

Az interaktivitás szerepei az idegen nyelv oktatásában

Pšenáková Ildikó¹, Godiš Tomáš², Štrbo Milan³

{¹ildiko.psenakova, ²tomas.godis, ³milan.strbo}@truni.sk

Trnavská univerzita v Trnave – Nagyszombati egyetem, Pedagógická fakulta – Pedagógiai Kar, Szlovákia

Absztrakt. Az új kommunikációs technológiák egyre fontosabb szerepet játszanak az idegen nyelv tanításában is. Az idegen nyelvek oktatásában nemcsak a tanítási és tanulási folyamat módszertana és megközelítése változott, hanem a tanár és a tanuló hagyományos szerepe is. A tanároknak igyekezniük kell, hogy az új eszközöket beilleszték saját pedagógiai eszköztárukba, így elérve, hogy a modern technikai eszközök használata hatékony legyen a tanítási folyamatban. Cikkünkben azt tárgyaljuk, hogy miként lehet kihasználni az interaktivitást az idegen nyelvek oktatásában.

Kulcsszavak: interaktivitás, oktatás, idegen nyelv, multimédia

1. Bevezetés

Az információ gyors terjedése, a folyamatosan fejlődő számítástechnika és az új műszaki találmányok korszaka radikálisan megváltoztatta az emberek életét. Manapság alig van már olyan emberi tevékenységi terület, amelyet ez a technológiai fejlődés nem érintene. Akár a gazdaság, a tudomány, a kommunikáció, az oktatás, a munka, a mindennapi élet vagy a hobbi – mindenhol olyan új technológiákat találunk, amelyek nemcsak hatékonyabbak és tökéletesítik az emberi tevékenységet, de mindenekelőtt megkönnyítik azt.

Számos terület, amely befolyásolta a technológiai fejlődést, magában foglalja az oktatási folyamatot is. Az új technológiák a tanítási módszereket is erősen megváltoztatták. Olyan médiumok kerültek be az oktatásba, mint a televízió, a videó, a számítógép, az interaktív tábla, az internet, a szociális hálózatok és természetesen a különféle tanulási és oktatási programok és alkalmazások, amelyek nemcsak modernizálják a tanítási órákat, hanem szemléletesebbé és érdekesebbé is teszik azokat.

Az új média lehetővé teszi a tantárgy tartalmának világosabb bemutatását, az autentikus és a valós helyzetek szimulálását, a tanulók aktív részvételét, az önálló tanulás előmozdítását, a gyengébb tanulók jobb támogatását és a motiváció növelését. Ezen kívül a média egy másik információforrást is kínál, ahol a tanuló viszonylag gyorsan és különösebb nehézségek nélkül hozzáférhet a kívánt információkhoz.

De az új média nemcsak előnyöket, hanem hátrányokat is hoz. Általuk helytelen információk is terjeszthetők, és a médiumok fokozott használata az osztályban negatívan befolyásolhatja a tanár és a tanuló közötti interakciót is. A veszélyek kiküszöbölése azonban a tanár feladata. [1]

Ma már a modern média és kommunikációs technológiák az oktatási folyamat állandó társaivá váltak. Ennek ellenére továbbra is vannak olyan tanárok, akik inkább a tradicionális oktatás formáját részesítik előnyben. Ennek különböző okai lehetnek, mint például az iskolák rossz technikai felszereltsége, de gyakoribb oka az, hogy a tanár médiaműveltsége kevés vagy egyáltalán nincs.

2. Média az idegen nyelv tanításában

Az 1950-es években az idegen nyelv oktatása a nyelvi ismereteket a nyelvtudás elé helyezte. A tanóra alapját a nyelvtani szerkezetek megtanulása és valamilyen kulturális vagy történelmi szövegek fordítása képezte. A kiejtési képzés csak a tanár kiejtésének utánozását jelentette. [2]

Az első elektronikus média megjelenésével világossá vált, hogy ezek jelentősen hozzájárulhatnak az idegennyelv-oktatásának sikeréhez is. Így a 20. század 40-es éveiben először az auditív a 60-as években pedig az audiovizuális módszer jelent meg. Mindkét módszer célja a korábban elhanyagolt idegen nyelven való beszéd és hallgatás készségeinek továbbfejlesztése és a kommunikációs készségek előmozdítása volt. Noha ezek a fogalmak jobb tanulási hatékonyságot eredményeztek, a nyelvtan és a frontális oktatás továbbra is fontos szerepet játszott. A felhasznált anyagok didaktikai videók vagy hangfelvételek voltak (mesék, dalok, versek...). Ezek a módszerek azonban jelentősen hozzájárultak a kiejtés javításához. [2]

Az 1970-es években megváltoztak a társadalmi körülmények, amelyek befolyásolták az oktatást is és létrejött egy új didaktikai koncepció a kommunikatív didaktika, amely a tanulót helyezi az tanóra középpontjába. A kommunikációs módszer már nem a tananyag, hanem a tanulón, mint az oktatási folyamat tárgyán alapul. A tanulási folyamatban a tanulót partnerként kell értelmezni. [2] A tanár nem csupán információforrás, hanem asszisztens, aki segíti a tanulót a tartalom megértésében. Már nem dominál a frontális tanítás, hanem a kommunikációs oktatás formái, mint például a párbeszéd gyakorlatok, csoportmunka, együttműködési munka (nyelvi feladatok közös megoldása) vagy egyéni és projektmunka. A tanítás középpontjában a kommunikatív struktúrák és maga a kommunikáció áll, bár a nyelvtani struktúrák fontosak, de nem dominálnak az osztályban. Minden készség (beszéd, hallgatás, olvasás és írás) ugyanazt a jelentőséget kapja. A kommunikációs didaktika lehetővé teszi az új média (videó, számítógépes technológia, oktatási programok és interaktív oktatási szoftverek) teljes integrálását az osztályba, ezáltal az osztályteremi oktatás érdekesebbé és hatékonyabbá válik.

A média, amelyet a 70-es években használtak az osztályban (rádió vagy videó), az idegen nyelv oktatásának ma is szerves része. A számítógépes technológia gyors fejlődése azonban az ezredforduló körül új oktatási lehetőségeket hozott létre. A közösségi hálózatok, multimédiás oktatási programok és interaktív alkalmazások egyre inkább beilleszkednek a tanítási folyamatba, és befolyásolják az oktatási módszereket és gyakorlatokat. [3]

Ismert tény, hogy a multimédia több egyedi média (szöveg, hang, animáció, videó) rendszerbe történő integrálásával jön létre. Tiřáková szlovák didaktikus hangsúlyozza, hogy a multimédiás médiumoknak a nyelvtanításban történő alkalmazása manapság sokkal hatékonyabban közvetíti az oktatás tartalmát, mint egyetlen médium, mivel a tanuló több érzéke egyidejűleg stimulálódik, miközben a tanítási tartalom érthetőbb. Jellemző példa egy számítógépes program, amely egyidejűleg szöveget, képet, beszélgetést, videót vagy klipet kombinál. [3] Véleményünk szerint a számítógépet univerzális multimédiás közegnek tekinthetjük, amely minden médiaformát egyesít.

Nyilvánvaló, hogy az új oktatási módszerek új kompetenciákat igényelnek a tanároktól. A médiakompetencia azonban nem csak azt jelenti, hogy a tanár tudja használni a számítógépet és az interaktív táblát, vagy megfelelő információt tud találni a weboldalakon, hanem azt is, hogy ezeket a médiákat módszertanilag helyes és hatékony módon tudja használni az osztályban. A média kompetencia tartalma folyamatosan bővül – mindig újabb és újabb programok jelennek meg, ezért az oktatók ismereteinek is folyamatosan bővülniük kell. [4]

Ma már nem elég, hogy a tanár a kész oktató programokat vagy alkalmazásokat mechanikusan integrálja a tanórákba, hanem előnyre válik, ha aktívan és kreatívan készít új, személyre szabott programokat is, amelyek megfelelnek a tanulók igényeinek. A tanároknak ezért szükséges aktívan részt venni saját tanítási és tanulási programok és alkalmazások elkészítésében. [5]

Úgy tűnhet, hogy a nyelvtanítás történelmében a különböző módszerek divatszerűen változnak. Egy korábbi letűnt módszer, vagy annak elemei időről-időre visszatérnek. Ezek a változások a társadalom változásának, illetve a nyelvtudással kapcsolatos társadalmi elvárások változásának köszönhetőek. Egy új nyelvtanítási módszer nem kizárólag a szakma belső változásainak következtében jön létre, hanem sokkal inkább annak következményeként, ahogy a nyelvtanítás-nyelvtanulás világa reflektál a társadalmi, politikai, pénzügyi, oktatáspolitikai, tudományfejlesztési kihívásokra. [6]

Lehet nincs messze az az idő, amikor a hagyományos papíralapú munkafüzetek, feladatgyűjtemények, szótárak, könyvek kora lejár. Helyükre a 21. századi igényeknek megfelelő interaktív könyvek lépnek, amelyek nemcsak olvasható-írható feladatokat nyújtanak, hanem különböző képi és hanghatásokkal, sőt, akár háromdimenziós grafikákkal jeleníthetik meg az iskolai tananyagot. Ezek az alkalmazások sokkal életszerűbbé és élvezetesebbé tennék a tanulást, ezáltal hatékonyabbak is lehetnének, mint a hagyományos taneszközök.

3. Az interaktivitás szerepei az oktatásban

Az interaktív elemek használatát az elektronikus didaktikus tananyagban a számítógép és a felhasználó között létező interakció teszi lehetővé. Ha a multimédiás tananyagot egészítjük ki interaktív elemekkel, akkor az egyes multimédiális elemeket is irányítani lehet, mint a tanár, mint a diák oldaláról. Gondolunk itt a hang be- és kikapcsolására, szimuláció, animáció vagy videó indítására stb.

Az interaktív tananyagok és alkalmazások a tanítási folyamatban azonnali hatékonyságot ösztönözhetnek, mivel figyelmeztethetik a diákokat az esetleges hibákra és lehetőséget adnak azok javítására is. A diákok azonnali visszacsatolást kaphatnak arról is, hogy jól vagy rosszul oldották meg a feladatot, helyesen válaszoltak-e a kérdésekre, szükség esetén igénybe vehetik a felajánlott segítséget és az azonnali végeredmény megjelenése csökkenti a stresszt, amely az eredményre várással jár, és meggyorsítja a tanár munkáját is.

Az interaktivitás lényegéből kifolyólag különböző interaktív elemeket lehet az oktatásban felhasználni. Ha a tanár hatékonyan szeretné ezeket alkalmazni, ismernie kellene a lehetséges szerepeiket. Tiňáková [3] és saját tapasztalataink alapján, következőképpen foglaltuk össze az interaktív alkalmazások, tananyagok funkcióit.

- *Bemutató funkció:* a tanár multimédiás prezentáció segítségével mutatja be a tananyagot, amely világosabb és érthetőbb módon közvetíti a tartalmat a tanulók felé. A prezentációba interaktív elemekként linkeket épít be és így a tartalmat különféle információforrásokkal (enciklopédiák, cikkek, weboldalak) kapcsolja össze;
- *Motivációs funkció:* az interaktív multimédiás programok, alkalmazások érdekesebbé teszik a tanórát, tükrözik a tanulók érdekeit, és motiváló hatással vannak rájuk; A tanár a tananyag motiváló hatását, beépített gazdag képgalériával és bőséges tananyagforrásokkal is fokozhatja. [7]
- *Kommunikatív funkció:* az interaktív multimédiás programok lehetővé teszik a kétirányú egyéni (video beszélgetés) vagy csoportos (videokonferencia) kommunikációt;
- *Individualizációs funkció:* oktatási program segítségével különböző nehézségi szintű gyakorlatokat vagy feladatokat, különböző munkaidővel rendelhetünk különböző tanulókhoz - az egyéni igényeknek megfelelően;
- *Szimulációs szerep:* interaktív alkalmazás segítségével a diáknak olyan valós helyzeteket lehet teremteni (szimulálni), amelyekkel szembesülhet a jövőben. Így megtanulhatja, hogyan kell helyesen viselkedni egy konkrét helyzetben, és hogyan tudja szó szerint megoldani a megadott problémát (pl. hívja a rendőrséget és magyarázza el a bűncselekményt, vonatjegyek telefonos foglalása, áruk online áruházból történő megrendelése...);

- *Autonóm tanulás:* az interaktív elemek lehetővé teszik a diák számára, hogy eldöntse, melyik feladatot kívánja előbb megoldani, otthoni munka esetében azt is, hogy mikor és mennyi időt szentel ezek kidolgozására, azt is eldöntheti, hogy megoldjon önként valamilyen gyakorlatot, vagy csak a kötelezőket, vagyis ő vállalja a felelősséget a tanulás előrehaladásáért;
- *Ismétlési funkció:* a programok és alkalmazások lehetővé teszik a megszerzett tudás és készségek ismétlését vagy gyakorlását nem csak az órák során, hanem a tanulók egyéni felkészítésének részeként is (az oktatási intézményen kívül);
- *Ellenőrzési funkció:* a tanulási folyamat ellenőrzésére interaktív tesztek használhatók. Ha online oldják a diákok a feladatokat, akkor a tanár gyors visszajelzést kaphat a tanulók ismereteiről, tudásáról és a tananyag hasznosságáról.

Még ha tanulmányunkban az idegen nyelv oktatására próbáltunk is összpontosítani, a felsoroltak alapján szinte nyilvánvaló, hogy ezek a szerepek, funkciók nemcsak az idegen nyelv oktatására érvényesek, hanem más tantárgyakban is érvényesülhetnek.

4. Interaktív feladatok

A nyelvtanítás módszertana annyira összetett, hogy szinte lehetetlen megjelölni egy olyan módszert, amely univerzális, elméletileg következetes és annyira hiteles, hogy minden kontextusban használható. [7]

Ma a pedagógiai kutatások azt támasztják alá, hogy a személyre szabott oktatásnak, a saját ütemben haladásnak fontos szerepe van a hatékony tanulásban, és ez különösen érvényes az idegen nyelv tanulására is. Az interaktív tananyagok használata sokszor megoldhatja ennek az igénynek a kielégítését, mivel a diák átveheti az oktatási-tanulási folyamat irányítását. Saját igényei szerint haladhat a tananyagban, visszaléphet, vagy továbbléphet a következő részre, és annyi időt tölt el egy feladaton, amennyire szüksége van. A tanulási útvonalat a diák aktuális tudása is befolyásolhatja, mert az alkalmazás nem is engedi tovább, amíg a köztes kérdéseket nem tudja helyesen megválaszolni. [8]

A leendő pedagógus hallgatóinkat bevonjuk az interaktív tananyagok, tesztek, feladatok tervezésébe, így nemcsak az idegen nyelvi kompetenciájuk fejlődik, hanem az informatikai készségeik is. Erre az informatika tanórákon van lehetőség. Ezért az is fontos, hogy az informatika tanárnak is meglegyen legalább az alap nyelvtudása a megfelelő idegen nyelvből. Ebben is megnyilvánulnak az interdiszciplináris kapcsolatok. A leendő nyelvtanárok így tapasztalhatják, hogy szükségük van nem kevés informatikai tudásra is ahhoz, hogy modern tanárokká váljanak.

A következő néhány példán szeretnénk bemutatni, hogyan lehet az informatika órán olyan feladatokat megoldani a leendő nyelvtanárokkal, amelyek az idegen nyelv oktatását teszik érdekesebbé. A példákban elsősorban az ellenőrzés lehetőségére mutatunk néhány ötletet, de ezeket nem csak tesztelésre lehet használni, hanem a tanórákra való felkészüléshez is. A feladatokat a Hot Potatoes programcsomag segítségével pedagógus hallgatóinkkal együttműködve hoztuk létre.

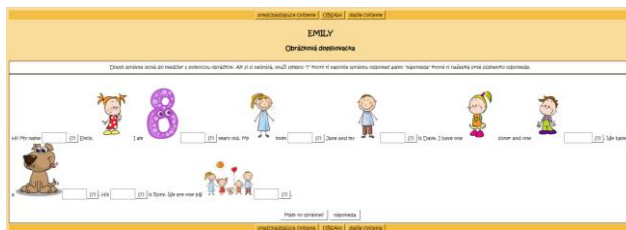
A következőkben bemutatott feladattípusok angol és német nyelvből készültek, de kiválóan átülthetők bármely másik nyelv tanítására is.

4.1. Feladatok angolnyelvtanításhoz

Az általános iskolák alsó tagozatos tanulói (4. osztály) számára készült feladat (Készítette: Darina Šramčíková, 1. évf., 2017). A címlapon (lásd 1. ábra) megjelennek a feladatok, amelyekből tetszőlegesen is választhat a tanuló, vagy sorban oldja meg őket. Az első feladat – EMILY (lásd 2. ábra), amelyben az üres szövegmezőkbe kell beírni a mellettük levő kép angol megnevezését. A feladatot tanulásra és tesztelésre is használhatjuk.



1. ábra: A feladat címlapja



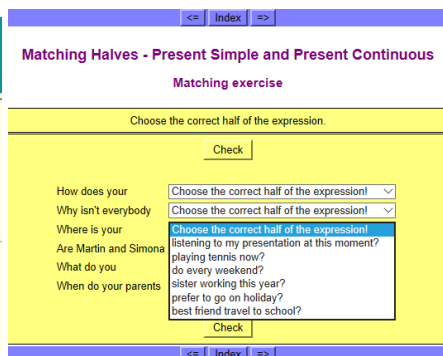
2. ábra: EMILY - képes kitöltő

Idősebb korosztály számára készült feladat (lásd 3. ábra), amelyben a megadott szavakat kell kategorizálni típusuk szerint. Ez a feladat egy egyszerű választékválasztó tesztnek felel meg. (Készítette: Tatiana Tisovčíková, 1. évf., 2016).

A következő feladatban (lásd 4. ábra) a diáknak kell kiválasztania a mondat helyes folytatását a felsoroltak közül. (Készítette: Pavol Kadlec, távutas hallgató, 2019).



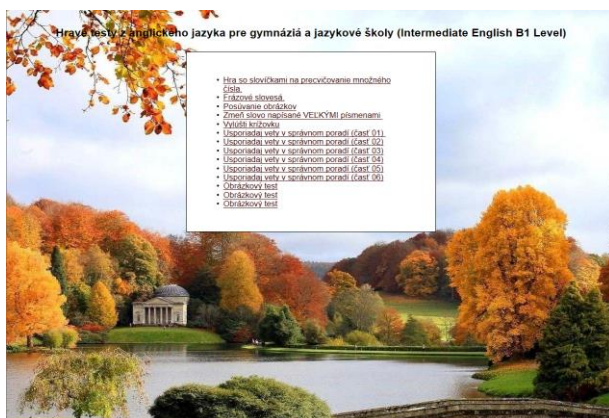
3. ábra: Teszt



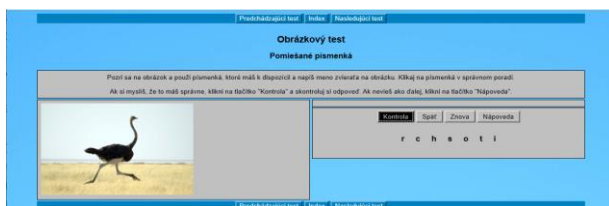
4. ábra: Fejezd be a mondatot

Gimnáziumok és nyelvviskolák számára készült a következő feladat csomag. Megoldásukhoz más középszintű angol tudásra van szükség. A jó eredmény eléréséhez a diáknak a címlapon (lásd 5. ábra) látható 14 feladatot kell helyesen megoldania. A megoldások sorrendje választható.

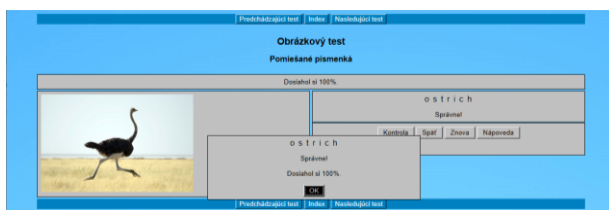
Érdekesek a képes feladatok, ahol a kép alapján a megadott betűkből kell összerakni a képen látható állat nevét (lásd 6. ábra). A feladat megoldása után megjelenik a válasz értékelése és az elért eredmény százalékosan kifejezve (lásd 7. ábra). (Készítette: Roman Langer, távutas hallgató, 2018)



5. ábra: A címoldal



6. ábra: A megoldásra váró feladat



7. ábra: A megoldás az értékeléssel

4.2. Feladatok németnyelvoktatáshoz

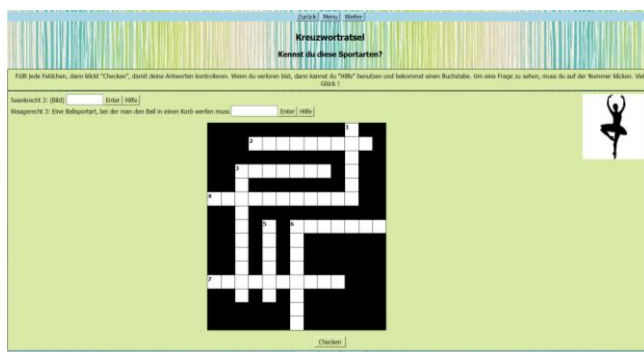
Hasonló példákat tudunk bemutatni németnyelvoktatáshoz is. Ebben a feladatban az üres szövegmezőkbe kell beírni a melléknévmegződések (lásd 8. ábra). A kérdőjellel segítséget lehet kérni, amelynek tartalmát természetesen a készítő, aki leggyakrabban maga a tanár, határozza meg.



8. ábra: Töltsd ki

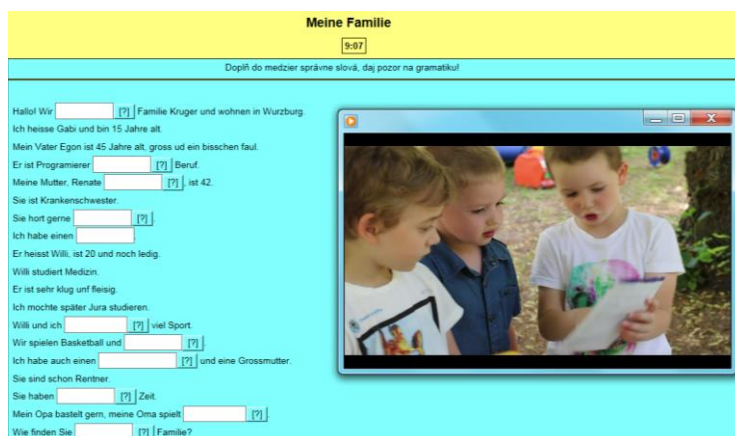
A diákok nagyon kedvelik a keresztretjvényes feladatokat. A válaszokat a kérdés mellé a szövegmezőbe kell kitölteni és a program automatikusan megjeleníti a keresztretjvény cellába a szavakat

(lásd 9. ábra). A kérdésekbe képeket és hangokat is be lehet illeszteni. (Mindkét feladatot készítette: Lucia Šteingrová, 2.évf., 2016)



9. ábra: Keresztrejtvény

Végül még egy lehetőséget mutatunk be az interaktív elemek alkalmazására. A feladatban a látott, hallott videó felvétel alapján kell a diákoknak kitölteniük a hiányzó szavakat. A feladat nehézségi fokát az is emeli, hogy időre kell teljesíteni (lásd 10. ábra).



10. ábra: Interaktív feladat (Készítette: csoport munka)

5. Befejezés

Ma már nemcsak az informatika tanárnak, hanem minden pedagógusnak értenie kellene az infokommunikációs eszközök használatához, mert olyan lehetőségeket kínálnak, amelyek nagyban növelik az oktatás hatékonyságát. [8]

Az új kommunikációs technológiák egyre fontosabb szerepet töltenek be az idegen nyelv tanításában is. Lehetővé teszik olyan új módszerek kifejlesztését, amelyek nemcsak a tanórákat individualizálják, hanem gyakorlatiasabbá és realisztikusabbá teszik azokat.

A tanórák egyre digitálisabbá válnak – meggyőződésünk, hogy a nyelvoktatás jövője a modern kommunikációs eszközök és a számítógépes oktatási módszerek és gyakorlatok fokozott használatában rejlik. Ha okosan használjuk ezeket az eszközöket az eredmény biztosan nem fog elmaradni.

A mai tanítás középpontjában a diák a tanítási folyamat aktív tagjaként szerepel, a tanár inkább tervező és menedzser, aki a speciális készségeken kívül infókommunikációs, mediális kompetenciával is rendelkezik. Az egyetemek és az oktatási intézmények feladata, hogy ezt a kompetenciát átadják a jövőbeli tanároknak.

Köszönetnyilvánítás

A tanulmány megjelenését a KEGA 015TTU-4/2018: „Interaktivita v elektronických didaktických aplikáciách.” (Interaktivitás az elektronikus didaktikai alkalmazásokban) című projekt támogatta.

Irodalom

1. Pšenáková, I.: Kapitoly z mediálnej výchovy. Nitra: UKF, (2010)
2. B. Wiezorek: *Die wichtigsten Methoden des Fremdsprachunterrichts* (2019)
<http://www.zsozimek.wodip.opole.pl/german/artykuly/methoden.htm> (utoljára megtekintve: 2019.7.1.)
3. K. Tiňáková: *Využívání komunikačních technologií ve vzdělávání* (2007)
https://www.mtf.stuba.sk/buxus/docs/internetovy_casopis/2007/2/tinakova1.pdf (utoljára megtekintve: 2019.10.20.)
4. I. Pšenáková, O. Hegedús: *Interactivity in educational materials for language training*. In: Módszertani közlöny, 7 (2017) 1.Újvidéki Egyetem, Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar, Szabadka (2017) 219-228.
5. I. Pšenáková: *Interactive applications in the work of teachers*. In: XXIXth Didmatech 2016. Budapest: Eötvös Loránd University in Budapest – Faculty of Informatics,(2016) 92-100.
6. Bárdos, J.: Élő nyelvtanítás-történet, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest (2005)
7. I. Pšenáková, A. Kelemen: *Az interaktív tábla a magyar nyelvtan oktatásában*. In: Ildikó Pšenáková, Orsolya Hegedús (ed.): Tudomány az oktatásért – Oktatás a tudományért. Nitra: UKF (2011) 201-205.
8. I. Pšenáková, V. Heizlerné Bakonyi, Z. Illés: *Interaktivitás az informatika tanításában*. In: InfoDidact 2018. Budapest: Webdidaktika Alapítvány (2018). 177-185.