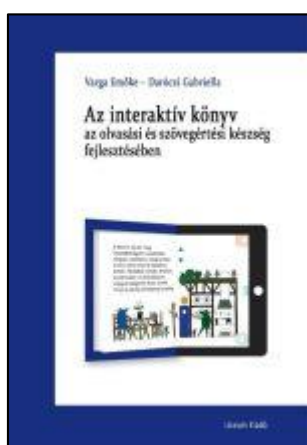


Varga Emőke – Daróczi Gabriella

Az interaktív könyv az olvasási és szövegértési készség fejlesztésében (Lehmann Miklós)

EGER. LÍCEUM KIADÓ. 2021. 198. OLDAL

Olvasás és szövegértés: interaktív könyvek gyermekkorban



A digitális környezet sajátossága, hogy az analóg világban megszokott különböző médiumokat közelíti egymáshoz, néhány esetben össze is olvasztja, és integrálja az információ terjedésének és feldolgozásának széleskörű folyamatába. Természetes, hogy a hordozható digitális eszközök terjedésével egyidejűleg a könyv mint médium is hasonló átalakuláson megy át. Nem csupán arról van szó, hogy a szövegek nyomdai szedés helyett digitális kódolást kapnak vagy papír helyett különféle kijelzőkön jelennek meg, hanem a könyvek formája és az olvasás mint tevékenység módja is megváltozik. A legnagyobb problémát éppen ez utóbbi jelentheti: túlzás nélkül állítható, hogy a könyv és annak elmélyült

olvasása az utóbbi évszázadokban a kultúra alapjává, valamint az ismeretek átadásának elsődleges eszközévé vált. Úgy tűnhet, hogy ebbe a helyzetbe károsan hat a digitalizáció – és ezért is alakulhatott ki élénk vita arról, vajon előnyös vagy káros a könyvek és az olvasás átalakulása. Két szélső álláspont foglalható el: egyrészt lehetséges a technikai fejlődést üdvözölni és a digitalizációval járó előnyöket hangsúlyozni, másrészt lehet a technikai fejlődést kulturális hanyatlásként értelmezni és számos társadalmi-kulturális problémáért a digitalizációt okolni. A következőkben Varga Emőke és Daróczi Gabriella könyve kapcsán egy köztes állásponhoz közelítünk. Rögtön az elején érdemes leszögezni a könyv vitathatatlan erőseit: határozott és tárgyilagos módon járul hozzá az előbbiekben jelzett probléma megvitatásához, és ehhez egy olyan, a nemzetközi kutatásokhoz kapcsolódó, Magyarországon elsőként lefolytatott vizsgálattal ismerteti meg az olvasót, amely az interaktív könyvek jövőbeli alakításához is hasznos lehet.

Nagyjából a 2010-es évektől kezdődően nyílt lehetőség arra, hogy az interaktív könyvek használatának sajátosságairól szélesebb körű kutatásokat lehessen folytatni: ekkor terjedtek el azok az érintőképernyővel rendelkező hordozható eszközök, amelyeken a szükséges alkalmazások futtathatók. A digitális szöveg önmagában ehhez még elégtelen; szükség van a modalitások szélesítésére (hang, kép és mozgóképanyagok) és az olvasó aktív bevonásának lehetőségére. A szerzők leírása definitív módon világít rá erre: „Az interaktív könyv esetében a jelentésrepresentációk egy tágabb térben és eddig még nem alkalmazott irányok relációjában rétegződnek. Az eszköz a nyomtatott szövegekhez

képeket a jelentőtéren tágít. Az írott szöveg mellett az interaktívan mozgatható képek, az opcionálisan bekapcsolható hangzó szöveg is szemiotikai funkciót kap, jelentést hordoz, információt közvetít” (25).

Könnyen belátható, hogy a narratívák, a tartalmak ezen új, a szövegszerűségeen túllépő közvetítési módja az olvasás új formáját is eredményezi. Nemzetközi vizsgálatok eredményei arra utalnak, hogy az interaktív olvasás esetében olyan agykérgi területek is aktivációt mutatnak, amelyek a normál olvasás esetén többnyire inaktívak (például a térbeli tájékozódással vagy a problémamegoldással, döntéshozattal kapcsolatos területek) – ezek fényében pedig kijelenthető, hogy az interaktív könyvek funkcionalitásukban jelentősen eltérnek a tisztán szöveg alapú, vagy a vizuális reprezentációkat csak illusztrációként alkalmazó könyvektől.

A szerzők ismerik és hivatkozzák a releváns eredményeket, saját kutatásuk felépítéséhez fel is használják azok eredményeit; a kötet fókusza azonban egy speciális területre, az interaktív könyvek pedagógiai felhasználhatóságára irányul, amelyet egy, a 7–12 éves korosztály körében végzett vizsgálattal kísérlelnek meg felderíteni. Fogalom- és kategóriarendszerükben igyekeznek alkalmazkodni a korábbi kutatásokhoz, de a téma sajátossága révén ezeket adaptálniuk, néhol kiegészíteniük kell, valamint meg kell állapítaniuk a vizsgálat során alkalmazott konkrét paramétereket, majd ezeket következetesen végig is vinni az eredmények megbízhatóságának érdekében. Ezt a szerzők igényes módon meg is teszik. Azért érdemes ezt kiemelni, mert kutatásuk közege, a magyar közoktatás még viszonylag el van maradva a digitalizáció terén, amelyben néhol a pedagógustársadalom ellenállása is szerepet játszik (kétségtelen, hogy ezen az elmúlt járványidőszak lényegesen javított, de jobb lenne szakmai megfontolások, nem pedig kényszerhelyzetek miatt előrelépni). Minden bizonnyal pozitív hatást fejthet ki ezen a téren a szerzők kutatása, már azért is, mert gyakorlati megfontolásaival igyekszik pótolni a pedagógusok számára azt a hiányt is, amely az órai munka támogatásában jelentkezik a digitalizáció elvárása mellett.

A szerzők nem általánosságban foglalkoznak az interaktív könyvekkel (ezek ugyanis viszonylag széles spektrumon találhatóak meg a nemzetközi kínálatban, és erőteljes trend mutatkozik annak irányában, hogy az interaktív tartalmakkal az ismeretközlést támogassák), hanem mesék és szépirodalmi művek feldolgozásával; olyan kiadványokkal tehát, amelyek kifejezetten alkalmasak a szövegértés vizsgálatára. Más szóval, az interaktivitás ezen keretek közt elsősorban a készségi szintű ismeretek elsajátításában, nem pedig valamely tudásanyag átadásában, tanulásában jut szerephez. A kutatás keretét olyan foglalkozások képezik, amelyeket a szerzők kifejezetten e célból dolgoztak ki, és átgondoltan felépített olvasási-szövegértési gyakorlatokat tartalmaznak. Ahhoz, hogy a felhasznált interaktív könyvek hatása objektív módon vizsgálható (mérhető) legyen, a részletesen kidolgozott tanórák mellett a kutatáshoz létrehozott próbaalkalmazás, valamint egy, az adatgyűjtéshez megfelelő adminisztrációs felület nyújtott segítséget. Ebben a segítségükre volt az interaktív könyveket biztosító Bookr Kids Kiadó, amely az iskolák számára is kínál tankönyveket, valamint a könyvek felhasználását, az oktatást támogató szoftvert (1).

A vizsgálat előkészítéséhez az is hozzátartozott, hogy a szerzők az adatgyűjtés során alkalmazni kívánt három különböző interaktív mesekönyv iskolai feldolgozásához mintaóravázlatokat készítettek, a kutatásba bevont pedagógusokat pedig előzetesen felkészítették a felületek használata mellett az

interaktív könyvek órai alkalmazásának gyakorlati kérdéseire is. A vizsgálati minta nagysága nem reprezentatív, ugyanakkor elegendő ahhoz, hogy az eredmények alapján (a korlátokat figyelembe véve) általános következtetésekre lehessen jutni. Összesen 34 iskola 225 tanára és 2219 tanulója vett részt a felmérésben, a későbbi hatástanulmányba pedig 16 iskola 19 tanárát és 293 tanulóját vonták be.

Az adatgyűjtés választott módszere lehetővé tette, hogy a szerzők átfogó képet tudjanak alkotni az interaktív könyvek pozitív, esetlegesen negatív hatásáról az irodalmi szövegértés fejlesztése terén; emellett azonban az egyes részképességek alakulását is megkísérelték felmérni. Vizsgálták a relációs viszonyok megértését, a médiumok közti relációs viszonyok felismerését, a propozicionális tudás és az új információ közti kapcsolat kiépítésének képességét, valamint a metakognitív tudás megalapozását, amelyek külön-külön is lényegesek az interaktív könyvek alkalmazhatóságának a megítéléséhez. A kötetben teljeskörű leírás olvasható az egyes feladattípusokról, a konkrét vizsgált interaktív elemekről és a hatásukat mérő eszközökről, de hasonló részletgazdagsággal ismerhető meg a következtetéseket megalapozó, igen kiterjedt adatbázis felépítése is. Az egyes fejezetek logikus rendet követnek, és meggyőzően mutatják be a következtetések érvényességét, ügyelve ugyanakkor arra, hogy az olvasó ne vesszen el a felkínált adatok sokaságában. Itt érdemes jelezni a kötet felépítésének sajátosságát: a törzsszöveg a terjedelem kisebb részét adja, rövid, leginkább tényszerű megfogalmazásban, és ehhez kapcsolódik a mellékletek gazdag gyűjteménye, amely részletesen mutatja be az alkalmazott kérdőíveket, az irodalmi és oktatási anyagokat, az óravázlatokat. Ugyancsak a mellékletekben nyerhet képet az interaktív könyveket kevésbé ismerő olvasó ezek felépítéséről, a bennük alkalmazott interakciók természetéről is.

Az eredmények összesítése arra a következtetésre vezeti a szerzőket, hogy az interaktív könyvek (megfelelő tanórai alkalmazás mellett) a kötetben tárgyalt legtöbb részterületen pozitív hatással vannak a szövegértés fejlődésére. Az eredmények jelentőségét nem csupán az jelzi, hogy az első ilyen irányú magyarországi kutatásról van szó (a hazai újdonsága mellett nemzetközi kutatások között is sok új elemet tartalmaz az irodalmi szövegek feldolgozása terén), hanem az is, hogy segítséget nyújthat a digitális oktatás tudatos és szakszerű alakításához.

Éppen ehhez kapcsolódik egy másik megkerülhetetlen kérdés. A szerzők arra a következtetésre jutnak, hogy az interaktív könyvek haszonnal alkalmazhatók az olvasóvá nevelésben: éppen abban tehát, amely miatt a digitális eszközöket többen elutasítják, mivel (legalábbis részben) ezeket okolják amiatt, hogy a fiatal generációk a gyorsan fogyasztható digitális tartalmakat előnyben részesítik a fáradságos elmélyülést kívánó könyvolvasással szemben. A szerzők következtetése akkor válik érthetővé, ha elfogadjuk, hogy könyv és interaktív könyv más-más módon teszi olvasóvá a fiatalokat. Olvasóvá úgy válhat valaki, ha képes lesz az olvasott szöveggel bensőséges viszonyba kerülni, ezáltal pedig a könyv olyan élményszerű tapasztalatot nyújt számára, amely újabb és újabb könyvek elolvasására fogja sarkallni. Ez azonban eltérő módon lehetséges a nyomtatott és az interaktív könyvek esetében. Nyomtatásnál az elmélyült olvasás nyújthat ilyen tapasztalatot, amelynek során az olvasó nem pusztán könyvet olvas, hanem a narratíva részesévé válik; interaktív könyvek esetében azonban ezt a hatást a több modalitáson zajló interakció, valós érzéketli tapasztalat képes létrehozni.

Nem mindegy tehát az sem, milyen interakció található egy-egy ilyen könyvben. A szövegnek és interakciónak egyetlen egységet kell alkotnia ahhoz, hogy a könyvhasznossá váljon. Az egyes interaktív elemek esetében mindig megvizsgálandó, mennyire indokolt a beillesztése, rendelkezik-e tényleges funkcióval (a szórakoztatás önmagában itt nem elégséges), hozzájárul-e bármivel is a szöveg értelmezéséhez, segítséget nyújt-e az olvasónak a szöveg feldolgozásában, az értelemteremtő olvasásban. A kutatás során a szerzők ügyelnek arra, hogy a felhasznált három interaktív könyv (diszkréten animált, korlátozottan interaktív, a figyelmet nem elvonó elemekkel) megfeleljen a követelményeknek – ez egyben útmutatást is adhat a pedagógusok számára a hasznos interaktív könyvek kiválasztásához.

Végezetül érdemes kitérni arra, kiknek ajánlható Varga Emőke és Daróczy Gabriella könyve. Tekintettel arra, hogy törzsszövegét egy empirikus kutatás szaktudományos igényű leírása adja, elsődlegesen az olvasás és a szövegértés problémáinak területén aktív kutatók érdeklődésére tarthat számot. Azzal viszont, hogy a szerzők kidolgozott óravázlatokat is kínálnak a gyakorló pedagógusok munkájának segítésére, érdekessé teszik a kötetet a közoktatásban dolgozó tanítók és tanárok számára is. Még egyszer érdemes utalni a kötet azon tanulságára, hogy az interaktív könyv nem pusztán kiváltja a nyomtatott könyveket (és nem is próbálja „eltörölni” őket), hanem ezek mellett egy újszerű, a digitális környezethez illeszkedő eszközt kínál, amelyben a modalitások összetett módon segítik a szövegértést és az információ befogadását. Ahhoz, hogy a jövő iskolája hatékonyan működjön, érdemes kihasználni ezeket a lehetőségeket – ehhez pedig olyan felkészült tanárookra kell építeni, akik az itt ismertetett és a hasonló kutatások fényében képesek pedagógiai gyakorlatuk alakítására.

Irodalom

(1) Bookr Kids Kiadó honlapja. <https://bookrkids.com/?noge0> (2021. október 24.)

Lehmann, Miklós: Reading and comprehension: interactive books in childhood

Az írás szerzőjéről

Lehmann Miklós

egyetemi docens
Eötvös Loránd Tudományegyetem
Tanító- és Óvóképző Kar, Budapest
lehmann.miklos[kukac]tok.elte.hu