

Szövegértés-fejlesztés képregényekkel¹

Balázs Ákos

Írásomban a szövegértés-fejlesztés egy lehetőségére, a képregények alkalmazására szeretném felhívni a figyelmet, ami nemcsak tanodai, hanem iskolai keretek között is használható lehet. A képregények viszonylag kevés szöveget tartalmaznak, ugyanakkor vizuális megjelenítésük nagyon gazdag. A gyengén olvasó tanulókat a hosszabb, egybefüggő szövegek már előre elrémiszthetik attól, hogy egyáltalán belekezdjenek egy-egy szöveg feldolgozásába. Ekkor hosszabb győzködés nélkül nehezen lehet rávenni őket, hogy elolvassák, amit mi szeretnénk. Viszont az egész oldalas képek vonzóak lehetnek. A rövid szövegek olvasása azoknak a tanulóknál is sikerélményt okozhat, akik nehezen birkóznak meg hosszabb szövegek elolvasásával, értelmezésével.

A korrepetálásnak, a dolgozatra való felkészülésnek nem sok értelme van akkor, ha a tanulók nem tudnak önállóan feldolgozni egy bekezdésnyi szöveget sem a tankönyvből. Ekkor érdemes a tanodának visszalépni pár lépéssel és az olvasás-fejlesztésére koncentrálnia. Mivel a tanoda pedagógiai munkája kevésbé kötött, ezt az iskolához viszonyítva talán könnyebben meg is teheti (l. *Fejes*, 2016 jelen kötet; *Kiss*, 2016; *Kiss, Csempesz és Fejes*, 2015).

Írásom elején néhány javaslatot adok közre, amit érdemes figyelembe venni, amennyiben képregényeket alkalmazását tervezzük. Ezt követően néhány képregényszerkesztő szoftver jellemzőit és használatát mutatom be.

Hogyan kezdjük neki?

Több oldalról² is letölthetünk teljes képregényeket jó minőségben. Ennek egyrészt az az előnye, hogy online, azaz számítógépen olvashatunk, ami nagy vonzerőt jelent a gyerekek számára. Azonban a képregényeket nem feltétlenül kell online formában olvasnunk, ha szeretnénk, kinyomtathatjuk őket. Ugyanakkor arra érdemes figyelni, hogy ne fekete-fehérek legyenek, ha tehetjük, színesben nyomtassunk, ugyanis a bevonódást nagyrészt a külsőnek köszönhetik a képregények. A tapasztalatom az, hogy ha papíralapú olvasnivalót keresek, azt dolgozzuk fel, sokkal nagyobb az ellenállás, mint ha azzal kezdem a foglalkozást, hogy bekapcsoljuk a számítógépet. A Hálózásák oldalán a Disney-szereplőktől kezdve Tarzanon át megtalálhatjuk a DC és a Marvel legismertebb superhőseit is. Az általános iskolás korosztály számára mindenképpen találunk izgalmas olvasmányokat, de a

1 Másodközlés, eredetileg megjelent: Balázs Ákos (2016): Szövegértés-fejlesztés képregényekkel. *Tani-tani Online*, 2016.02.29. http://tani-tani.info/szovegertes_fejlesztzes_kepregenyekkel

2 Például: <http://halozsak.hu/>

középiskolásokkal is érdemes próbálkoznunk. A legtöbb tanodás tanulónak nem volt túl sok sikerélménye az általános iskolában az olvasás terén, és a tankönyvek, olvasókönyvek szövegei sem nyújtottak számukra feledhetetlen élményt. Azonban a képregények – a tulajdonságaiknak köszönhetően – megkedveltethetik az olvasást. A leghasznosabb, ha hosszú távú célként azt tűzzük ki, hogy a képregények csak „bevezetőként” szolgáljanak a hosszabb szövegek elolvasásához, és fokozatosan egyre hosszabb, összetettebb szövegek felé vezetjük a gyerekeket.

Az online képregények keresésekor vigyáznunk kell, hogy ne hagyjuk magukra a gyerekeket, mivel a keresgélés közben felnőtt tartalommal is könnyen találkozhatnak. Ezen kívül sok képregény tartalmaz erőszakos, durva jeleneteket, amire szintén érdemes figyelni. A legjobb talán, ha a pedagógus néhány képregény közül ad választási lehetőséget, aminek feldolgozható tartalmáról már korábban megbizonyosodott. Ekkor ugyanúgy megmarad a választási lehetőség, de biztonságos keretek között.

Ha már túl vagyunk pár képregény elolvasásán és fel is keltettük az érdeklődést a műfaj iránt, maguk a gyerekek is készíthetnek saját történeteket. Előnye lehet a képregényszerkesztésnek, hogy nemcsak a szövegértést, hanem a szövegalkotást is gyakoroltathatjuk általa, ami ismét motivációs szempontokkal bír. Egyrészt a kreativitás, autonómia lehetősége miatt, másrészt a passzív befogadóból aktív cselekvővé válhatnak a tanulók.

Alsósok és felsősök egyaránt élvezhetik a saját képregény készítését. Ha nincs ötlete a gyerekeknek, hogy miről szeretnének írni, segíthetjük, hogy a fantáziájuk beinduljon. A storykockák nagyon jók lehetnek a történet cselekményének beindítására. A storykockák egyszerű hatoldalú dobókockák, ám a számok helyett képek, ábrák vannak különböző témákban. Miután dobtunk a kockákkal, tetszőleges sorrendbe állítjuk őket és a képekből összeálló történetet elmondhatjuk a többieknek. Ha nagyjából megvan a történet témája, akkor a pedagógussal/mentorral megbeszélheti a gyerek, hogy mi legyen az eseménysorozat, kik legyenek a szereplők, mi legyen a történet vége. Érdemes a gyerekekkel előbb közösen megtanulni a szerkesztők használatát. Természetesen, ha úgy gondoljuk, hogy egyedül is megbirkóznak a feladattal, akkor a funkciók önálló felfedezése is izgalmas lehet számukra.

Korosztálytól és érdeklődési területtől függően választhatunk képregényszerkesztőt. Több szerkesztőhöz regisztrálnunk kell, de egyébként ingyenesek. Egyik szerkesztőprogram sem magyar nyelvű, ám a menük ábrái, jelzései nagyon egyértelműek, nincs szükség komolyabb angolnyelv-tudásra a használatukhoz. A használat előtt ezért is érdemes közösen megbeszélni a programok használatát.

Online képregényszerkesztő szoftverek

A továbbiakban néhány képregényszerkesztőt mutatok be az egyszerűbbektől az összetettebbek felé haladva. Egy nagyon egyszerű, néhány karakterrel, tárggyal rendelkező szerkesztővel Garfieldról gyárthatunk vicces képsorozatokat³ (1. ábra). Minden benne van, ami kell: John, Garfield, Ubul és a maci mellett két további macskaszereplőt is használhatunk a történetünkhöz. Az elkészült képkockákat (egy- vagy hárompaneleset tudunk készíteni) ki is tudjuk nyomtatni regisztráció nélkül. Online formában nem tudjuk elmenteni a képsorozatokat. A népszerű figura minden korosztály számára vonzó lehet.

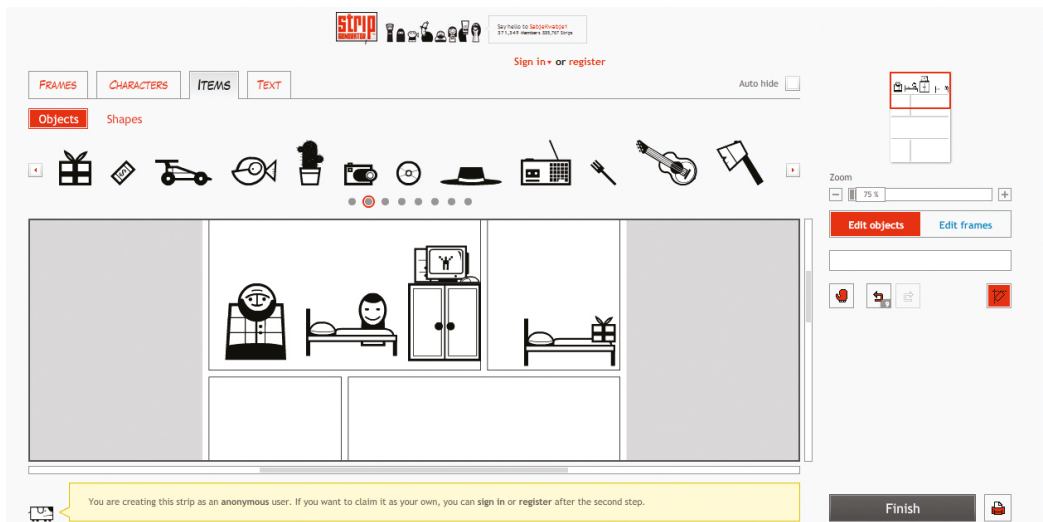


1. ábra: A Garfield képregény-szerkesztő programmal készíthető képregény egy példája

Alapvető funkciók, sok karakter, változatos tárgykészlet jellemzi a Stripgeneratort⁴ (2. ábra). Csak fekete-fehérben tudjuk elkészíteni a képregényünket, és háttereket sem tartalmaz a szerkesztő. Érdekessége, hogy – egy közösségi oldalhoz hasonlóan – a felhasználók megoszthatják egymással az elkészült alkotásait, amennyiben regisztráltak. Ugyan az online mentés regisztrációhoz kötött, de nyomtatni e nélkül is tudunk. A karakterek között sok a horrorisztikus, félelmetes figura, így fiatalabbak számára nem ajánlott. A menü könnyen kezelhető, a szokásos módon az ablakokba kell helyoznünk a karaktereket, tárgyakat, szóbuborékokat. A képkockákat változatosan tudjuk elhelyezni, ezzel is érdekesebbé téve a képregényt. Talán nem a legvonzóbb minden gyerek számára a fekete-fehér világ, de a jellegzetes megjelenés és az egyszerű menü megkedveltetheti a szerkesztést.

3 <http://rajzfilm.jatekpolc.hu/rajz/168-garfield-kepregeny-keszito-jatek>

4 <http://stripgenerator.com/strip/create/>



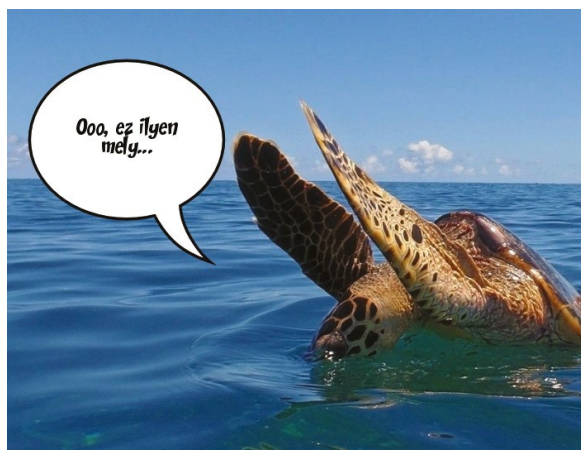
2. ábra: A Stripgenerator menüje

Csupán néhány funkciója van, ám a BigHugeLabs⁵ (3. ábra) a fotókra tett gondolat- és beszéd-buborékokkal a szórakozás szinte kimeríthetetlen tárházát nyitja meg a gyerekek előtt. A kirándulásokon készült életképeken megjelenő történetek újraértelmezéséből kerek történeteket is lehet szerkeszteni, ha elég képünk és szereplőnk van. Már az is nagy sikert arathat a gyerekek között, ha csak egy-két képet szövegezhet be a program segítségével, amin ő és társai is rajta vannak. Az internetről letöltött képeket is felhasználhatunk a képregényünk létrehozásához. A dolgunk mindössze annyi, hogy kiválasztunk egy képet, majd a négy lehetséges beszéd- vagy gondolatbuborékba felvisszük a szöveget. Sajnos nem minden ékezetes karaktert tud megjeleníteni a program, ami levon egy kicsit az élvezhetőségéből.

Nemcsak feltölteni tudunk a saját számítógépünkről, hanem a Facebookról és az Instagramról is importálhatunk egy átszabni kívánt képet. Az elkészült alkotást rögtön továbbítani is tudjuk e-mailen vagy megoszthatjuk a Facebookon. Regisztrálni nem szükséges e program esetében. Kiemelten fontos, hogy figyeljünk arra, ne lehessen olyan képeket szerkeszteni, amivel másokat bánthatnak, kigúnyolhatnak, amire rengeteg lehetőség kínálkozik ezzel a programmal, de előzetes megbeszéléssel, a célok tisztázásával és folyamatos mentori, pedagógusi jelenléttel megelőzhető.

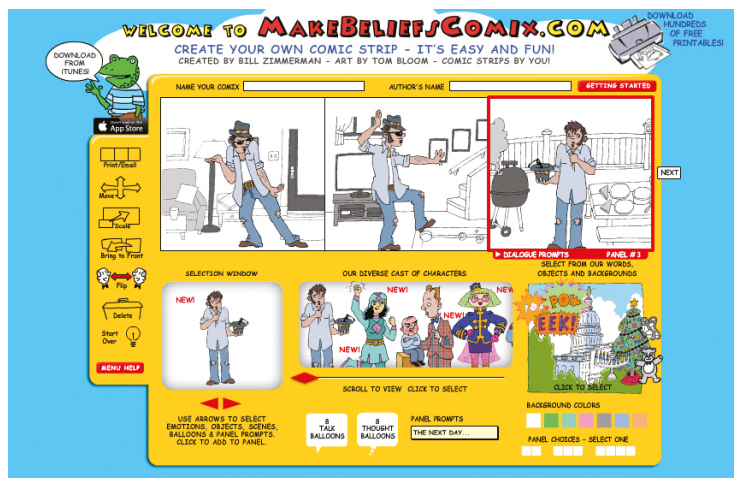
5 <http://bighugelabs.com/captioner.php>

A Make Beliefs⁶ (4. ábra) szerkesztővel talán az alsós korosztályt érdemes megcélozni. A felhasználható karakterek mindegyike valamilyen humoros figura, meseszerű lény, amikhez gazdag háttér és tárgykészlet tartozik. A program nagy előnye, hogy nem kell regisztráció a használatához, illetve a kész képregényt könnyen ki is tudjuk nyomtatni, rögtön, miután végeztünk. Ezenkívül e-mailen is el tudjuk küldeni, mielőtt még elmentettük volna. Ez nagyon hasznos, ha éppen nincs kéznél nyomtató, ám a produktumokat kézzelfogható módon is szeretnénk eljuttatni a gyerekekhez. Az e-mailen kapott linken egyből a Facebookon is meg tudjuk osztani az elkészült képregényt.



3. ábra: A BigHugeLabs segítségével készített kép

A Comicmaster⁷ (5. ábra) olyan hangulatot áraszt, mintha otthon az íróasztalunknál ülve készítenénk saját képregényünket. Még a zenét is kiválaszthatjuk, amit hallgatunk közben. Ugyanakkor a megjelenítése egyben a hátránya is a programnak: a menü és a panelek nagyon kicsik, alig láthatjuk, milyen háttérrel vagy karakterrel helyezzük a képregényünkbe. A szerkesztés regisztrációhoz kötött, így nem tudjuk azonnal megtekinteni az elkészült munkánkat.



4. ábra: A Make Beliefs képregény-szerkesztő

cióhoz kötött, így nem tudjuk azonnal megtekinteni az elkészült munkánkat.

6 <http://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

7 <http://www.comicmaster.org.uk/>



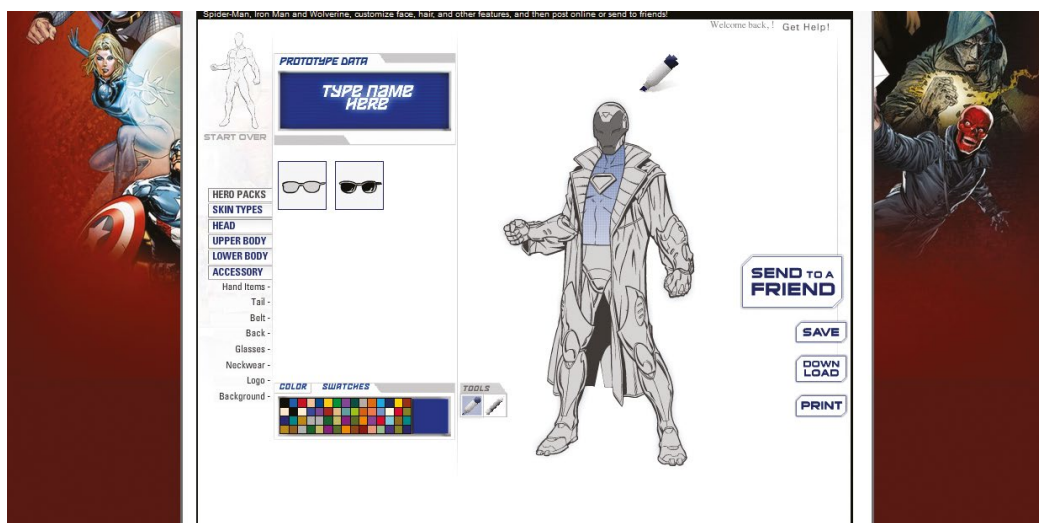
5. ábra: A Comickmaster képregény-szerkesztő

A filmekből ismert Marvel szuperhősök⁸ (6. ábra) is megragadhatják a gyerekek figyelmét. Ha már van előzetes tudásuk valamelyik hősről, akkor érdekes lehet az is, ha egyszerűen képregénybe foglalják az ismert történetet. Az is lehet, hogy az egész film képregénybe való átültetése mellett döntenek a gyerekek. Ennél sokkal izgalmasabb és nagyobb kihívás, ha saját maguk találják ki a kalandokat. A szerkesztő hátránya, hogy a karaktereket, tárgyakat, háttereket csak néhány módon tudjuk elhelyezni, forgatni, ami elég statikussá teszi a képregényt. Előnye, hogy akár 22 oldalas képregényfüzetet is készíthetünk. Az elkészült munkákat el tudjuk menteni PDF-formátumban és ki is tudjuk nyomtatni regisztráció nélkül. A vizuális megjelenése és az ismert karakterek tehetik vonzóvá a gyerekek számára ezt a programot.



6. ábra: A Marvel képregényszerkesztő program

8 http://marvel.com/games/play/34/create_your_own_comic



7. ábra: A Marvel „Creat your own superhero” program

Egy másik szerkesztő segítségével néhány Marvel képregényhős-karaktert tudunk összeállítani a saját ízlésünk szerint⁹ (7. ábra). Az elkészült superhőst elnevezhetjük és továbbküldhetjük e-mailen, illetve kinyomtathatjuk vagy letölthetjük.

A szereplők fizikai megjelenésének részletes kidolgozásában az általam ismert szerkesztők közül a legjobb a Bitstrips¹⁰ (8. ábra). Azért tartom a legjobbnak, mert van egy karakterkidolgozó funkciója, vagyis nem kizárólag az előre elkészített szereplők közül választhatunk. Ennek eredményeként a gyerekek kreativitása a



8. ábra: A Bitstrips segítségével karaktereket is kidolgozhatunk

aminek segítségével még élethűbb és részletesebben kidolgozott képregényt készíthetünk. További előnye a programnak, hogy a kezelése is nagyon könnyen megtanulható: néhány felfedezőóra után már minden funkciót képesek vagyunk használni.

9 http://marvel.com/games/play/31/create_your_own_superhero

10 <https://www.bitstrips.com/create/comic/>

Az ismertetett programokon kívül sok olyan szerkesztő létezik, amelyek a fentiekhez hasonlóan telepítés nélkül használhatók. Amennyiben van néhány gyerek, akiket meg tudunk fogni a szerkesztők segítségével, érdemes nagyobb projekteket is megvalósítani velük, például saját képregényfüzet elkészítése az általuk kidolgozott karakterekkel és történettel. A kreativitás, a szövegértés és a szövegalkotás fejlesztésén túl más fókuszú foglalkozások kiegészítője is lehet egy ilyen program. A Bitstrips karakterkidolgozója segítségével érzelmeket, személyiségtípusokat is meg tudunk jeleníteni, amik hasznosak lehetnek segítő beszélgetések alkalmával. Mindenkit arra bátorítok, hogy a saját csoportjának, osztályának az igényeihez igazítottan kísérletezzen a képregényszerkesztőkkel, a fenti ötletmorzsák nem zárnak ki más, sokkal kreatívabb felhasználási lehetőségeket.

Irodalom

- Fejes József Balázs (2016): Szövegértés-fejlesztés a tanodában. Lehetőségek és nehézségek. In: Fejes József Balázs, Lencse Máté és Szűcs Norbert (szerk.): *Mire jó a tanoda? A TanodaPlatform keretében összegyűjtött innovációk, kutatások, történetek*. Motiváció Oktatási Egyesület, Szeged. 81–86.
- Kiss Veronika (2016): Szövegelni másképp. In: Takács Viktória (szerk.): *Alternatív leckék. Innovatív pedagógiai eszközök a hátrányos helyzetű gyerekek fejlődéséért*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest. 108–129.
- Kiss Veronika, Csemesz Péter és Fejes József Balázs (2015): Motiváció Ösztöndíjprogram – Egy szövegértést fejlesztő mentorprogram koncepciója és tapasztalatai. *Anyanyelv-pedagógia*, 8. 1. sz. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=556>