

Molnár Zsuzsa

A würzburgi fonológiai tudatosság tréningprogram multimédiás verziója (WüT). A phonologische-bewusstheit.de című honlap

A phonologische-bewusstheit.de oldal a WüT, illetve a Betű-hang összekötés nyelvi program (BLT) különböző verzióit – pontosabban a programok gyakorlópéldáit és a rövid demókat – tartalmazza. Ezek közül valamelyiket kiválasztva multimédiás játékokat nézhetünk.

A WüT tréningprogram hat gyakorlatból áll, amelyek egymásra épülnek. Ezek a feladatok kezdetben munkafüzetben jelentek meg, az abban található feladatok nagy részét ültették át a multimédiás verzióba. A játékok arra törekednek, hogy az iskola előtt álló gyerekek betekintést nyerjenek a hangstruktúrába a beszélt nyelv közvetítésével. Nekik még nagyon nehéz, hogy kis nyelvi egységeket, mint például a magánhangzókat vagy a mássalhangzókat a beszélt nyelvben felismerjenek. Az iskolában újdonságként tanulják meg, hogy ezek az egységek más egységekkel összekötve szavakká formálódnak, pedig fontos lenne, hogy iskolakezdésre már tisztában legyenek ezzel.

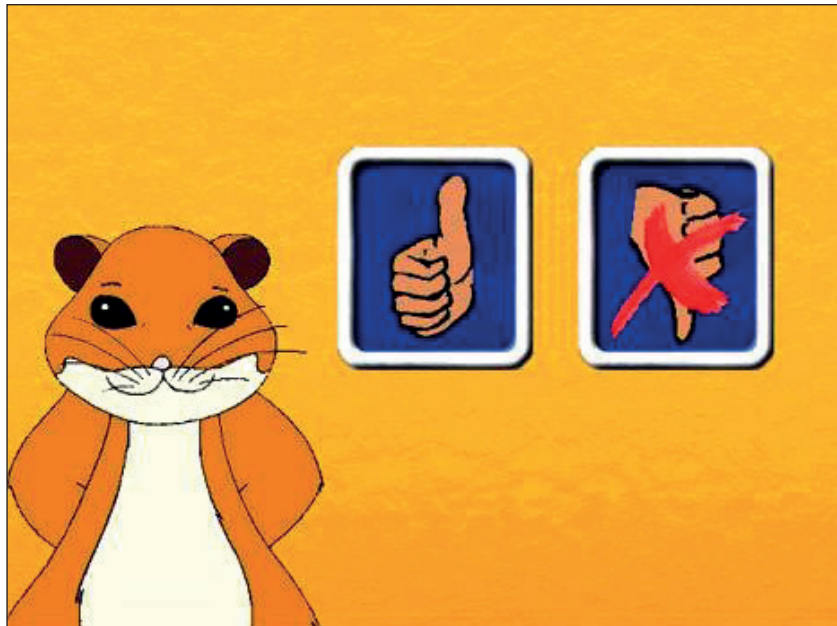
Az előtérben az akusztikai diszkrimináció, illetve a szóbeli szegmensek (azaz szavak, rímek, szótagok és hangok) absztrakciója áll. Ennek célja az előrehaladáshoz szükséges fonológiai tudatosság készségének előmozdítása, nem az írás- és az olvasástanulás. Fontos, hogy itt a gyerekeknek nem szükséges olvasniuk vagy írniuk, hanem a hangzás és az ahhoz tartozó betű összefüggését kell felismerniük. Ha ezt jól fejlesztjük, ezzel felkészíthetjük a diákokat az olvasás- és írástanulásra.

A programot sok képpel, mozgatható és énekes játékokkal nagyon játékosra tervezték, és nemcsak a hangok világába nyújt betekintést, hanem a gyerekek megtapasztalhatják a nyelvvel való foglalkozás örömét is.

A tréningprogram multimédiás változata egyedülálló, a (rizikó)gyerekek számára lett kifejlesztve; és a csoportos tréning segítségével vagy akár egyedül is használható. A játékok neveit a multimédiás verzióban megtartották, és gyerekek segítségével dolgozták ki. A program minden olyan kisgyereknek ajánlatos, akinek a fonológiai tudatossággal nehézségei vannak. Nekik különösen fontos, hogy ezeket a hiányosságokat az iskolába lépve (vagy még azt megelőzően) enyhíthessék.

Az úgynevezett „**figyelőjátékok**” csoportja kilenc játékból áll. Ezeknél a feladatoknál a gyerekeknek kezdetben zajokra kell figyelni, majd hangokra, azaz a későbbiekben azt kell gyakorolniuk, hogy pontosan érzékeljék a kimondott szavakat.

A Szópárok nevű feladatban Hanno – a hörcsög, akivel a játékok folyamán végig találkozhatunk – két szót mond, és azt várja a gyerekektől, hogy jelezzék vissza, melyik szópár hangzott teljesen ugyanúgy, melyik másként. Egy hüvelykujjra kell kattintani (felfelé vagy lefelé mutató). Ha rossz a válasz, Hanno elmondja még egyszer a szópárt (1. kép).

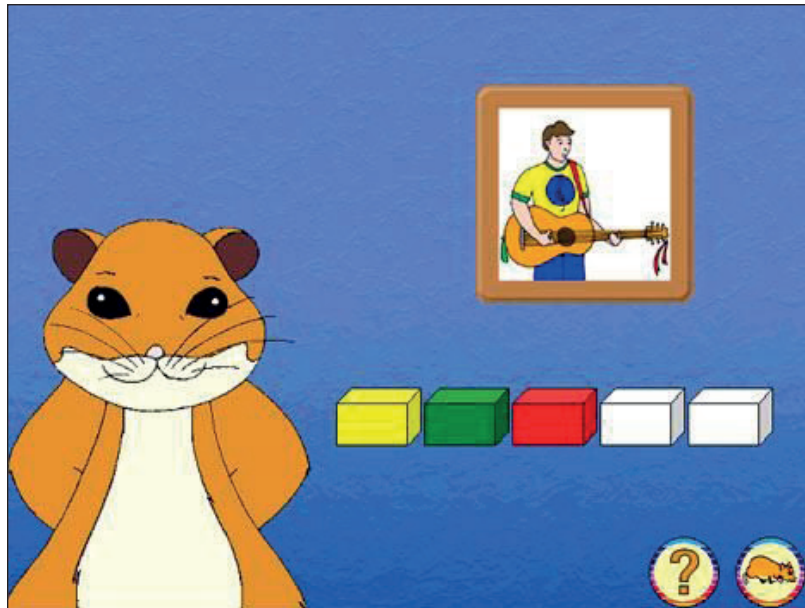


1. kép
Szópárok

Figyelnünk kell, hogy a gyerekek ne csak tippeljenek a válaszadáskor, hanem összpontosítsanak. Kérjük meg őket arra, hogy kattintsanak újra a hörcsögre, hogy az ismétlje el az adott szópárt. Kimondathatjuk a gyerekekkel is a szavakat, mielőtt döntenek. Hogyha a gyerek nem jön rá a különbségre, akkor mondhatunk rövidebb mondatokat, amelyekkel jelezzük az eltéréseket. Például A kislány *énekel*, a hajó *süllyed* (*singt–sinkt*). A feladat ismétlésénél már meg lehet kérdezni a gyerekektől, hogy miben különböznek a szavak. Néhány példa a szópárokra: *Puppe – Puppe; Rahm – Raum; Lied – Lied; singen – sinken; aber – oder; Kirsche – Kirche*.

A **rímes** feladatok (összesen tíz játék) arra irányulnak, hogy tudatosuljon a gyerekekben, hogy a kimondott szónak nemcsak jelentése, hanem formája is van. Ezekben a játékokban a szó hangzására kell figyelni. Rímpárokat kell találni, kiegészíteni vagy csak egy részét megtalálni. Az egyik feladatban állatnevekre kell megfelelő rímet faragni. Hanno mond egy befejezetlen rímet, és a gyerekeknek meg kell próbálniuk befejezni, kiegészíteni. Lilire, a mókusra kell kattintani, ő mondja meg a választ. Mindegy, hogy milyen szót használ a gyerek, a lényeg hogy rímeljen. Fontos, hogy a gyerekekkel ki kell mondatni az egész mondatot, nem csak a rímet. A játékban elhangzó rímpárok közül kettő: *Eine Katze hat 'ne... Tatze* ('A cicának van... mancsa'). *Ein Hund ist niemals... bunt* ('Egy kutya sosem... színes').

A **mondatok és szavak** elnevezésű, nyolc játékból álló részben azt tanulják a gyerekek, hogy az a hosszú „valami”, amit kimondunk, kisebb részekből áll. A mondat és a szó fogalmának bevezetése után mondatokat kell befejezniük egy hallott szó alapján, vagy a szó hosszát kell megítélniük, és a szavakból hosszabb szavakat kell létrehozniuk. A példafeladatban megjelenik egy kép, és Hanno mond hozzá egy mondatot. A kép alatt öt fehér kocka található. Minden elhangzott mondat után jelölni kell a kockákra kattintva, hogy hány szó szerepelt benne. Itt lehet korrigálni is a válaszokat: ha kétszer kattintunk a kockákra, akkor azok visszafehérednek. Ha a kérdőjelre kattintunk, megtudjuk a helyes választ, az egérrel pedig továbbmehetünk (2. kép). Ennél a feladatnál is fontos, hogy a gyerekek maguk is kimondják a mondatot, és ne csak véletlenül találják el. Ezeknél a feladattípusoknál arra kell figyelni, hogy a szó jelentsen is valamit. A gyerek számára például világosnak kell lennie, hogy a *Taube* ('galamb') nem lehet két szó, mert a *-be* önmagában nem jelent semmit. Összetett szavaknál, például a *Fußball* szónál, pedig azt kell tudnia, hogy a tagoknak külön-külön is jelentésük van. A példamondatok közül néhány: *Linda hat großen Hunger – Peter sitzt – Anna läuft Rollschuh*.



2. kép
Mondatok és szavak

A hét játékból álló **szótagos** feladatokban a gyerekek tapasztalatot szereznek arról, hogy a szavak szótagokból állnak, és fordítva: a szótagokat összerakva szavakat kapunk. Szavak szétszedéséről és összerakásáról szólnak a gyakorlatok. Ilyen játékokat számtalan más módon, számítógép nélkül is lehet játszani. Először szótagolva hallják a gyerekek a szavakat, és nekik kell összerakniuk egészzé. Ha ezzel készen vannak, a kérdőjelre kattintva ellenőrizhetik válaszaikat, és Hanno kimondja egyben a szót, majd képet is mutat hozzá. Például: *Ha-se* – *Hase* – kép a nyúlról (3. kép).

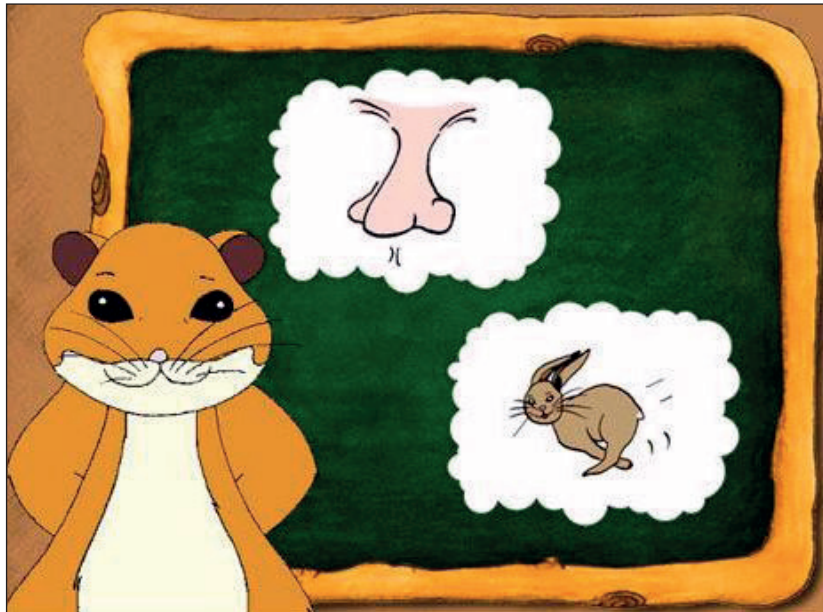


3. kép
Szótagoló

A **kezdőhangok** elnevezésű rész nyolc játékból áll, amelyek a nyelv legkisebb egységeibe, a beszédhangok, fonémák világába vezetnek be. A kezdőhang a szó első hangja. A különböző feladatokban azt kell kitalálni, melyik ez a hang. Egy másik feladatban pedig a szó végén álló hangra kell figyelniük. Hanno egy szót mond, és képet mutat hozzá. A gyerekeknek először meg kell nevezniük a kezdőhangot, majd a kérdőjelre kattintaniuk.

Ezután Hanno kiejti az adott hangot, és a gyerekeknek ezt össze kell hasonlítaniuk a saját kiejtésükkel. A hörcsög még egyszer elmondja a helyes választ, ha a kérdőjelre kattintunk. Ha a gyerekek nehézsége akad a szóval, a kezdőhang felismerésével, akkor újra ki lehet mondani az adott szót.

A 15 játékból álló **hangzás** elnevezésű résznél egy szóra kell koncentrálni. Ebben a részben a hang- vagy fonémaelemzés játéka következik, a szavakat kell különálló hangokra bontani. Az utolsó játékban a gyerekeknek figyelembe kell venniük a szavak hangzását, észre kell venniük a köztük lévő eltéréseket. Hanno kimond egy rövid szót, és két képet mutat hozzá (4. kép). A gyerekeknek ki kell találniuk a szót, és hangosan kimondani. Arra a képre kell kattintaniuk, amelyik a helyes. Például: a *Hase* – *Nase* esetében *N* hangot hallunk, tehát a *Nase* a helyes. Ha a rosszra kattint a gyerek, még egyszer meg kell hallgatnia a szót.



4. kép
Hangzó szavak

A program igen hasznos, és nem mellékesen, a gyerekek nem érzik megterhelőnek vagy kényszernek ezt használni, hiszen a számítógépen lehet gyakorolni. (Az ilyen típusú fejlesztéseket azonban túlzásba se szabad vinni.) Az egyszerűbb feladatokat számítógép nélkül is lehet gyakorolni, ha már kellően ismerjük a mintajátékok rendszerét.

Egyszerű észrevenni, ha a gyerekek nagy problémái vannak a könnyebb feladatokkal, és így felfedezhetők esetleg a komolyabb bajok is. Mindenképpen hasznos, hogy még az iskolába való bekerülés előtt megismerkedjenek a gyerekek a hangokkal és a betűkkel; ezekkel a fogalmakkal ne az iskolában találkozzanak először. Egy magyar változat kifejlesztése is célravezető lenne.

Molnár, Zsuzsa: The Multimedia Version of the Würzburg Phonological Awareness Training Program (WüT). The Website: phonologische-bewusstheit.de

Az írás szerzőjéről

Molnár Zsuzsa

Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest, Magyarország