

# Anyanyelvi kifejezőkészség fejlesztését segítő applikációk alkalmazása a pedagógiai tevékenységben (2. rész)

Szöveg: **Dr. Szili Katalin**, adjunktus, MATE Kaposvári Campus, Neveléstudományi Intézet; pedagógus, Kaposvári Bárczi Gusztáv Módszertani Központ

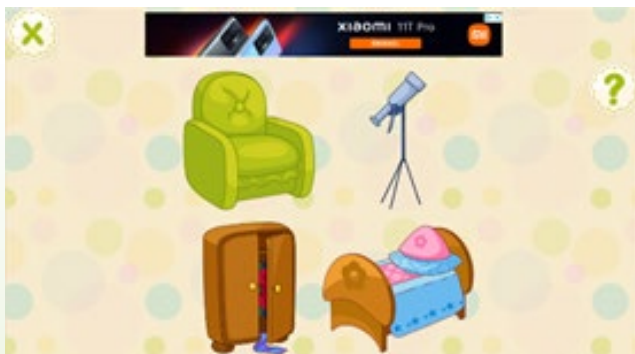
## Kakukktojás

Elérhetőség: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hedgehogacademy.notliketheotherslite>



31. ábra: Kakukktojás játék logója

A Kakukktojás játék (31. ábra) a kisgyermek (3–8 év) szókincsfejlesztésére alkalmas játék, melynek segítségével a főfogalmak gyakorolhatóak. Az alkalmazás fejleszti a mentális lexikont, a logikai következtetést. Az alkalmazás 13 kategóriában gyakoroltat a gyerekekkel: játékok, evőeszközök/edények, szerszámok, ruhadarabok, iskolai felszerelés, virágok, gombák, gyümölcsök, zöldségek, édességek, emlősök, madarak, rovarok és tengeri élőlények.



32. ábra: Bútorok

A játék során mindig négy tárgykép jelenik meg a képernyőn (32. ábra), melyből 3 darab egy kategóriába tartozik, a 4. kép a kakukktojás, amit ki kell választani.

Jelen esetben a fotel, a szekrény és az ágy egy főfogalom alá tartozik, ami a bútorok, s a kakukktojás a távcső.



33. ábra: Visszacsatolás

A visszajelzés helyes megoldás esetében egy vizuális effekt (24. ábra), melyet egy géphangeffekt is kísér. Helytelen megoldás esetén csak egy hangeffekt hallható, vizuális visszacsatolás nem történik.



34. ábra: Egy-egy játékegység utáni jutalomképrészlet

Egy játékegység 3 rejtvényből áll, mely után láthatóvá válik egy 4x3 letakart kockából álló kép egy-egy egysége. (34. ábra) Egy játék 12 egységből, azaz 36 feladatból áll. A teljes megoldás után lesz látható a kép.

Az applikáció 6 képet tartalmaz, tehát a gyerekek 6x36 feladvánnyal találkozhatnak összesen. Az applikáció megjegyzi, hogy meddig jutott a gyermek a feladatmegoldásban, így bármikor onnan folytatható a játék, ahol azelőtt abbahagytuk.

Összefoglalva (5. táblázat):

- A játék grafikája megfelelő, igényes, figyelemfelkeltő.
- A letöltés után internetkapcsolat nem szükséges a működéshez.
- A játékban eltöltött idő 5–10 perc.
- A játék teljesen ingyenes, azonban reklámot és zenét is tartalmaz. A zene a kezdőoldalon a hangszóró-ikonra kattintva lekapcsolható, azonban a reklámok folyamatosan jelen vannak a képernyő felső középső részén, és néhány másodpercig tartó teljes képernyő formájában is.

5. táblázat: Kakuktkojás összefoglalása

szempont	megvalósulás
1. életkor	3–8 év
2. fejlesztési terület	szókincs (hiperonima), logikai készség
3. változatosság	életkornak megfelelő; 12 feladatsor – 3 feladat
4. idő	5–10 perc
5. hozzáférhetőség	nem szükséges internet
6. figyelemelterelés	reklám (kis méretű és teljes képernyőre kiterjedő időkorlátos), zene kikapcsolható

## Beszédkészség fejlesztése

Elérhetőség: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hedgehogacademy.sequencesfree>



35. ábra: A Beszédkészség fejlesztése applikáció logója

A *Beszédkészség fejlesztése* című applikáció (35. ábra) az óvodás korosztály részére készült, de kiválóan alkalmazható az általános iskola első évfolyamain is. Fejleszti a verbális kifejezőkészséget, kiemelten a szókincset, a mondat- és szövegalkotást, az ok-okozati összefüggések meglátását, a szerialitást, valamint előkészíti az általános iskolás tanulók fogalmazási készségét. A játék lényege: „Mesélj el egy történetet!”



36. ábra: Kezdőképernyő

A kezdőképernyőn (36. ábra) lehetőségünk van kiválasztani a nyelvet, lekapcsolni a háttérben szóló zenét, valamint a hangot, elolvashatjuk az adatvédelmi szabályzatot, ajánlást kapunk a stúdió többi játékával kapcsolatban, s egyszeri 1290 Ft összeg befizetésével eltüntethetők a képernyő közepén állandóan jelenlevő, s a teljes képernyőre kiterjedő néhány másodperces reklámok.



37. ábra: Feladatnehézség beállítása



38. ábra: Könnyű szintű feladvány és visszajelzés





A játék elindítása után három szinten lehet a feladatneheztséget beállítani (36. ábra): (1) Könnyű (37. ábra) – négy darab egyszerű képből álló sorozat (pl.: almaevés, sütiévés, fészeképítés) (2) Normál (38. ábra) – szintén négy képből álló sorozat, de már egy egyszerű történetre kell ráismerni (pl.: karácsonyfadíszítés, házépítés) (3) Nehéz (38. ábra) – öt-hat képből álló bonyolultabb történet felismerése a cél, ok-okozati összefüggések és/vagy időbeli kapcsolatok felismerésével (pl.: telefonálás miatt sütemény odaégetése).



39. ábra: Normál és nehéz szintű feladvány

A játék első feladata, hogy a látott képeket megfelelő sorrendbe kell állítani. Amennyiben ez helyesen megvalósul, vizuális és akusztikus visszacsatolást kapnak a gyermekek (37. ábra), amennyiben a megoldás helytelen, auditív effekt hallható. A helyes képsorozat felállítás után van lehetőség a történet elmesélésére, vagy kisiskolások esetében a fogalmazás megírására. Mindhárom nehézségi szinten 10 képsorozat található, így összesen 30 történet megalkotására van lehetősége az alkalmazást használónak.

Összefoglalva (6. táblázat):

- A játék grafikája megfelelő, igényes, figyelemfelkeltő.
- A letöltés után internetkapcsolat nem szükséges a működéshez.
- A játékban eltöltött idő 5–20 perc.
- A játék teljesen ingyenes, azonban reklámot és zenét is tartalmaz. A zene a kezdőoldalon a hangszóró ikonra kattintva lekapcsolható, azonban a reklámok csak fizetés után távolíthatóak el a programból.

6. táblázat: Beszédkészség fejlesztése összefoglalás

szempont	megvalósulás
1. életkor	4–8 év + kisiskolás kor: fogalmazás tanítása
2. fejlesztési terület	szókincs, mondatalkotás, logikai készség
3. változatosság	életkornak megfelelő; 3 nehézségi fokozat; 30 képsorozat
4. idő	5–20 perc
5. hozzáférhetőség	nem szükséges internet
6. figyelemelterelés	reklám (kis méretű és teljes képernyőre kiterjedő időkorlátos), zene kikapcsolható

## FunEasyLearn

Elérhetőség: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funeasylearn.languages>



40. ábra: A FunEasyLearn applikáció logója

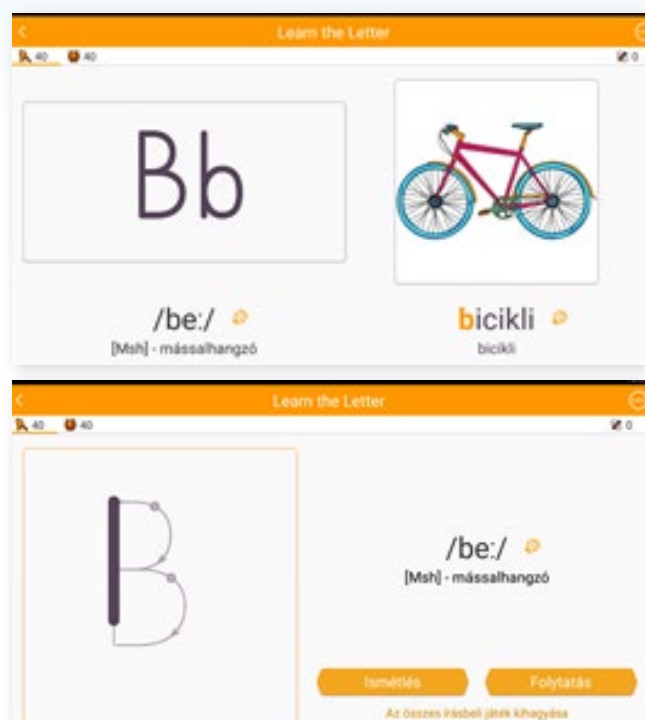
A *FunEasyLearn* applikáció (40. ábra) eredetileg idegennyelv-tanulásra szolgál, de az anyanyelvi verbális kifejezőkészség fejlesztésére is alkalmas. A program segítségével gyakorolható az abc betűinek vázolása, a betű-hang kapcsolat kialakítása, a hanganalízis, fejleszthető a szókincs, a mondatalkotás, valamint az olvasási és helyesírási készség is.



41. ábra: Területválasztás

A kezdőképernyőn (41. ábra) kiválasztható, hogy milyen területtel szeretnénk foglalkozni: (1) Ábécé, (2) Szavak, (3) Mondatok. Az ábécé területén 10 betű (a-tól é-ig)

gyakorlása ingyenes, a szavak és a mondatok egységben pedig korlátozva vannak az elérhető tartalmak, melyek bővítéséért fizetni kell. Több opció közül lehet választani, havi 1.667 Ft-tól 47.000 Ft-ig (utóbbi már a teljes csomag állandó használatát jelenti). A teljes program 6000 szót tartalmaz 10 szintre bontva, 200 kategóriában (pl.: család, szerelem és barátság, divat, egészség, vásárlás) és 350 kifejezést, gyakori mondat szerkezeteket, melyek a mindennapos beszélgetésekhez, utazásokhoz tartoznak 7 szinten és 120 témában (pl.: egészség, utazás, étterem, időjárás, szolgáltatások).



42. ábra: Betűk tanulása

A betűk tanuláskor (42. ábra) a nagy és kis nyomtatott betűk írását tanulhatja meg a program felhasználója. A betűk vizuális megjelenítésével egy időben a tisztán ejtett hang is hallható, így a hang-betű kapcsolat kiépítése segíti a kezdő olvasót. Minden betűhöz hívókép is tartozik, valamint a nyomtatott betű írása is gyakorolható. A program automatikusan újratanítja a betűk alakítását, ha abban a felhasználó hibázik. Ezzel az egységgel a nyomtatott betű(k) vonalvezetésének írása gyakorolható, mely a diszgráfias tanulóknak nagy segítséget adhat.



43. ábra: Feladatválasztás

A szavak tanulása során a kiválasztott kategóriában – jelen esetben a család – meghatározható, hogy milyen típusú feladatot szeretnénk megoldani. (43. ábra) A könyv piktogramot választva az adott témakörhöz tartozó szavakkal lehet megismerkedni, azaz megnyílik a szótár. (44. ábra)



44. ábra: Szótár, szavak gyakorlása

A szavak tanulását színes képek, szókép és a szó hangos kiejtése segíti. A képernyőn még látható a szó fonetikai lejegyzése is, valamint a szófaja és a hozzá tartozó ragozási forma. A képernyő jobb oldalán lehetőség van az automatikus léptetésre is. A képeken mindig az az elem látható színesen, amelyhez tartozó szót tanulja/gyakorolja a felhasználó.



45. ábra: Feleletválasztás

A kéz piktogram (43. ábra) a szótárban gyakorolt szavak felismerését, kiválasztást tartalmazó, egyszerű feleletválasztásos feladat. (45. ábra) A színesen ábrázolt képrészletet kell kiválasztania a feladatmegoldónak két lehetőség közül. Helyes megoldás esetében zöld színű lesz a szókép háttere és hallható lesz a szó, helytelen válaszadáskor piros színűvé változik a háttér.



46. ábra: Feleletválasztás, hallott szó alapján

A következő feladattípus (könyv ikontól kezdve jobbra haladva a 3 piktogram; 43. ábra) szintén egy feleletválasztós feladattípus, ahol a hallott szót kell felismerni 4 elemből. (46. ábra) Helyes válasz esetében a kép zöld színű lesz, és megjelenik a szó írott képe. Hibás választáskor a kép(ek) piros színűvé változnak.



47. ábra: Írott szó azonosítása

A negyedik feladattípus (43. ábra; nagyító, negyedik piktogram) az írott szó azonosítása. (47. ábra) A képernyőn megjelenő szó elolvasása után ki kell választani az adott szóhoz tartozó képet. Helyes megoldás után szintén hallható a szó, valamint zöld színűvé változik a kép, tévesztéskor piros lesz a kép.



48. ábra: Írásgyakorlás

Az ötödik feladat (43. ábra; ceruza és lap, ötödik piktogram) a már megtanult szavak írását gyakoroltatja. A szóból egy vagy több betű hiányzik, s azokat kell a megadott tizenkét betűből kiválasztani. Helyes választáskor a kiválasztott betű zöld színűvé változik, hibázáskor a már megszokott módon piros színnel jelölik a tévesztett betűt. Többszöri hibázás esetén egy ujj segít a helyes megoldás megtalálásában. Amennyi-

ben az összes hiányzó betűt sikerült beírni, a program felolvassa a szót. A narancssárga csuprot megérintve (a szókép és a 12 betű között, 48. ábra) megkapjuk a helyes megoldást.

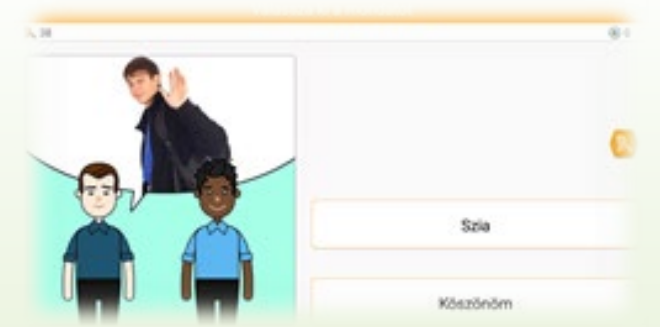
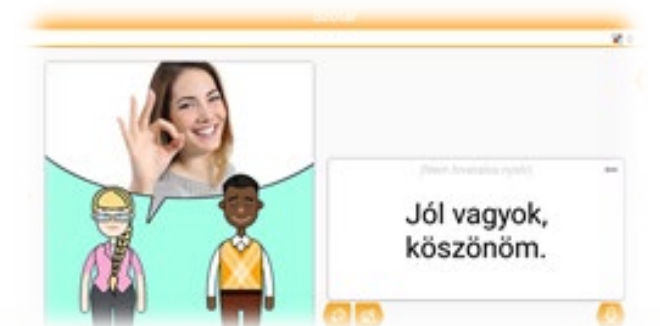
A hatodik feladattípus (43. ábra; fülhallgató és ceruza, hatodik piktogram) a „Hallgassa meg és írja le!” feladat, azaz a hallott szót kell leírni az előző feladatban már megismert tizenkét betűt tartalmazó billentyűzet segítségével. A szófelismerést segíti a már ismert kép.

A hetedik feladat (43. ábra, 7. piktogram) pedig az eddig bemutatott feladattípusokat összegzi. Egy feladatsorban több típusú feladványt lehet gyakorolni.

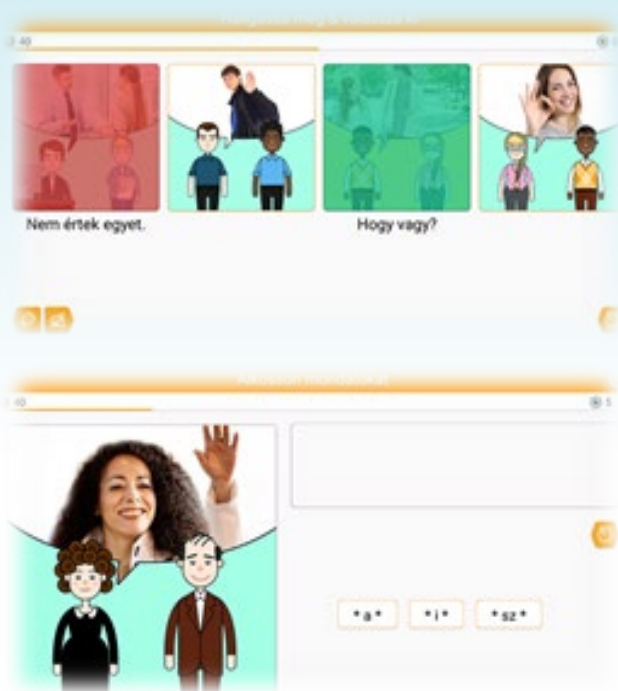


49. ábra: Mondatok, kategória választás

Az alkalmazás harmadik nagy területe a kifejezések, állandósult szó szerkezetek, mondatok gyakorlása, melynek struktúrája, felépítése, feladattípusai meg-egyeznek az előző, szavak területével foglalkozó egység-vel. Elsőként itt is ki kell választani azt a kategóriát, amelyet tanulni, gyakorolni szeretne a felhasználó. (49. ábra) Majd ugyanazokat a lehetőségeket kínálja fel a program, mint az előbbieken. (50. ábra)







50. ábra: Mondatok gyakorlása, feladattípusok

Összefoglalva (7. táblázat):

- Az alkalmazás grafikája megfelelő, igényes, figyelemfelkeltő.
- A letöltés után internetkapcsolat nem szükséges a működéshez.
- A feladatmegoldásban eltöltött idő 5–20 perc.
- Az applikáció részben ingyenes, reklámokat, zenét, figyelemelterelést nem tartalmaz.

7. táblázat: A FunEasyLearn összefoglalása

szempont	megvalósulás
1. életkor	6–99 év
2. fejlesztési terület	fonológiai tudatosság: hangbetű analízis; szókinccs, mondatalkotás, olvasás, helyesírás
3. változatosság	életkornak megfelelő; abc, szavak, mondatok; 20 téma – 120 altéma
4. idő	10–30 perc
5. hozzáférhetőség	nem szükséges internet
6. figyelemelterelés	nincs

## Visual Reading® – Speciális pedagógia

Elérhetőség: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.normex.visualreadingenginapp&hl=hu&gl=US>



51. ábra: Visual Reading® applikáció logója

A Visual Reading® applikációt (51. ábra) kimondottan a sajátos nevelési igényű gyermekek/felnőttek számára készítették, a beszédmegértés, a fonológiai tudatosság, a szókinccs, a nyelvi kreativitás, az olvasás és a helyesírás fejlesztése céljából. A programszerkesztők a következő célpopulációt határozták meg: pervazív fejlődési zavar, autizmus spektrumzavar, hallási fogyatékos, agyi bénulás, értelmi akadályozottság, diszfázia, dislexia, afázia – sérülés utáni állapot, sérült kommunikációs készség általánosságban, Asperger-szindróma, Down-szindróma, ADD, ADHD és specifikus tanulási nehézségek. Az alkalmazás csak részben ingyenes, ami azt jelenti, hogy mindegyik feladattípusból egy-egy érhető el, a teljes verziót és a leckébe rendezési funkciót meg kell vásárolni. A vásárlásra két lehetőséget kínál: otthoni és iskolai használat, ennek függvényében változik az ár. Az otthoni verzió 2 gyermek fejlesztését biztosítja egy készüléken havi 1790 Ft-ért, vagy évi 8590 Ft-ért. Az iskolai verziót 1 évre lehet megvásárolni 30.999 Ft-ért 2 eszközre, 62.999 Ft-ért pedig 10 gépre.



52. ábra: Oktatási helyzet kiválasztása

Az alkalmazás elindítása után lehetőségünk van kiválasztani, hogy milyen oktatási helyzetben szeretnénk azt használni. (52. ábra) Három kategóriából választhatunk: (1) Pedagógia – idegen nyelv tanítása nem fogyatékos gyermekek részére, (2) Gyógypedagógia – fogyatékos gyermek verbális képességeinek, beszédér-

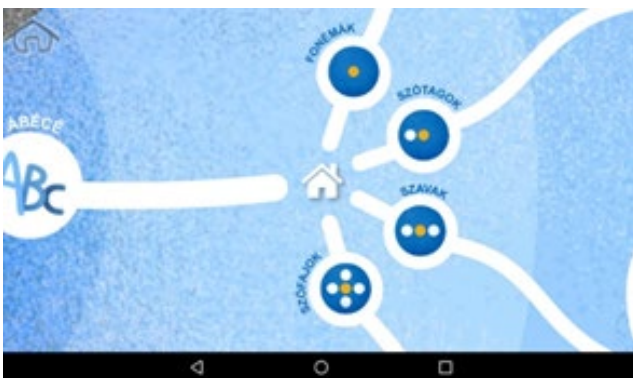


tésének, olvasásának javítása, (3) Óvodapedagógia – olvasás előkészítése nem fogyatékos gyermekek részére. Jelen esetben a gyógypedagógiai opciót mutatjuk be.



53. ábra: Tananyag kiválasztása

A program elindítása után kiválasztható, hogy milyen tananyaggal szeretnénk foglalkozni, pl.: Ábécé, növények, állatok, otthon/ház részei, testrészek, orvosi rendelő. (53. ábra)



54. ábra: Ábécé kategória

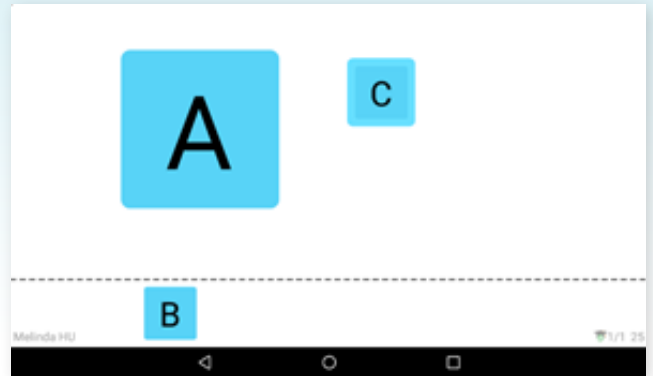
Amennyiben az ábécé kategóriát választjuk, eldönthetjük, hogy a fonémák, a szótagok, a szavak szintjén vagy már szófajokkal szeretnénk gyakorolni. (54. ábra) Minden választott alkategória további 5–9 feladatra osztódik, amiket szintén mi választhatunk ki. Demóverzióban egy feladatsor érhető el.



55. ábra: A, B, C betűk tanulása

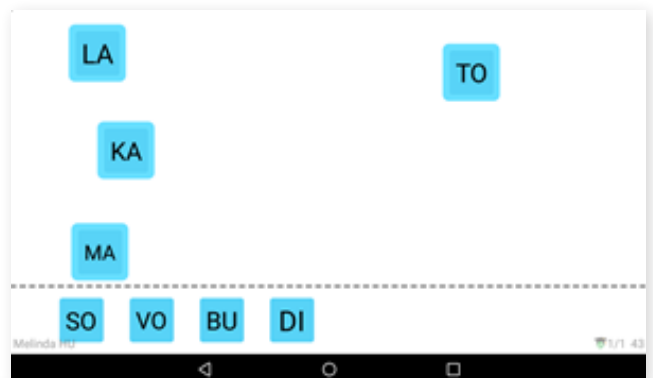
Jelen esetben az Ábécé főkategória, Fonémák alkategória első feladatsorát választottuk. (54. ábra) Itt három betű gyakorlását segíti az alkalmazás. A feladat meg-

oldása után a program javaslatot tesz egy sárga nyíllal a folytatásra, de ezt nem kötelező betartani, járhatjuk a saját utunkat.



56. ábra: A feladat működése, betűk szintje

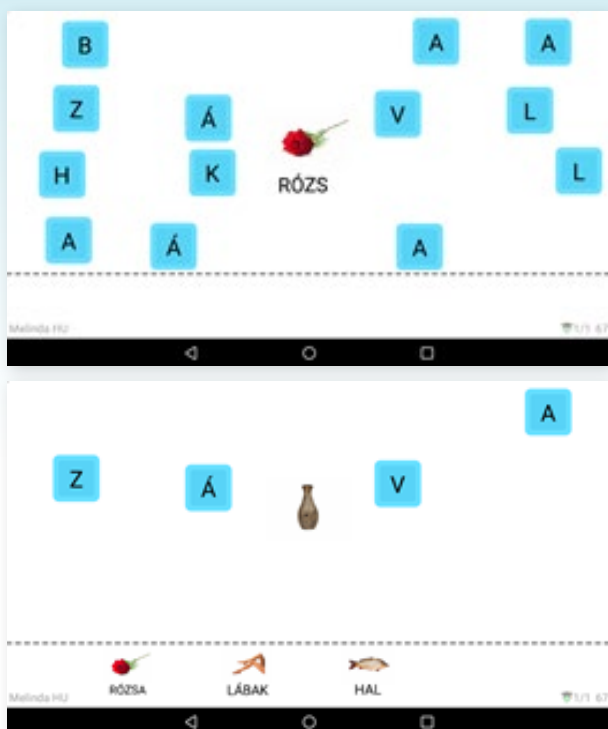
A konkrét feladat a három betű megtanulása. (56. ábra) Egy tetszőleges elemet megérintve a képernyő felső részéről a szaggatott vonal alatti területre vándorol a kép, s közben a program megnevezi azt, azaz kiejti a betűhöz tartozó hangot. Sajnos a mássalhangzók után hallható a kiejtést segítő magánhangzó is. Amennyiben mindegyik elemet megismertük, egy következő monitorképen ki kell választani az a betűt, amelyiknek a hangját halljuk. Helyes választáskor a betű a szaggatott vonal alá kerül, rossz válasz esetén egy várakozni tilos tábla jelenik meg a képernyőn. Több helyes válasz után 1-2 másodpercre megjelenik egy-egy vidám rajz jutalomként. Ami a program különlegessége, hogy minden helyes válasz után megváltozik a még választható elemek helye a képernyőn.



57. ábra: Szótagok szintje

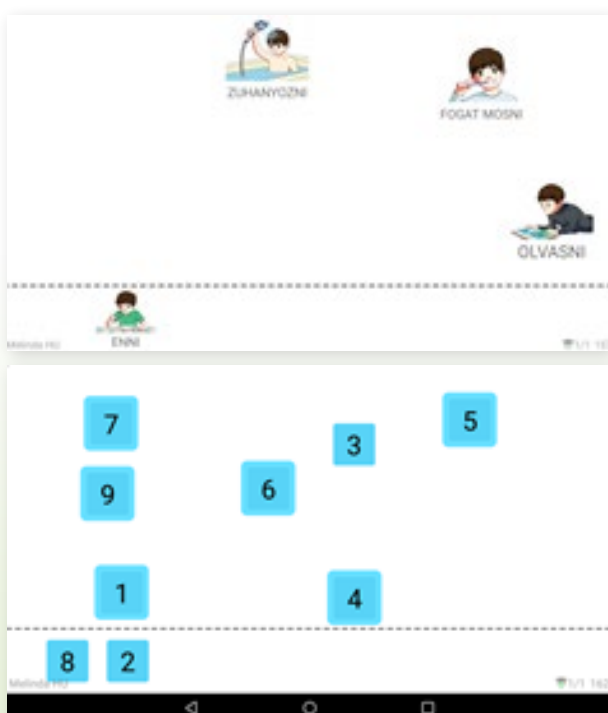
A szótagok alkategória választása esetén is ugyanez a program működése. A feladat minden elemét érintés után felolvassa a program. (57. ábra)

A szavak alkategória kiválasztásakor mindig 4-4 szó szintézisét gyakorolhatjuk. (58. ábra) A képernyő közepén látható az első kép, melynek nevét hangoztatva halljuk, s az adott hanghoz tartozó betűt kell kiválasztani a betűhalmazból. Jelen esetben az első kép a rózsza, melynek első három betűjét már sikeresen megoldottuk, s amennyiben az utolsó hangot is a hangoztatás után kiválasztjuk, a kép a szaggatott vonal alá kerül. Ezután következik a másik három kép hasonló megoldása (lábak, hal, váza).



58. ábra: Szószintézis

Az igék és a számnevek tanulása a következő választási lehetőség. (59. ábra) A cselekvések bemutatása animált képekkel valósul meg, azaz amikor a gyermek kiválaszt egy képet – pl. olvasni – a megérintés után a kisfiú lapozza a könyvet, majd a program megnevezi a cselekvést. A szóképek állandóan látható, az igék esetében főnévi igenéveket tanulhatnak a felhasználók, toldalékolás nélkül. A számok tanulása (1-től 99-ig) szintén tetszőleges sorrendben történik, a módszer az előző feladatokkal megegyezik.



59. ábra: Igék és számnevek



60. ábra: Szókincsbővítés

A szóképek bővítésére számos kategóriát és alkategóriát kínál a program. (60. ábra) Kiemelkedő, hogy nemcsak a leggyakrabban használt szavakat jeleníti meg, hanem tartalmaz viszonylag ritkán használt kifejezéseket is. A feladat megoldásának menete szintén megegyezik az előzőekben bemutatottakkal.



61. ábra: Idő gyakorlása

Amit kiemelkedőnek tartok, hogy külön foglalkozik az idő gyakorlásával, (61. ábra) azaz az analóg órák felismerésével, a pontos idő meghatározásával.

A program (amennyiben előfizetéssel rendelkezünk) lehetőséget biztosít önálló leckék összeállítására, amelyek többször is megismételhetők, valamint állítani lehet a szótárak tartalmán is.

Összefoglalva (8. táblázat):

- Az alkalmazás grafikája megfelelő, igényes, figyelemfelkeltő.
- A letöltés után internetkapcsolat nem szükséges a működéshez.
- A feladatmegoldásban eltöltött idő 5–20 perc.
- Az applikáció részben ingyenes, reklámokat, zenét, figyelemelterelést nem tartalmaz.

8. táblázat: A Visual Reading® összefoglalása

szempont	megvalósulás
1. életkor	8–99 év
2. fejlesztési terület	beszédértés, fonológiai tudatosság, szóképek, nyelvi kreativitás, olvasás, helyesírás
3. változatosság	életkornak megfelelő
4. idő	10–30 perc
5. hozzáférhetőség	nem szükséges internet
6. figyelemelterelés	nincs