

Szövegértés fejlesztése középiskolában a LEGO® StoryStarter csomag alkalmazásával

digitális pedagógiai-módszertani csomag
a szövegértés fejlesztésének támogatására

1 Célcsoport

Középiskola

2 Rövid leírás

A LEGO® StoryStarter támogatja az anyanyelvi kompetenciák, fejlesztését, elsősorban a **szövegértési, szövegalkotási képességeket és a középiskolában a kamaszkorra jellemző absztrakt, valamint kritikai gondolkodás** fejlesztését. A Story Starter segítségével a tanulók LEGO elemek felhasználásával életből vett szituációkat, irodalmi műveket, történeteket értelmezhetnek újjá, ezeket korszerű IKT eszközök segítségével rögzíthetik, és a saját digitális történetükké fűzhetik össze: karaktereket építhetnek fel, képregényeket, 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 a középiskolás korosztályt abban segíti, hogy megtanuljanak kritikusan és kreatívan gondolkodni - és szórakozni is ugyanabban az időben miközben, fokozzuk a diákok analitikus készségeit. Az eszköz segíti a digitális produktivitással és értékteremtéssel kapcsolatos ismereteket is.



E területek LEGO eszközökkel történő komplex fejlesztése olyan digitális állampolgári és más, a későbbi munkaerőpiaci versenyképességhez elengedhetetlen készségeket is fejleszt, amelyek szükségesek a 21. században a sikeres boldoguláshoz.

A kidolgozott programcsomag jól illeszkedik a köznevelés céljaihoz, hiszen a kerettantervben az 9–12. évfolyamon az anyanyelvi kommunikáció és művészetek műveltségterület alapvető célja és feladata hogy megalapozza az önálló ismeretszerzést a differenciált gondolkodást és az élethosszig tartó tanulást

képességét és igényét. Ugyanakkor segíti a médiaismeretet a médiaszövegek szövegértési képességének fejlesztését és az audiovizuális média műfaji és formanyelvi sajátosságainak elsajátítását.

Az alkalmazható lehetőségek közül kiemelkedő a **digitális történetmesélés** módszere, ami a szóbeli kommunikáció fejlesztésén túl lehetővé teszi a tanulók számára az önkifejezést, az elvont, gondolkodást támogató absztrakciós készségek fejlesztését, az esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőkészség fejlesztését.

A digitális történetmesélést – középiskolában – 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 gimnáziumi korosztály fejlesztendő területei között még mindig kiemelt szerepet kap a szövegértés és a szövegalkotás, hiszen a PISA tesztek eredményei szerint a korosztály az olvasott információk feldolgozásában, az információk alkalmazásában, a tanultakhoz képest más helyzetben történő alkalmazásában átlagon alul teljesít. Ha ezen képességek hiányában egy továbbtanulás előtt álló fiatal nem képes újabb ismeret megszerzésére, akkor szinte lehetetlenné válik a munkaerő-piacra történő bekerülése, ami mind egyéni, mind társadalmi szinten problémát jelent.

Meggyőződésünk, hogy a LEGO® StoryStarter készlet segíti a pedagógus munkáját a kerettantervben megfogalmazott célok elérésében, mivel a tematizált elemek segítségével gyorsan és egyszerűen megoldható a szövegértést és a szövegalkotást fejlesztő feladatok előkészítése. Az előre elkészített elemek használata ugyanakkor lehetőséget nyújt azoknak a tanulóknak is, akik más módon (pl. rajzban) nem tudnák megfelelő formába önteni (például az olvasottak dramatizálása során) a gondolataikat.

A kerettanterv ajánlásainak megfelelően, a középiskola első évében érdemes egyszerű, az életükből vett mindennapi történetekkel, szituációk dramatizálásával kezdeni a kompetenciafejlesztést, hiszen az elmesélés a legősibb módja az információ átadásának és megosztásának. Az információs társadalomban a történet átadása csak annyiban változott, hogy gyakran IKT-eszközöket használunk a történetek digitális formában való rögzítésére és széleskörű megosztására, magyarul más csak más megjelenítési módszert használunk az önkifejezésre, más formanyelvi eszközökkel.

Kamaszkorban talán az egyik legnehezebb pedagógiai feladat az önismeret és önkifejezés fejlesztése. A digitális történetmesélés középpontjában mindig a történetmesélő áll, akinek a személyiségével átitatva

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

jelennek meg a történetek, melyek gyakran a mesélő személyes élményeiről szólnak. Egy új izgalmas módszer alkalmazása lehetővé teszi a pedagógus számára a diákok gátlásainak feloldását.

A későbbiekben javasolt a történetek csoportos feldolgozása is ahol a tanulók nemcsak a saját történeteiket, mesélhetik el, hanem tanult irodalmi műveket, történelmi eseményeket, ezek szereplőit, karaktereit elemezhetik, a szerepüket a történetben, megalkotva ezzel saját véleményüket, amely alapján újra értelmezhetik a történetet és a tanulságokat. Az újra dramatizált történetek feldolgozásánál fontos az egyes irodalmi műfajok előzetes ismerete.

A digitális IKT eszközök és applikációk alkalmazása elengedhetetlen a foglalkozások során. Nemcsak azért, mert a felnövő nemzedék a munkahelyén is ezekkel az eszközökkel és technológiákkal lesz körülvéve – a tanulók már ma is sokkal otthonosabban érzik magukat, ha az iskolában is a megszokott digitális eszközeiket használhatják –, hanem azért is, mert munka közben a tanulók informális módon olyan kompetenciákat sajátítanak el (IKT eszközök használata, együttműködés stb.), amely a későbbiekben hatékonyabb feladatmegoldást tesz lehetővé.

A program összeállítása során az a cél vezérelt minket, hogy a szövegértés fejlesztése olyan korszerű módszertani elemekkel és IKT-eszközökkel valósuljon meg, amely más alapvetően fontos kulcskompetenciákra (kommunikációs, anyanyelvi, IKT-multiliteraritás) is kedvező hatást gyakorol, oly módon, hogy tantárgytól függetlenül, kerettantervi értelemben alkalmazhatóvá válik. Ennek során olyan transzverzális kompetenciafejlesztés valósul meg, amelyben a LEGO-eszközök révén megvalósul a játékosítás, a táblagépekkel és az applikációkkal a digitális környezetben való tartalomfejlesztés, valamint konstruálás során az együtt tanulás élményével a kooperatív együttműködés képessége.

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 (középiskolások) számára megfelelő legyen, a szöveg hossza, a történet összetettsége, elvontsági szintje, a szereplők kapcsolatrendszerének bonyolultsága feleljen meg a tanulók életkori sajátosságainak. Fontosak a műfaji ismeretek is.

Éppen ezért – kerettanterv ajánlásainak megfelelően rövidebb történetek, vagy nagyobb művek részleteinek feldolgozásával érdemes foglalkozni. *(Pl. Petőfi Sándor: Apostol)* A későbbiekben hosszabb művek feldolgozása is javasolt.

Alapszintű feladatok

Az alkalmazott módszertan kapcsán fontos a fokozatosság elvének követése, az egyéni munkára épülő gyakorlatok során az életkori sajátosságoknak megfelelő absztrakciós szintű 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 történik.

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 a jelenet előzményei, illetve következményei?
- A diákok egyénileg vagy csoportosan határozzák meg a történet kulcsjeleneteit indokolják, majd vitassák meg. Egy kiválasztott jelenetsort készítsenek el a rendelkezésre álló eszközökkel és szoftverrel.

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

Emelt szintű feladatok

Az emelt szintű feladatok igényelik 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 hangot és a képet tablettel rögzíti, és mozgókép formájában küldi el a tanárnak. A mozgóképnek tartalmaznia kell a készítő nevét, a mű címét és szerzőjét. A film hossza nem haladhatja meg az egy percet. A tanulók önállóan készítik el a mozgóképet.
- A tanulók a LEGO® StoryStarter készlet segítségével 3-5 jelenetet készítenek el, amely összefoglalja a feldolgozott irodalmi mű lényegét, amelyet az egyik tanuló a saját hangjával kommentál. A hangot és a képet tablettel rögzítik, és mozgókép formájában küldik el a tanárnak. A mozgóképnek tartalmaznia kell a készítő nevét, a mű címét és szerzőjét. A film hossza nem haladhatja meg a két percet. A tanulók három fős csoportokban készítik el a mozgóképet.
- A tanulók a LEGO® StoryStarter készlet segítségével filmajánlót készítenek el, amely kedvet csínál a mű elolvasásához. A mozgóképet az egyik tanuló a saját hangjával kommentálja, és a filmnek jogtiszt zenei aláfestést is tartalmaznia kell. A hangot és a képet tablettel rögzítik, és mozgókép formájában küldik el a tanárnak. A mozgóképnek tartalmaznia kell a készítő nevét, a mű címét és szerzőjét, a felhasznált zene adatait. A film hossza nem haladhatja meg a két percet. A tanulók négy fős csoportokban készítik el a mozgóképet.
- A tanulók egy kiválasztott mű karakterét új szituációba, korba, környezetbe, vagy helyszínre helyeznek, és újra építik a történetet. Ezt leírják, elkészítik a párbeszédeteket, megvitatják és elkészítik a jelenetet, melyet tablettel rögzítenek.

A LEGO® Story Starter csomag hasznos segédeszköz lehet a középiskolák tanulói számára a Nemzeti alaptanterv magyar nyelv és irodalom, ember és társadalom, ember és természet, földünk-környezetünk, életvitel és gyakorlat műveltségi területek, valamint a tantárgyközi fejlesztésben is. A NAT számos nevelési célja valósítható meg a program segítségével, de kiemelt szerepet kap az önismeret és társas kultúra fejlesztése, a lelki egészségre nevelés és a médiatudatosság. A NAT által kiemelt kulcskompetenciák közül az anyanyelvi kommunikáció, technikai, digitális, szociális kompetenciák, valamint a kifejező-készség sikeresen fejleszthető.

A képzésen résztvevő pedagógusok képesek lesznek az IKT-eszközök kreatív használatára a digitális történetmesélés és a fejlesztő e-biblioterápia módszereinek alkalmazására. Segítséget kapnak az IKT-eszközök – többek között interaktív tábla, tabletek és különböző szoftverek, applikációk – használatához.

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

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 a Pallas Athéné Egyetem tantárgyi szövegértés fejlesztéséhez kapcsolódó képzéséről

[A tanítás és tanulás sikerességének támogatása \(BaCuLit\)](#). A tanítás és tanulás sikerességének támogatása a tantárgyi szövegek feldolgozásán keresztül. (60 órás akkreditált pedagógus-továbbképzési program, engedélyszám: A/8081/2015, Nyilvántartási szám: 23/218/2015)

5 Infrastrukturális elemek

Oktató számára

- 1db LEGO® StoryStarter csomag
- 1 db tablet (IOS, Android vagy Windows operációs rendszerrel, a tablet rendelkezzen hátoldali kamerával, mikrofonnal legalább 16 GB tárhellyel, lehet kombinált típus is billentyűzettel)
- 1 db interaktív panel (vagy interaktív tábla projektorral)
- 1 db tablet tartó állvány (specifikus a kiválasztott tablet típushoz, asztalra rögzíthető típusok; vagy tablet tartó tok ki-támasztási 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 tanulónként 1 db LEGO® StoryStarter csomag

- 2 tanulónként legalább 1db tablet (iOS, Windows, Android)
- 2 tanulónként 1 db tablet tartó állvány
- szoftverek (azonosak a tanár által használttal)

[További technikai információk.](#)

Megfelelő sávszélességű internetelés 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: cserelap mappá, Budapest: Raabe, 2005.
- Fejlesztő e-biblioterápia [promóciós videó](#).
- Eszterházy Károly Egyetem [Médiainformatika Intézet](#)
- Eszterházy Károly Egyetem [IKT Kutatócsoportja](#)
- [Magyar Biblioterápiás Társaság](#)