térkép alapú adatbázis létrehozására használhatjuk ezt a funckiót.



3. kép

A Google Térképem a dialektológiában: Nyelviadat-gyűjtő térkép

A Google Rajz alkalmazást az ábrakészítésben használhatjuk (a nyelv függőleges és vízszintes tagolódása, nyelvjárások és alcsoportjaik), de biztos vagyok benne, hogy az applikáció egyre több lehetőségét felfedezve még több ötlet születhet. Az ábrakészítéshez viszont több, könnyebben elérhető alkalmazás is a segítségünkre lehet. A Rajz funkció ugyanis – egyelőre – nem alkalmazható minden felületen és böngészőben.

A Google Tanterem tehát rendkívül sokszínűen használható a nyelvjárástani ismeretek és általában a magyar nyelv tanításában is. A Tanterem rendelkezik szülői felülettel is, bár ennek a ma használatos e-napló rendszer mellett nem sok relevanciája van. Véleményem szerint a gamifikáció, az egészséges versenyhelyzetek megteremtésének a lehetősége rendkívül fontos ahhoz, hogy érdekessé tegyük az egyébként könnyen háttérbe szoruló, első látásra unalmasnak tűnő témákat a tanulók számára. A fent ismertetett példák mind arról tanúskodnak, hogy a kiegészítő feladatok, valamint a számonkérés kreatív megoldása önmagában segít a diákok érdeklődő attitűdjének a kialakításában, a tanulás tanulásának az elérésében is.

Fontosnak tartom, hogy minél többféle és akár humoros kiegészítő feladatot is adjunk a tanulóknak. Erre találtam ki a Nyelvészeti Mémgyárat, amely egy egyszerű Google Dokumentum segítségével bárki számára igénybe vehető szolgáltatást nyújt. Ez a diákok hasznára lehet az otthoni munka közbeni feszültségoldásnál, nem mellékesen pedig csak az tud jól működő mémeket gyártani, aki jártas az adott témában. A mémeknél ugyanis a felszínen megjelenő humor alatt közös előismeret áll, és pontosan ezért lehet ezeket specializálni különböző területekre. Mivel a mémek meglehetősen elterjedtek az internethasználók körében, ha az oktatásra használjuk ezt a csatornát, érdemes ennek a kultúrának is részévé válni legalább ekkora mértékben. A feladattal egyúttal tudatosabb tartalomgyártásra is ösztönözzük a diákokat.

A Google Tanterem talán a legsokszínűbben használható ingyenes online oktatási platform. Természetesen a fent ismertetett alapfunkciókon kívül az interneten található számos játékot és oldalt lehet hozzá csatolni, linkelni. Ha a pedagógus kialakít egy Tantermet, ráadásul elkezd további lehetőségek után kutatni a világhálón, egész évre kiterjedő rövid és hosszú projekteket hozhat létre, és könnyítheti meg ezzel a tananyag befogadását – nemcsak a köz-, hanem akár a felsőoktatásban is.

Üdvözlettel:

Veszprém, 2018. december 8.

Keszte Bálint
osztatlan magyartanár, dráma- és színházismeret tanár
szakos egyetemi hallgató
Pannon Egyetem

Irodalom

- Deterding, Sebastian – Dixon, Dan – Khaled, Rilla – Nacke, Lennart 2011. From game design elements to gamefulness: defining „gamification”. In: Lugmayr, Artur – Franssila, Heljä – Safran, Christian – Hammouda, Imed (eds.) *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. ACM. New York. 9–15.
- Dudics Lakatos Katalin 2018. „...én is nyelvjárásban beszélek”. *Anyanyelv-pedagógia 2*: 112–114. <http://anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=740> (2018. szeptember 10.)
- Kiss Jenő 2001. Az alkalmazott dialektológia: a nyelvjárások és az anyanyelvoktatás. In: Uő. (szerk.) *Magyar dialektológia*. Osiris Kiadó. Budapest. 145–156.
- Parapatics Andrea 2018. *Nyelvjárástani munkafüzet*. Tinta Könyvkiadó. Budapest.

Péntek János 2015. Nyelvünk táji változatosságának dicsérete. *Magyar Nyelv* 111: 75–79.

(1) Google Tanterem. <https://classroom.google.com> (2018. december 8.)

(2) Easy Bib. <http://www.easybib.com/> (2018. december 8.)

(3) Prezi. <https://prezi.com/> (2018. december 8.)

Keszte, Bálint: The possibilities of Google Classroom for teaching dialectology

Az írás szerzőjéről

Keszte Bálint

egyetemi hallgató, Pannon Egyetem Modern Filológiai és Társadalomtudományi Kar, Veszprém
kesztebalint[kukac]gmail.com