

Fairyland

Tündérország egy nyelvtanár nagyítóján keresztül

Az általános iskolában már régóta szívesen használt és jól bevált angol tankönyvek közül az Oktatási Hivatal frissen megjelent tankönyvjegyzéke szerint alig néhány felel meg az új kerettantervi követelményeknek. Ez minden alkalommal bizonytalanságot és fejtörést okoz a nyelvtanárok körében. Számtalan kérdés felmerül ilyenkor: Milyen könyvet válasszanak diákjaiknak a következő tanévre? Milyen kötetek felelnek meg az adott iskolában tanulók szintjének és érdeklődésének? A kínált nyelvkönyv azokat a nyelvi készségeket építi és fejleszti-e, amelyek a legfontosabbak az adott életkorban? A szókincs gazdagsága és minősége felveszi-e a versenyt a korábban használt tankönyvvel? A könyv főszereplőit, a képeket, a változatos és kreatív feladatok iránti igényeket nem is említve.

A nyelvkönyv választása előtt álló tanárnak azt is szem előtt kell tartania, hogy a most iskolába járó gyermekek a digitális kor szülöttei, teljesen összenőve különféle technikai csodákkal, így számukra az osztálytermi munka számítógép vagy más elektronikus eszközök használata nélkül már-már demotiváló és szinte elképzelhetetlen lehet. Az infokommunikációs eszközöknek köszönhetően állandó interaktivitás, az azonnali visszajelzés igénye jellemzi a mai diákokat. Ebben felfedezhetjük a kritikus gondolkodás csíráját. Szerencsére az interaktív táblák nagyobb számú megjelenése az oktatási intézményekben lehetővé teszi, hogy az osztálytermek dinamikus tanulási környezetévé változzanak. Már csak a megfelelő szoftvert kell megtalálni ahhoz, hogy az angolórák is különleges oktatási élménnyé váljanak.

Megkönnyebbülve tapasztaltam, hogy az Express Publishing kiadó *Fairyland* című könyve még felbukkan a megrendelhető tankönyvek listáján, mert ez a mi iskolánkban is szívesen alkalmazott oktatási anyag. Ehhez a könyvhöz a kiadó a szoftvert ingyen az iskolák rendelkezésére bocsátja a tanári könyvcsomaggal együtt.¹ A Jenny Dooley – Virginia Evans szerzőpáros Tündérországa (*Fairyland*) általános iskolásoknak készült tankönyvcsalád, hat részből áll, kiegészítve egy olvasást és írást bevezető kezdő (*Starter*) tankönyvvel. Összesen 70–80 órát fed le. Az első négy tankönyvhöz interaktív szoftver tartozik, melynek használata nagyon egyszerű, illetve hang- és képanyagával, játékaival, mesefilmjeivel kiválóan motiválja a tanulókat az angolórán.

¹ Elérhető a <https://www.expresspublishing.co.uk/assets/microsites/fairyland/> címen.



1. ábra. Fairyland 3 Interactive Whiteboard Software



2. ábra. Fairyland főmenü

A *Fairyland 3 Interaktív Szoftvert* (1. ábra) már több másodikos és harmadikos osztályomban sikerrel alkalmaztam nyelvi óráimon. Ebben a tananyagban négy gyermek (Mona, Emma, Lee és Harry) segítségével járhatjuk be a Varázserdő (*Magic Forest*) rejtett zugait, miközben megismerkedünk az ott élő mágikus élőlényekkel, például a manókkal (Alvin, Trog és Pog) vagy a mindig tréfálkozó tündérekkel (Erlina és Pixie). A főmenü (2. ábra) jól áttekinthető és nagyon gazdag, mert nemcsak a tankönyv anyagát érhetjük el pillanatok alatt, hanem a munkafüzet (*Activity Book*) vagy az Ábécé (*My Alphabet*) játékos feladatait is.



3. ábra. Az első modul menüje

A hat modul mindegyike két leckét tartalmaz (3. ábra), melyek további három részből állnak, ahol a mese videója mellett a dalszövegek és a játékok szintén egy kattintással elérhetőek. A modulok után ismétlő és ellenőrző feladatokat (*Checkpoint*) oldhatunk meg az interaktív táblán.

A *Fairyland 3* a négy főszereplő egész tankönyvön átívelő meséje mellett egy másik történetet (*Troll Tales*) is tartalmaz, mely a két csintalan manó, Trog és Pog életéről szól hat fejezetben. Mindkét mese minden fejezete, a modulokban rejlő és a manóké is, akár más tankönyvhöz is felhasználható kiegészítő anyagként, mert önállóan is kerék történetet alkotnak.

Az *Our World* és az *Our School* ikonok a tanulók tágabb és közvetlen környezetének és világának megismerésére szolgáló interaktív feladatokhoz vezetnek. A *Fairyland 3* szoftverrel a környezetbarátta nevelés és a környezetvédelem fontosságának tudatosítása a fa részeinek bemutatásával, az újrahasznosítható anyagok csoportosításával, a különféle bogarak, házi állatok és növények nevének megismerésével játékosan és könnyedén megvalósítható (4. és 5. ábra).



4. ábra. Let's recycle!



5. ábra. It's a Bug's World

A mesék és dalok szókincsének gyakorlásához és bővítéséhez 14 témában posztereket is készíthetünk (*Posters*). A témák között megtaláljuk például a testrészek, a ház részei, az osztályteremben található tárgyak, az ételek, a ruhák vagy a mindennapi tevékenységek leírására használatos szavakat. A *Let's Play* ikonra kattintva minden modul után osztálytermi társasjátékokra nyílik mód az interaktív felületen. A korábban már említett két manó, Pog és Trog testesíti meg a bábukat, melyekkel csak akkor tudunk előrehaladni, ha helyesen oldottuk meg a feladatokat.

Az egész könyv és a szoftver animációi nagyon szépek, élénkek, magukkal ragadóak. Valószínűleg ennek is köszönhető, hogy a tanulók hamar megbarátkoznak a főszereplőkkel. A mesék következő fejezeteit, folytatását mindig türelmetlenül várják, továbbá ismétlik és észrevétlenül elsajátítják, megtanulják a kicsi varázslattal meghintett érdekes párbeszédet. Mind a négy készség – hallás, olvasás, beszéd és írás – fejlesztésére alkalom nyílik a modulok feldolgozása során, ahol a szókincs bővítése és a nyelvtan is a kornak megfelelő szinten és arányban jelenik meg. Az interaktív feladatokért szinte harc folyik az osztályteremben, mert mindenki szeretne a varázspálcával a fehér táblára angolul írni vagy csak a táblára rákattintani, illetve vonalat húzni. Az eszköztár (toolbar) messzemenőig felhasználóbarát (6. ábra), nemcsak gyorsan és egyszerűen kezelhető, de még abban is segít a nyelvtanároknak, hogy új feladatokat alkossanak és szerkesszenek.



6. ábra. A Fairyland Software eszköztára (toolbar)

Természetesen meg kell említeni, hogy a *Fairyland* sorozat nem új keletű, hiszen a British Council ezt a mesés általános iskolai oktató anyagot már 2008-ban ELT [English Language Teaching] díjra jelölte. Mégis be kell vallanom, hogy az eltelt majdnem tíz év alatt nem találkoztam gyermekeknek szóló jobb angol nyelvű kiadvánnyal, amellyel osztályteremben ennyire hatékony nyelvtanulást lehetett volna produkálni.

Miért innovatív a *Fairyland* ma is? A teljesség igénye nélkül néhány indok: mesés, zenés, játékos, interaktív és ezek által messzemenőkéig inspiráló. Miért előnyös a mesekörnyezet? Rengeteg okot sorolhatnánk arra, miért tanácsos narratívákat használni az angolórán. Mourao (2009) ezeket az okokat öt fő csoportba rendezte: kiemelte a narratívák szociálisan befolyásoló (socio-affective), kognitív, nyelvi, kulturális és esztétikai hatását. A *Fairyland* játszva tanítja a gyermekeket az angol nyelv használatára. Változatosak a feladatok, így lekötik a figyelmet, tovább növelve a kicsik koncentrációjának időtartamát, ami nem kis feladat egy 45 perces órán. Ebben a szoftverben mindent benne találunk, ami a sikeres korai nyelvtanulás elengedhetetlen feltétele. Továbbá nem szabad elfelejteni a *Fairyland Interactive Software* másik óriási előnyét, mégpedig azt, hogy a nyelvtanító pedagógus ezzel a szoftverrel a zsebében könyv, munkafüzet, CD vagy DVD-lejátszó nélkül könnyedén beszélhet a terembe, és szempillantás alatt Tündérországba varázsolhatja az egész osztályt egyetlen kattintással, hiszen minden el van rejtve egy mágikus korongon.

Lőcsey Gabriella

IRODALOM

Jones Mourao, S. (2009): Using stories in the primary classroom In: Denham, L. – Figuras, N. (eds.): *Using literature in EFL classrooms*. Barcelona: APAC, 19–33.