

Sváb Ágnes

Online alkalmazások az anyanyelvi órán

2013 nyarán adták hírül elsőként azt, hogy Hollandiában olyan iskolák nyílnak, ahol a diákok egyetlen taneszköze egy iPad lesz, ám a holland példa korántsem egyedülálló. A világ számos országában használják ezeket az eszközöket: Magyarországon az egri Eszterházy Károly Főiskola Médiainformaticai Intézete indított módszertani kísérletet az interaktív tanulási környezet hatásainak a megfigyelésére. A mobil-számítástechnikai eszközök robbanásszerű elterjedése, az egyre több helyen jelen lévő internet, a mindig és mindenhol elérhetővé válás olyan változások környezetünkben, amelyek az m-learning fogalmának bevezetését, egy új oktatási paradigma kialakulását teszik szükségessé. A tanulmány célja az, hogy példákat mutasson be a web 2.0 alkalmazások használatára az anyanyelvi nevelésben. A tanulmány első része az alkalmazások előnyeit foglalja össze, majd olyan ingyenesen hozzáférhető, egyszerűen kezelhető applikációkat mutat be, amelyek jól használhatók az anyanyelvi órákon különféle munkaformákban és számítástechnikai eszközökön.

Bevezetés

2013 nyarán adták hírül elsőként, hogy Hollandiában olyan iskolák nyílnak, ahol a diákok egyetlen taneszköze egy iPad lesz (1, 2, 3). Az úgynevezett Steve Jobs-iskolákban, amelyek hat holland városban (Sneek, Breda, Almere, Emmen, Heenvliet és Amsterdam) nyitották meg kapuit 2013 szeptemberében, valóban nem használnak füzetet, tankönyvet, táblát vagy krétát, sőt az órák látogatása sem kötelező. Az „Egy új korszak iskolája” (O4NT, vagyis *Onderwijs vooreen nieuwe tijd*) elnevezésű programot 2012-ben kezdeményezték annak érdekében, hogy a diákok a legújabb IKT-eszközök segítségével kaphassanak korszerű ismereteket, és olyan készségeket, képességeket sajátítsanak el, mint a kooperáció, a kritikai és problémamegoldó gondolkodás, valamint a kreativitás. Az iskolákban minden gyermek saját táblagéppel rendelkezik (a rászorulókat az állam támogatja): ezen találják meg a számukra szükséges tankönyveket, jegyzeteket, az egyéni fejlődésre szabott feladatokat. A diákoknak csupán meghatározott ideig kell az iskolában lenniük, 10:30 és 15:00 óra között. A számonkérés és az értékelés is online környezetben történik. Az iskola tanárai nem oktatói, hanem inkább segítői minőségben (ún. *coach*ként) vesznek részt a diákok életében. Mindezekkel önálló, de csoportban, projektekben együttműködő, az IKT-eszközök használatában jártas diákokat szeretnének nevelni.

A holland példa korántsem egyedülálló. Többek között az Amerikai Egyesült Államokban is használják már ezeket az eszközöket az oktatásban (4), Törökországban a kormány a következő négy évben több millió táblagép megvásárlását tervezi az oktatás modernizálása érdekében (5), a dániai Odderben pedig a tanárokon és a diákokon kívül az iskola személyzete is használja a tableteket (6).

Magyarországon 2012-ben az egri Eszterházy Károly Főiskola Médiainformaticai Intézete indított módszertani kísérletet az interaktív tanulási környezet hatásainak a megfigyelésére. Az Eszterházy Károly Főiskola Gyakorló Általános Iskolájának két alsó és két felső tagozatos osztálya, illetve az őket tanító pedagógusok saját tabletet használnak a 2013–2014-es tanévben is. „A gyakorló pedagógusok szakmai mentorként vettek részt ebben a folyamatban, mintegy katalizátorként segítették a szerkesztőmunkát, amelyet a fejlesztő teamek formájában több szakterület munkatársai (grafikus, informatikus, programozó) végeztek. A projekt célja az új tanulási környezet lehetőségeinek vizsgálata és a tapasztalatok összegyűjtése és elemzése lesz” (7).

Az oktatási anyagokat a Nemzedékek Tudása Tankönyvkiadó és a Szinva Net Informatikai Kft. munkatársai fejlesztik interaktívvá, szemléletessé. Egerben azonban egyelőre nincs szó az oktatás gyökeres átalakításáról: az iPadek csak bizonyos tanórákon érhetők el, jelentős anyagi értékük miatt a diákok nem vihetik haza az eszközöket (8).

Az USA-ban az oktatási célra eladott táblagépek aránya meghaladja a személyi számítógépek (PC-k) arányát (9). Magyarországon az okostelefonok eladási mutatói 2013-ban meghaladták a hagyományos telefonok eladási mutatóit (10), és 2013-ban már 2,4 millió okostelefon volt használatban (11). Az adatok is azt bizonyítják, hogy ezek az eszközök egyre inkább részét képezik a mindennapjainknak. Természetes folyamat, hogy az oktatásban is megjelenik az e-learning és az m-learning mint tanulási forma, ezáltal új oktatási paradigma alakul ki.

E-learning, m-learning

Az e-learning felfogható „digitális technológiákkal támogatott neveléstannak” (Benedek 2013: 272), az Európai Unió által megfogalmazott definíciója pedig a következő: „a korszerű multimédia-technológiák és az internet alkalmazása az oktatás minőségének javítása érdekében, elősegítve a forrásokhoz való hozzáférést, információcserét és az együttműködést” (Benedek 2013: 272).

Kőfalvi Tamás 2006-ban kiadott, *E-tanítás* című könyvében három csoportba sorolja az informatika és az oktatás kölcsönhatásaként létrejövő, e-learningre épülő tanulási formákat. Az első csoportot az úgynevezett számítógéppel támogatott tanulás (CBT – *Computer Based Training*) alkotja. Ide tartoznak elsősorban a különböző digitális tananyagok, CD-k, amelyek logikus, egymásra épülő leckékkel segítik a – legtöbb esetben egyéni – tanulást. A tananyag készítője és a felhasználó között általában nincsen kapcsolat. A második csoportot képviseli az úgynevezett internet által támogatott tanulás (WBT – *Web Based Training*), amely klasszikus formájában a web 1.0 technológiákhoz kötődik: adatbázisok, weblexikonok, online tanulást segítő keretrendszerek tartoznak ide. Ezek az alkalmazások statikusak: az alkotó létrehozta a tartalmukat, az olvasó passzív szerepben van, bár a CBT-hez képest valamelyest több interaktivitás jellemezheti. A két kategória között természetesen létezik átfedés, mint ahogy részben közös halmazzal rendelkeznek a harmadik csoporttal, a távoktatással (DL, *Distance Learning*) együtt. Ugyanakkor természetesen a távoktatás az e-learningnél tágabb kategória, csak egyes sajátos formái sorolhatók ide (Kőfalvi 2006).

Az elmúlt időszak technológiai változásai és az új internetes alkalmazások, közösségi oldalak létrejötte ugyanakkor a rendszerezés továbbgondolására készítetnek. 2004-ben született meg a Tim O'Reillynek tulajdonított *web 2.0* kifejezés (Tim O'Reilly 2004). Ennek a lényege az, hogy az újonnan létrejövő alkalmazásoknak interaktívnak, a felhasználók által is szerkeszthetőnek kell lenniük. Nagy szerep jut bennük az én kifejezésének, valamint a közösségi tudásnak is. Új fogalmak jelennek meg, fontossá válik a megosztás, a közösségi média, bárki lehet „tartalomszolgáltató”. Az így létrejött közösségi média (vagy új média) kialakulását pedig „nagy mértékben a web 2.0 megjelenése eredményezte” (Koltay 2011).

Tipikus web 2.0 alkalmazások:

- a közösségi oldalak (Facebook, Google+);
- a tartalommegosztó oldalak:
 - a videomegosztók (YouTube);
 - a képmegosztók (Picasa, Flickr);
 - a blogok (személyes tartalmak megosztására):
 - a mikroblogok (Twitter, FourSquare);

- a wikik (Wikipedia);
- a fórumok;
- a felhőalapú, megosztásra szolgáló alkalmazások (Google Drive, Dropbox, SkyDrive);
- a kommunikációt elősegítő programok (Skype, Google Hang Out).

Az internetes tartalmak – a bevezetőben is említettek alapján – a terjedő táblagépeknek és okostelefonoknak is köszönhetően egyre inkább hozzáférhetők a digitális polgárok számára. A mindig mindenhol jelen lévő internetelérésnek, a mobilitás ilyen fokú elterjedésének köszönhetően lehet beszélni a legújabb oktatási paradigmáról, az úgynevezett m-learningről. Ennek fő jellemzői: a mobilitás, az elérhetőség, a még inkább felgyorsult interakció-reakció, a tanulási-tanítási folyamatok aszinkron jellege, valamint a web 2.0 alkalmazások gyakori használata. Azt is fontos kiemelni, hogy az alkalmazások nagy része ingyenesen hozzáférhető, megkönnyítve annak a lehetőségét, hogy a szélesebb közönséghez eljussanak.

A web 2.0 alkalmazások használatának előnyei

A web 2.0 eszközfüggetlen

„Az Oktatási Hivatal által végzett 2011-es KIR-STAT (közoktatási statisztikai rendszer) felmérés alapján csaknem 18 ezer interaktív táblát, több mint 83 ezer laptopot, valamint körülbelül harmincezer projektort működtetnek a magyar iskolákban” (12). Emellett ha táblagéppel nem is, de okostelefonnal és interneteléréssel nagyon sok diák rendelkezik. A web 2.0 alkalmazások közös jellemzője, hogy internetelés esetén a felsorolt eszközök bármelyikén használni lehet őket.

A web 2.0 változatos munkaformákban alkalmazható

Használatuk sikeres lehet:

- egyéni differenciált munka esetén (például egymásra épülő kvízek megoldása saját tempóban);
- páros munkában vagy (kooperatív) csoportmunkában (például kvízkérdések létrehozása, infografikai szervezők megalkotása);
- projektmunkában (például portfólió készítése és online közzététele);
- frontális munka esetén (például szemlélteteskör: online gondolattérkép létrehozásakor interaktív táblán vagy kvízek kivetítésekor).

A web 2.0 alkalmazások ideális házi feladatok

A web 2.0 eszközök mobilitásuknál fogva kitűnően alkalmazhatók otthoni gyakorlásra, az órán hallottak rögzítésére. A különböző kvízek használata például segítheti a gyakorlást, az önálló feladatmegoldás a tudás elmélyülését. Egyes alkalmazások segítségével a diákok otthon is képesek egyszerre együttműködni egy adott projekten: erre lehet példa a Google Drive prezentációkészítője, a Prezi (www.prezi.com) vagy a Padlet közösen szerkeszthető interaktív fala (www.padlet.com).

A web 2.0 alkalmazások szórakoztatóak

A web 2.0 alkalmazások közös jellemzője a vonzó vizuális megjelenés és a szórakoztató, játékos jelleg. A diákok szívesen foglalkoznak interaktív alkalmazásokkal, ahol jó válasz esetén azonnali pozitív megerősítést kapnak.

A web 2.0 alkalmazások fejlesztik a problémamegoldást és a kooperációt

A web 2.0 alkalmazások használata fejlesztheti a diákok problémamegoldó képességét, egymást erősítve, egymást tanítva tudják megoldani a különböző feladatokat. A megfelelő digitális tudással rendelkező diákok előnybe kerülhetnek olyan speciális részfeladatok teljesítésekor, amelyek hagyományos osztálytermi szituációk keretében talán elő sem fordulnának. Előtérbe kerülhet a folyamatok megszervezésének, a feladatok elosztásának a fontossága, hiszen egy online produktum bemutatására irányuló Google Hangout-konferencia megszervezése és levezetése például magas szintű problémamegoldó és kooperatív készséget igényel.

A web 2.0 alkalmazások erősítik a diákok motiváltságát

Az European Schoolnet 2006-os IKT-val foglalkozó riportja (13) többek között a következő eredményekről számol be: az európai tanárok 86%-a szerint a diákok motiváltabbak, és jobban odafigyelnek, ha számítógépet és internetet használnak az órán. Különösen az általános iskolás diákok motivációja erősebb interaktív és multimédiás környezetben. Az interaktív eszközök nagyobb teret engednek az egyéni differenciált munkaformának, de projektmunkában is jobban együttműködnek egymással a tanulók. Hasonló eredményről számol be Námesztovszki, Dragana és Arsović Észak-Bácskában végzett kutatásuk alapján, amely szerint az IKT-eszközökkel gazdagított oktatási környezetben a diákok szívesebben végeznek egyéni munkát is az interaktív táblán, dacára a frontális munkaformának (Námesztovszki–Dragana–Arsović 2013). A Z generáció digitális bennszülöttei (azok, akik nem éltek olyan korban, amikor ne lett volna internet) magától értetődően használják a digitális eszközöket.

A web 2.0 költséghatékony

A web 2.0 filozófiájának megfelelően nagyon sok alkalmazás, program ellenszolgáltatás nélkül is hozzáférhető. Általában regisztrációhoz kötik az eszközök használatát, ha a felhasználó cserében vállalja, hogy anyagai elérhetőkké válnak az egész web számára (ilyen például a prezi.com, a memrise, a kvizpart.hu vagy a mindmeister.com). Bizonyos szolgáltatások ingyenesen kipróbálhatók, ha pedig különösen megtetszik egy alkalmazás, akkor előfizetésre is lehetőség van. Interneten megosztott anyagok esetén nem jelentkezik külön költségként a fénymásolás sem.

A web 2.0 alkalmazások időhatékonyak és újrafelhasználhatók

Az egyszer már létrehozott anyagok könnyen megoszthatók, bármikor tovább bővíthetők, a tanulói csoportok számára egyszerűen átdolgozhatók. Ezzel nemcsak időt spórolhatunk meg, hanem lehetőséget teremtünk arra is, hogy az adott feladattípust az adott osztály/csoport igényei szerint alakítsuk.

Kevés helyet foglaló, könnyen hozzáférhető, biztonságos (tan)anyagok

A felhőalapú technológiáknak köszönhetően a megfelelő online rendszerbe (Google Drive, Dropbox, SkyDrive) feltöltött anyagok bárholnan elérhetővé válnak, nincsen szükség fizikai adathordozóra, ezáltal nem tesszük ki az eszközeinket például vírusfertőzésnek. A szükséges anyagok néhány kattintással letölthetők vagy megoszthatók a diákokkal.

Használatuk nem igényel magas szintű angoltudást

A web 2.0 alkalmazások többsége törekszik az egyszerű, esztétikus felületek kialakítására, használatuk rövid ideig tartó kísérletezéssel elsajátítható. Nagyon gyakran találkozhatunk az oldalakon interaktív körbevezetéssel, a Google vagy más keresők segítségével kereshetünk rövid oktatóvideókat is, ahol lépésről

lépésre bemutatják, hogyan kell használni a programokat. Érdekes egyszerűen rákérdezni a megismerni kívánt alkalmazás nevére a *How to use?* kérdés begépelése után. Sok alkalmazás esetében fórumon is kérhetünk segítséget. A nagymértékű vizualitásnak köszönhetően könnyű kikövetkeztetni a programok használatát, és valóban minimális angoltudás szükséges csak mindehhez.

Digitális nomádok is elkezdhetik – egy kis segítséggel

„A civilizáció történetében először fordul elő, hogy a gyermekek tanítják a felnőtteket” (Tapscott 2001: 48–49). Noha a 12 évvel ezelőtti megfogalmazott kijelentésben szereplő életkoralapú digitális nemzedéki besorolás időközben megkérdőjeleződött (Ollé 2013), érdemes észrevenni az általa sugallt lehetőségeket. Ha *digitális nomádok* (Buda 2011) vagyunk, vagyis eddig csak alkalomszerűen, tájékozódási céllal használtuk az internetet, az oktatásban kevés szerepet szántunk ezeknek az alkalmazásoknak, érdemes a diákok segítségét kérnünk. A mai diákok többségének már természetes az internet és a különböző alkalmazások használata, így ha számítunk a tudásukra, és nem félünk tanácsot kérni egy-egy alkalmazás használatakor, nem kell attól tartanunk, hogy elveszítjük a tekintélyünket.

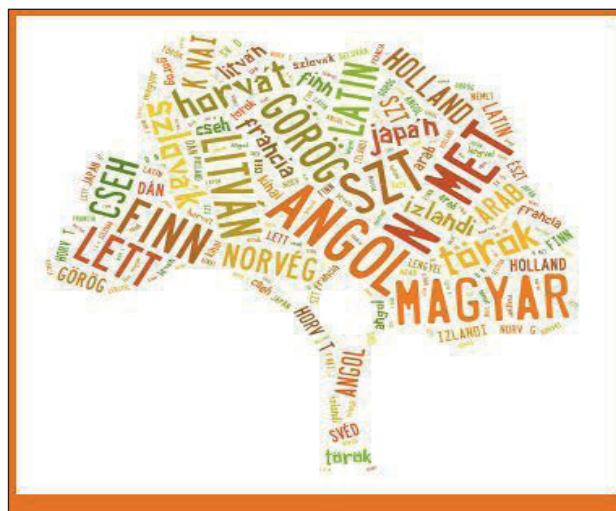
Az anyanyelvi órán jól használható web 2.0 alkalmazások

A következőkben felsorolt web 2.0 alkalmazások közös jellemzője az, hogy ingyenesen hozzáférhetők, noha használatuk általában regisztrációhoz kötött. A rövid leíráson túl további fontos szempont az applikációk pedagógiai felhasználhatósága is, hiszen mindenkor érdemes szem előtt tartani, hogy az osztály életkorához, érettségéhez igazodva szükséges választani. A megfelelő munkaforma kiválasztása is elengedhetetlen.

A ráhangolást segítő alkalmazások

Szófelhők, például a Tagxedo

Számtalan online szófelhőkészítő alkalmazás létezik az interneten, közülük az egyik leginkább felhasználóbarát a Tagxedo, amelynek az előnye az, hogy a szófelhő színén, dizájnján túl kiválaszthatjuk az alakját is, sőt a beépített Google keresővel illeszthetjük be az általunk választott formát és szöveget. Azt is be lehet állítani, hogy az egyes szavakra rákattintva egy általunk előre megadott internetes oldalt nyisson meg a böngésző.



1. ábra
Családfa

Ajánlott instrukció: Válaszd ki a szófelhőben lévő szavak közül az egy nyelvcsaládba tartozó szavakat!
(A szerző saját szófelhője)

Az alkalmazás jól használható:

- óra eleji ráhangolásra (például az adott szavakból lehet következtetni az óra témájára);
- szókincsbővítésre; ismeretlen, rokon értelmű, ellentétes jelentésű szavak keresésére;
- a nyelv és a vizualitás kapcsolatának a tanítására;
- stilisztikai feladatokra (például a nominális/verbális stílus tanítására, a szövegben megtalálható jellemző szavak gyakoriságának a megmutatására, az egyéni költői szóhasználat szemléltetésére).

A következő eszközökön lehet használni: személyi számítógép, táblagép, laptop, okostelefon. Elérése: www.tagxedo.com.

Fürtábrakészítő alkalmazások, például a Mindmeister

A fürtábrának, pókhálóábrának, gondolattérképnek is nevezett grafikai szervezőre szintén számtalan példát találunk az interneten. Az egyik ilyen alkalmazás a Mindmeister, amely ingyenesen, regisztráció nélkül is kipróbálható, 30 napon túli használatáért azonban már fizetnünk kell.

Az egyszerű kezelőfelületű fürtábrakészítőt lehet közösen használni, például interaktív táblán. Ha elmentjük a gondolattérképünket (ehhez már bejelentkezés szükséges), nyilvánossá, publikusan kereshetővé is tehetjük.



2. ábra
Példa egy gondolattérképre

Az alkalmazás jól használható:

- órai eleji ráhangolásra, egyénileg frontális munka keretében vagy csoportfeladatként;
- ötletek közös gyűjtésére;
- tartalmi összefoglalásra (például cselekményleírásra vázlatos formában);
- a vázlatírás tanítására.

A következő eszközökön lehet használni: személyi számítógép, táblagép, laptop, okostelefon. Elérése: www.mindmeister.com.

Egyszerű kvízek

A Memrise

A Memrise a memóriát fejlesztő játékos kvízalkalmazás, amelyben a fogalmakat képekkel, hanghatásokkal erősíthetjük meg. Eredetileg idegen nyelv tanítására fejlesztették ki, ám nagyon hamar más fejlesztések is előtérbe kerültek (például képzőművészeti alkotások felismerése). Az alkalmazás neve az angol *memory* ('emlékezet') szóból származik. Ha a tanuló jó megoldást választ ki vagy ír be a megfelelő mezőbe a megadott idő alatt, kis *memeket* – a játékban ábrázolva magocskákat – vet el, amelyekből kifejlődhet egy virág.



3. ábra

A www.memrise.com használat közben

Ha a játékos több alkalommal jól választotta ki a megoldást, akkor az így megöntözött palánták fejlődésnek indulnak. Ha elegendő alkalommal locsolták meg a növénykét, a megtanulandó szó vagy fogalom a hosszú távú memóriába kerül. Van lehetőség ismétlésre, vagyis a már megtanult memek további gyakorlására (*overwater*) is. Regisztráció, illetve bejelentkezés után (e-mail cím megadása vagy Facebook segítségével) kurzusokat hozhatunk létre. A kurzusok leckékre tagolódnak. A megjegyzendő fogalmakhoz egy (és csakis egy) jó megoldást kell rendelni. Képeket és hangfájlokat is lehet csatolni a vizuális és/vagy az auditív memória fejlesztése érdekében.

A memrise.com oldal jól használható:

- önálló munkaként fogalmak tanítására és gyakorlására; idegen szavak megtanítására, rögzítésére;
- házi feladatnak vagy órai szorgalmi feladatnak;
- projektként adhatjuk feladatul a diákoknak önálló kurzusok létrehozását.

A következő eszközökön lehet használni: személyi számítógép, táblagép, laptop, okostelefon. Elérése: www.memrise.com vagy regisztráció után a Facebook segítségével.

Kvízpart

A magyar fejlesztésű kvizpart.hu interaktív, színvonalas kvízeket tartalmaz. Regisztráció után szabadon játszhatunk a rajta lévő számtalan kvíz bármelyikével. Az oldalt nagyon sok általános és középiskolás látogatja. Jelenleg már számos meglévő nyelvi vagy irodalmi nagykvíz (50 kérdés, 3 rontási lehetőségünk

van) vagy villámkvíz (10 kérdés, nincs lehetőség a rontásra) közül választhatunk. Az anyanyelvi nevelésben használható feladatsorokat az úgynevezett nagykvízek között, a *Nyelv* című csoportban találjuk. Jelenleg általános nyelvészeti, helyesírási, a nyelvtörténettel és a szókinccsel kapcsolatos kérdéssorok érhetők el. Az időben és helyesen megválaszolt kérdésekért pontokat kapunk, nevünk pedig felkerül a napi vagy az abszolút ranglistára.

Egy-egy játék során három segítségkérési lehetőség közül választhatunk. Az első megmutatja, hogy melyik válaszra szavaztak eddig a legtöbben, a második elvesz két választ, a harmadik pedig extra gondolkodási időhöz juttat. A kérdés megválaszolása után, a *Válaszmagyarázat* felíratra kattintva lehetőségünk van megnézni azt, hogy mi a pontos háttere a feltett kérdésnek. Azt is jelezhetjük a *Tartalmi hiba jelzése* gomb megnyomásával, ha a kérdésre adott válaszok nem megfelelőek. Érdemes ellenőrizni a kiválasztott kvízeket ebből a szempontból, mielőtt a diákoknak javasolnánk a megoldásukat.

A kvizpart.hu komoly követelményekhez köti az új kvízek létrehozását, hiszen egy-egy nagykvíz megvalósításához minimum 500 elemből álló kérdéssort kell megalkotni. Pontos szabályok vonatkoznak a kérdésekre is (14). Külön szabályozzák:

- a kérdésekre vonatkozó feltételeket (például egy kérdés nem lehet 100 karakternél hosszabb);
- a helyes megoldásra vonatkozó feltételeket (például egy és csakis egy jó válasz lehetséges);
- a helytelen válaszokra vonatkozó feltételeket (például alapértelmezetten kisbetűvel kezdődjenek);
- a kérdéshez ajánlott képre vonatkozó feltételeket (például nem lehet sértő tartalmú).

Ezeknek az alapelveknek a megismertetése hasznos lehet olyan egyéni vagy projektmunkák megtervezésekor, amikor interaktív kvízek készítése a feladat.

Az alkalmazás jól használható:

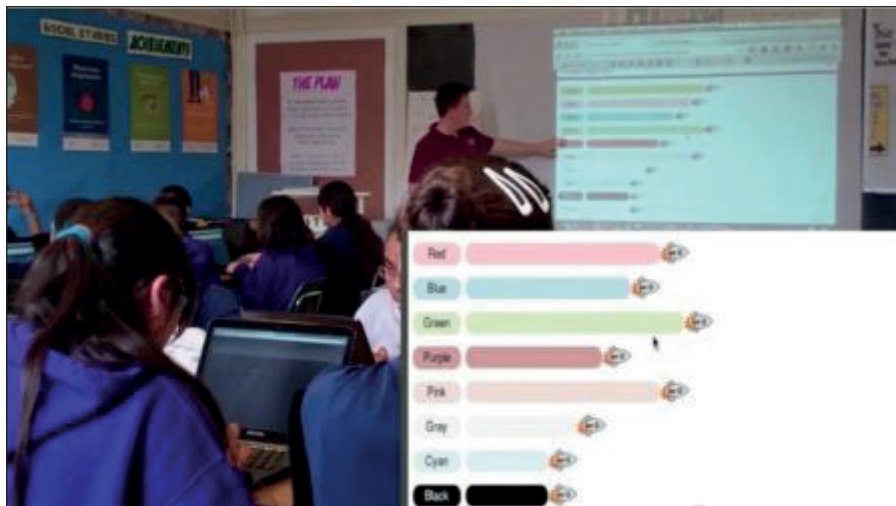
- önálló munkaként fogalmak tanítására és gyakorlására; idegen szavak megtanítására, rögzítésére; a helyesírás gyakorlására (megfelelő alakok kiválasztása);
- házi feladatnak vagy órai szorgalmi feladatként;
- projektként adhatjuk feladatul a diákoknak önálló kvízek létrehozását a kvizpart.hu szerkesztési elveinek megfelelően.

A következő eszközökön lehet használni: személyi számítógép, táblagép, laptop. Elérése: www.kvizpart.hu.

A Socrative

Az angol nyelvű alkalmazás igazi interaktív kvízélményre ad lehetőséget. Regisztráció és belépés után a tanár úgynevezett szobát tud indítani, a diákok egyesével, okostelefonjuk (vagy egy másik számítógép) segítségével tudnak csatlakozni, a képernyőn látják a kérdéseket, vagy a tanár olvassa fel őket. Újszerű lehet az a megközelítés, hogy a tanórán egyébként is jelen lévő telefonokat tanulási célra használjuk fel (15).

Az eszközök számától függően az alkalmazás megfelelő arra is, hogy a diákok kooperatívan használják. Az úgynevezett *Space Race* ('űrverseny') opció segítségével a csapatok a helyükön maradva válaszolnak a kérdésekre. Az általuk megadott jó válaszok segítségével halad előre a csapat űrhajója, és a legtöbb jó választ adó csapat ér be elsőként a célba. Az egész versenyt kivetíthetjük egy projektor segítségével.



4. ábra
A Space Race megjelenése a tanórán

Az általunk elkészített kvízeket elmenthetjük későbbi felhasználásra is.

Az alkalmazás jól használható:

- önálló munkaként fogalmak tanítására és gyakorlására; idegen szavak megtanítására, rögzítésére; a helyesírás gyakorlására, nyelvhelyességi gyakorlatokra;
- névtelen csatlakozással vélemény kérésére;
- interaktív számonkérésként bármilyen területen.

A következő eszközökön lehet használni: személyi számítógép, táblagép, laptop, okostelefon. Leginkább okostelefonnal élményszerű. Elérése: www.socrative.com.

Projektekhez használható alkalmazások

A Flipsnack

Az egyszerű és ingyenes, ám regisztrációhoz kötött program projektmunkák méltó lezárásához nyújthat segítséget. Ha az elkészült digitális munkákat, képeket, portfóliót pdf-formátumban feltöltjük, online, lapozható könyvet, úgynevezett flipbookot kapunk, amelyet publikálhatunk az interneten, például az osztály honlapján. Az általunk feltöltött könyvek mások által is kereshetők lesznek.



5. ábra
Példa egy elkészült, lapozható flipbookra (16)

Az alkalmazás jól használható:

- egyéni munkában (eredmények közzétételére);
- projektmunkára (az elkészült feladatok publikálására).

A következő eszközökön lehet használni: személyi számítógép, laptop, táblagép. Elérése: www.flipsnack.com.

A Madmagz

A regisztráció után csupán egy – de nagyon sokrétű felhasználást lehetővé tevő – mintaoldal használatára nyílik lehetőség ingyenesen, ám ez nagyon jól alkalmazható újság szerkesztésére. Nemcsak a címlapot, hanem az egyes oldalakat is szerkeszthetjük, képeket szúrhatunk be, és szöveget írhatunk bele. A végeredmény egy flipbookként használható, online elérhető, színvonalas kiadvány.

Az alkalmazás könnyen kezelhető, de a végeredmény összetettsége miatt csak az idősebb korosztály részére ajánlható.

Az alkalmazás használható:

- Projektmunkában (például osztályújság készítésére).

Elérése: www.madmagz.com.

Szorgalmi vagy házi feladatként adható feladatok készítését segítő szoftverek

A HotPotatoes

Az eddigiektől eltérően a nem online használható, hanem számítógépre letölthető szoftver hat alkalmazást, honlapba ágyazható alprogramot tartalmaz. Segítségével keresztrejtvényt, szókeresőt, feleletválasztós

kérdéssort, összekevert sorrendű mondatokat, lyukas szöveget készíthetünk, amelyeket azután egy internetes felületen tehetünk közzé. A program hátránya az, hogy a keresztrejtvény nehezen birkózik meg az ékezetekkel.

Az alkalmazás jól használható:

- egyéni, nem differenciált munkára;
- szorgalmi és házi feladatként.

A következő eszközökön lehet használni: személyi számítógép, laptop, táblagép. Letölthető az alábbi linkre kattintva: http://www.halfbakedsoftware.com/hot_pot.php.

A StudyBlue

Ezt az alkalmazást kifejezetten mobileszközökre (táblagépre, okostelefonra) és a középiskolás korosztály számára fejlesztették ki. A diákok iskolákhoz és osztályokhoz csatlakozhatnak. Használhatnak már elkészült sorozatokat, vagy alkothatnak saját kártyákat is. A szavakat, a fogalmakat a memóriakártya elvének megfelelően gyakorolhatják. Az alkalmazás közösségi jellegének megfelelően mások kártyái is elérhetők, sőt a diákok az eredményeiket egy gombnyomással közzé is tehetik a közösségi hálón.

Az alkalmazás jól használható:

- egyéni munkában differenciált formában, hiszen a diákok saját maguknak állíthatják össze a kártyáikat;
- csoportfeladatként kártyák létrehozását kérhetjük a diákoktól.

A következő eszközökön lehet használni: személyi számítógép, laptop, táblagép, mobiltelefon. Leginkább mobiltelefonon élményszerű. Elérése: www.studyblue.com.

Összegzés

A XXI. századi oktatásnak-nevelésnek fontos megfelelnie az új kihívásoknak, a pedagógusoknak új tanári kompetenciákat kell elsajátítaniuk, hiszen „ha ugyanúgy tanítunk ma, ahogy tegnap tanítottunk, akkor elraboljuk gyermekeinktől a holnapot” (Simon 2013: 2). Ugyanakkor fontos figyelembe venni, hogy a web 2.0 alkalmazások önmagukban történő, öncélú használata önmagában még nem jelent sokat: a feladatok mögötti pedagógiai tartalmat, didaktikai célt a pedagógusoknak kell megalkotniuk, alkalmazkodva az osztály összetételéhez, életkorához, előzetes tudásához, digitális kompetenciáihoz.

Irodalom

- Benedek András (szerk.) 2013. *Digitális pedagógia 2.0*. Typotex Kiadó. Budapest.
- Buda András 2011. Telepesek és nomádok. In: Cser László – Herdon Miklós (szerk.) *Informatika a felsőoktatásban*. Debreceni Egyetem Informatikai Kar. Debrecen. 913–917. http://nodes.agr.unideb.hu/if2011/dokumentum/IF2011_CD_Kiadvany.pdf (2013. szeptember 21.)
- Koltay Tibor 2011. Kérdések és válaszok az írástudás új formáiról. *Anyanyelv-pedagógia* 3. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=329> (2013. november 20.)
- Kőfalvi Tamás 2006. *E-tanítás. Információs és kommunikációs technológiák felhasználása az iskolában*. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest. 32–35.
- Námesztovszki Zsolt – Glušac Dragana – Branka Arsović 2013. A tanulók motiváltsági szintje egy hagyományos és egy IKT eszközökkel gazdagított oktatási környezetben. *Oktatás-Informatika* 3. <http://www.oktatas-informatika.hu/2013/03/namesztovszki-zsolt-glusac-dragana-branka-arsovic-a-tanulok-motivaltsagi-szintje-egy-hagyomanyos-es-egy-ikt-eszkozokkal-gazdagitott-oktatasi-kornyezetben/> (2013. szeptember 21.)

- Ollé János 2013. *Digitális nemzedékelméleteink újabb generációja*. <http://blog.ollejanos.hu/2013/03/08/digitalis-nemzedekelmleteink-ujabb-generacioja/> (2013. november 22.)
- O'Reilly, Tim 2004. *What is Web2.0*. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (2013. szeptember 21.)
- Simon Gábor 2011. *A Web 2.0 hatása a közoktatásra. Kiaknázatlan lehetőség?* Szakdolgozat. BME Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar. http://www.slideshare.net/Simon_7099/a-web-20-hatsa-a-kzoktatsra-3-jav (2013. szeptember 21.)
- Tapscott, Don 2001. *Digitális gyermekkor. Az internetgeneráció felemelkedése. Információs Társadalom kicsiknek és nagyon nagyoknak*. Inforum. Kossuth Kiadó. Budapest. 48–49.

- (1) <http://www.vg.hu/vallalatok/infokommunikacio/hollandiaban-ipad-iskolak-nyilnak-a-tablagep-lesz-az-egyetlen-taneszkoz-407169> (2013. szeptember 21.)
- (2) <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-99311931.html> (2013. szeptember 21.)
- (3) <http://www.macrumors.com/2013/08/21/first-seven-ipad-only-steve-jobs-schools-open-in-the-netherlands/> (2013. szeptember 21.)
- (4) <http://appleinsider.com/articles/13/01/23/boston-globe-school-program-switches-from-paper-to-apples-ipad> (2013. szeptember 21.)
- (5) <http://appleinsider.com/articles/13/05/20/prime-minister-visits-apple-hq-as-turkey-ponders-106m-tablet-buy-for-education> (2013. szeptember 21.)
- (6) http://book.itcp.ru/depository/comp_sci_edu/CWE_Education_Casestudies.pdf (2013. szeptember 21.)
- (7) <http://www.ipad.ektf.hu/> (2013. szeptember 21.)
- (8) <http://www.origo.hu/techbazis/20130120-akik-ipaden-tanulnak-kemiat.html> (2013. szeptember 21.)
- (9) http://appleinsider.com/articles/12/09/04/apples_ipad_now_definitively_replacing_pc_sales_in_education (2013. szeptember 21.)
- (10) <http://www.edupress.hu/hirek/index.php?pid=egycikk&HirID=26863> (2013. augusztus 28.)
- (11) <http://www.enet.hu/hirek/mar-okostelefon-felhasznalo-a-magyar-lakossag-tobb-mint-%C2%BC-e/?lang=hu> (2013. szeptember 21.)
- (12) <http://www.edupress.hu/hirek/index.php?pid=egycikk&HirID=26863> (2013. szeptember 21.)
- (13) http://insight.eun.org/shared/data/pdf/impact_study.pdf (2013. szeptember 21.)
- (14) http://kvizpart.hu/szerkesztesi_alapelvek.kviz (2013. szeptember 21.)
- (15) <http://www.youtube.com/watch?v=EGr53IA91MU> (2013. szeptember 21.)
- (16) <http://www.flipsnack.com/5D5CDC86AED/fu52zsl9> (2013. szeptember 21.)

Sváb, Ágnes

Online applications on the first language class

It was first published in the news in the summer 2013 that in the Netherlands schools are opening where the only learning device will be an iPad. This Dutch example, however, is not unique at all. Such devices are used in many countries around the world. The Media Informatics Institute at Eszterházy Károly College in Eger, Hungary has launched a methodological experiment to investigate the effects of the interactive learning environment. The huge spread of mobile computing devices, the internet getting accessible in a larger and larger extent, always and everywhere being available are all changes in our environment that necessitate the introduction of the concept m-learning, the rise of a new education paradigm. The aim of this study is to present examples of the use of web 2.0 applications in first language teaching. The first part of the study summarizes the advantages of the applications. After that it introduces freely accessible and easily manageable applications that can be used in various working modes and with the help of different digital devices on first language classes.

Kulcsszók: IKT, digitális kommunikáció, web 2.0, m-learning, anyanyelvi nevelés

Keywords: ICT (information and communication technology), digital communication, web 2.0, m-learning, first-language education

Az írás szerzőjéről

Sváb Ágnes

Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest, Magyarország

svabagnes[kukac]gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-6965-4698>