

Boronkai Dóra

### „Média-szöveg-értés”. Újmédia az anyanyelvtanításban

A tanulmány a pedagógusok módszertani kultúrájának megújításához kapcsolódóan az újmédia felhasználási lehetőségeinek a bemutatására törekszik. Az elméleti bevezetésben kitér a generációk közötti különbségekre, és röviden áttekinti az újmédia értelmezési lehetőségeit. Az újmédia tartalom-előállító, tartalomszervező szerepét fontosnak tartva olyan feladatokat mutat be, amelyek alkalmasak a különböző narrációs technikák elsajátítására. Célja, hogy a digitális generáció számára motiváló erővel bíró, egyszerű technológiai alapokon nyugvó ötleteket adjon, elsősorban az anyanyelvtanítás számára. A saját készítésű feladatok főként médiaszövegekhez kapcsolódnak, közülük több online felületen elérhető. Közös jellemzőjük a játékosság, a vizualitás és a kreativitás, fejlesztik a szövegértési és a szövegalkotási kompetenciát, a vizuális és a verbális információk együttes értelmezésének a képességét és a problémamegoldó gondolkodást.

#### Bevezetés

A pedagógusok módszertani kultúrájának megújítására időnként szükség van. Különösen igaz ez a rohamosan bővülő informatikai fejlesztések és a Z generáció oktatásának az időszakában. A megváltozott gondolkodásmódok és kompetenciák kezelése új kihívások elé állítja az oktatókat. Ahhoz, hogy képesek legyenek motiválni a digitális generációhoz tartozó diákjaikat, új módszerek megismerésére és alkalmazására van szükségük (Antalné Szabó 2015; Balázs 2015). Az együttműködésre, kreativitásra és gyakran technológiai alapokra épülő mindennapi oktatási tevékenységek nemcsak érdekesebbé teszik a tananyagot, hanem fokozzák is a diákok tanulási kedvét és eredményességét. Ennek megvalósulásához nélkülözhetetlenek a módszertanilag jól képzett és az infokommunikációs technológiákban jártas pedagógusok. A tanulmány ehhez a módszertani megújuláshoz kíván néhány ötlettel szolgálni, különös tekintettel az interneten elérhető online tanulássegítő alkalmazások és a különböző típusú médiaszövegek anyanyelv-pedagógiai felhasználásának a bemutatásával.

#### Generációs különbségek és a Z generáció

A generáció olyan személyek csoportja, akik ugyanabban a korszakban születtek, ugyanabban az életszakaszban vannak, azonos tapasztalattal és technológiai tudással rendelkeznek (McCrinkle–Wolfinger 2010). Ebből következően az egyes generációk között nagy különbségek lehetnek, mert az őket ért történelmi, politikai, kulturális és technológiai hatások miatt különböző értékrendet alakítottak ki maguknak (Pál 2013).

A jelenlegi oktatási helyzetre az jellemző, hogy egyszerre több különböző generáció vesz részt a tanulási folyamatban. A közoktatásban dolgozó pedagógusok egy kis része még a Baby Boomers generáció tagja (1946–1964-ig születettek), többségük pedig a következő úgynevezett X generációhoz tartozik (1965–1979 között születettek). Emellett a pedagógusok között megtalálhatók az Y generáció tagjai is, akik egyes megközelítések szerint (Howe–Strauss 1991; Reeves–Oh 2007) az 1980-as évek és a 2000-es évek eleje között születtek, mások (Oblinger–Oblinger 2005; McCrindle Research 2012) az 1980 és 1995 közötti generáció tagjait sorolják ide. A fentiekből következően a Z generáció behatárolása, amelybe az oktatásban részt vevő tanulók nagy többsége sorolható, szintén nem egységes. A legtöbb szakirodalom 1995-től (Oblinger–Oblinger 2005; McCrindle Research 2012) vagy a 2000-es évek elejétől (Reeves–Oh 2007) számítja ennek a generációnak a kezdetét. Mindebből az is következik, hogy a fenti generációk között nincs éles határvonal, mert nagy az egyes szakaszok közötti átfedés. A tulajdonságok meghatározásakor nem szabad figyelmen kívül hagyni az egyéni és a személyiségbeli jellemzőket sem.

Hazánkban a Baby Boomers generáció végén született pedagógusok életét nagymértékben meghatározta a szocializmus, értékrendjükben markánsan megjelenik a tekintélyelvűség és a teljesítmény tisztelete (Pál 2013). Az X generáció tagjai már megismerkedhettek a különböző infokommunikációs technológiákkal, könnyebben alkalmazkodnak az újításokhoz, de a szakirodalom őket még „digitális bevándorlóknak” (Prensky 2001) tekinti. Az Y generáció tagjainak nagy része már fiatal korában megismerkedett a számítógépekkel és a mobiltelefonnal, amelyet leginkább kapcsolattartásra használnak. Jól alkalmazkodnak a változáshoz, sőt igénylik és kezdeményezik is azt. A Z generáció az első globális nemzedék (Tari 2011), tagjai már „digitális bennszülöttek”, akik elsősorban médiafogyasztási szokásaikról kapták különböző elnevezéseiket: például instant online, Facebook-generáció, zapperek, netgeneráció, digitális generáció (Pál 2013). A szakirodalom számos jellemzőt felsorol a Z generációról, ezek közül a tanulással összefüggésben a következők emelhetők ki (Pál 2013):

- a személyi szabadság fontossága,
- gyors életritmus,
- nyilvánosság, az események megosztása,
- praktikus, gyakorlatias szemlélet,
- kezdeményezőkézség,
- változás, a változatosság igénye,
- digitális kompetencia.

A Z generáció tagjainak teljesen megváltoztak a tanulási szokásai. Ez problémákat vet fel az oktatási rendszerben is, elsősorban a tanítási módszerek területén. A tanároknak nehéz átadniuk a tudásukat a fiataloknak, akik hozzá vannak szokva a gyors információáramláshoz és annak befogadásához. Képesek egyszerre több dologgal párhuzamosan is foglalkozni. Egyre kevesebb időt töltenek olvasással, viszont egyre többet játszanak számítógépes játékokkal (Balogh 2017). A kommunikációs eszközök fejlődésével és gyorsaságával egyre több információhoz jutnak, és ezeket máshogy dolgozzák fel (Gonda 2015), emiatt másképp is gondolkodnak, mint az X vagy az Y generáció tagjai.

A fentiekből következik az is, hogy a Z generáció tagjait más eszközökkel lehet motiválni, mint elődeiket. Egy marketingkutatás eredményeit (Pál 2013) az oktatásra vetítve a következő tapasztaljuk: ahhoz, hogy felkeltsük és fenntartsuk a Z generáció tagjainak az érdeklődését, a következő szempontoknak kell megfelelnünk az oktatásban is:

- Digitalizáltság: az internet a generáció mindennapjainak része, ezért az oktatásban is egyre nagyobb szerepet kell kapnia a digitális tartalmaknak.
- Mobilitás: a tananyagok az internet segítségével bárholnan, bármilyen hordozható eszközről, tabletről, telefonról is elérhetők legyenek.
- Interaktivitás: a motiválás fontos eszköze a tanulók bevonása, az egyoldalú információátadás nem vezet eredményre, fontos az állandó interakció.
- Azonnaliság: a generáció igényeinek azonnali kielégítésére törekszik, ezért az oktatásban szereplő tartalmaknak is követni kell ezt az elvárást.
- Közösségi szemlélet: a tanulási folyamatba célszerű bevonni a közösségi oldalakat, akár online feladatok, akár tanulócsoportok létrehozásával.
- Komplexitás: az érdeklődés fenntartásához szükséges, hogy ugyanazt a témát, problémát különböző nézőpontból, különböző eszközökkel közelítsék meg.

### **Az újmédia és az oktatás**

Az úgynevezett „hagyományos” médiát napjainkban egyre inkább felváltja az „újmédia”, amely a nyomtatott és az elektronikus sajtóra jellemző lineáris történetmesélés egyirányú folyamata helyett elsősorban a befogadók interaktivitására épít. Fogalomkörébe tartoznak a közösségi oldalak, a mobil eszközök (táblagépek, okostelefonok), a különböző online alkalmazások, videómegosztó csatornák. Közös jellemzőjük a nem lineáris tartalomszerkesztés és az interaktivitás, a kölcsönös információáramlás. Meghatározására számos definíció létezik (Forgó 2013), amelyek nemcsak egy új korszak médiakörnyezetét értik alatta, hanem Manovich (2001) nyomán kiemelik a különböző tartalmak felhasználók általi előállításának a lehetőségét is. Az újmédia ebben az értelmezésben tehát nem csupán egy technológiai szemléletet jelent, hanem egy új tartalomszervezési formát, lehetőséget is. E felfogás mellett szól az a tény is, hogy a hagyományos és az új eszközök között ma már egyre inkább elmosódik a határvonal. Az újság, a televízió és a rádió alapvetően a hagyományos média kategóriájába tartozik, de ma már léteznek online újságok, televíziók és rádiók is. (Itt érdemes szót ejteni a fogalom értelmezéséhez kapcsolódó írásmód szerepéről is. A szakirodalom az egybeírt és a különírt változatot egyaránt használja a fogalom megnevezésére. A különírt forma [új média] elsősorban a technológiai változásra vonatkozik, míg az egybeírt alak [újmédia], a tartalomszervezés új formájának megnevezésére, a média identitásváltozásának [Aczél 2010] jelölésére szolgál [Forgó 2013]. A tanulmány ennek megfelelően az egybeírt változatot használja.)

A felhasználók fogalma alatt a tanulókat és a pedagógusokat, mint civil tartalomszervezőket, egyaránt érthetjük (Forgó 2013), ebből adódóan a szakirodalomban megjelent az újmédia és az oktatás kapcsolatának tanulmányozása is. Az alábbi ábra a különböző tanuláselméletek és az újmédia

kapcsolatát mutatja be. Arra is rávilágít, hogy az újmédia közösségi lehetőségei már a konnektivista tanuláselmélet egymástól való, szociális tanuláselméletében is megjelentek.



1. ábra

*Tanuláselmélet és az újmédiarendszer kapcsolata (1)*

Az újmédia fogalma kapcsán szólni kell az oktatásban használatos taneszközökről is. Schramm (1964) felosztása alapján a taneszközöket a következő generációkba sorolhatjuk:

- gépek előtti eszközök, a valóság tárgyai: képek, táblák, térképek;
- nyomtatott taneszközök (előállításukhoz, sokszorosításukhoz gépekre van szükség): tankönyvek, munkafüzetek, olvasókönyvek;
- audiovizuális eszközök (előállításukhoz és bemutatásukhoz gépekre van szükség): filmek, diaképek, hangfelvételek;
- a programozott oktatás eszközei, oktató médiumok (az ember és a gép kapcsolatán alapul): digitális tananyagok, oktatóprogramok.

Ezt a felosztást egészíti ki az eszközök 5. generációja (Szűcs 1986), amelybe az interaktív kapcsolat megteremtésére alkalmas taneszközök tartoznak. Ezek állandó visszacsatolást biztosítanak a tanulónak a tananyag-elsajátítás szintjéről (például interaktív tananyagok). Az eszközök következő generációja már az újmédia körébe tartozik, amelyek használata az oktatásban a Z generáció számára mindenképpen fontos motivációs erőt jelenthet. Ezen a ponton azonban több problémába is ütközünk. A mai pedagógusoktól elvárják, hogy szakszerűen tudják kezelni a különböző IKT-eszközöket, és alapvető információkkal rendelkezzenek a médiaanyagok készítésének a módjairól. Mindez a digitális

kompetencia fogalmába tartozik, amelyre építve ma már egyre nagyobb szükség van az újmédiával kapcsolatos kompetenciákra is. E kompetenciák körébe pedig már nem csupán az eszközhasználatra vonatkozó ismereteket, hanem a nem lineáris tartalmak előállítására, szervezésére vonatkozó készségeket is be kell sorolnunk (Forgó 2013; Gonda 2015).

A következő részben a Z generáció motiválására alkalmas interaktív, online környezetben alkalmazható, tartalom-előállító módszerek bemutatása következik, amelyek más web 2.0 alkalmazások (Sváb 2013) mellett jól használhatók az anyanyelvi nevelésben, de sikerrel adaptálhatók más tantárgyak oktatásában is.

### **Az újmédia lehetőségei az anyanyelvtanításban**

Az alábbiakban ismertetett lehetőségek egyrészt felhasználják az újmédia eszközeit az oktatásban, másrészt segítséget nyújtanak az új típusú tartalmak előállításához, szervezéséhez is. Követik azokat a főbb jellemzőket, amelyek fontosak a Z generáció figyelmének a felkeltésében, fenntartásában. Digitális környezetben, mobilmódon működnek, használatukhoz számítógép, táblagép vagy okostelefon elegendő. A feladatok mindegyike interaktív, a tanulók állandó kapcsolatban vannak a digitális tartalmakkal, folyamatosan reflektálnak saját és társaik teljesítményére, a csoportmunka során egymásra vannak utalva. Több feladat (például szöfelhő, képregény, fotósztori, digitális történetmesélés) megadja az azonnaliság és a közösség élményét, hiszen néhány perc alatt saját alkotások születnek, amelyeket megoszthatnak társaikkal, ismerőseikkel. A feladatokra az is jellemző, hogy egy hagyományos témát (például médiaműfajok) komplex módon, különböző nézőpontból és eszközökkel közelítenek meg (például kódfejtés, szöfelhő, lapszerkesztés, kvízek, képregény). A feladatok leírásában minden esetben szerepelnek olyan, elsősorban saját készítésű példák, amelyek mintául szolgálhatnak az adott módszer adaptálására a konkrét pedagógiai gyakorlat során.

#### *Kódfejtés*

##### A feladat leírása

A résztvevőket csoportokra osztjuk. Minden csoport kap egy kódfejtő lapot, amelynek kérdéseit a témával kapcsolatos előzetes ismeretei alapján meg kell fejtenie. A megfejtett kód lesz az a jelszó, amellyel egy erre a célra készített ímélfiókba be tudnak lépni a résztvevők. Annyi fiókot kell készítenünk, ahány csapat van, mindegyiket különböző ímélcímmel. Csak az tud a fiókban lévő, a feladat következő részét tartalmazó levélhez hozzáférni, aki sikeresen megfejtette a kódot, és be tudott lépni a felületre. Az így elért felületen a csapatok az óra témájával kapcsolatos új feladatot kapnak.

Példa a kódfejtő lap készítésére:

1. táblázat

Kódfejtő lap a Médiaműfajok című témakörhöz

Időszerű eseményekhez fűzött hírmagyarázat, szerkesztőségi állásfoglalás. A megfejtés 1. betűje a kód 1. betűje.	
Fontos személynek, szervnek a sajtóban megjelenő tájékoztató közleménye közérdekű témában. A megfejtés 4. betűje a kód 2. betűje.	
Valamely műről szóló rövid ismertetés, kritika. A megfejtés 1. betűje a kód 3. betűje.	
A politikai lapoknak vonal alatti része, ahol művészeti, irodalmi műbírálatok, szépirodalmi stb. cikkek jelennek meg. A megfejtés 4. betűje a kód 4. betűje.	
Olyan fontos és/vagy időszerű eseményről készített képes tudósítás, amelynek témája rendszerint az ember és környezete. A megfejtés 7. betűje a kód 5. betűje.	
Csípős hangú hírlapi cikk, amelynek írója néhány gondolatot vet fel valamely időszerű kérdéssel, eseménnyel kapcsolatban. A megfejtés 2. betűje a kód 6. betűje.	
Fontos személynek, szervnek a sajtóban megjelenő tájékoztató közleménye közérdekű témában. A megfejtés 9. betűje a kód 7. betűje.	
Egy eseményről a helyszínen, személyes tapasztalat alapján készülő tájékoztató jellegű friss és hiteles információkat közlő szövegtípus. A megfejtés 7. betűje a kód 8. betűje.	

Megfejtések: kommentár, nyilatkozat, recenzió, tárcs, képriport, glossza, nyilatkozat, tudósítás  
Kód: karcolat

Példa az online elérhető feladatra: Írjatok rövid hírt Örkény István szövegéből! A hír megírásához válasszatok ki az írásjelek nélküli szövegből egy tetszőleges címet, amelyhez írjatok egy 5 + 1 alapinformációt (Ki/Kivel?, Mit csinált/Mi történt?, Mikor?, Hol?, Miért?) tartalmazó hírt!

„Szabálytalan előzés miatt Romániába utazott a kisipari dolgozók Erkel-kórusa egy váltóórházban négyes ikrek születtek mind egészségesek egy gumipuskával 7 millió dollárt rabolt Pucskó Józsefné 78 éves nyugdíjas akit a kenti herceg meghívott tigrisre vadászni négyszer halt meg és mégis él mégsem lett drágább az uborka most jelent meg a kambodzsai szökőárról Carter nyilatkozata a magyar labdarúgás hanyatlásának oka túl sok szennyvíz folyik a Tiszába holnap bemutató lesz a Nemzeti Színházban rossz látási viszonyokra ólmos esőre síkos utakra számíthatunk.”

(Örkény István: Főcímek)

### *Szófelhő*

#### A feladat leírása

A résztvevőket csoportokra osztjuk. Meglévő hírek szavait egy szófelhő készítő alkalmazás, például a Wordart (2) vagy a Jasondavies (3) oldalak segítségével összekeverjük. Annyi szófelhőt készítsünk, hogy minden csoportnak különböző jusson. A csoportok feladata, hogy a szófelhő szavaiból új hírt írjanak. A közzététel során az eredményt összehasonlíthatjuk az eredeti hírszöveggel.

Példa egy felhasznált hírszövegre és az abból készített szófelhőre:

„Háry János Mesefesztivál Szekszárdon, a gyermeknapon, 2017. május 27-től 28-ig a Szent István téren és környékén. Gyermeknap alkalmából, május utolsó hétvégéjén Szekszárd a gyermekek városává alakul. Lesz minden, ami az apróságok és szülei számára izgalmas lehet: interaktív játszóház, koncertek, bábelőadások, kézműves foglalkoztatók, mozifilmek és még sok más színes program” (4).



2. ábra

A Wordart oldalán készített szófelhő képe (5)

### **Online feladatkészítő alkalmazások**

Az online feladatkészítő alkalmazásokat többféleképpen felhasználhatjuk a szövegértési kompetencia fejlesztésére. A következőkben három népszerű alkalmazás bemutatása következik néhány példa segítségével.

#### *LearningApps*

A Learningapps (6) oldalon különböző tankockák közül válogathatunk, amelyek segítségével a médiászövegeket is bevonhatjuk a pedagógiai gyakorlatba. Az internetről letöltött vagy saját készítésű videókhoz szövegértési feladatokat kapcsolhatunk, amelyre jó példa az alábbi filmes tankocka:

Példa a videofilmre: A könyv (7).

Példa a hozzá kapcsolódó feladatra: A könyv (8).

Az oldalon számos kész tankocka közül válogathatunk, és saját tankockákat is készíthetünk, amelyekkel a tanulói motivációt növelhetjük, például: puzzle, memória, idővonal, mátrix, keresztrejtvény, szókereső, párkereső.

Az oldalon különböző vetélkedőtípusú feladatok is készíthetők, amelyek a tananyag összefoglalása, ismétlése során jól alkalmazhatók. A *Legyen Ön is milliomos!* című vetélkedőműsor mintájára az alkalmazással különböző témájú kvízeket készíthetünk, például a retorika tanításához (9).

### Quizlet

A Quizlet (10) oldalon kártyákat készíthetünk, amelyeknek a segítségével különböző fogalmak vizuális vagy verbális memorizálására van lehetőség. Az általunk készített kártyák felhasználásával az alkalmazás többféle tesztet készít (például feleletválasztós kvíz, párosítós feladat), és arra is lehetőséget ad, hogy egyszerre többen játsszanak egymással a témához kapcsolódóan.

Példa a quizlet feladatokra: Nonverbális kommunikáció (11).

Az interneten a fentiekén kívül számos olyan oldal elérhető, amelyen különböző témájú és nehézségű kvízeket lehet készíteni, például a Kahoot! (12), a Quizrevolution (13), az Quizworks (14).

### Lapszerkesztés

A résztvevők megadott vagy szabadon választott témákból írhatnak cikkeket, és szerkeszthetnek újságot egy lapszerkesztő oldal, a Lucidpress (15) segítségével. Az oldalon többféle forma (template) megtalálható, a médiumfajokhoz kapcsolódóan lehet például magazint, meghívót vagy szórólapot is készíteni.



3. ábra

A Lucidpress oldal segítségével készített újság címlapja és egyik oldala (16)



*Képregény*

A képregénykészítő feladatot olyan médiaszövegek feldolgozásához használhatjuk, amelyek narratív jellegűek. A rövid elbeszélő szöveget 3-4 kisebb részre, bekezdésre, tematikus egységre bontják a résztvevők, majd az egyes egységekhez egy képregénykészítő oldal, a Makebeliefscomix (17) segítségével képregényt alkotnak. A feladatot meg is lehet fordítani, ekkor a képregény alapján kell hírszöveget írniuk a résztvevőknek egyéni, páros vagy csoportmunkában.

Példa egy felhasznált hírszövegre és az ahhoz készített képregényre:

„Tolnában és Vasban is hármás ikrek születtek. A Tolna megyei Döbröközben Noel, Léna és Lara – a hármás ikrek – két testvérük mellé érkeztek. A szülők – Kalauz Tünde és Urvald Norbert – így némi túlzással, amerre néznek, ott gyermeket látnak. Életük első negyven napját – Lara negyvenhármat – a koraszülött osztályon töltötték, de szépen cseperednek, és az orvosi vizsgálatok alapján minden rendben van velük” (18).



4. ábra

*A Makebeliefscomix oldalon készített képregény (19)*

Hasonló oldal a StoryboardThat (20), amelynek segítségével szintén képregényeket vagy a kép és a szöveg összehangolására alkalmas story boardokat (képes forgatókönyveket) tudunk készíteni.



5. ábra

Joe Lambert: *Digital Storytelling* (21)

### Digitális képsorok, digitális történetek

#### Fotósztori

A Photo Peach oldalon lehetőség van arra, hogy egy adott témához kapcsolódó képekből néhány perc alatt összefüggő történetet készítsünk, amelyhez aláfestő zenét is társíthatunk. A módszer alkalmas egy történet vagy egy adott téma feldolgozására, otthoni és órai munka során egyaránt. Házi feladatként célszerű a feldolgozandó témához gyűjtőmunkát kérni, a tanórán pedig néhány perc alatt a csoportok elkészíthetik saját fotósztorijukat. A módszer nemcsak narratív szövegek, hanem bármilyen téma feldolgozásához megfelelő, a képek a megfelelő ismeretanyaggal kiegészíthetők. Az alkalmazásban lehetőség van az egyes képekhez kvízkérdéseket kapcsolni, tehát az ellenőrzésben is jól felhasználható. Példa fotósztorira (22).

#### Digitális történetmesélés

A digitális történet készítése a képregénykészítő és a fotósztori-feladatok továbbfejlesztett változata, amelyben a megadott történethez (médiaszövegek kapcsán akár hírszöveghez) egy fényképekből álló rövidfilmet készíthetnek a résztvevők a digitális történetmesélés szabályai szerint. A digitális történet egy kb. 2-5 perc hosszúságú, nagyjából 350 szóból álló, 25 képet tartalmazó videofilm. A film alapja az alkotó saját maga által írt, valamint saját hangján felmondott szövege, amely lehet saját történet vagy akár tananyag is. A szöveg a szerző saját képeit vagy az általa felkutatott és összeállított képanyagot kíséri (Lambert 2013). A digitális történet alatt gyakran szól aláfestő zene, így teljesítve ki az auditív és a vizuális élményt. A digitális történet elkészítése a következő lépésekből áll (Lanszki 2015):

## Anyanyelv-pedagógia X. évfolyam, 2017/2.

- szöveg: témameghatározás, források felkutatása, szövegírás, javítás;
- hang: a szöveg felmondása, a hangfelvétel elmentése;
- kép: képek keresése, szerkesztése, saját képek digitalizálása;
- story board (képes forgatókönyv) készítése;
- vágás: hangfelvétel és a képek beillesztése, hangszerkesztés (aláfestő zene keresése), cím és hivatkozások elhelyezése;
- vetítés, konzultálás, megosztás.

Fontos felhívni a figyelmet arra, hogy a letöltött képek a szerzői jog szempontjából szabadon felhasználhatók legyenek, ehhez a jogtiszta oldalak (23) használata ajánlott. Ugyanez vonatkozik a videóban felhasznált aláfestő zenére is, amelyhez érdemes a különböző vágóprogramokban (24) megtalálható jogtiszta és ingyenesen felhasználható zenéket választani vagy a kész filmet a feltöltés során jogtiszta aláfestő zenével ellátni. A digitális történetet a résztvevők különböző online vágóprogramok vagy telepíthető alkalmazások (például Windows Movie Maker) segítségével, okostelefon vagy tablet alkalmazásával tudják elkészíteni.

A személyes történet (például Áll a régi ház még) elmesélése mellett a módszer alkalmazható egy adott tananyag tanórai vagy otthoni feldolgozására csoportmunkában (Nyelvjárások). Emellett remekül használható a szövegértési képesség fejlesztésére, a szövegértés szövegalkotással való ellenőrzésére, elsősorban irodalmi szövegek esetében (János, a vitéz).

Példák digitális történetre: Áll a régi ház még (25), Nyelvjárások (26), János, a vitéz (27).

A csoportok által készített digitális történeteket a tanulók különböző elemzési szempontok (Lanszki 2015) szerint értékelhetik:

- a digitális történet típusa,
- témaválasztás (relevancia, egyediség, aktualitás stb.),
- szövegalkotás, a szöveg ötletessége, kreativitása, érthetősége, koherenciája,
- képalkotás, képminőség,
- hangalkotás, hangminőség, aláfestő zene,
- a kép és a hang koherenciája,
- források, hivatkozások, jogtisztaság.

## Összegzés

A tanulmány néhány olyan lehetőséget kívánt bemutatni, amelyek segítségével a digitális eszközök könnyen beépíthetők a mindennapi pedagógiai gyakorlatba, különös tekintettel az anyanyelv tanításába. A feladatok középpontjában a különböző médiumok és médiaműfajok állnak, az ismertetett lehetőségek mindegyike az újmédia eszközeihez köthető. Közös jellemzőjük a játékosság, a vizualitás és a kreativitás, fejlesztik a szövegértési és a szövegalkotási képességet, a vizuális és a verbális információk együttes értelmezésének a képességét és a problémamegoldó gondolkodást. A feladatok

nagy része csoportmunkában végezhető, így a tevékenykedés és az értékelés során lehetőséget teremt a szociális kompetencia fejlesztésére is. Az ismertetett módszerek csak ízelítőt adnak a lehetőségek széles tárházából, és remélhetőleg kedvet csinálnak az újmédia eszközeinek az oktatásban való minél szélesebb körű felhasználására.

### Irodalom

- Aczél Petra 2010. Netorika. A digitális retorika műfajai és jellemzői. In: Kukorelli Katalin (szerk.) *A tartalom és a forma harmóniájának kommunikációja*. XII. Dunaújvárosi Nemzetközi Alkalmazott Nyelvészeti és Kommunikációs Konferencia. Dunaújvárosi Főiskola. Dunaújváros. 109–116.
- Antalné Szabó Ágnes 2015. Paradigmaváltás az anyanyelvi nevelésben és a magyartanárképzésben In: Antalné Szabó Ágnes – Laczkó Krisztina – Raácz Judit (szerk.) *Szakpedagógiai körkép I. Anyanyelv- és irodalompedagógiai tanulmányok*. Eötvös Loránd Tudományegyetem. Budapest. 9–27. [http://metodika.btk.elte.hu/file/TAMOP\\_BTK\\_BMK\\_2.pdf](http://metodika.btk.elte.hu/file/TAMOP_BTK_BMK_2.pdf) (2017. március 2.)
- Balogh Andrea 2017. Digitális játékok az oktatásban. *Anyanyelv-pedagógia* 1. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=668> (2017. május 2.)
- Balázs László 2015. A Z generáció fejlesztésének lehetőségei – alternatív módszerek a közoktatásban. *Anyanyelv-pedagógia*. 4. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=594> (2017. március 2.)
- Forgó Sándor 2013. Újmédia – eszköz vagy dramaturgia? In: Ollé János (szerk.) *V. Oktatás-informatika. Tanulmánykötet*. Eötvös Kiadó. Budapest. 99–112.
- Gonda Zsuzsa 2015. A digitális szövegek olvasásértésének fejlesztése az olvasási stratégiák segítségével. *Anyanyelv-pedagógia* 1. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=555> (2017. március 2.)
- Howe, Neil – Strauss, William 1991. *Millennials Rising: The Next Great Generation*. Vintage Books. New York.
- Lambert, Joe 2013. *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community*. Routledge. New York.
- Lanszki Anita 2015. A tanulói aktivitás szerepe a digitális történetmesélésben, In: Lévai Dóra – Papp-Danka Adrienn (szerk.) *Interaktív oktatásinformatika*. ELTE Eötvös Kiadó. Budapest. 79–91.
- Manovich, Lev 2001. *The Language of New Media*. MIT Press. Cambridge.
- McCrindle, Marc – Wolfinger, Emily 2010. Az XYZ ábécéje. *A nemzedékek meghatározása*. 13–19. [http://korunk.org/letoltlapok/Z\\_RKorunk2010november.pdf](http://korunk.org/letoltlapok/Z_RKorunk2010november.pdf) (2015. május 10.)
- McCrindle Research 2012. *Generations Defined*. <http://mccrindle.com.au/resources/Generations-Defined-Sociologically.pdf> (2017. május 3.)
- Oblinger, Diana – Oblinger, James (eds.) 2005. *Educating the Net Generation*. EDUCAUSE. Washington D.C.
- Örkény István 1968. *Egyperces novellák*. Magvető Kiadó. Budapest.
- Pál Eszter 2013. *A Z generációról. Irodalmi áttekintés*. TÁMOP-4.2.3-12/1/KONV-2012-0016. Tudománykommunikáció a Z generációnak. Pécsi Tudományegyetem. Pécs.

- Prensky, Marc 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants*. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (2016. november 12.)
- Reeves, Thomas C. – Oh, Eunjung 2007. Generation differences and educational technology research. In: Spector, Michael – Merrill, M. David – van Merriënboer, Jeroen – Driscoll, Marcy (eds.) *Handbook of research on educational communications and technology*. Lawrence Erlbaum Associates. Mahwah, NJ. 295–303.
- Schramm, Wilbur Lang 1964. *Mass Media and National Development: The Role of Information in the Developing Countries*. Stanford University Press. Stanford.
- Sváb Ágnes 2013. Online alkalmazások az anyanyelvi órán. *Anyanyelv-pedagógia* 4. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=484> (2017. március 2.)
- Szűcs Pál 1986. Technológiai fejlődés és az oktatástechnika értelmezésének változása. In: Benedek András – Nováky Erzsébet – Szűcs Pál (szerk.) *Technológiai fejlődés az oktatásban*. Tankönyvkiadó. Budapest.
- Tari Annamária 2011. *Z generáció: klinikai pszichológiai jelenségek és társadalom-lélektani szempontok az információs korban*. Tericum. Budapest.

- (1) Forgó Sándor: *Az újmédia hatása*. [regi.ofi.hu/kiadvanyaink/095-dr-forgo-sandor](http://regi.ofi.hu/kiadvanyaink/095-dr-forgo-sandor) (2017. március 15.)
- (2) Wordart. <https://wordart.com> (2017. május 2.)
- (3) Jason Davies. [www.jasondavies.com](http://www.jasondavies.com) (2017. május 2.)
- (4) Hány János Mesefesztivál a gyermeknapi hétvégén Szekszárdon. <https://www.programturizmus.hu/ajanlat-hary-janos.html> (2017. április 22.)
- (5) <https://wordart.com/wa/1> (2017. április 22.)
- (6) LearningApps. [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) (2017. május 2.)
- (7) A könyv. <https://www.youtube.com/watch?v=duyq81ZWL-w> (2017. május 2.)
- (8) A könyv. <https://learningapps.org/display?v=pxnxs66ak17> (2017. május 2.)
- (9) Retorika. <https://learningapps.org/1933672> (2017. május 2.)
- (10) Quizlet. [www.quizlet.com](http://www.quizlet.com) (2017. május 2.)
- (11) Nonverbális kommunikáció. [https://quizlet.com/\\_3f2qhy](https://quizlet.com/_3f2qhy) (2017. május 2.)
- (12) Kahoot. <https://getkahoot.com/> (2017. május 2.)
- (13) Quizrevolution. <http://www.quizrevolution.com> (2017. május 2.)
- (14) Quizworks. <http://www.onlinequizcreator.com> (2017. május 2.)
- (15) Lucidpress. [www.lucidpress.com](http://www.lucidpress.com) (2017. május 2.)
- (16) <https://www.lucidpress.com/documents/edit/103a5966-d3f0-4fe3-ad00-7143fdf361f4#> (2017. április 25.)
- (17) Makebeliefscomix. [www.makebeliefscomix.com](http://www.makebeliefscomix.com) (2017. május 2.)
- (18) Tolnában és Vasban is hármas ikrek születtek. <http://sokszinuvidek.24.hu/életmod/2016/06/20/tolnaban-es-vasban-is-harmas-ikrek-szulettek/> (2017. április 25.)

- (19) Képregény. [http://www.makebeliefscomix.com/Comix/?comix\\_id=3491038C2209855](http://www.makebeliefscomix.com/Comix/?comix_id=3491038C2209855) (2017. április 25.)
- (20) StoryboardThat. <https://www.storyboardthat.com> (2017. május 2.)
- (21) Joe Lambert: Digital Storytelling. <https://4.bp.blogspot.com/-67N5Jsr1mco/VFUOZmytIdI/AAAAAAAAAG8k/KeAlfRw045Q/s1600/storyboard.jpg> (2017. május 2.)
- (22) Photo Peach. [www.photopeach.com](http://www.photopeach.com) (2017. május 2.)
- (23) Szabadon felhasználható, jogtiszta képek oldalai: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com), [www.flickr.com](http://www.flickr.com), [www.europeana.eu](http://www.europeana.eu), [www.gratisography.com](http://www.gratisography.com), [www.unsplash.com](http://www.unsplash.com) (2017. május 2.)
- (24) Szabadon hozzáférhető vágóprogramok: [www.wevideo.com](http://www.wevideo.com), [www.photopeach.com](http://www.photopeach.com) (2017. május 2.)
- (25) Áll a régi ház még. <https://www.wevideo.com/view/8444442296> (2017. május 2.)
- (26) Nyelvjárások. <https://www.youtube.com/watch?v=s9-140N8NsU> (2017. május 2.)
- (27) János, a vitéz. <https://www.wevideo.com/hub#view/847274198> (2017. május 2.)

**Boronkai, Dóra**  
**Media – text – comprehension**  
**New media in first language teaching**

**Relating to the renewal of the methodological culture of teachers, this study aims to introduce the opportunities of how to use new media. In the theoretical introduction, it discusses generational differences and provides a short overview of the interpretations of new media. Emphasizing the content-producing and content-organizing functions of new media, it introduces exercises that are suitable for learning various narration techniques. The aim is to provide ideas with a motivational force for first language teaching that are based on simple technologies. The self-made exercises are mainly related to media texts, many of them available online. Their common characteristics are playfulness, visuality, and creativity. They develop text comprehension and text production competences, the competence to jointly interpret visual and verbal information, and problem-solving thinking.**

---

**Kulcsszók:** újmédia, szövegalkotás, digitális kompetencia, médiaszöveg, Z generáció

**Keywords:** new media, text production, digital competence, media text, Z generation

---

**Az írás szerzőjéről**

*Boronkai Dóra*

egyetemi docens, tanszékvezető

Pécsi Tudományegyetem

Kultúratudományi, Pedagógusképző és Vidékfejlesztési Kar, Szekszárd

doriboronkai[kukac]gmail.com