

Szövegértés fejlesztése alsó tagozaton a LEGO® StoryStarter csomag alkalmazásával

digitális pedagógiai-módszertani csomag
a szövegértés fejlesztésének támogatására

1 Célcsoport

Alsó tagozat

2 Rövid leírás

A LEGO® StoryStarter támogatja az anyanyelvi kompetenciák, különös tekintettel a szövegértési, szövegalkotási képesség fejlesztését oly módon, hogy a tanulók a LEGO elemek felhasználásával jeleneteket alkothatnak, ezeket korszerű IKT-eszközök segítségével rögzíthetik, sorba rendezhetik, és digitális történetté fűzhetik össze: meséket, kiadványokat, filmeket tervezhetnek, melyeket feliratokkal és narrációval láthatnak el.

3 Részletes ismertető

A LEGO® StoryStarter a korszerű IKT eszközökkel kiegészítve olyan komplex pedagógiai és módszertani repertoárt kínál, mely támogatja az élményszerű tanulást, mindezt úgy, hogy közben a 21. században alapvető elvárásként megjelenő multiliteraritást vagyis a digitális és analóg kompetenciák párhuzamos fejlesztését támogatja.

A LEGO® StoryStarter alkalmazása az alsó tagozatban játékosan segíti, hogy az olvasást és a játékos tanulást megszerettesse a gyerekekkel. Az eszköz és a hozzá tartozó módszerek segítik a gyerekek digitális kompetenciájának kialakítását.



A kidolgozott programcsomag jól illeszkedik a köznevelés céljaihoz, hiszen a kerettantervben, az 1–4. évfolyamon a magyar nyelv és irodalom tantárgy elsődleges célja az anyanyelvi kommunikációs képességek fejlesztése, és az ehhez elengedhetetlen ismeretek elsajátíttatása. További nevelési cél a szóbeli és az írásbeli érintkezések önálló és kreatív, integrált használatának elsajátíttatásához szükséges alapvető képességek intenzív fejlesztése, az olvasás-szövegértés és a helyes beszéd képességének fejlesztése.

Az alkalmazható lehetőségek közül kiemelkedő a digitális történetmesélés módszere, ami a szóbeli kommunikáció fejlesztésén túl lehetővé teszi a tanulók számára az önkifejezést, a LEGO használatával a motorikus készségek fejlesztését. A módszerrel fejlődik a szókincse, a nyelvi-logikai kapcsolatokat, következtetéseket, viszonyításokat felismerő képessége.

A digitális történetmesélést – alsó tagozaton – kiegészítheti a fejlesztő e-biblioterápia. A biblioterápia válogatott olvasmányok felhasználása a segítő, fejlesztő munkában és pszichológiai problémák kezelésében, illetve megelőzésében¹, ami különösen hasznos lehet azoknál a tanulóknál, akik pl. gátlásokkal küzdenek, és nem szívesen nyilvánulnak meg osztálytársaik előtt. A fejlesztő biblioterápiának azt az ágát, amely a céljai elérésére a digitális eszközöket is igénybe veszi, e-biblioterápiának nevezik.

A fejlesztő biblioterápia módszereinek alkalmazása a LEGO® StoryStarter csomag nyújtotta lehetőségekkel lehetővé teszi, hogy a résztvevők új formában is kifejezhessék önmagukat, amely többek között fejleszt a laterális gondolkodásukat, problémamegoldó képességüket is.

A csomag összeállítása során azt is szem előtt tartottuk, hogy nem csupán a virtuális képességek fejlesztése a cél, amely szempontot nagyban támogatja a LEGO Storystarter csomagja, hiszen a történet jeleneteinek megkonstruálása, a fizikai környezetben történik, amely ezt követően számos virtuális elemmel egészül ki.

A módszer révén megvalósuló történetalkotás és a mozgókép elkészítése során fejlődik a tanulók kooperatív készsége és a kognitív kompetenciáik is, hiszen a feladat megértése, a történet megtervezése és kreatív megalkotása, illetve a feladat végrehajtása során a tanulók folyamatosan kommunikálnak egymással, építve az együtt tanulás élményének motivációs erejére.

A LEGO® StoryStarter a szenzomotoros fejlesztést összekapcsolja az anyanyelvi képességek és a digitális kompetenciák fejlesztésével, miközben jelentős mértékben javul a szem-kéz koordináció. Az olvasmányok, tananyagok feldolgozása vagy önálló történetek alkotása izgalmas, kreatív feladatot jelent a gyerekek számára, és könnyen sikerélményhez juttatja őket, megalapozva ezzel az élményalapú ismeretelsajátítást.²



A csomag segíti a pedagógusokat egy olyan módszer elsajátításában, amely a történetmesélés korszerű alkalmazását foglalja magában új alapkészségeket, kompetenciákat fejlesztve ezáltal, beleértve a digitális környezetben való tartalomlétrehozáshoz az eszközök (pl. tablet), szoftverek, használatát is. Az együtt tanulás élményével pedig nagyban hozzájárulunk a későbbi kooperatív együttműködésekhez, az élményszerű tanuláshoz és az elmagányosodás csökkentéséhez, amely a digitális világban igen fenyegető.

¹ <https://hu.wikipedia.org/wiki/Biblioterápia>

² Kép forrása: http://www.thedigitalshift.com/wp-content/uploads/2014/09/SLJ1409w-TK_TestDriveLegoEd.jpg

A digitális történetmesélést – alsó tagozatban – kiegészíti a fejlesztő e-biblioterápia. A biblioterápia válogatott olvasmányok felhasználása a segítő, fejlesztő munkában és pszichológiai problémák kezelésében, illetve megelőzésében³, ami különösen hasznos lehet azoknál a tanulóknál, akik pl. gátlásokkal küzdenek, és nem szívesen nyilvánulnak meg osztálytársaik előtt. A fejlesztő biblioterápiának azt az ágát, amely a céljai elérésére a digitális eszközöket is igénybe veszi, e-biblioterápiának nevezik.

A fejlesztő biblioterápia módszereinek alkalmazása a LEGO® StoryStarter csomag nyújtotta lehetőségekkel lehetővé teszi, hogy a résztvevők új formában is kifejezhessék önmagukat. A LEGO® StoryStarter használatával a tanulók történetek kitalálva kommunikálnak egymással, jeleneteket alkotnak a LEGO elemekből, fényképeket készítenek róla, képregénnyé szerkesztik, így többek között fejleszti a laterális gondolkodásukat, problémamegoldó képességüket, szövegértésüket és kreatív kompetenciájukat is, miközben a digitális írástudásuk is kialakul.

4 Pedagógiai-módszertani elemek

A szövegértés és az ahhoz kapcsolódó kompetenciák fejlesztése összetett folyamat, amely során fontos szerepe van a megfelelő szövegelemek kiválasztásának, az alkalmazott módszertannak és eszközöknek.

A szöveg kiválasztásánál elsődleges szempont, hogy a célcsoport (alsó tagozat) számára megfelelő legyen, a szöveg hossza, a történet összetettsége, elvontsági szintje, a szereplők kapcsolatrendszerének bonyolultsága feleljen meg a tanulók életkori sajátosságainak. Éppen ezért – kerettanterv ajánlásainak megfelelően – az alsó tagozat első évében érdemes versekkel, rövid mesékkel (például: *Nemes Nagy Ágnes: Nyári rajz*) kezdeni a szövegértés fejlesztését. Első osztály végén már érdemes az olvasott/felolvasott szöveghez kapcsolódó élmények megjelenítése és feldolgozása LEGO-val. A későbbiekben összetettebb történetek mesék feldolgozása javasolt, és lehetőséget kell adni az önálló történetek kitalálására is.

Alapszintű feladatok

Az alkalmazott módszertan kapcsán fontos a fokozatosság elvének követése, azaz az alapszintű (értő olvasás), egyéni vagy csoportos munkára épülő gyakorlatok során egyszerű és könnyen értelmezhető szövegeket alkalmazzunk, amelyek megértését az olvasás előtt megfigyelési szempontokkal, az olvasást követően a fontosabb tartalmi elemeket felidéző, kezdetben zárt végű, majd nyitott kérdésekkel segíthetjük.

Az alkalmazott eszközöknek illeszkedniük kell a 21. század elvárásaihoz, a megfigyelési szempontok, a kérdések és a válaszok megosztása interneten keresztül, tabletek segítségével történhet.

Középszintű feladatok

A középszintű feladatokhoz magasabb elvonatkoztatási, szövegértési és IKT kompetenciák szükségesek, és a LEGO StoryStarter készletre épülnek:

- A tanár által elkészített jelenetet fel kell ismerni a tanulóknak: melyik mű melyik eseményéhez kapcsolódik, mik voltak történet?
- A tanár által elkészített installációkat időrendi sorrendbe kell állítani a tanulóknak.
- A gyerekek önállóan vagy csoportosan összeállítják egy mese/vers egy jelenetét.

³ <https://hu.wikipedia.org/wiki/Biblioterápia>

Ennél a feladatsornál a tanulók két fős csoportokban dolgoznak, a jeleneteket a tanulóknak a tablettel le kell fényképezniük, el kell küldeniük a tanárnak. A feladatok beérkezési sorrendjét a tanulók a kivétitől tudják nyomon követni, a tanár a gyorsaság és a pontosság alapján értékeli és pontozza a csoportok munkáját.

Emelt szintű feladatok (3–4. évfolyam)

Az emelt szintű feladatok igénylik a legmagasabb szintű szövegértési és IKT kompetenciát, és a LEGO® StoryStarter készletre épülnek:

- A tanuló a LEGO® StoryStarter készlet segítségével megépíti a feldolgozott irodalmi műből a kedvenc jelenetét és indokolja választását. A képet tablettel rögzíti és elküldi a tanárnak.
- A tanulók a LEGO® StoryStarter készlet segítségével 3–5 jelenetet készítenek el, amely összefoglalja a feldolgozott olvasmány lényegét, amelyet az egyik tanuló a saját hangjával kommentál. A képet tablettel rögzítik és kép/mozgóképfő formájában küldik el a tanárnak. A tanulók három fős csoportokban készítik el a mozgóképet.
- A tanulók a LEGO® StoryStarter készlet segítségével egy meghatározott tematika szerinti, de saját történetet találnak ki. A mozgóképet az egyik tanuló a saját hangjával kommentálja, a jeleneteket tablettel rögzítik, és mozgóképfő formájában küldik el a tanárnak. A tanulók négy fős csoportokban készítik el a mozgóképet.

A fejlesztő biblioterápia és a fejlesztő e-biblioterápia alkalmazása adott tematika alapján a köznevelésben (30 órás, Felnőttképzési nyilvántartási szám: 01-0790-04) A képzésen résztvevő pedagógusok egy komplex, kidolgozott csomagot kapnak, valamint megkapják a foglalkozássorozat során felhasznált műveket, a hozzájuk kapcsolódó, a feldolgozást segítő lehetséges kérdések listáját, a foglalkozások során játszható játékok leírását, a szoftverek használatához készített, magyar nyelvű segédanyagot. A képzés során a pedagógusok megtanulják kezelni az IKT eszközöket (tablet, interaktív tábla), megismerkednek a fejlesztő e-biblioterápia módszerével, valamint akváriumgyakorlatok segítségével, a learning by doing módszerével maguk is megtartanak egy-egy ilyen foglalkozást, amelyet segítő megbeszélés követ. Egy fejlesztő e-biblioterápiás foglalkozássorozatról készült [promóciós videó](#) is segít megismerni a foglalkozást.

LEGO eszközökkel támogatott digitális történetmesélés az oktatásban (30 órás, akkreditáció folyamatban). A képzés során a résztvevők megismerkednek az IKT eszközök (tablet, interaktív tábla) használatával, megtanulják, hogyan kell animációt készíteni, videót vágni és munkájukat prezentálni társaik előtt. A pedagógusok megismerkednek a digitális történetmesélés módszerével, ők maguk is tartanak egy-egy ilyen jellegű foglalkozást, amelyet egy segítő célú megbeszélés követ annak érdekében, hogy a módszer iskolai környezetben történő alkalmazásakor felkészültek legyenek. A képzésnek köszönhetően az iskolai munkájuk során mind a tantárgyi, mind a tantárgyközi képzés részeként tudatosan képesek használni a digitális történetmesélés módszerét különböző célok elérése érdekében.

Leírás az Eszterházy Károly Egyetem [LEGO képzéseiről](#).

- [Az olvasásértés eredményességének fokozása a stratégiai szövegértés tanításának eszközeivel az alsó tagozaton](#) (30 órás akkreditált továbbképzés)

5 Infrastrukturális elemek

Oktató számára:

- 1db LEGO StoryStarter csomag
- 1 db tablet (iOS, Android vagy Windows operációs rendszerrel, a tablet rendelkezzen hátdoldali kamerával, mikrofonnal legalább 16 GB tárhellyel, lehet kombinált típus is billentyűzettel)
- 1 db interaktív panel (vagy interaktív tábla projektorral)
- 1 db tablettartó állvány (specifikus a kiválasztott tablet típushoz, asztalra rögzíthető típusok; vagy tablettartó tok kitámasztási funkcióval)
- Szoftverek: LEGO Story Visualizer (liszensz a csomagok része), LEGO Movie (ingyenes) vagy egyéb gyártók termékei Comics Head, Magisto, Sztorialbum, Photo Comics – Uper Sticker



Tanulók számára:

- 4 tanulóként 1 db LEGO StoryStarter csomag
- 2 tanulóként legalább 1db tablet (iOS, Windows, Android)
- 2 tanulóként 1 db tablettartó állvány
- szoftverek (azonosak a tanár által használttal)

További technikai információk.

Megfelelő sávszélességű internetelérés a mobil eszközök számára.

Könnyen mozgatható bútorzat (székek, padok) a teremben.

6 Támogató szolgáltatások

Tanácsadás, inkubáció: zárt fórum a képzésben résztvevők számára online mentorálással. E támogatási forma a szakmai tapasztalatcsere révén elősegítheti az önszerveződő tanulóközösség és mentorhálózat kialakulását, az együtt tanulás élményével.

7 Kapcsolódó dokumentumok, források

LEGO StoryStarter hivatalos [honlap](#).

LEGO StoryStarter [Kézikönyv](#) (angol).

Leírás az Eszterházy Károly Egyetem LEGO [képzéseiről](#).

A fejlesztő e-biblioterápia közoktatási környezetben történő alkalmazásának eredményeiről az alábbi tanulmányokban tájékozódhatnak:

- Gulyás Enikő: [Fejlesztő e-biblioterápia](#) HELIKON Irodalomtudományi szemle 62: (2) pp. 296-311. (2016)
- Gulyás Enikő: [A fejlesztő e-biblioterápia lehetőségei az általános iskolában](#) pp. A88-1-A88-12. Kisgyermekek, nagy problémák: 4–9 éves gyermekeket nevelő pedagógusok kézikönyve: cserelapos mappa, Budapest: Raabe, 2005.
- Fejlesztő e-biblioterápia [promóciós videó](#).
- Eszterházy Károly Egyetem [Médiainformatika Intézet](#)
- Eszterházy Károly Egyetem [IKT Kutatócsoportja](#)
- [Magyar Biblioterápiás Társaság](#)