

Legyen Élmény a Nyelvtanulás Együtt (LÉNYEg) - Élményalapú nyelvtanulás és nyelvoktatás középiskolás diákok, nyelvtanárok és a Szegedi Tudományegyetem hallgatóinak és oktatóinak részvételével
EFOP-3.2.14-17-2017-00001

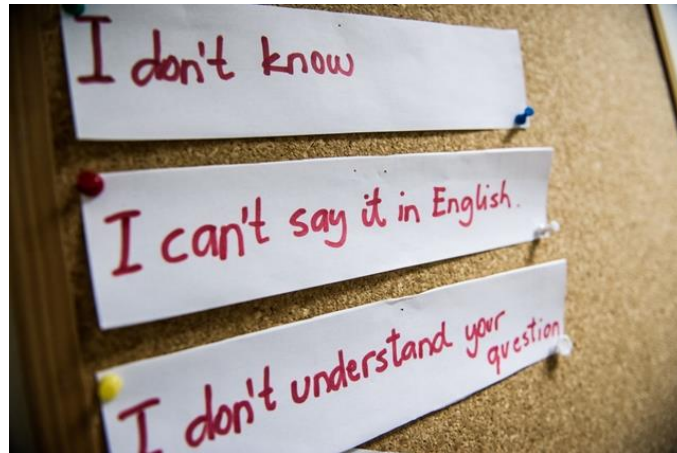
**Együd János Lászlóné: PROJEKTALAPÚ NYELVTANULÁSI ÉLMÉNYEK A SZAKKÉPZÉSBEN:
UTÓPIA VAGY EGY LEHETSÉGES MEGOLDÁS?**

2019. május 22-én az Európa Tanács nyilvánossága hozta ajánlását az idegen nyelvek oktatásáról. Az ajánlás több pontja kiemelten foglalkozik a szakképző intézményekben folyó nyelvoktatással, utalva az alábbi evidenciára:

„Az Európai Bizottság olyan európai oktatási térséget vetít elő, ahol a magas színvonalú, inkluzív oktatás, képzés és kutatás útjában nem állnak határok; ahol általánosan elterjedt gyakorlat, hogy valaki másik tagállamban tanul vagy dolgozik; ahol jóval elterjedtebb, hogy valaki az anyanyelvén túl két másik nyelvet is beszél; ahol az emberek erős európai identitástudattal rendelkeznek, és tisztában vannak Európa közös kulturális és nyelvi örökségével és sokféleségével.”¹

Az ajánlás indoklásában számos sokkoló ténytet sorakoztatnak fel az európaiak idegennyelv tudásáról, illetve annak hiányáról, ezek közül a jelen íráshoz kapcsolódóan az alábbiakat feltétlenül érdemes figyelembe venni:

- ❖ Az európaiak csaknem fele állítja, hogy első nyelvén kívül képtelen bármely más nyelven kommunikálni.



- ❖ A középfokú oktatásban tíz tanuló közül mindössze négy éri el az első idegen nyelven az önálló nyelvhasználói legalsó szintet.
- ❖ A fenti problémák halmozottan és akkutan jelennek meg a középfokú szakképzés területén.
- ❖ Az Európai Unió országainak legalább felében jelentkezik az élő idegen nyelvek terén a tanárhiány, ez hazánkra is érvényes.

A fentiek alapján a dokumentumban az Európa Tanács fontos ajánlásokat fogalmaz meg a szakképzést nyújtó intézményekkel kapcsolatosan:

- ❖ idegen nyelvi mobilitások aktív támogatása és elismerése

Ennél a témánál érdemes kitérni arra, hogy Magyarországon a mobilitási projekteket a társadalom nagy része még mindig a felsőoktatáshoz köti, holott az Erasmus+ szakképzési mobilitások az összes pályázattípus kb. 26%-át teszik ki. A Magyar Kereskedelmi és Iparkamara 2018-as statisztikai adatai szerint² legtöbbször a vendéglátás-idegenforgalom, a műszaki-gépészeti és az agráripári-kertészeti ágazatokban utaztak. A hosszú távú, nyelvtanulást leginkább segítő mobilitásba bevont szakmák: szakács, pincér, cukrász, vendéglátásszervező-vendéglős, gyakorló ápoló, szociális gondozó és ápoló, turisztikai szervező, értékesítő, idegenvezető, asztalos, szárazépítő, kőműves, kisgyermekgondozó, autószerelő és járműfényező, autoelektronikai műszerész, vegyész, pénzügyi-számviteli ügyintéző, irodai titkár, avionikus. Döntő többségében (89%) szakképző intézmények vesznek részt a mobilitásokban. A vállalatok illetve a szakmai szervezetek pályázóként rendkívül kis számban

használják ki az Erasmus+ adta lehetőségeket, holott a jelenlegi duális szakképzésben a képzőhelyek szakoktatói is hozzájárulhatnak a tanulók szaknyelvi képzéséhez, ám maguk is sokszor híján vannak az idegen nyelvi kulcskompetenciának.

- ❖ idegen nyelvi kompetenciák fejlesztésének fokozott támogatása hátrányos helyzetű tanulók esetében
- ❖ szaknyelvhasználat fejlesztése, beleértve a különböző nyelvi regiszterek és a szakszókincs használatának tudatosítását
- ❖ a közös európai nyelvi referenciakeret (KER) alkalmazásának megerősítése, különösen a nyelvek területét érintő tantervek, vizsgák és értékelések alakításának ösztönzése céljából

A jó képességű, az általános iskolában tanult idegen nyelvet a KER A1+ - A2 szintjén sikeresen elsajátító tanulókat a gimnáziumokba vagy az „elit” szakképző intézmények technikai osztályaiba veszik fel. A szakképző intézmények túlnyomó többsége a beiskolázott tanulók kulcskompetenciáinak rendkívül alacsony szintjével küzd, és ezek között az idegen nyelvi kompetencia az egyik leggyengébb. A bemeneti mérések sorra azt mutatják, hogy 4 évi általános iskolai nyelvtanulás után szinte teljesen kezdő szintről kell a 9. évfolyamos tanulókkal újrakezdeniük a nyelvtanulást. Ugyanakkor a Szakképzés 4.0 kormányzati stratégia³ képzési modellje szerint az előző rendszerben 4 évfolyamos képzés 3 évfolyamra rövidül, és az idegen nyelvi órák száma is drasztikusan csökkent a szakiskolai képzéssel összehasonlítva:

Heti óraszám	9. évfolyam	10. évfolyam	11. évfolyam
Általános idegen nyelv	heti 2 óra	heti 1 óra	heti 1 óra
Szakmai idegen nyelv	-	heti 1 óra	heti 1 óra

1. ábra: Az idegen nyelvi óraszámok alakulása a szakképző iskolákban a 2020/2021. tanévtől kezdve

A fentiekkel tükrében még hangsúlyosabbá válik az a tény, hogy az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges kulcskompetenciákról szóló tanácsi ajánlás⁴ a **többynyelvűségi kompetenciát** a nyolc kulcskompetencia közé sorolja.

A fent vázolt helyzetben a szakképző intézményekben dolgozó nyelvtanároknak saját, évtizedek alatt jól elsajátított és az ifjabb nyelvtanár generációk számára formális és informális továbbképzéseken átadott tapasztalataikat újragondolva kreatívan kell megtalálniuk a legcélravezetőbb módszereket. Mindenki számára ismerősen csengenek az **interkulturális nevelés**, a **kooperatív tanulás**, a **felfedezéssel tanulás**, a **szórakoztatva tanítás (edutainment)** és **játékosítás (gamification)** fogalmak, mint az **élményalapú tanulás és tanítás** lehetőségei. Az élmény keresése, az élmények iránti vágy kielégítése modern világunkban az üzleti élet és a gazdaság egyik fő mozgatórugója, a vásárlók, fogyasztók elnyerésének, a motivációteremtésnek a kulcsa. Még ilyen kevés óraszám mellett is van remény a sikeres idegennyelv-elsajátításra, ha sikerül a nyelvtanuló motivációjának felkeltése, és élményeink keresztül a legideálisabb nyelvelsajátítási eredmény elérése.

A **projektmódszer** ideális erre, hiszen nem hagyja magára a nyelvtanulót, épít korábbi iskolai és személyes tapasztalataira, és a fent említett, nagy hagyománnyal rendelkező nyelvoktatási módszerek összes pozitív hozadékát integrálja. Szakképző intézményekben a tanulók személyes, iskolai és gyakorló munkahelyi tapasztalatainak felhasználásával értékes, ám képességeiket nem meghaladó projekttermékeket hoznak létre úgy, hogy közben idegen nyelvi kompetenciáik az adott szakmacsoportra vonatkozó KKK-ban (Képzési és Kimeneti Követelmények) megjelölt szintre eljutnak.

Az alábbiakban három idegen nyelvi projektötlet olvasható szakképző iskolásoknak illusztrációként. A projektek könnyen adaptálhatóak digitális munkarendre is. Külön előnyük, hogy integrált módon, más tantárgyakkal és a gyakorlati munkahelyekkel való együttműködésben is megvalósíthatóak, sőt, ajánlatos, hogy így valósuljanak meg, így az alacsony idegen nyelvi óraszám okozta hátrány kiküszöbölhető, és megvalósul a szintézis a tantárgyak között.

„MUNKAVÁLLALÓ LESZEK” PROJEKT

A projekt célja:



Felkészítés a munka világába való belépésre, a munkavállalói jogok és kötelességek megismertetése, a tanulók állásinterjúra való felkészítése. Az ezzel kapcsolatos szakszókincs fejlesztése.

Javasolt projekttevékenységek:

- ❖ HR előadás (külső szakember)
- ❖ Szituációs játékok idegen nyelven (konfliktuskezelés)
- ❖ Műveltségi vetélkedő (pl. a munka törvénykönyv alapján)
- ❖ Állásinterjú a tanult nyelven (akár külsős cégek idegen nyelven beszélő munkatársaival)
- ❖ idegen nyelvű Facebook profil létrehozása munkavállaláshoz, kortárs csoport értékelés (a csoport válassza ki a munkavállalás szempontjából legjobban értékelhetőt)

Lehetséges kapcsolódó szakmai tantárgyak:

a munka világa, munkavállalói ismeretek, pénzügyi és vállalkozói ismeretek

Lehetséges kapcsolódó közismereti tantárgyak:

matematika, magyar nyelv, informatika

Projekttermék:

- ❖ EUROPASS CV és kísérőlevél elkészítése a tanult idegen nyelven egy valós álláshirdetésre
- ❖ Videókollázs az idegen nyelvű állásinterjúkról

„ILLIK – NEM ILLIK” PROJEKT

A projekt célja:

Megismertetni az alapvető idegen-nyelvi nyelvi kommunikációs és viselkedési elvárásokat és normákat a tanult idegen nyelvi környezetben (etikett a célnyelvi országokban). A szociális kompetencia fejlesztése, a tanított szakmákon átívelő közösségépítés.

Javasolt projekttevékenységek:

- ❖ Üdvözlés és elbúcsúzás a tanult idegen nyelven – hangos szótár készítése

- ❖ Ajándékozás szabályai családon belül, az iskolában, a munkahelyen (szituációs játékok)

Lehetséges kapcsolódó szakmai tantárgyak:

a munka világa, munkavállalói ismeretek

Lehetséges kapcsolódó közismereti tantárgyak:

magyar nyelv, informatika

Projekttermék:

- ❖ szituációs játékok videón
- ❖ posztok a tanult idegen nyelven a leggyakoribb begyakorolt üdvözlési és ajándékozási szituációkról
- ❖ idegen nyelvi hangos szótár a tanult kifejezésekkel

„A PIACON” PROJEKT

A projekt célja:

Az alapvető élelmiszerek, ételkészítési technológiák és vásárlási szituációk szókincsének bővítése idegen nyelven. Ha lehetséges, kapcsolódjon egy ünnepkörhöz (pl. húsvét).

Javasolt projekttevékenységek:

- ❖ Szókincsfejlesztés idegen nyelven: A termelői piac. Védjegy, helyi termelők és termékeik szerepe a vendéglátás és turizmus ágazatban.
- ❖ Vásárlási szituációk idegen nyelven
- ❖ Piacozás: Falusi kosár vásárlása (kalkuláció, várható alapanyagárak)
- ❖ Milyen ételek készíthetők a vásárolt alapanyagokból? (tervezés)
- ❖ Az ételek elkészítése kis csoportokban, kóstolás.

Lehetséges kapcsolódó szakmai tantárgyak:

vendéglátó elméleti és gyakorlati tantárgyak

Lehetséges kapcsolódó közismereti tantárgyak:

Matematika (kalkuláció, készpénzes fizetés)

Informatika (internetről idegen nyelven receptek keresése, tematikus oldalak összegyűjtése)

Projekttermék:

- ❖ idegen nyelvű bevásárló listák
- ❖ idegen nyelvű receptkönyv a csoport elkészített ételleivel

A fentiekhez hasonló projektek lehetőséget adnak a szakképzésben tanító nyelvtanároknak arra, hogy integráltan fejlesszék a tanulók idegen nyelvi készségeit kooperációra ösztönözve őket társaikkal. A projektmódszer nem elhanyagolható előnye az, hogy a tanulók a projekt keretén belül a számukra legjobban megfelelő feladatokat teljesíthetik, így hozzájárulva a végső projekttermékhez. A számukra szükséges általános és szakmai szókincset szinte észrevétlenül, élményszerűen sajátítják el, és a projektmunka során szerzett közös élmények akár egy életre is megmaradnak. A projekteket rugalmasan újra lehet tervezni az esetleges váratlan események miatt (mint például a pandémiás helyzet), és a digitális platformok használata mind a tanulók idegennyelv-elsajátítását, mind IT készségeit kiválóan fejleszti.

PROJEKTRE FEL! LEGYEN ÉLMÉNY A NYELVTANULÁS EGYÜTT!

IRODALOM

1. Az Európa Tanács 2019/C 189/03 sz. ajánlása a nyelvtanítás és a nyelvtanulás átfogó megközelítéséről (2019. május 22.)

Letöltés: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:32019H0605\(02\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:32019H0605(02)&from=EN)

2. Magyar Kereskedelmi és Iparkamara: Gyakorlati képzés tanulószerveződéssel, együttműködési megállapodással és hallgatói munkaszerződéssel a munka világában (2018)
3. Innovációs és Technológiai Minisztérium (2019): SZAKKÉPZÉS 4.0 - A szakképzés és felnőttképzés megújításának középtávú szakmapolitikai stratégiája.

Letöltés: https://www.nive.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=1024:szakkepzes-40-strategia&catid=10:hirek&Itemid=166

4. Az Európa Tanács 2018/C 189/01 sz. ajánlása az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges kulcskompetenciákról (2018. május 22.)

Letöltés: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=OJ:C:2018:189:FULL&from=HU>

Legyen Élmény a Nyelvtanulás Együtt (LÉNYEg) - Élményalapú nyelvtanulás és nyelvoktatás középiskolás diákok, nyelvtanárok és a Szegedi Tudományegyetem hallgatóinak és oktatóinak részvételével
EFOP-3.2.14-17-2017-00001

Kreativitás a nyelvórákon

Kotroczó Eszter

*Szegedi Tudományegyetem
angol-magyar osztatlan tanárszakos hallgató*

Bevezetés

Az elmúlt másfél év a legtöbbünket kizökkentett a rutinszerű hétköznapokból, változtatásra kényszerített, és kihívások elé állított bennünket. Az első néhány hónap sokunknak, így a tanároknak is számtalan nehézséget okozott, mégis azt gondolom, hogy számos fejlődési lehetőséget kínált. Mindenkinek kreatívnek kellett lennie ahhoz, hogy online keretek között is meg tudja oldani mindazt, amit eddig kontaktoktatásban tett, és a fennálló helyzet ezzel sok pedagógusnak adott új lendületet. Azért választottam ajánlóm fő témájaként a kreativitást, mert úgy gondolom, hogy ezt az átfogó lendületet nem szabad kiaknázatlanul hagynunk. A kreativitásra, az új módszerekre, a kísérletezésre ugyanis, ahogy azelőtt is, úgy az osztályterembe való visszatérés után is nagy szükség lesz. Ennek érdekében igyekeztem olyan webinariumokat összeválogatni, melyek könnyedén hasznosítható és személyre szabható ötleteket kínálnak, és melyek által lehetőséget adhatunk diákjaink számára, hogy a helyes válasz keresése helyett saját gondolataik, ötleteik mentén tanulhassanak, fejlődhessenek.

1. Creating Creative Teachers

Előadó: Marisa Constantinides

Link: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/marisa-constantinides-creating-creative-teachers>

Az általam választott első webinarium, ahogyan az a címéből is kiderül, elsősorban a tanárok kreativitására fekteti a hangsúlyt. Azt tárgyalja, hogy hogyan válhatnak a tanárszakos hallgatók olyan pedagógusokká, akik pályájuk során könnyedén alkalmaznak új, innovatív módszereket az osztályteremben. Az előadó olyan módszereket, ötleteket és gyakorlatokat mutat be, melyek tanároknak és tanárképző szakembereknek egyaránt hasznára válhatnak.

A webinarium a kreativitás fontosságának megvitatásával indul. Ezt követően az előadó, Marisa Constantinides azzal teszteli hallgatóságának kreativitását, hogy egy



tárgyat mutat nekik, majd arra kéri őket, hogy egy perc alatt mindenki annyi, a megszokottól eltérő felhasználási módot írjon össze, amennyi csak eszébe jut. Az előadó ezzel a gyakorlattal világít rá a kreativitás első és nagyon fontos lépcsőfokára, az ötletbörzére. Először ugyanis ötletekre van szükségünk, még hozzá rengeteg ötletre. Nem kell, hogy mindegyik jó legyen vagy működjön; később lesz lehetőségünk szelektálni. Első a mennyiség, második a minőség.

Az ötletek kapcsán felmerül, hogy sokszor mások gondolataiból merítkezünk. Constantinides ugyanakkor kiemeli, hogy ritka az, amikor mások megoldásai teljes mértékben, maradéktalanul átvehetők. A tanároknak képesnek kell lenniük átalakítani, újragondolni és személyre szabni a másoktól látottakat. Ez a kreatív emberek egyik legfontosabb tulajdonsága, mindemellett még jellemző rájuk:

1. az asszociatív gondolkodás,
2. a magas szintű produktivitás,
3. a rugalmas gondolkodás,
4. az eredetiség,
5. a lehetséges megoldások széles körű választéka,
6. a független nézőpont.

Az előadó a kreativitás fontos szempontjaiként a következőket említi:

1. ötletgazdagság,
2. rugalmasság,
3. ötletek továbbfejlesztése,
4. eredetiség.

A webinárium második részében az előadó több gyakorlatot is bemutat, melyek mind a tanárképzésben, mind az iskolában hasznunkra válhatnak. Ezek közül nagyon izgalmasnak találtam a *Balloon Debate* nevű gyakorlatot, melynek lényege, hogy zuhan a hőlégballonunk, és meg kell szabadulnunk a benne lévő dolgoktól annak érdekében, hogy megmeneküljünk. A hőlégballonban utazóknak pedig meg kell győzniük egymást arról, hogy mi maradjon, és mi menjen. Az előadó megemlíti a játékhoz kapcsolódó tanítási módszereket és híres pedagógiai elméleteket. Mindemellett kreatív alternatívákat kínál olyan bevett, mindenki által ismert feladattípusokra, mint a hiányos mondatokkal dolgozó feladatok, és beszél a feladatok felvezetéséről.

A webinárium tehát véleményem szerint nagyon hasznos mind tanárok, mind tanárképző szakemberek számára. Amellett ugyanis, hogy az előadó a kreativitás elengedhetetlen elemeire és aspektusaira mutat rá és felhívja a tanárok figyelmét azok szerepére, gyakorlatias példákon keresztül is szemlélteti, hogy milyen egyszerűen feldobhatók egyes, sokszor már unalmassá vált feladattípusok akár alsó tagozatos, akár felnőtt tanulók számára. Külön érdekesnek találtam azt, hogy mennyire egyszerűen illeszthetők be az olykor száraznak tűnő pedagógiai elméletek interaktív, gondolkodtató gyakorlatokba.

2. Encouraging Learners to Explore Language through Creative Activities

Előadó: Adam Simpson

Link: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/encouraging-learners-explore-language-through-creative-activities>

A második webinárium, melyet a kreatív nyelvtanítás és nyelvtanulás témájában feldolgozok, olyan eszközöket, módszereket, gyakorlatokat mutat be, amelyekkel óráinkat még színesebbé, érdekesebbé és változatosabbá tehetjük. A webinárium első néhány percében az előadó, Adam Simpson a kreativitás kérdéskörének elméleti oldalával foglalkozik. Három kérdést tesz fel közönségének: Mi a kreativitás? Mi akadályozhat meg bennünket abban, hogy kreatívak legyünk? Hogyan küzdhetjük le ezeket az akadályokat?

A webinárium második részében négy olyan játékot/gyakorlatot/módszert ismerhetünk meg, amelyeket az előadó maga is gyakran használ, és amelyek könnyedén, hosszas előkészületek nélkül, akár azonnal alkalmazhatók, mindemellett nagyon jól variálhatók, szinthez és korosztályhoz igazíthatók. Az első ilyen gyakorlat a *The Who/What/Where/When/Why Story*, melynek lényege, hogy minden csoport kap valamennyi képet, a feladatuk pedig az, hogy minden képről írjanak egy mondatot úgy, hogy azok egy történetté álljanak össze. A képek sorrendje nem kötött, érdemes ugyanakkor megadnunk például, hogy milyen igeidőt használjanak annak érdekében, hogy az aktuális tananyaghoz illesszük a feladatot. A második gyakorlat a *The Alien Planet* nevet kapta. A diákok feladata, hogy írjanak egy rövid történetet tíz megadott kérdés alapján. Az alapfelvetés az, hogy egy idegen bolygóra kerültünk, és többek között azt kell elmondanunk, hogy mióta vagyunk ott, hogy kerültünk oda és így tovább. A kérdések szerepe az, hogy rávezessék a diákokat bizonyos grammatikai szerkezetek, így például a feltételes mód használatára, vagy célzott szóanyagot mozgassanak meg, például a helyleírás kapcsán. A harmadik gyakorlat, a *The DO IT Technique* inkább egyfajta mankó, mintsem játék, arra vezeti rá a diákokat, hogy hogyan találják meg a helyes választ például egy nyelvtani mondatkiegészítő feladatban. A negyedik játék, a *The Scene of Crime* egy nagyon izgalmas játék, melynek során berendezett tetthelyszínnel várjuk a diákjainkat, ugyanis gyilkosság történt. Az ő feladatuk az, hogy a nyomokat megvizsgálva kérdéseket tegyenek fel (módbeli segédigék felhasználásával), majd csoportokba rendeződve álljanak elő egy lehetséges megoldással, és készítsenek jelentést a bűncselekményről.

A webináriumot mindenképpen érdemesnek tartom megtekintésre, a fentebb felsorolt gyakorlatokról ugyanis sokkal részletesebb képet kaphatunk, mindemellett pedig az alapötletek kiegészülnek a webináriumon résztvevők gondolataival, illetve az előadó tapasztalataival és javaslataival. Véleményem szerint minden tanár számára elengedhetetlen, hogy ilyen és ehhez hasonló, könnyen formálható és adaptálható gyakorlatok legyenek a tarsolyában.



3. Promoting Creativity in Digital Learning

Előadó: Nik Peachey

Link: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/promoting-creativity-digital-learning>

A következő webinárium a korábbiakhoz hasonlóan a kreativitás szerepével foglalkozik, újabb ötleteket, módszereket, eszközöket és weboldalak mutat be, melyek könnyedén alkalmazhatók, és színessé teszik a tanórákat, megkönnyítik mind a diákok, mind a tanárok munkáját.

Nik Peachey ismerteti munkásságát és összefoglalja, hogy milyen fontos a kreativitás életünk minden területén, majd felvázolja hallgatóságának a kreativitáshoz vezető hét lépést, melyek a következők:

1. Értsd meg a kihívást!
2. Keress megoldásokat!
3. Értékelj azokat!
4. Kombinálj!
5. Oszd meg gondolataidat!
6. Értékelj a visszajelzéseket!
7. Valósítsd meg!

Észre kell vennünk tehát, hogy a kreatív ötletek megvalósításának folyamata javarészt ötletelésből és újragondolásból áll, a kivitelezés csupán a jéghegy csúcsa. A kreativitás kapcsán ebben az esetben sem maradhatott ki az ötletbörze, azaz a brainstorming szerepe. Nik Peachey a kreatív gondolkodást két csoportra bontja, meghatároz divergens és konvergens gondolkodási módokat. Az első kategóriába esik a brainstorming is, ebben az esetben ugyanis a mennyiség dominál. A konvergens gondolkodásmód ezzel szemben a minőségre fektet nagyobb hangsúlyt. Peachey az előadás fennmaradó részében ezen kategóriába tartozó gyakorlatokat, ötleteket, feladattípusokat mutat be, melyek sorrendben a következők:

1. *Combining* – szavak kombinálása, új szóösszerántások kitalálása, esetleg filmek cselekményeinek kombinálása.
2. *Csoportosítás, összekapcsolás* – a megszokott, helyes válaszokat tartalmazó kakukktójs/csoportosító feladványok helyett olyan szavakat teszünk a diákok elé, melyekről nem lehet egyértelműen megmondani, hogy melyik hová tartozik, és miért. Saját kritériumrendszert kell létrehozniuk.
3. *Érzékek bevonása* – vizualizálás, „illatos képek”, a zene és hangok bevonása, a rajzok, ábrák szerepe, mindezek tanulást elősegítő hatása.

Az előadás utolsó részében Peachey olyan weboldalakat ismertet, melyek mind tanárok, mind diákok számára nagyon hasznosak. A *Commaful* nevű oldal például három mondatból és hozzájuk tartozó képből álló kis történetek kitalálásában van

segítségünkre, hogyha azonban diákjaink ötlet híján vannak, a *Writing Prompt* segítségével véletlenszerű és egyedi alaptörténeteket alkothatnak maguknak. A *Write About* az előbbihez hasonlóan működik, ebben az esetben a rövid cselekményötlet mellé képeket is kapunk.

Végeredményben azért gondolom nagyon hasznosnak ezt a webináriumot, mert az előadó teljes mértékben a kreatív gondolkodást, az új nézőpontokat helyezte szem elé, ezzel hangsúlyozva azt, hogy az élethez szükséges készségeket és képességeket a legtöbb esetben nem a sokszor begyakorolt, hagyományos ismeretanyagra épülő feladatokkal fejleszthetjük igazán. Kritikai gondolkodásra kell nevelnünk a diákokat, és arra, hogy legyenek saját meglátásaik, és azokat bátran vállalják fel. Ha ismét végigmegegyünk a Peachey által ajánlott feladatokon, láthatjuk, hogy a legtöbbjüknél nincsen rossz válasz, tehát egy-egy feladat végén nem azt díjazzuk, aki ugyanarra gondolt, mint mi, hanem azt, aki a legkreatívabb volt.

4. Two Sides of the Same Coin: Critical and Creative Thinking in the ELT Classroom

Előadó: John Hughes

Link: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/two-sides-same-coin-critical-creative-thinking-elt-classroom>

A következő webinárium a Nik Peachey előadásában is szereplő divergens és konvergens, azaz kreatív és kritikai gondolkodás külön-külön és együttes működéséről, alkalmazásáról szól. John Hughes, a webinárium előadója számos angol tankönyv szerzője, és a tanárképzésben is részt vesz.

Előadását azzal vezeti be, hogy, bár sokszor úgy tűnik, a kreatív és kritikai gondolkodás egymás ellentétét képezik, mégis kölcsönhatásban vannak egymással. Kreatív módszerek alkalmazásával emlékezetessé és ötletessé tehetjük a tananyagot. Ha diákjainkat kritikai gondolkodásra tanítjuk, kreatívabb gondolkodókká válnak majd. Hughes mindemellett kiemeli azt a kutatási eredményt, miszerint gyermekkorban vagyunk a legkreatívabbak, tinédzserként egyre kevesebb ötletünk van, felnőtt korunkra pedig szinte teljesen elveszítjük a képességünket arra, hogy valamit máshogyan csináljunk vagy használjunk, mint ahogyan tanultuk. Minél többet tudunk tehát, annál kevésbé vagyunk kreatívak. Ezért is nagyon fontos, hogy a gyerekeknek tanulmányaik során végig legyen lehetőségük kreatívnak lenni, hogy a két gondolkodásmód ne elnyomja, hanem kiegészítse egymást.

Hughes hangsúlyozza, hogy a tanórákon mindkét gondolkodásmódnak jelen kell lennie, ennek alapján öt fő pontból építi fel előadását:



1. *Think outside the box.* – Gondolkodj a kereteken kívül! Minél nagyobb diákokat tanítunk, annál nehezebb rávezetni őket, hogy teljesen szabadon, korlátok nélkül merjenek gondolkodni, ötletelni. Elszoknak az olyan kérdésektől, amelyekre nincs helyes válasz. Erre megoldás lehet például a fordított *brainstorming*, amikor nem azt kérdezzük meg, hogy milyen jó módszerek vannak a szótanulásra, hanem arra kérjük őket, hogy a lehető legrosszabb módszereket gyűjtsék össze.
2. *Think inside the box.* – Gondolkodj a kereteken belül! Az a mértékű szabadság, amit a *Think outside the box* jelent, zavarba ejtő lehet. Érdeemes kapaszkodókat biztosítanunk, bevonnunk a kritikai gondolkodást, és ezzel előremozdítani a kreativitást. Hughes erre is számos gyakorlatot kínál.
3. *Ask the right question.* – Tedd fel a megfelelő kérdést! A tanárok kérdéseinek körülbelül 4-8 százaléka gondolkodtató, nyitott kérdés, ami igazán megmozgatja a diákokat. Sokkal több ilyenre van szükség, ezek ugyanis egyszerre stimulálják a konvergens és a divergens gondolkodást is.
4. *Allow thinking time.* – Adj gondolkodási időt! Ha elgondolkodtató kérdést teszünk fel, és arra kreatív választ várunk, akkor időt kell adnunk a diákjainknak, hogy elgondolkodjanak.
5. *Share like an artist and review like a critic.* – Úgy oszd meg a munkádat, mint egy művész, és úgy értékelj, mint egy kritikus! Ez elsősorban a diákoknak szól, akiknek meg kell tanulniuk megosztani másokkal azt, amin dolgoztak, de ami ennél is fontosabb, képesnek kell lenniük értékelni egymás munkáját.

Összességében úgy gondolom, hogy a fentebbi öt lépcső minden tanár segítségére válhat akkor is, ha már korábban is használt kreatív gyakorlatokat az óráin, és akkor is, ha most indul el ezen az úton. Hughes az öt lépcsőt számos kreatív gyakorlattal egészíti ki és mutatja be, melyek könnyedén beilleszthetők a tanórákba. Mindemellett nagyon érdekesnek és fontosnak tartom azt, hogy rávilágított arra, hogy nem kell elválasztanunk egymástól a divergens és konvergens gondolkodást, nem kell, hogy egyiket előnyben részesítsük a másikkal szemben, azok ugyanis együttesen a leghatékonyabbak.

5. Online Storytelling: Engaging, Personal, Creative

Előadó: David Heathfield

Link: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/online-storytelling-engaging-personal-creative>

Az utolsó webinárium, amellyel foglalkozom, a korábbiakkal ellentétben egyetlen módszerre, a *story tellingre*, azaz a történetmesélésre fókuszál. Az előadó, David Heathfield történetmesélő, aki élőben és online mesél el történeteket, illetve workshopokat tart e témát érintően. A módszert ezúttal annak érdekében mutatja be és adja tovább, hogy emberibbé, személyesebbé tehesük vele a digitális oktatást.

A webinárium első harmadában Heathfield bemutatja néhány kollégáját, más elismert történetmesélőket, így például Nick Bilbrough-t, Mario Rinvolucrit, és Andrew Wrightot. A módszer kapcsán minden említett történetmesélőtől idéz egy-egy fontos gondolatot, melyek bemutatják a történetmesélés lényegét. Kiemeli például, hogy a történetmesélés nem egyezik meg a történetek könyvből való felolvasásával. Ahhoz, hogy kapcsolatot tudjunk teremteni a hallgatóságunkkal, hozzájuk kell beszélnünk. A történetek ugyanis eszközök a tudásanyag megérthető, feldolgozható módon való átadására, mindehhez ugyanakkor meg kell születnie a csatornának, amelyen keresztül közvetíteni tudjuk történeteinket.

A webinárium második harmadában Heathfield a történetmesélés egyik lehetséges módját tárgyalja. Mielőtt hozzákezdene a meséhez, megadja annak helyszínét, elhelyezi a térképen, és képet is mutat róla. Ezután röviden bemutatja a szereplőket. Az idősebb diákok fejében ekkorra általában össze szokott állni egy lehetséges cselekmény, amit nem szabad figyelmen kívül hagynunk, teret kell adnunk a kreativitásuknak. Ilyenkor érdemes időt hagyni a diákoknak, hogy kérdéseket tegyenek fel a cselekmény kapcsán, próbáljanak meg rájönni, hogy vajon az-e a valódi történet, ami az ő fejükben megjelent a részleteket hallva. A kérdéseket követően Heathfield azt javasolja, kérjük meg diákjainkat, hogy készítsenek egy rövid vázlatot a cselekményről, és csak ezután kezdjük hozzá a történethez. Amikor az előadó befejezi a mesét, olyan kérdéseket tesz fel, melyek mind kreativitást serkentő kérdések, ugyanis egyikükre sincs helyes válasz, és inkább a diákok benyomásaira, érzéseire vonatkoznak. Ugyan az ezekre a kérdésekre adott válaszok nem pontozhatók objektívan, sokat leszűrhetünk belőlük a diákok nyelvi szintje, gondolkodásmódja kapcsán. A gyakorlat lezárásaként megkérhetjük diákjainkat, hogy csoportmunkában osszák meg egymással előzetes elképzeléseiket, illetve a kérdésekre adott válaszaikat, esetleg meséljenek el egymásnak olyan történeteket, melyek eszükbe jutottak a hallottakról.

Az előadás harmadik harmadában tér rá Heathfield a digitális történetmesélés lehetséges eszközeire, annak sikeres megvalósítására. Négy szükséges elemet emel ki: a kamerát, melyet érdemes szemmagasságban elhelyezni, hogy a hallgatóságunk velünk



egy szinten érezze magát, a chatet, mely remekül használható a folyamatos kommunikációra, az online csoportszobákat, melyek a fentebb említett történetmondást követő feladatokhoz hasznosíthatók, illetve a történetről készült felvétel feltöltését, melyet a diákok újranezhetnek, illetve azok mintájára elkészíthetik saját verziójukat.

Úgy gondolom, hogy az öt webináriumban elhangzott gyakorlat- és feladattípusok közül talán a történetmesélés igényli a legtöbb előkészületet és élő vagy virtuális tantermi időt. Talán ez lehet az oka annak, hogy felsőbb évfolyamokon, bármily hatékony is a módszer, tapasztalataim szerint kevés szer alkalmazzák. Azt gondolom ugyanakkor, hogy megéri a módszer elsajátításába és alkalmazásába plusz energiát fektetni, hiszen általa olykor nehezen emészthető tartalmakat alakíthatunk át közérthetővé és emlékezetessé.

Összegzés

Mindent összevetve úgy gondolom, hogy sikerült a célkitűzésemnek megfelelő webináriumokat összeválogatnom, ugyanis számtalan új és innovatív ötlettel gazdagodtam, melyeket szinttől és korosztálytól függetlenül bármikor alkalmazhatok majd tanári pályám során. A remek megoldások, módszerek és gyakorlatok mellett ugyanakkor érdemes a kreativitás elméleti oldalával kapcsolatos ismereteket is fejben tartani, emlékezni az általam is kiemelt szempontokra és lépcsőfokokra, melyek mentén saját magunk és diákjaink divergens és konvergens gondolkodását is fejleszthetjük.

Legyen Élmény a Nyelvtanulás Együtt (LÉNYEg) - Élményalapú nyelvtanulás és nyelvtanítás középiskolás diákok, nyelvtanárok és a Szegedi Tudományegyetem hallgatóinak és oktatóinak részvételével
EFOP-3.2.14-17-2017-00001

A spanyol nyelv tanulása és tanítása az online oktatás során – hasznos oldalak bemutatása

Balla Melinda

*Szegedi Tudományegyetem
angol-spanyol osztatlan tanárszakos hallgató*

Ez a tanév, mondhatjuk, hogy még nehezebbnek bizonyult, mint a tavalyi. Igaz, hogy már volt tapasztalatunk az online oktatás terén, de ez a tanév valahogy mégis másnak bizonyult. Nem csak a diákok, de a tanárok is belefáradtak abba, hogy naphosszat bámulták a képernyőt, majdnem fél éven keresztül. Az EFOP LÉNYEg projektnek köszönhetően én is megtapasztaltam, nem csak diákként, de tanárként is, hogy milyen nehézségekkel kell megküzdeni ahhoz, hogy jól tudjunk teljesíteni a digitális oktatásban. Ebben a rövid beszámolóban olyan internetes oldalakat szeretnék bemutatni, amelyek nagy segítséget nyújtanak a „virtuális katedra” mindkét oldalán ülőknek. A beszámoló során a spanyol nyelv tanításához használható oldalak kerülnek bemutatásra. Először a Profe de ELE, majd a Color ELE weboldalát, végül pedig a TíoSpanish YouTube csatornáját mutatom be.

Az első, és szerintem a legösszeszedettebb oldal a Profe de ELE (<https://www.profedeele.es/>), ahol témakörökre és szintekre lebontva, rengeteg kidolgozott tananyaggal találkozhatunk. Nagyon változatos feladattípusokkal dolgozik, a nyelvtani összefoglalóktól kezdve, videós és podcastos feladatokon át a szabadulósobákig, mindenféle nagyszerű anyagot kínál. Ráadásul nem csak az óráinkba tudjuk beilleszteni a feladatokat, de logikus felépítésének köszönhetően akár a fordított osztálytermi technikát alkalmazva, a diákok otthon is könnyedén elboldogulnak a témakörökkel, ezáltal több időt hagyva az órai gyakorlásra. Nagy hangsúlyt kap még a kultúra is, ami szerintem egy nagyon fontos aspektusa bármely nyelvnek, hiszen a kultúra megismerése befolyással van a hatékony nyelvtanulásra. Minél többet tudunk egy adott kultúráról, annál könnyebben érthetjük meg például a nyelvhasználati szokásokat, de akár a nyelvtani szabályokat is. Vannak külön kulturális elemeket feldolgozó anyagok, például *Día de Muertos* vagy *Día de Sant Jordi* tematikával; de egy szimpla nyelvtani anyagot, mint például az időjárás, szintén kultúrával fűszerez úgy, hogy nem Németország vagy Kína időjárásáról beszél, hanem Spanyolország és Latin-Amerika időjárásáról. Ezek mellett van egy olyan kategória, ami teljes didaktikai egységeket mutat be, szintén a spanyol kultúrához kapcsolódó témákban. Például, A1 szinten a karácsonyi *Lotería* témával dolgozza fel a rendhagyó igék jelen idejű alakjait,



a közelmúlt használatát és a segédanyag különböző készségek fejlesztésére is alkalmazható. B2 szinten a passzív szerkezetet tanítja meg a maja kultúra elemeit bemutató anyagokkal. Tehát, azt gondolom, hogy ez az oldal olyan sokszínű és sokrétű, minden tanár és diák segítségre lelhet benne. Tanárként használva nekem nagyon sokat segít az ötletelésben, újszerű feladatok kidolgozásában és sokrétű órák tervezésében. Van, amikor teljes egészében át tudunk venni feladatokat, de azt gondolom, hogy a legtöbb esetben egy kis változtatás jól jön, hogy az adott feladat a legjobban igazodjon a saját csoportunk igényeihez. A következő a linken az óra meghatározását feldolgozó, a Profe de ELE tananyagát integráló óratervem tekinthető meg, ez esetben az látható, hogy majdnem a teljes tananyag feldolgozásra kerül: https://docs.google.com/document/d/1dSSnMHseaQU9jQ2I_Ohv_njIK-TEelnDsW4okIKid5k/edit?usp=sharing

Persze nem egy 45, hanem egy 120 perces óráról van szó.

A következő hasznos oldal a ColorELE (<https://www.colorele.es/>). Ezen az oldalon szintén találkozhatunk kidolgozott segédanyagokkal, viszont itt a legtöbb interaktív tartalom fizetős. Ez az oldal valójában egy blog, melyet egy Lengyelországban tanító spanyoltanár szerkeszt, az ő kipróbált ötleteit és módszertani javaslatait írja le és teszi elérhetővé más tanárok számára. Kisebbségi repertoárral rendelkezik, mint a Profe de ELE, de itt is nagyon sok, jó ötlet és feladatkidolgozás található. Ezen az oldalon lehetőség van hozzászólni a feladatokhoz és a szerkesztő kérdésekre is válaszol az anyagokkal kapcsolatban. Azt gondolom, hogy ez az oldal is nagyszerűen alkalmas arra, hogy ötleteket gyűjtsünk ahhoz, hogy spanyol óráinkat feldobjuk egy kicsit. Például rengeteg, modern dal feldolgozása található az oldalon, többek között David Bisbal, Pedro Capó, Shakira dalaihoz kapcsolódó feladatok. Pedro Capó *Calma* című dala például egy olyan feladattal van összekötve, amely mindenféle nyugtató tevékenységet mutat be (ugyan is a *calma* szó nyugalmat jelent), és egy interaktív feladat során a beszédkészséget, a szókinccset és az interperszonális készségeket is fejlesztheti. Egy másik feldolgozás a visszaható igék és a napi rutin leírását salsa zenével gyakoroltatja. Összességében az oldal nagyon hasznos, sok ötlet meríthető belőle, viszont, ahogy azt említettem már, a feladatlapok nagy része fizetős. De manapság, amikor már rendelkezésünkre állnak olyan applikációk, mint a *Genial.ly*, *Canva* vagy a *LearningApps*, már nem okoz gondot egy saját feladat megszerkesztése. Csak ajánlani tudom ezeket is.

Az utolsó oldal a TíoSpanish névre keresztelt YouTube csatorna (<https://www.youtube.com/user/TioSpanish>); ebben a beszámolóban csak a csatornáról fogok beszélni, de rendelkeznek egy weboldallal is, amely inenn érhető el: <https://tiospanish.com/>. A TíoSpanish nyelvtani és kulturális témákat dolgoz fel videók formájában, ezen kívül szókinccsgyűjteményeket is készítenek – szintén videóval – témakörökbe szervezve. Például találhatunk a csatornán videót karácsonyi témájú szókinccsel, vagy feldolgozzák a nyár tematikáját is. Esetleg problémát jelenthet, hogy a beszédtempó miatt teljesen kezdőknek nehézkes lehet a megértés, de a képi

megjelenítés elősegíti azt. Ezen kívül vannak olyan videók, amelyek túl hosszúak ahhoz, hogy végignézzük őket egy-egy órán. Inkább otthoni kiegészítéshez ajánlom, de persze az is lehetséges, hogy csak részleteket integrálunk az óránkba. Én például, egy nyári tevékenységek témájú órámra a nyári szókinccset feldolgozó videót használtam úgy, hogy csak egy körülbelül egyperces részletet játszottam le, és a diákok feladata az volt, hogy minél több szót megjegyezzenek leírás nélkül – ebben az esetben a szókinccs elsajátításának segítése mellett a rövidtávú memória fejlesztése is cél volt. Egy másik esetben a diákoknak készítettem egy olyan adventi kalendáriumot, amelyben minden napra más-más, a spanyol kultúrával és a karácsonyi szokásokkal kapcsolatos feladatokat, recepteket és dalokat ismerhettek meg a diákok. Az egyik napnál a TíoSpanish karácsonyi témájú videóját linkeltem be, és ahhoz egy ellenőrző feladat is készült. Összegzésként, a TíoSpanish szintén nagyon jól hasznosítható, ebben az esetben a tanulási folyamat támogatására. A diákok hozzászokhatnak az anyanyelvi spanyolhoz, emellett pedig nagyon sokat tanulhatnak egy-egy videóból. Az órák témájához és a diákok szükségleteihez, valamint szintjéhez megfelelően kiválasztott videók, videórészletek biztosan hatékonyabbá teszik a tanulást és a tanítást egyaránt.

Az általam kiemelték mellett megannyi módszertani oldal, csatorna segíthet levenni egy kis terhet a tanárok válláról, így fontosnak tartom ezek megismerését. Úgy gondolom, ezek az interaktív segédanyagok lehetővé teszik azt, hogy elszakadjunk egy kicsit a hagyományos, tankönyvekhez igazodó órától, ezáltal érdekesebb, hangulatosabb órákat teremtve, melyeken a diákok szívesebben vesznek részt. Rengeteg ingyenesen elérhető feladat van, mely egy kattintással letölthető. Ami viszont nagyon fontos, hogy ezek a feladatok felülvizsgálatot igényelnek, hiszen lehet egy feladat akármilyen interaktív, ha a diákok igényeinek és szintjének nem megfelelő. Tehát bátran használhatjuk őket, de alkalmazásuk előtt érdemes vetni rájuk egy pillantást és módosítani őket csoportunk szükségleteit is figyelembe véve.



Legyen Élmény a Nyelvtanulás Együtt (LÉNYEg) - Élményalapú nyelvtanulás és nyelvoktatás középiskolás diákok, nyelvtanárok és a Szegedi Tudományegyetem hallgatóinak és oktatóinak részvételével
EFOP-3.2.14-17-2017-00001

A spanyol nyelv oktatásához használható online tananyagok bemutatása

Szűcs Viktória

*Szegedi Tudományegyetem
angol-spanyol osztatlan tanárszakos hallgató*

Jelen írásomban a LÉNYEg projektben szerzett tapasztalataim egy részét szeretném megosztani. A projekt keretein belül a diákok számára az idegen nyelv tanulását népszerűsítettük interaktív módszerekkel és élményalapú feladatokkal. A programban egy félév erejéig szerencsém volt még személyesen is részt venni, azonban a COVID járvány elleni védekezéssel összefüggésben a projekt ideje alatt sor került a digitális oktatásra való átállásra, és ez leendő tanárként újszerű feladatot jelentett számomra. Az online foglalkozásokra való felkészülés módszertanilag is kihívást jelentett, mivel a korábbiakban ilyenre még nem volt példa. Míg a kontaktórák ideje alatt sok kézműves, illetve kreatív feladatot oldottunk meg a diákokkal, addig az online térben különböző segédanyagok és portálok alkalmazásához nyúltunk, amelyek mind a nyelvtanulók, mind a nyelvtanárok számára rendelkezésre állnak, és amelyek segítségével a diákok motivációja fenntartható. Az online foglalkozások lebonyolítására a Zoom alkalmazást használtuk. A megtartott foglalkozások során különös jelentőséget kaptak tehát a különböző digitális tartalmak, weboldalak, amelyek közül néhányat szeretnék közleményemben bemutatni. Azon túl, hogy ezeknek az oldalaknak használtuk a digitális oktatás során, véleményem szerint jól hasznosíthatóak a jelenléti oktatásban is.

Elsőként a projektben használt prezentációim alappilléret, a **Canva** elnevezésű oldalt említem (<https://www.canva.com/>). Ezt az oldalt én elsősorban a foglalkozások során használt prezentációk elkészítésére használtam. Ezen a webhelyen számos sablont találhatunk prezentációk elkészítésére, infografikák, valamint poszterek szerkesztésére. Az oldal használata mind tanároknak, mind diákoknak érdekes lehet, hiszen a korábban használt PowerPoint programhoz képest itt nagyobb választékkal találkozhatunk, illetve több és színesebb elemet használhatunk a szemléltetés eszközeként. Munkám során készítettem például bevásárló listát, illetve menükártyát az oldal használatával, amelyeket a diákok örömmel használtak a foglalkozásokon.

A fent említett oldalhoz hasonlóan a sokszínű **Profe de ELE** (<https://www.profedeele.es/>) is számos jól használható tananyagot mutat be. Az oldalon



a különböző KER-szinteknek megfelelően minden tanuló megtalálhatja a szintjének és érdeklődésének megfelelő tananyagot. A didaktikai egységeken kívül találhatóak még itt hallott szövegértést és szókinccset fejlesztő feladatok, podcastok, valamint nyelvtani gyakorló tevékenységek is. A szókinccs- és nyelvtanuláshoz infografikák állnak a diákok rendelkezésére, emellett különféle játékos, a fiatalokhoz közelálló feladatokkal gyakorolhatják az adott tananyagot. A didaktikai egységek általában megcélazzák mind az íráskészséget, mind a beszédkészséget, sőt sok esetben az olvasott és hallott szöveg értését fejlesztő feladatok is megjelennek egy egységen belül. Ezen a webhelyen számos, a spanyol, illetve latin-amerikai ünnepekhez kapcsolódó tananyag is megtalálható, amelyek a nyelvi kompetencián túlmenően segítik a diákok kulturális ismereteinek bővítését is.

A **SpanishUnicorn** (<https://www.spanishunicorn.com/>) a Profe de ELE-hez hasonlóan rengeteg nyelvtani és szókinccsfejlesztő gyakorlatot tartogat a különböző KER szinteken álló diákok számára. Az oldal sajátossága az, hogy ez az oldal a spanyolhoz az angol nyelvet párosítja, így ez inkább már középiskolás diákok számára lehet megfelelő, hiszen ők azok, akik már aktívan használják az angol nyelvet, ami nagyon sokat segíthet nekik a spanyol nyelv tanulása során. A SpanishUnicorn-ról sok ingyenesen elérhető anyag mellett néhány euróért szókérdőket, társasjátékokat, beszélgetésindító kártyákat is letölthetünk. Az oldal főképp szókinccsfejlesztő, illetve nyelvtani feladatokkal lát el bennünket, azonban ezek mellett interkulturális tartalmakat is találhatunk, ha elég alaposan keresünk. A foglalkozások ideje alatt főképp nyelvtani feladatokat oldottunk meg a diákokkal erről az oldalról.

Úgy gondolom, a zene szeretete minden korosztály számára fontos aspektus az életben, így a következő weboldalt is előszeretettel alkalmaztam a foglalkozások során. A **LyricsTraining** (<https://lyricstraining.com/es>) nevű weboldalon a diákok különböző népszerű spanyol dalok szövegét egészíthetik ki négy szinten. Ezzel a tevékenységgel a diákok élvezetes módon, „dalolva” tanulhatják az idegen nyelveket és gyakorolhatják a hallott szövegértést. A foglalkozások alatt a diákok nagyon élvezték az innen származó feladatokat, és elmondásuk szerint otthon is sokat használták az oldalt gyakorlásra.

A **WordWall** (<https://wordwall.net/>) nevű alkalmazásban pár kattintással játékos gyakorlófeladatokat készíthetünk a diákoknak, amelyekkel élvezetesebbé tehetjük a nyelvtanulást. Számptalan feladattípus, például szerencsekerék, párosításos játék, kvíz kérdések, szórejtvényes feladatok, közül választhatjuk ki a számunkra megfelelőt. A weboldal nagy előnye, hogy használata egyszerű, és rövid időn belül sokféle feladattal színesíthetjük az órát. Az EFOP foglalkozások során én többek között szerencsekerék és párosításos feladatokat készítettem, amelyekkel leginkább a ragozásokat gyakoroltuk. A feladatok során a diákoknak a szerencsekeréken kellett egy igét pörgetniük, amelyet végig kellett ragozniuk.

Ezek az oldalakon kívül számos további segítségre lelhetünk az internet világában. Úgy gondolom, a nyelvtanítás olyan kreatív foglalkozás, amelynek csak a

képzelet és a kreativitás szabhat határt, így akár csak a Google-ben talált képekből is könnyedén nagyon izgalmas és szórakoztató feladatokat lehet alkotni.

Azt tapasztaltam, hogy a digitális oktatás során mind a pedagógusok, mind a diákok sokat tanultak arról, hogy hogyan is lehet ezt a helyzetet eredményesen kihasználni. A fent említettek közül számos segédeszközt használhatunk. Tanárként fontos feladatunk, hogy útmutatást adjunk a diákoknak a tananyagok végtelen útvesztőjében, hogy minél hatékonyabban és eredményesebben dolgozhassunk velük.

Véleményem szerint ez a félévnyi online tapasztalat a jövőben nagyon sok előnnyel fog számomra járni, hiszen a diákoknak igényük van az online munkaformákra és a kreativitásra. Ezen eszközök és oldalak rutinos kezelőjeként a jövőben is hasznát veszem ennek a tudásnak és gyakorlatnak a gyakorló pedagógusi pályám során. Az élmények nagyon fontosak ahhoz, hogy a nyelvtanulóknak kedve és motivációja legyen arra, hogy az adott nyelv újabb és újabb szegmenseit ismerjék meg. Nekünk tanárként fontos feladatunk az, hogy a diákok számára élvezetesebbé és gyakorlatiasabbá tegyük a nyelvtanulást, hiszen ezzel tudjuk a motivációjukat növelni.



Legyen Élmény a Nyelvtanulás Együtt (LÉNYEg) - Élményalapú nyelvtanulás és nyelvvoktatás középiskolás diákok, nyelvtanárok és a Szegedi Tudományegyetem hallgatóinak és oktatóinak részvételével
EFOP-3.2.14-17-2017-00001

A gamifikáció (játékosítás) módszerének használata az idegen nyelvek tanításában

Együd János Lászlóné

1. Bevezetés

A gamifikáció koncepciója az elmúlt évtizedben vált népszerűvé. Werbach és Hunter (2012) tág értelmezésében a gamifikáció a játékelemek és játékkervezési technikák alkalmazása nem játékkörnyezetben, így az oktatásban is. Ennek alapja a játékipar sikere, a közösségi média és az emberi pszichológia több évtizedes kutatása. Gamifikációs stratégiával alapvetően bármilyen feladat, folyamat vagy elméleti kontextus játékosá tehető. A fő célkitűzés a célszemélyek részvételének növelésére összpontosul, folyamatokban dolgoznak, feladatokat teljesítenek és játékelemek, valamint a speciálisan játékokban használt technikák, például ranglisták és azonnali visszajelzések beépítésével motiválják őket.

2. Gamifikáció az idegen nyelvek oktatásában

A játékelemek automatikusan javítják az idegennyelv-elsajátítás folyamatát. Minden játék három alapvető elemet integrál: meta-központú tevékenységeket, jutalmakat és haladást (Dickey, 2005). Minden játék egy mechanizmust alkalmaz a játékos számára, hogy jutalmat vagy jutalmazási rendszert kapjon. A játékosításban három fő kategória létezik, amelyek a következők: vezetők, díjak/jutalmak és elért eredmények. A vezetők és a felhasználók a játékban elért sikereik alapján kerülnek értékelésre. Ugyanezt a koncepciót használják a sportban, és legtöbbször ranglistát tartalmaz, amely erős motivációként szolgálhat. Ezt a kategóriát általában versenyszerű tevékenységekben használják, de az üzleti világ gyakran alkalmazza a csapatmunka motiválására. Egy másik verzió díjakat tűz ki. Ez olyan játékokban fordul elő, amikor a játékos az előzőek sikeres teljesítése után képes feloldani további tevékenységeket vagy szintek blokkolását. A díjak elősegítik a játékos további elkötelezettségét (Glover, Campbell, Latig, Norris, Toner és Tse, 2012). A nyelvtanuló számára a motiváció az elfogadás vagy a keveredés útján érkezik meg. Ha megkapják az elismerést, akkor ösztönözni fogok arra, hogy egy másik szintre lépjenek, vagy további jutalmat érjenek el. A játékokban megvalósított utolsó alapvető elem a fejlődés, ami kiemelten fontos elem. Leginkább az elkötelezettség és a motiváció szintjét adja a nyelvtanuló számára. Az idegennyelv-elsajátítás során a tanár az egészséges verseny szisztematikus előmozdításával és az osztályban elért haladás



bemutatásával valósítja meg a haladást. A nyelvtanuló képes megtapasztalni saját fejlődését, és kockázatvállalóvá válik, miközben motivált lesz a továbblépésre és a folytatásra.

A gamifikáció módszere azért is olyan sikeres az idegen nyelvek oktatásában, mert a mai nyelvtanulók többsége digitális bennszülött, azaz a hagyományostól eltérő módon tanulja és dolgozza fel az információkat, blogoláshoz, játékokhoz és közösségi hálózatokhoz is használja azokat. Az e-mailek helyett inkább szöveges üzeneteket írnak, és rövidítéseket használnak. A nyelvtanárok ezért számos olyan oktatási stratégiát valósítanak meg a tanórai és a tanórán kívüli foglalkozásokon, amelyek web alapú technológiákat, IKT alapú feladatokat, megosztott tanulást, mobil tanulási forrásokat és játékalapú programokat tartalmaznak. A New Media Consortium Horizon jelentés (2014) szerint a gamifikáció támogatja a tanárokat, és a módszertani eszköztárba való szilárd beépítés ideje körülbelül két-három év. A jelentés egyértelműen megállapította, hogy „a gamifikáció használata az oktatásban egyre nagyobb támogatást nyer a tanárok körében, akik elismerik, hogy a hatékonyan megtervezett játékok az eredményesség és a kreativitás jelentős növekedését ösztönözhetik a tanulók körében”.

A gamifikáció oktatásba történő integrálásának célja az, hogy vonzóbb és hatékonyabb tanulási tapasztalatokat szerezhessenek általa a nyelvtanulók, és vonzónak érezzék a nyelvtanulás élményét. Ez azon az ötleten alapul, hogy az oktatás már jó ideje használja a technikai innovációkat. A gamifikáció megnyitja az ajtót a nyelvtanuló előtt, hogy javítsa nyelvtanulási tapasztalatait, és ezzel egyidejűleg elsajátítsa a készségeket bármely feladat megoldásához. Ezenkívül a módszer lehetőséget kínál a tanulóknak arra is, hogy egymással kölcsönhatásba lépjenek, amint az egy társasjáték során is megtörténne. Ezt a kritériumot követve a játékok és az idegen nyelv tanításában a legelterjedtebb megközelítések és technikák többsége integrálódik.

Az oktatási célú gamifikáció az oktatási célokat elképzelő implikáción alapul. Ezeket az oktatási célokat a tanuló kihívásnak fogja tekinteni, amelyet teljesítenie kell annak érdekében, hogy az egyik szakaszból a másikba léphessen. A végén a kihívás és az egyik szakaszból a másikba lépés a tanulási eredmény részévé válik. Ez alternatívákat kínál a nyelvtanárok számára annak érdekében, hogy hatékonyan tervezhessenek, és újragondolják eddigi jó gyakorlataikat a játékokban és a tanulásban talált hasonlóságok alapján. Ezen kívül a motiváció is nő egy gamifikált oktatási környezetben, mivel a tanuló teljesítményét nyilvánosan elismerik a jutalmak rendszerén keresztül.

Az oktatási gamifikáció ötlépéses modellje általános, követése javasolt a tanítási és tanulási folyamat lépéseinél, a gamifikáció szempontjainak megtervezésénél. Ezt a modellt az alábbi táblázatban mutatjuk be, Huang és Soman (2013) alapján.

1.	2.	3.	4.	5.
A célcsoport és a kontextus megismerése	A tanulási célok meghatározása	A tanulási tapasztalatok megtervezése	A források azonosítása	Gamifikációs elemek alkalmazása

1. táblázat: Az oktatási gamifikáció ötlépéses modellje (Huan és Soman, 2013)

Az első lépésben a célcsoportot és a kontextust kell elemeznünk annak érdekében, hogy megértsünk több kulcsfontosságú tényezőt, például a csoport méretét, a környezetet, valamint a fejlesztendő nyelvi készségek sorát és mélységét. Ebben a lépésben jelennek meg a problémák is, azok a tényezők, amelyek megakadályozzák a tanuló haladását a programban. Néhány példa erre: fókusz hiánya, motiváció hiánya, készségek alacsony szintje, tanulási környezet, valamint fizikai, mentális és érzelmi tényezők. Ezen problémák megértésével és elemzésével a tanár készen áll meghatározni a megvalósítandó gamifikációs elemeket.

A második lépés, a tanulási célok meghatározása, mindig szükséges a sikeres tanítási-tanulási tapasztalatokhoz. Ezeknek a céloknak általános nevelési céloknak, és nyelv-specifikus tanulási céloknak kell lenniük. A sikeres tanulási tapasztalat megszerzése érdekében a tanárnak képesnek kell lennie a tanulási célok kombinálására és megvalósítására.

A harmadik lépésben a tanulási szakasz egyes programpontjainak azonosítása történik. Ebben a szakaszban a tanár elkészíti a tanulási tervet, és konkretizálja, hogy mit kell tanulnia és elérnie a tanulóknak az egyes szakaszok végére. A pedagógusnak az egyszerűbbtől a bonyolultabb felé kell a tervezésben haladnia, az egyszerűbb mérföldkövekkel kezdve, hogy a tanulók elkötelezettek és motiváltak maradjanak.

Amint az 1. ábrán látható, a források azonosítása a modell negyedik lépése. A szakaszok azonosításakor a tanár teljes bizonyosságot kap arról, hogy melyik szakaszt lehet, vagy nem lehet gamifikálni. Ennek során számos szempontot figyelembe kell vennie, például a tanulási folyamat követési mechanizmusait és ezek fő sajátosságait, az elérendő nyelvi szintet, az alkalmazott szabályrendszert és a visszajelzéseket.

A model utolsó, 5. lépése a döntéshozatal a gamifikációs elemek alkalmazásáról. Az elemek lehetnek egyéni vagy csoportosak. Az egyéni elemek legtöbbször jelvényeket, szinteket és időbeli korlátozásokat használnak. Arra összpontosítanak, hogy a diákok versenyezzenek önmagukkal és hogy egyéni erőfeszítéseik elismerést nyerjenek, ezáltal felismerjék az önmegvalósítást. Ez utóbbival a tanulók elért eredményei a tanulóközösség előtt nyilvánosságot kapnak, és a tanulók a csoport, a közösség aktív részévé válnak.

3. A gamifikáció motiváló ereje

Rengeteg olyan tevékenység van, amelyet a pedagógusok az oktatási gamifikáció révén megvalósíthatnak. Ezek közül a tevékenységek közül számos kiválóan adaptálható az idegen nyelvek tanításában. Néhány egyszerű példa erre az online oktatási játékok, legjobb tipp, jutalmazási rendszer, kitűzők, a Nintendo Wii vagy Xbox és az Internet használata, valamint a közösségi platformok és a szociális oktatási platformok kombinálása. Manapság a fiatalok egyik kulcsfontosságú igénye a motiváció, és ez az a mag, amely mozgatja a gamifikációt is. A gondosan megtervezett és a nyelvtanulási folyamatba beillesztett játékelemek használatával hatalmas motivációhoz juttathatjuk őket.

A gamifikációnak jelentős motivációs befolyása van az idegennyelv-elsajátításra. Shcunk, Pintrich és Meece (2010) szerint a motiváció az a pszichológiai folyamat, amely felelős a célirányos viselkedés megindításáért és folytatásáért. Gyakran bizonyítja ezt a tevékenység folytatása melletti döntés, és az erőfeszítés intenzitása vagy a tevékenységben való kitartás. A nyelvtanulásban jelentős szerepet játszik az instrumentális motiváció, amely a nyelv elsajátításának olyan motivációjára utal, amely eszköz az instrumentális célok elérésére: a továbbtanulás kulcsa (pld. nyelvvizsga fontossága a felsőoktatásba való bekerüléshez), vágyott karrier elérése, idegen nyelvű szakmai anyagok olvasása, fordítása, stb.. Manapság a külföldi, tanulmányi, munkavállalási vagy migrációs célú mobilitás elterjedésével az integratív motiváció is nagyon előtérbe került, hiszen a nyelvtanulók integrálni akarják magukat az adott népcsoport kultúrájába, hogy azonosuljanak és a társadalom részévé váljanak

A nyelvtanulásnál a belső motiváció (a nyelvtanulás által nyújtott élvezet, a tanulási folyamat vagy az általa kiváltott teljesítmény pozitív érzése) és a külső motiváció (valamilyen jutalom megszerzése vagy a büntetés elkerülése) nagy szerepet játszik. A helyesen alkalmazott gamifikáció módszere ezt a kétféle motivációt ötvözi sikeresen. Gondoljunk csak a jutalmak (például szintek, pontok és jelvények) használatára a nyelvtanulás iránti elkötelezettség növelésének céljából, miközben ezek a jó teljesítményt, a nyelvi fejlődést, a sikerélményt és a csoporthoz való tartozás érzését is elősegítik. Emellett a természetes versengés, a közösségi interakció és az együttműködés a nyelvtanuló motivációját nagymértékben növeli.

A motivációs kutatások számos személyiségperspektívát említenek, amelyekre a gamifikáció pozitív hatást gyakorolhat nyelvtanulás közben. Az alábbi táblázatban összegezzük ezeket Sailer, Hense, Mandl és Kelvers (2013) alapján.

A SZEMÉLYISÉG PERSPEKTÍVÁI	VÁRHATÓ POZITÍV HATÁSOK
Teljesítménymotiváció	Az erős teljesítménymotivációval rendelkező játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció hangsúlyozza az eredményeket, a sikereket, az előrelépéseket, a státuszt, az irányítást és a versenyt, valamint ha a gamifikáció kiemeli a tagságot és a csoporthoz tartozást.
Viselkedés általi tanulás	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció azonnali visszajelzést ad pozitív és negatív megerősítés formájában, és ha jutalmat kínál.
Kognitív	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció egyértelmű és elérhető célt nyújt, kiemeli a cél következményeit, elősegíti a célok elérését, valamint hangsúlyozza a személyek tevékenységének fontosságát egy adott helyzetben.
Önmeghatározás	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha megtapasztalják a kompetencia, az autonómia és a társadalmi kapcsolat érzését
Érdeklődés	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció megfelel a játékosok érdekeinek, felkelti az érdeklődésüket a szituációs kontextus iránt, közvetlen visszajelzéssel és egyértelmű cél megadásával fokozza az áramlás érzetét. A gamifikáció lehetővé teszi az áramlás érzését azáltal, hogy a nehézségi szintet hozzáilleszti az egyéni képességeihez és kompetenciáihoz
Érzelem	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció csökkenti a negatív érzéseket, például a félelmet, az irigységet és a haragot, miközben növeli a pozitív érzéseket, például az együttérzést és az örömet.

2. táblázat: A gamifikáció pozitív hatása a személyiségperspektívákra (Sailer, Hense, Mandl és Kelvers, 2013)

4. Alkalmazások

Manapság már számos gamifikációs alkalmazás áll rendelkezésre az idegennyelv-tanulás motiválásának fokozására. Nagyon fontos megjegyezni azonban, hogy egy-egy ilyen alkalmazás csak egy részlemele lehet az oktatásnak, és nem helyettesítheti az egész egység vagy modul célját. A nyelvtanárnak az adott nyelvi tanulócsoporthoz sajátosságainak megfelelően kell használnia ezeket, és össze kell kapcsolnia a megfelelő nyelvtanulási szemlélettel és stratégiával. Népszerű alkalmazások például a Duolingo, a Clasdojo, az Edmodo, a Socrative és Brainscape, amelyeket a teljesség igénye nélkül röviden bemutatunk az alábbiakban.

A **Duolingo** (<https://hu.duolingo.com>) egy gamifikációs fordító platform, ahol a felhasználók több szinten haladnak. Működik iPhone, iPod Touch, iPad és Android



használatával is. Lefedi a nyelvtanuláshoz szükséges beszédkésztség, halláskésztség, szókinés és nyelvtan témaköreit, és a tartalom mindig egész mondatokban jelenik meg. A felhasználó hat nyelv közül választhat: angol, spanyol, portugál, olasz, német és francia. A visszajelzés azonnali, és a tanuló könnyen nyomon követheti az előrehaladást. A pedagógusok az osztálytermi munkán kívül a házi feladatokhoz is felhasználhatják. Motiválja az önálló munkát, csakúgy, mint a kommunikációt és a csoporton belüli együttműködést.

A **Classdojo** (www.classdojo.com) fő célja, hogy a nyelvtanár számára platformot biztosítson a tanulók órai munkájának visszajelzéséhez és az értékeléshez. Segít a tanulók motiválásában az avatarokat, pontokat és ranglistákat ötvöző stratégiák révén. A tanulók saját maguk hozhatják létre avatarjukat, és ők is nyomon tudják követni saját fejlődésüket. Egy tablet segítségével a nyelvtanár azonnal pontot tud adni bárkinek egy-egy jó órai teljesítményért, a kellemes csilingelő hangot mindenki szereti, hiszen azt jelenti, hogy jól dolgozik. A csilingeléssel együtt egyben az interaktív táblán is megjelenik egy sávban hogy ki, miért kapott pontot. A szülők is bevonhatók, kapcsolatba léphetnek a pedagógussal. Ez az applikáció nyomon követi, megosztja és értékeli a tanulók részvételét az azonnali visszajelzéssel együtt. Hozzáférhető a webes felületen, Android vagy iOS alkalmazáson keresztül.

Az **Edmodo** (<https://new.edmodo.com>) egy tanulást segítő közösségi hálózati platform gamifikációs elemekkel, például jelvényekkel és küldetésekkel. Használható osztálytermi kiterjesztésként az összes oktatási szint számára. A pedagógusok és a diákok megjegyzést fűzhetnek a bejegyzésekhez, beküldhetik a feladatokat, és nyomon követhetik azokat. Remek motiváló eszköz a nyelvoktatáshoz, mert elősegíti az együttműködésen alapuló tanulást, a csapatmunkát, és a szülők rendelkeznek olyan fiókkal, ahol visszajelzést kaphatnak a tanártól. Ezenkívül a tanulók a helyesírást, a nyelvtant és a nyelvhelyességet is gyakorolhatják a célnyelven egymásnak írott posztok révén, a tanár pedig differenciált utasításokkal irányíthatja a tanulást a kis csoportok és megosztott mappák révén. Az Edmodo bármilyen webböngészővel, iPad, iPhone, iPod Touch, Android és Windows Phone rendszerrel működik.

A **Socrative** (<https://www.socrative.com/>) alkalmazás nagyon sokat segít az egyéni munka követésében. Használatával minden tanuló önálló munkáját egyénileg követhetjük úgy, hogy közben ők is kapnak tőlünk visszajelzést. A beérkező adatok segítenek átlátni, hogy kinek, hol és mivel van elakadása és mivel nincs gondja. Ez alapján elég azokhoz a tanulókhöz és problémákhoz visszatérnünk, akiknek és amely témákban erre szüksége van. A Socrative-ot otthoni feladatként, önellenőrzésre is használhatjuk, de bizonyos funkciói (verseny, élő kérdés) remekül alkalmazhatóak órai visszacsatolásra és gyakorlásra is. A játékhoz internetre, illetve telefonra, tabletre vagy számítógépre van szükség.

A **Brainscape** (<https://www.brainscape.com/>) egy webalapú és mobilalkalmazás-platform, amely testreszabható kártyákat integrál a diákok előrehaladásának nyomon követésére. Módszere a bizalom alapú ismétlés. Nagyszerű erősítő és motiváló

szókinstanuláshoz. Ezenkívül automatikus visszacsatolást, megerősítést és specifikus kifejezéseket biztosít a célnyelven, mondatok alkotásával együtt. Legfontosabb előnye, hogy rászoktatja a nyelvtanulókat arra, hogy figyelemmel kísérjék és kritikusan szemléljék saját nyelvi előrehaladásukat.

5. Összegzés

Összegzésként megállapítható, hogy a gamifikáció módszerének használata nagyon pozitívan járul hozzá a tanulási folyamatokhoz, és egyidejűleg a tanuló személyiségfejlődését is elősegíti játékos módon. A nyelvtanulásra különösen igaz ez, hiszen a félénkség legyőzése a csoportban történő idegennyelvi kommunikációhoz elengedhetetlen. A nyelvtanuló motiváltabb a pozitív visszajelzések és az alkalmazott játékelemek miatt. A gamifikáció fokozza az összes nyelvi készség fejlesztésének lehetőségét, valamint motiválja az együttműködést és az interakciót. Kiváló példáját adták ennek a közelmúltban az SZTE által szervezett EFOP LÉNYEg szakkörök, ahol heterogén csoportokban, sokszor eltérő nyelvi szinteken lévő tanulók kiválóan tudtak együttműködni számukra nagyon érdekes, módszertanilag gamifikációval támogatott foglalkozásokon, és egyetlen tanév alatt jelentős, mérhető nyelvi fejlődést értek el.

Irodalom

- Dickey, M. D. (2005). Engaging by design: How engagement strategies in popular computer and video games can inform instructional design. *Education Training Research and Development*, 53(2), 67-83.
- Glover, I., Campbell, A., Latif, F., Norris, L., Toner, J., & Tse, C. (2012). *A tale of one city: Intra-institutional variations in migrating VLE platform*. *Research in Learning Technology*, 20.
- Huang Hsin Yuan, W. & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education. research report series: Behavioural economics in action*. University of Toronto – Rotman School of Management.
- New Media Consortium. (2014). *Horizon Report on Technology and Higher Education*
www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2014-higher-education-edition
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H. & Klevers, M. (2013). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 19, 28-37.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R. & Meece, J.L. (2010). *Motivation in education: Theory, research and applications*. Pearson: Upper Saddle River
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.

