



## A kísérleti magyar nyelv- és irodalomtankönyvekhez társuló digitális tananyagok





## I. A digitális oktatás előnyei

A digitális tananyagok világszerte egyre népszerűbbek. Egyre több tanár készít digitális segédanyagokat, amelyeket elsősorban a tananyag szemléltetésére és a diákok ismereteinek ellenőrzésére használnak. Ezek a tanárok felismerték a képek, a filmek és a mozgó ábrák jelentőségét és hatékonyságát, hiszen be kell látnunk, hogy egy kép olykor ezer szóval is felér. Valójában nem is képekre váltjuk a szavakat, hanem az oktatás több jelrendszer segítségével folyik, hiszen az új, digitális tananyagok egyszerre képesek megjeleníteni az írott szöveget, a hangfelvételt, a képet. Ezek a multimédiás anyagok szemiotikai szempontból gazdagabbak, vagy legalábbis gazdagabb lehetőségeket rejtenek, mint a szöveg túlsúlyára épülő, hagyományos tankönyvek. E jelrendszerek között olyan kombinációkat képesek teremteni, amelyeket a tankönyvek természetükből kifolyólag nem nyújthatnak. Ráadásul a többi művészetet is képesek bekebelezni: a képzőművészeti alkotásokat, az építészetet, a filmművészetet, a színházat, a táncot, a zenét. Ennélfogva olyan művészetközi kapcsolatokat és összefüggéseket képesek bemutatni, amelyeket szavakkal leírni lehetetlen. Kijelenthetjük: az oktatás lehetőségei a digitális tananyagok segítségével összehasonlíthatatlanul gazdagabbak, mint korábban.

A kivetített anyag bármilyen műveltségi területen gyors szemléltetést tesz lehetővé. Ha rendelkezésünkre áll egy projektor vagy egy digitális tábla, akkor a digitális képek jó minőségben, nagy méretben és tömegesen bemutatathatók. A digitális kép nem egy krétával a táblára rajzolt ábra, nem egy térkép, nem egy fénymásolat, nem egy diavetítővel létrehozott színes maszat a falon, nem is egy írásvetítővel felnagyított, filctollal rótt kézirat, nem egy könyvillusztráció, nem egy plakát, hanem egy nagy felbontású, jól látható, vetített képsor. Prezentáció vagy rövidfilm.

A vetítés varázsa alól a gyerekek sem tudják kivonni magukat. Akaratlanul is oda irányítják a figyelmüket, ahol erős fényt és mozgást látnak. Azonkívül előbb ismerkednek meg a képek és a filmek világával, mint a könyvekével. Ma már egész gyermekkoruk a televízió, a mozi, a DVD-ék, a számítógépes játékok és az internet bűvöletében telik. A digitális tananyagokat ismerősként kezelik, és – tetszik, nem tetszik – természetesen közelebb érzik magukhoz, mint a könyveket. A digitális eszközök folyamatos izgalomban tartják a fiatalokat, remekül értik működésük logikáját, jól tájékozódnak vizuális rendszerükben, motiválják őket. A digitális tábla fényes, színes, interaktív, rendkívül sokoldalú, lényegében egy hatalmas képernyő, bejárat az internethez és a virtuális világba.

A digitális anyag számtalanszor használható, átalakítható, bővíthető, és gyakorlatilag nem igényel helyet. Könnyen, gyorsan és olcsón megosztható, avagy szétküldhető. Ha az iskola már rendelkezik számítógépekkel és digitális táblával, a digitális tanszer összehasonlíthatatlanul olcsóbb, mint a hagyományos. Nem kell megrendelni, fizetni érte, hiszen az OFI ingyen kínálja, és az ország bármely pontjáról elérhető. Természetesen a digitális taneszközöknek is vannak létfeltételei: szükség van áramra és technikai berendezésekre, valamint stabil internetkapcsolatra. De tisztában kell lennünk azzal is, hogy a papírgyártás rendkívül bonyolult és nagyon környezetterhelő folyamat, a nyomtatás, a szállítás vagy az iskolán belüli fénymásolás szintén jelentős költségekkel jár. A fénymásolás lehetősége sokszor korlátozott, a fekete-fehér lapok eleve az ideiglenesség üzenetét hordozzák, a kiosztott fénymásolt lap az óra után sokszor a szemétkosárban köt ki.

Tisztában vagyunk azzal, hogy a digitális eszközök, laptopok, projektorok, tabletek sok iskolában egyáltalán nem biztosítottak. De az internettel és a digitális eszközökkel való ellátottság napról napra javul. Egyre több iskolában adottak a feltételek a vezetőség innovatív hozzáállása vagy a pályázati lehetőségek által. Mi több, a jövő iskolájában az információáramlást befele és kifelé is biztosítani kell. Vagyis nem lesz elég, ha csak az iskolában van internet-hozzáférés, hiszen az otthoni, személyes kapcsolódási lehetőség is feltétellé válik. A





tanuláshoz berendezett tér is szükségképpen átalakul: a csúcstechnológiához formálható környezetre lesz szükségünk.

A digitális anyagok összességét úgy kell elképzelnünk, mint egy megfilmesített tankönyvet, vagy mint egy olyan munkafüzet lapjait, ahol nem kell, hogy a diák ceruzával dolgozzon, és aztán radirozzon. A hagyományos munkafüzetek korlátozott számban viselik el a megoldások beírását, összekötését, a rubrikák kitöltését. A papír alapú taneszközök elveszhetnek utazás közben, a diák esetenként otthon felejtetheti őket. Egy digitális taneszközzel, mely a világhálón várja, hogy felfedezzék, sohasem történhet ez.

A tanár számára a hagyományos írásbeli feleltetés, a dolgozatok végigolvasása, javítása, a válaszok mérlegelése rengeteg feladatot jelent, nem is szólva a diákokkal folytatott vitákról, hiszen a diák szemében a tanár ítélete szubjektív. A felmérésre és értékelésre fordított idő digitális feladatsorokkal lényegesen csökkenthető. Mivel tesztekéről van szó, a számítógép értékelése megkérdőjelezhetetlen. A mért eredmények eltávolíthatók, és bármikor lekérdezhetőek, ez úton is csökkenthető az adminisztrációs terhek.

A tanár személyre szabott feladatokat adhat az egyes diákoknak vagy a diákok kisebb csoportjainak. A tanulók többféle műfajban mutathatják meg, hogy mit tudnak, és alternatív tartalmak és feladatok közül választhatnak. Lehetőség lesz az egyéni tutorálásra és kommunikációra a tanár és a diák között, a tanulók kooperatív jellegű feladatokat is tudnak majd végezni, produktumaikat meg is oszthatják egymással, és saját jegyzeteiket, megjegyzéseiket is hozzákapcsolhatják a tankönyvi tartalomhoz. A közeljövőben megnyíló Nemzeti Közoktatási Portál lehetőséget ad majd a tanulók eredményeinek és produktumainak egyéni portfóliókba rendezéséhez.

A digitális taneszköz illeszkedik a tantervi előírásokhoz, ugyanakkor túl is mutat rajtuk. A digitális tananyag összeállításakor minden esetben a tanterv és a tankönyv a kiindulópont. De a korszerű tanulás célja nem csupán az előírt ismeretek befogadása, hanem az ismeretszerzés képességének elsajátítása is. A digitális anyagok – minthogy online elérhetőek – erre is lehetőséget adnak. Ha a digitális feladat megoldása során felkelti valami a diák érdeklődését, az interneten azonnal kielégítheti a kíváncsiságát, és – még ha nem is tud róla – máris önállóan képzi magát tovább. A digitális tananyagok tág teret kínálnak az egyéni tanulásra, biztosítják az egyéni ismétlés és gyakorlás lehetőségét.

A tanárok digitális kompetenciája egyre fejlettebb. Minden tanári karban találunk a digitális eszközök használatában jártas és érdeklődő kollégát, aki szívesen segít a többieknek vagy viszonyulásával példát mutat a tanártársainak. Egyre több kolléga foglalkozik digitális feladatsorok készítésével. Az ő munkájukat szeretnénk segíteni a digitális tudástár létrehozásával. Az OFI által készített digitális anyagok - ideiglenes jelleggel – az etananyag.ofi.hu portálon tekinthetőek meg. A nyári próbaüzem után, 2015 szeptemberétől megkezdődik a Nemzeti Közoktatási Portál, ahol az új tankönyvekhez társuló digitális tananyagok, valamint a korábbi tudástárak és archívumok digitalizált tartalmai egységesen elérhetőek lesznek.

## II. A learning object (LO)

Az LO egy mozaikszó, eredete egy angol kifejezés: *learning object*. Magyarul tananyagelemnek nevezhetjük. Ez a kifejezés viszonylag új fogalom a didaktikában, lényege és értelme, hogy az LO-k képezik a legkisebb, önálló, újrafelhasználható tanulási egységeket, amelyeket számítógéppel, illetve információs-kommunikációs technikával (IKT) működtetünk.

Valamennyi LO tartalmaz legalább két komponenst: a leíró háttéradatokat (vagy másképp: metaadatokat) és az oktatási tartalmat. A leíró háttéradatokat vagy metaadatokat felhasználói szempontból a keresőszók, amelyek segítségével a Nemzeti Közoktatási Portálon rátalálunk majd az adott LO-ra (pl. *Balassi, Balassi költészete, Balassi-strófa* stb.). Az oktatási tartalom minden esetben egyedi, de különböző műfajokba sorolható (oktatófilm, prezentáció,





interaktív feladat stb.). Az LO további részei már nem szükségszerűek, műfajként változnak. Például, ha az LO interaktív, akkor értelemszerűen tartalmaznia kell használati útmutatót, szempontrendszert az értékeléshez, és be kell mutatnia a helyes megoldást.

Természetesen minden LO valamilyen oktatási célt szolgál. Esetünkben valamennyi illeszkedik a Nemzeti Alaptervhez és a Kerettantervhez, és kapcsolódik valamelyik tankönyvhöz, illetve leckéhez.

Amennyiben egy internetes adatbázis részei, az oktatási cél függvényében tetszés szerinti sorrendbe állíthatók. A rendszer kialakításához, az LO-k hálózatba illesztéséhez szükségesek a metaadatok, s ezek egymáshoz kapcsolása. A digitális anyagok sokféle úton segítik a tanulást, egyre bonyolultabb és sokféleképpen elérhető hálózattá állnak össze. Naponta bővül a kínálat, egyre több szempontból szűrhető és csoportosítható a szemléltető anyagok és az interaktív feladatok halmaza.

Megfigyelhető az a tendencia, hogy a felhasználók maguk is tananyag-fejlesztővé válnak. A tervezők és a készítők várják, és maximálisan figyelembe is veszik a tanárok és a diákok visszajelzéseit. Nyitottak a tanárok vagy a diákok által összeállított kész anyagokra, legyenek azok összegzések, egy-egy speciális téma feldolgozása, tanulási útvonalak, témazáró feladatsorok vagy egyebek. Az interaktív feladatok fejlesztése azt mutatja, hogy egyre több esetben elfogadják a tanár által felvetett alternatív megoldásokat, és a diákok által felfedezett összefüggések is beépülnek a feladatokba. Ezáltal az oktatási folyamatok még inkább személyre szabottak lehetnek.

A digitális feladatokat tervező és programozó szakemberek tisztában vannak azzal, hogy csak a tananyag teljes ismeretében, tanítási tapasztalattal tudnak igazán jó LO-kat készíteni. A műfaj előnye, hogy a digitális anyagok tartalma, működése vagy vizuális világa egyszerűen és gyorsan módosítható. Hiszen itt nem kell a könyvek tervezési és gyártási nehézségeivel és költségeivel számolni, itt minden egyes LO külön-külön változtatható, és megújítva publikálható a portálon. Az egyes elemeket jellemző metaadatok is gyorsan változtathatók, így a hálózatban máshol vagy másként is megjelenhet az adott LO.

### III. A magyar nyelvi és irodalmi szerkesztőségben készülő LO-k típusai

A magyar nyelv és irodalom tantárgyakhoz készülő digitális szemléltető anyagok és interaktív feladatok készítése forgatókönyvek írásával kezdődik. Ezek gyakorlatilag kéziratok, amelyeket a szerkesztők, lektorok és korrektorok ellenőriznek, majd a grafikusok és a programozók elkészítik ezek látványvilágát és működését. A munkát közösen végzik a tankönyvek szerzői, szerkesztői, gyakorló tanárok, az adott tárgy tudományterületén járatos szakemberek és a digitális megvalósíthatóságért felelős munkatársak.

Ezek az anyagok nem csupán a magyar nyelv grammatikájának oktatását vagy az irodalmi kánon súlykolást célozzák. Céljuk gyakorlatiasabb, közelebb engedik a diákot az ismerethez, és annak gyakorlati alkalmazhatóságát, a tudás használhatóságát is figyelembe veszik. A tanár számára jól használhatónak kell lenniük, az ő munkáját szeretnék könnyíteni. A diák számára pedig érdekes, praktikus és a nyelvkészséget fejlesztő gyakorlatokat kell tartalmazniuk, az idegen-nyelv oktatáshoz hasonló módszerekkel, példákkal és mintákkal.

A magyar nyelvi és irodalmi szerkesztőségben készülő különféle digitális tananyagelemek a kerettantervhez illeszkednek, és jellemzően a diák felhasználókra fókuszálnak. A szerkesztők és a szerzők célja, hogy 2015 szeptemberére az új tankönyvek valamennyi tematikai egységéhez rendelkezésre álljon négy-öt digitális tananyagelem.

Az Oktatókutatató és Fejlesztő Intézetben jelenleg négyféle digitális LO készül: film, prezentáció, letölthető feladatlap, interaktív feladat.





## A) Filmek

A magyar nyelvi és irodalmi szerkesztőségben készülő digitális tananyagok fele film formátumú. Egy részük oktatófilm, más részük animáció, akadnak köztük riportfilmek és narrációval kísért diaporámák. Ide sorolhatjuk a mozifilmekből vett filmrészleteket is.

Ezeket a filmeket az új ismeretek bevezetéséhez, illetve összefoglalásához ajánljuk. Nagy hangsúlyt fektetünk arra, hogy a tankönyvek szerzőinek elképzeléseit követve a kortárs irodalom alkotásait és a köznyelv fordulatait is bemutassuk. Az aktualizáció jegyében kapnak kiemelt szerepet az irodalmi művek tárgyalásánál a belőlük készült filmadaptációk és a rokon témájú mozifilmek. Ezek motivációs ereje nagyobb, mint a könyveké: sikeresebben készítenek gondolkodásra, véleményalkotásra, vitára a diákokat, és így fejleszthető beszéd- és íráskészségük.

## B) Prezentációk

Prezentációknak hívjuk a feliratozott képekből összeállított vagy animált szövegekkel dolgozó szemléltető anyagokat.

## C) Kitöltendő feladatlapok

Ezek lényegében pdf formátumú tesztlapok, amelyek a portálról letölthetők, kinyomtathatóak és sokszorosíthatók. Jelenlegi formájukban még nem felelnek meg az LO fogalmának, hiszen egyelőre csak kinyomtatva, papíron tölthetők ki, de tervezzük, hogy a honlapon kitölthető formába alakítjuk át őket.

## D) Interaktív feladatok

Az interaktív feladatok flash vagy html technológiákkal készülő webes alkalmazások. A diákok aktivitására, ismereteik alkalmazására építenek. Ellenőrzik a diákok tudását, felméri képességeiket, és tükröt tartanak nekik.

Az interaktív feladatokat az interakció típusa szerint csoportosíthatjuk. E szempontból az alábbi csoportokat különböztethetjük meg:

1. „fogd és vidd” típus (a feladat során az elemek vagy halmazba rendezendők, vagy a maguk helyére teendő);
2. „kösd össze” típus (egy elemet egy másikkal, vagy egy elemet több másikkal, vagy több elemet több másikkal kell összekötni a feladatban);
3. „válaszd ki” típus (a felületre, a szövegre vagy egy gombra kattintással választandó ki a helyes válasz).

Mindegyik feladatban megtalálható a beépített visszacsatolás lehetősége: egyrészt kérhető a diák által megadott válaszok értékelése, másrészt a helyes válaszok lekérdezhetőek. Így a tanulónak lehetősége van az egyéni tanulásra és gyakorlásra, önmaga ellenőrzésére, ezáltal fejlődnek önálló tanulási képességei. A feladattípusok változatosak, vizuális élményt jelentenek, színesítik a tanulást. Az elvont fogalmak vagy összetett történések megértéshez segítségül hívják a vizualitást.

Az LO-k igény szerint kombinálhatók. Egyes LO-k készítésekor tekintettel vagyunk a differenciált oktatás igényére: ugyanaz a feladat különböző nehézségű kérdéseket tartalmaz – igény szerint.







A feladatokat nem csak szervezett keretek között, tanórán, szakkörben vagy projektfeladatokhoz kapcsolódóan, hanem otthoni gyakorlásra vagy ismeretszerzésre is szánjuk. Vannak köztük egyénileg, párban és csoportosan megoldható feladatok, többféle munkaformában felhasználhatóak.

Többféle szoftverrel készítünk digitális feladatokat és multimédiás anyagokat, ezért ezek összehangolása, egységesítése is külön szempont számunkra.

Az 5-6. és 9-10. évfolyamos anyaghoz kapcsolódóan irodalomból 235 LO-t, nyelvtanból 274 LO-t publikáltunk. Ez a szám minden héten tovább emelkedik, tantárgyanként átlagosan 20-30 új anyaggal.

Mind irodalomból, mind nyelvtanból keressük az ideális megoldást a nagy terjedelmű szövegek megjelenítésére. Ez nem könnyű feladat, hiszen az LO-knak minden platformon (asztali számítógépen, táblagépen, okos telefonon egyaránt) működniük kell. Megjelenítésük a képernyőkön jól átgondolt tagolást kíván, vagy eleve több lapból, diából álló feladatot kell szerkesztenünk. Grafikus megoldásainkat folyamatosan frissítjük.

Az irodalmi LO-k esetében kínálja magát a lehetőség, hogy a képzőművészettel való kapcsolódási pontokat felhasználjuk: pl. hogy egy személyt, egy várost, egy enteriört jól ismert műalkotások segítségével jelenítsünk meg.

Az irodalomoktatás terén az LO-k variálhatósága kaput nyit a különböző irodalomelméleti iskoláknak, lehetőséget ad a különféle szempontok érvényesítésére. Nem kell tehát kronologikusan oktatni a korszakokat, haladhatunk akár műnemek szerint, vagy a diákok életkori sajátosságainak, érdeklődési körének megfelelően, vagy válogathatunk projektmunkák szerint. A műfajelméleti megközelítés támogatandó hamarosan elkészítünk egy LO-sorozatot, amely az irodalmi műfajokat fogja bemutatni, ismertette a műfaji jellemzőket, példákon keresztül.

A nyelvről szóló elvont ismeretek és a magyar nyelv grammatikai szabályainak tanítása mellett egyre több olyan feladatot készítünk, amely segít a szókinccs fejlesztésében és a hatékony kommunikációban. A nyelven kívül más jelrendszerekre is tekintettel vagyunk: ezek fényében jobban érthető a nyelv működése. Tudatosan kitérünk a metakommunikáció elemeire, a kultúrák különbözőségeire, a mimetikus kultúrára, a nyelv zeneiségére és ritmusára. Megvizsgáljuk a szubkultúrák nyelvét, például a másodlagos szóbeliség jellemzőit.

## V. Az LO-k működése

Az interaktív feladatok jelenleg egységes fekete keretben nyílnak meg, a keret jeleníti meg mindazokat a funkciókat, amelyekre elvileg szükség lehet. Ezeket a lehetőségeket a keret jobb oldalán és a jobb alsó sarokban találjuk, ahol ikonok jelzik a funkciókat. Ezek közül csak az adott feladat megoldásához valóban szükséges ikonok aktívak. A feladat elindítása után egy szöveges box (egy felugró ablak) az instrukciót automatikusan megmutatja. Ha elolvastuk, és bezártuk, nekiállhatunk a feladatnak. Ha a feladat megoldása közben újra el akarjuk olvasni, akkor a keret jobb felső sarkában található, kérdőjel formájú ikonra kattintva az instrukciós bokszt megjeleníthetjük.

A keret jobb alsó sarkában találhatóak a kiértékelésre, az újratekzésre és a helyes válaszok megadására szolgáló gombok.

Egyes feladatok más-más módon jelzik a helyes és a helytelen megoldásokat.

- Vannak feladatok, ahol a részletes kiértékelést tartottuk célravezetőnek, ez folyamatos és automatikus kiértékelést jelent. Ebben az esetben azonnal látható lesz, hogy a megadott válasz helyes vagy helytelen.
- Más esetekben, több részfeladatból álló LO-k esetében szakaszonként nyújtunk értékelést.



- A feladat bármely pontján kérhető értékelés. Ehhez csak a kereten található, a pipajelel formázó ikonra kell kattintanunk. (Kivételes esetben, ha a pipa ikon nem aktív, ez a funkció éppen nem használható.)
- Összegző értékelést minden esetben, tipikusan a feladat végén adunk. Az interaktív feladatok összegző értékelése egyelőre két lehetőségre szorítkozik: ha minden kérdésre jó válasz érkezett, akkor a „Tökéletes megoldás, ügyes vagy!” üzenet és grafika jelenik meg; ha egy vagy több hiba történt, akkor a „Sajnos nem tökéletes, próbáld meg!” üzenetet látjuk.



Az értékelést mutató boxok áthelyezhetőek és bezárhatóak.

Módszertani megfontolásokból a feladatok megoldására szánt időt egyelőre nem korlátoztuk. Ugyancsak korlátlan számban újratekinthetőek a feladatok.

## V. Példák

Az alábbi interaktív feladat az 5. osztályos gyerekek számára készült: feleletválasztós teszt, ahol egy megadott szóhoz kell kiválasztani annak ellentétes jelentésű párját. A játékban főnevek, igék és melléknevek egyaránt előfordulnak. Minden esetben három lehetséges megoldást kínál fel a feladat, ezek közül csak egy a helyes válasz. A feladat grafikája játékos és dinamikus: egy gördeszkás fiút látunk, aki egy nehéz pályán halad előre, nyolc akadályon keresztül, de ugrás közben megakasztja a teszt egy-egy feladványa. Ugrása akkor lesz sikeres, ha helyesen választjuk ki a megadott szó ellentétes jelentésű párját. Ha ez nem sikerül, akkor a fiú nagyot esik, majd folytatja útját.

A feladat elérhetősége az interneten: [http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/2751\\_gordeszkas-ellentet](http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/2751_gordeszkas-ellentet)



Az alábbiakban egy másik népszerű, a 9. osztályos nyelvtan tananyaghoz kapcsolódó interaktív LO-t szeretnék bemutatni. A feladat célja a nem nyelvi kommunikáció lehetőségeinek és korlátainak megtapasztalása, a testtartás, a térközszabályozás jelentésének felismerése különféle kommunikációs helyzetekben. Segíti a testbeszéd tudatos dekódolását a hétköznapi kommunikációs helyzetekben és a tömegkommunikációban, valamint az üzenetek manipulatív

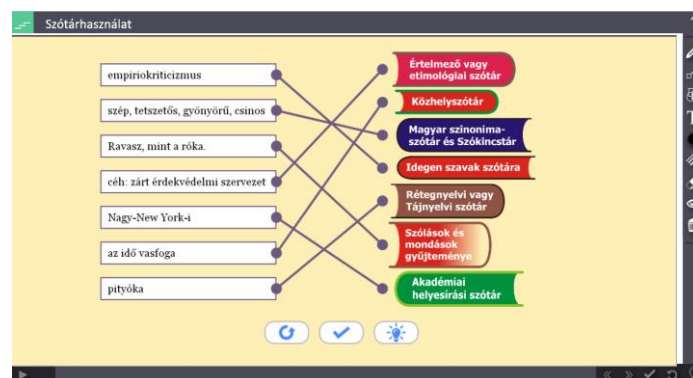
szándékának felismerését. A feladat megoldása során a diáknak le kell fordítania a testbeszéd által közölt üzenetet nyelvi üzenetvé.

A feladat elérhetősége az interneten: [http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/1458\\_a-testbeszed-2](http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/1458_a-testbeszed-2)



A következő feladat a 10. osztályos nyelvtan anyaghoz kapcsolódik, és az egynyelvű szótárak használatának előnyeit mutatja be a diákoknak. A bal oldalon hét példa látható, amelyeket egynyelvű szótárakból vettünk. A jobb oldalon különböző szótárak neve áll. A diáknak társítania kell az egynyelvű szótárakat a belőlük vett példákkal, ennek során megismeri és megkülönbözteti az egynyelvű szótárak funkcióit.

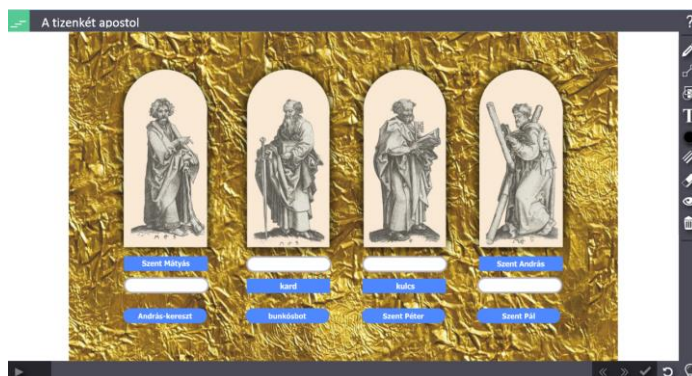
A feladat elérhetősége az interneten: [http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/1197\\_szotarhasznalat](http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/1197_szotarhasznalat)



Az alábbi feladat a 9. osztályos irodalomtankönyv Bibliával foglalkozó fejezetéhez kapcsolódik. Az apostolok kora reneszánsz rézmetszetek lapjain elevenednek meg. A diák feladata összepárosítani az apostolokat attribútumaikkal. A feladat három lapból áll – egyszerre csupán négy alakot látunk. A kiértékelés szakaszonként történik. A negyedik lapon a tizenkét apostol látható a helyes megoldással.

A feladat elérhetősége az interneten: [http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/2668\\_a-tizenket-apostol](http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/2668_a-tizenket-apostol)





Pár hete készült el egy interaktív feladat a 10. osztályos irodalom anyaghoz. Ezt a feladatot egy Kazinczy Ferencet ábrázoló festmény felhasználásával készítettük el. A feladatban megjelenített alaphelyzet: a nyelvújítás vezéréként Kazinczy új szavakat kreál. A diáknak a nyelvújítók logikáját kell felismernie, és ennek jegyében kell párosítania a régi és az új szavakat egymással. A feladat – reményünk szerint – játékos és humoros, és nyelvérzéklet is kíván. Kazinczy és környezetének ábrázolása éppannyira hiteles, mint amennyire mulatságos, hiszen a programozó az alak szemeit mozgásba hozta. A feladat minden indításnál más sorrendben mutatja be a szavakat, és részben más szavakra támaszkodik, így többszöri próbálkozás után is tartogat meglepetéseket.

A feladat elérhetősége az interneten: [http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/2469\\_a-nyelvujito-kazinczy](http://etananyag.ofi.hu/tananyagok/2469_a-nyelvujito-kazinczy)



## VI. A digitális oktatás további perspektívái

Robert Stam, az irodalmi művekből készült filmadaptációk tudósa egy helyütt a jövő filmadaptációiról beszél. Mindaz, amit mond, felfogható úgy is, mint a digitális irodalomoktatás előtt álló, mindezidáig kihasználatlan, részegítő perspektívák katalógusa: „...egy CD-Rom például könnyedén egymás mellé helyezhetné a *Szép remények* egy adott passzusának összes filmes adaptációját. Vagy egy átalakító program képes volna összegyűrné az összes színésznőt, akik Emma Bovary-t játszották, vagy segítené elképzelnünk egy más nemzetiségű színésznőt. A digitális környezetek a digitálisan előállított 'synthespian'-eken vagy 'vactor'-okon (t.i. virtuális aktorokon), 'avatar'-okon és 'cyberstar'-okon keresztül képessé tehetnek minket az interakcióra a szereplők átdolgozott verzióival. Egy irodalmi hős, mint Don Quijote, értelmes cselekvőként vihető be a cyber-térbe, és beprogramozható a viselkedésmódok egy adott repertoárjával (Don Quijote esetében azzal a hajlammal, hogy tulajdonítson mágikus vagy démonikus hatalmat ártalmatlan tárgyakkal),





és új körülmények közé helyezhető. Egy háromdimenziós szimuláció egy viktoriánus regény atmoszféráját nyújthatná, avagy a zsigereinkben éreztethetné velünk a szimbiotikus kapcsolatot a díszlet és a szereplő között Balzac *Goriot apó*-jában, illetve a bányász és a bányász között Zola *Germinál*-jában. A *Tavalay Marienbadban* cyber-útvesztős változata még egy labirintusszerű dimenziót tehetne hozzá a már amúgy is útvesztőszerű szöveghez. Összefüggéstelen *lexiák* közvetíthetnék a joyce-i 'tudatáramot'. A combray-i templomtoronyról szóló proust-i leírás kinesztétikus dinamizmusát a virtuális valóság és a néző mozgása fokozhatná. A virtuális valóság segítségével lehetséges volna, hogy a nézők 'belemerüljenek' Emma Bovary öngyilkosságának tapasztalatába, pontosan úgy, ahogy a néző-szereplők a *Strange Days (Furcsa napok)* című filmben behelyezkednek idegenek személyes traumáiba. Az *eltűnt idő nyomában* holodeck változata csalóka élményeket idézhetne elő, hogy közvetítse a megszállott féltékenységet. A multitrack filmhang képes volna közvetíteni a hangok és akcentusok heteroglossziáját Joyce *Ulysses*-ében. A tömegek mágikus megkettőzése, az elhunyt színészek 'feltámasztásának' digitális lehetősége szintén új lehetőségeket kínál, teszem azt, a 'mágikus realista' regények adaptációi számára."

Budapest, 2015. február 14.

Törőcsik Katalin

