

# **SZAKDOLGOZAT**

**Krasznai-Kormányos Ilona**  
**óvodapedagógus**

**Kaposvár**  
**2023**



**Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem**  
**Kaposvári Campus**  
**Óvodapedagógus Szak**

**Mesés modernizáció**  
**IKT-eszközök használata az óvodapedagógiai gyakorlatban**

**Belső konzulens:** Dr. Domonkos Áron  
Adjunktus

**Készítette:** Krasznai-Kormányos Ilona  
WLBQC5  
levelező tagozat

**Intézet/Tanszék:** Neveléstudományi Intézet/  
Pedagógiai Tanszék

**Kaposvár**  
**2023**

## NYILATKOZAT

Alulírott Krasznai-Kormányos Ilona, a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem, Kaposvári Campus, óvodapedagógus szak nappali/levelező\* tagozat végzős hallgatója nyilatkozom, hogy a dolgozat saját munkám, melynek elkészítése során a felhasznált irodalmat korrekt módon, a jogi és etikai szabályok betartásával kezeltem. Hozzájárulok ahhoz, hogy Záródolgozatom/Szakdolgozatom/Diplomadolgozatom egyoldalas összefoglalója felkerüljön az Egyetem honlapjára és hogy a digitális verzióban (pdf formátumban) leadott dolgozatom elérhető legyen a témát vezető Tanszéken/Intézetben, illetve az Egyetem központi nyilvántartásában, a jogi és etikai szabályok teljes körű betartása mellett.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem\*

Kelt: Kaposvár, 2023 év április hó 29 nap

  
Hallgató

## NYILATKOZAT

A dolgozat készítőjének konzulense nyilatkozom arról, hogy a Záródolgozatot/Szakdolgozatot/Diplomadolgozatot áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A Záródolgozatot/Szakdolgozatot/Diplomadolgozatot záróvizsgán történő védésre javaslom / nem javaslom\*.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem\*

Kelt: Kaposvár, év 2023. hó, 29. nap

  
Belső konzulens

\*Kérjük a megfelelőt aláhúzni

## A SZAKDOLGOZAT TARTALMI KIVONATA

### *Mesés modernizáció*

### *IKT-eszközök használata az óvodapedagógiai gyakorlatban*

**Krasznai-Kormányos Ilona**

Óvodapedagógus, alapképzés , levelező tagozat

Neveléstudományi Tanszék

*Belső témavezető:* Dr. Domonkos Áron , Adjunktus, Magyar Agrár és Élettudományi Egyetem, Kaposvári Campus

Szakedolgozatom célja az IKT-eszközök helyes felhasználásának és a mese létjogosultságának tisztázása volt. Ehhez az eredményhez a mese téma részletesebb elemzésén keresztül, a mai modern világ vizsgálódásain át jutottam el. Néhány témában kitekintést tettem: az interaktív mese jótékony hatásaira, az IKT-eszközök felhasználásának jó megvalósításaira óvodás korúak körében, valamint a digitális történetmesélésre, mint új pedagógiai módszerre. Mesélési módszerek közül bemutattam a hangos mesét, a digitális mesét, és az interaktív mesét. A mai társadalmi, szociális és pedagógiai hatásokon keresztül jutottam el a kritikai pedagógiához, a decentralizáció, és a játékosítás fogalmaihoz. Amikor ide értem felmerült bennem az a kérdés, hogy a pedagógus kompetencia erősítésére, az infokommunikációs és digitális eszközök gyakorlatba való beépítésére van-e lehetőség? Ismereteik naprakészek-e, illetve gondolkodásmódjuk nyitott-e az új világ vívmányaira? Milyen az intézmény felszereltsége, elérhetőek-e egyáltalán az eszközök? Ahol rendelkezésre áll az infrastruktúra, ott használják-e a mindennapos gyakorlat során? Ezt követően a digitális eszközök alkalmazására és az IKT-eszközök jó megvalósítására vonatkozó módszereket vázoltam fel. Végül a digitális történetmeséléssel kapcsolatos ismereteimet fejtettem ki. Kutatómunkámat a kérdőívre adott válaszok elemzésével zártam. A generációk tanulmányozása során megállapítottam, hogy a digitális tudást – a gyakori és elérhető eszközhasználat – nagyban segíti az IKT-eszközök felszereltsége, azonban az ennek kapcsán érzékelhető csekély erőforrások ezt nem támogatják.

## Tartalomjegyzék

|                                                                                 |           |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.Bevezetés</b>                                                              | <b>6</b>  |
| 1.1. Témaválasztás indoklása.....                                               | 6         |
| 1.2. Problémafelvetés.....                                                      | 6         |
| 1.3. Kutatási kérdések, célkitűzés megfogalmazása.....                          | 7         |
| 1.4. A dolgozat logikai felépítésének bemutatása.....                           | 8         |
| <b>2. Elméleti megalapozás, a témával kapcsolatos szakirodalom feldolgozása</b> | <b>9</b>  |
| 2.1. Mese.....                                                                  | 9         |
| 2.1.1. Mese részei, felépítése, mesefajták.....                                 | 9         |
| 2.1.2. Mesemondók és írók.....                                                  | 11        |
| 2.1.3. Mesék, mesegyűjtemények.....                                             | 12        |
| 2.1.4. A mai mese.....                                                          | 13        |
| 2.1.5. A mese hatása.....                                                       | 13        |
| 2.2. Mesélési módszerek, eszközök.....                                          | 15        |
| 2.2.1. Hangos mese.....                                                         | 15        |
| 2.2.2. Digitális vagy elektronikus mese.....                                    | 16        |
| 2.2.3. Interaktív mese.....                                                     | 17        |
| 2.3. Modern világ.....                                                          | 19        |
| 2.3.1. IKT-eszközök, jó megvalósítás.....                                       | 21        |
| 2.3.2. Digitális történetmesélés.....                                           | 28        |
| 2.3.2.1. A projektmódszer és a digitális történetmesélés kapcsolata..           | 31        |
| <b>3. Vizsgálati anyag és módszerek</b>                                         | <b>32</b> |
| 3.1. Kutatói kérdések.....                                                      | 32        |
| 3.2. A választott vizsgálati módszer, kutatási eszköz.....                      | 33        |
| 3.3. A vizsgálat eredményeinek bemutatása.....                                  | 34        |
| 3.3.1. Az adatok elemzése.....                                                  | 34        |
| 3.3.2. A kutatás jelentősége, összegzés.....                                    | 37        |
| <b>4. Összefoglalás</b>                                                         | <b>39</b> |
| <b>5. Linkgyűjtemény</b>                                                        | <b>40</b> |
| <b>6. Ábrajegyzék</b>                                                           | <b>40</b> |
| <b>7. Felhasznált irodalom</b>                                                  | <b>41</b> |
| <b>8. Mellékletek</b>                                                           | <b>44</b> |
| 8.1 Kérdőív.....                                                                | 44        |

## 1. BEVEZETÉS

### 1.1 Témaválasztás indoklása

Szülőként és óvodapedagógusként is nagyon érdekel a mese. A témaválasztáskor arra gondoltam, olyan területről könnyebben írok majd, amivel teljesen tudok azonosulni, ezért volt ez a kiindulópont. Kutatásom közben aztán néhány területre külön is kitekintettem. Ilyenek voltak a: mai társadalom helyzete, a kritikai pedagógia, a mese kulcs szerepe az óvodai nevelésben, illetve a digitális eszköz-használat pozitív alkalmazása. Írásom célja a következő idézetben fejeződik ki legnyilvánvalóbban: „Hídat csak úgy verhetek a mában, ha a múltat a jövővel összekötöm. Megszülettem, tehát Híd vagyok – ez biztos! Fájón kifeszítve, – gondokkal meghintve, hogy az Élet e rövid szakaszon rajtam a sorsommal – áthaladjon.”<sup>1</sup>

### 1.2. Problémafelvetés

Mivel jómagam is „Y”-generációsaknak számítok, már saját tapasztalataim által is belátom, hogy az egyhangú frontális oktatás a hallgatók többségénél kedvezőtlen hatást ér el. Az információs társadalomban az autonóm, problémaalapú tanulás, a gamifikáció sokkal motiválóbban hat. A generációelméletek megismerése után már nem is akarom elkülöníteni azokat, hiszen mindegy, hány évesek vagyunk – a különbség a digitális ismeretek megszerzésén és alkalmazásán áll vagy bukik. Erre sok minden lehet hatással: a társadalmi rétegek, az anyagi helyzet, a pedagógiai munka kapcsán elérhető vagy kötelezően ajánlott felhasználás, a tömegnorma. A mai alfa-generációs gyerekek pedig a digitális világban szocializálódnak, az okoseszközök használata a háztartásokban egyre nagyobb méreteket ölt. A kisgyermekkor idegrendszer még fejletlen, a fejlődés folyamatára nagyon nagy hatást gyakorolnak ezek az eszközök, de a mértékletesség az odafordulás nagyban segíti a pozitív irány felé való elmozdulást. Sok segítő szoftver illetve applikáció is a piacon van már, amelyek kifejezetten a gyógypedagógiai fejlesztésre szoruló gyermekeket segítik a mindennapokban: például a DATA

---

<sup>1</sup> Fachet Magdolna: Tettenérés (részlet) Horváth Magdolna cikkében idézi: 2012. február 29. URL: <https://www.koloknet.hu/csalad/csaladi-szerepek/nagyszulo/hid-a-generaciok-kozott/> [2023. 04. 27.]

digitális napirendi kártya szoftver, az autizmussal élőknek.<sup>2</sup> Lénárd András<sup>3</sup> az ELTE TÓK stratégiai ügyekért felelős dékánhelyettese szerint a gyermekeket a digitális kultúrában is nagyon fontos fejleszteni már kisiskolás kortól, hogy a későbbiekben felmerülő problémákat meg tudják majd oldani, erre a kódolást és a padlórobotok alkalmazását ajánlja figyelmünkbe. Ezeknek vannak olyan eszközei is, amelyek biztonsággal alkalmazhatóak óvodában is.

### 1.3. Kutatási kérdések, célkitűzés megfogalmazása

Prensky szerint a mai gyerekek – óvodástól a felsőoktatásig – az egész életüket úgy élik le, hogy digitális eszközök, virtuális világ veszi körül őket. Gyors információáradathoz szoktak, és nincs türelmük a mai oktatáshoz és a lépésről lépésre módszerekhez. „Mindig, amikor iskolába megyek, ki kell kapcsolnom,” panaszkodik egy középiskolás.” Nagyon jó hírű egyetemre mentem, ahol minden tanár az MIT-ről jött,” mondja egy korábbi diák. ” De nem csináltak mást, csak a könyvet olvasták fel. Otthagytam az iskolát.”<sup>4</sup>

Kutatásom során meg szeretném ismerni a már használatban lévő jó gyakorlatokat. A kérdőívek kiértékelését követően a következő kérdésekre kívánok válaszokat kapni az óvodában dolgozóktól:

- ❖ Milyen az intézmény felszereltsége, elérhetőek-e egyáltalán az eszközök?
- ❖ Ahol rendelkezésre áll az infrastruktúra, ott használják-e a mindennapos gyakorlat során?
- ❖ A pedagógusok ismeretei naprakészek-e, illetve gondolkodásmódjuk nyitott-e az új világ vívmányaira?
- ❖ A pedagógus kompetencia erősítésére az infokommunikációs és digitális eszközök gyakorlatba való beépítésére elérhetőek-e továbbképzések/tanfolyamok, vagy autodidakta módon jutottak ismereteik fokára a megkérdezettek?

---

<sup>2</sup> A napirendi kártyák keretet adnak, segítenek a gyerekeknek, biztonságban érzik magukat azáltal, hogy tudják mi következik és hol tart a nap. Ezen a linken tekinthető meg miről is van szó, bővebben. URL: <https://data.aosz.hu/mi-a-data/> [2023.05.01.]

<sup>3</sup> Lénárd András Tamás: Tevékenységközpontú, folyamatos visszajelzésekre épülő és a gyerekeket állandó sikerélményhez juttató módszertanra van szükségünk” – interjú. In: Moderniskola.hu 2022. URL: <https://moderniskola.hu/2022/04/tevekenysegkozpontu-folyamatos-visszajelzesekre-epulo-es-a-gyerekeket-allando-sikerelmenyhez-juttato-modszer-tanra-van-szuksegunk-interju/> [2023. 05. 01.]

<sup>4</sup> Prensky Marc: Digitális bennszülöttek, digitális bevándorlók. 2001. Forrás: On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5. 2001. október), Fordította: Kovács Emese, 3. p.

#### **1.4. A dolgozat logikai felépítésének bemutatása**

A mesét röviden kívánom bemutatni, mint ma is elengedhetetlen képviselőjét a gyermeki személyiség fejlesztésének. Ezután vázoló fel a helyzetet, mely indokoltá teszi számunkra az új módszerek és eszközök gyakorlatának megismerését. Majd bemutatom a kutatásom alatt megismert új pedagógiai szemléletmódot és módszereket. IKT-eszközökkel és digitális alkalmazásokkal végzett jó gyakorlatokat vázoló fel. Kitérek a digitális történetmesélés módszertani jellemzőire. Végül a kérdőív kiértékelésének összegzésével rávilágítok a mai magyarországi helyzetre.



## 2. ELMÉLETI MEGALAPOZÁS, A TÉMÁVAL KAPCSOLATOS SZAKIRODALOM FELDOLGOZÁSA

### 2.1. Mese

#### 2.1.1. A mese részei, felépítése, mesefajták

A kisgyermek minden ismeretét, a meséből meríti: a születéstől a halálig, a szerelmen át. Esztétikai és erkölcsi érzéke is ezáltal fejlődik, megismeri mi a jó, a rossz, szép vagy csúnya. A mese szájhagyomány útján, – a nép ajkán – terjed, csodás és hihetetlen történetekkel tarkítva; elbeszélés főleg prózai vagy ritkábban verses alkotás. Petrolay Margit tanulmányaiban rávilágít arra, hogy ennél is többet jelent.<sup>5</sup> A mese az írójának és hallgatójának is csodálatos érzéseket adhat, mert – bár már nem hisz benne – elrepül a képzelet világába, ahol tündérek, sárkányok vagy ördögök veszik körül, és elbűvöli mindennek az esztétikája. Mindezt a mese-elemek, a mesei cselekmény, a mesei szerkezet és a mese nyelve alakítja. Bár a mese világában minden megtörténhet, mégis a rend jellemző erre a szerkezetre a legjobban; jól átgondolt, egymásra épülő, az előbbiből következő lépések követik végig a történeteket, mely így nem éri váratlanul a hallgatót. A mesemotívumok rendkívül sokfélék, de van néhány, ami általánosan jellemző ezekre az írásokra. Ezek az alpmotívumok; a hármas szám: három feladatot kell megoldani, három kérdés, három kívánság, három király. Tapasztaltam ezt még a 7-es számmal is: 7 testvér, 7 királyságon át, 3 vagy 7 fejű sárkány...stb. Az ellentét is alpmotívum: a jó és rossz illetve a bátor és a gyáva vagy a hű és áruló között. Ilyen még a fokozás, a párhuzam, a szimmetria, drámai sztereotip helyzetek, vagy a cselekményben a jellegzetesen váltakozó sikerek és kudarcok. Sok más jellemzője is van a mesének, mint a csodálatos hatalommal felruházott emberek, mesebeli lények vagy bűvös tárgyak, gyorsan pergő cselekmény, mesebeli tájak. Az öröm, az álom, a kívánság, az anyai szeretet és az állatok nagyon különböző motívumokat adnak a történeteknek. Többféle műfajt foglal magában: népmesét, verses mesét, klasszikus meséket. A kisgyermek először az egyszerű állatmesékkel barátkozik meg, majd a tündérmesék világában, a varázsmesékben merül el. Későbbi gyermekévekre már a csekély csodás elemet tartalmazó anekdotikus vagy novellisztikus mesékre tér át. A nem sok érdeklődést kiváltó

---

<sup>5</sup> Petrolay Margit: Tanulmányok meséről, gyermekirodalomról. [h.n.], Fapadoskönyv.hu Kft. 2013.

úgynevezett tanító vagy erkölcsjavító mesék egyre inkább kiszorulnak a meseirodalomból. A csali mese és a bolond mese, népköltészeti modellen alapulnak. Az utolsó kategória pedig a nonszensz-mesék, mely azokat az alkotásokat tartalmazza, amelyek az előbbi kategóriákba nem sorolhatóak. A mese szerkezetét az állandó fordulatok adják, mint a jól ismert mondat: „Szerencséd, hogy Öreganyádnak szólítottál!” Feszültséget mindig a két ellentétes erő küzdelmében: a jó és a rossz, az együgyű és az okos, a szegény és a gazdag, a szép és a csúf, a bátor és a gyáva, vagy két ellenséges isteni hatalom küzdelmében élhetünk át. Az emberre oly jellemző pozitív szemlélet segíti a győztest ebben a vetélkedésben. Léteznek olyan országok a mesékben, ahol az esztendő csak három napból vagy egy hónapból áll. A mese esztétikájának gyakran a keretet adja a kezdő illetve záróformula, ami lehet előre meghatározott szöveg vagy a mesemondó által használt saját alkotás. Az általunk is ismert mesekezdet: „Egyszer volt hol nem volt”, vagy a „Hol volt hol nem volt, még az Óperenciás tengeren is túl”.

### 2.1.2. Mesemondók és írók

Napjaink kiváló mesélői: Fábián Éva, Dóra Áron vagy Agócs Gergely, akiket a Hagyományok Házában gyakran hallhatunk. Meséik egy csodautazásra visznek, előadásukra jellemző a mesei párbeszéd, a mesei szereplő, a mesei csoda, mesei-tárgy, epizód, helyzet és tér. Az ismétlődő dalbetétek (testzajjal: például csettintés, vagy énekkel, hangszerrel), a közös énektanulás, kérdés-válasz a hallgatókkal. Érzékelhető előadásukban, hogy a népmese nem egy állandósult forma, hanem az élő beszéd szabályai, a mesemondó személyisége és a közönség elvárásai alakítják. Fábián Évát idézve: „Nannyám falujába...madarkák...disznyócskák...” „A végibe a kidőlt bedőlt kemence szélibe....mesebolha, elugraszthatom – Ki kéri? Betehetem a zsebedbe?” Mesezárása gyakran ilyenféle: „Ez így vót, mese vót, ez tiszta igaz vót!...Az másszon fel a hiszem fára...Három liba gége, itt a mese vége!” Meséjén észrevehető az óvónői múlt. Mesemondás közben is a lényével tanít, nevel, sugárzik belőle a gyerekek felé áradó szeretetet. Mikor elkezdi a Nagyanyótól a mesét közben újraírja mindig a történetet a külső zavaró hatásokat – olykor a gyerekeket is – beleszővi meséjébe. Ízesen, székelyesen beszél és énekel, hangszeres játékkal (Tilinkó) is tarkítja a történeteket. Dóra Áron is nagyon magával ragadóan tud előadni. Vitézesen mesél és beszél. Gyakori mesei fordulat történeteiben: „Faggyút szartak, avval világítottak.” Fontos, hogy a hallgatóság figyelmét fenntartsuk a mese alatt, én azt vettem észre miközben figyeltem Őt, hogy az ilyen bátor, kikerekített mondatokat leginkább akkor alkalmazza, ha lankad a közönség érdeklődése.

### 2.1.3. Mesék, mesegyűjtemények

Az első nagy mesegyűjtemények, Indiában jöttek létre, az akkori motívumokat a Bibliában is megtalálhatjuk<sup>6</sup>. Az arab és indiai mesekincsben gazdag *Ezeregy éjszaka meséi* nagy hatással voltak az európai mesékre. Először a Grimm testvérek gyűjtöttek meséket, melyeket legszorgalmasabb és legjobb mesemondónk, – Dr. Nógrády László így írja – Benedek Elek dolgozott át. Őt említik még a népmesék leghivatottabb, legkiválóbb feldolgozójának. Sokat köszönhet neki a magyar ifjúság, nagy érzéssel veszi ki a népmeséből ami gyereknek nem való, de a népmese eredeti mivoltát meghagyja. Értékes munkája az öt kötetes *Magyar mese-és mondavilág*. Az *Athenaeum* mesekönyvtára néven kiadott mesekönyvei sok állatmesét, tündérmesét, regét és mondát dolgozott fel. Értékes népmese kötete is *Magyar népmesék és mondák* címmel, amely apróbbaknak való mese és mondafeldolgozásokat tartalmaz. A „sikerültebb” alkotók és műveik még: Egri György: *Igaz is nem is*; Geguss Ida: *Az én meséskönyvem*; Gyarmathy Zsigáné: *Erdélyország Tündérszágai*; Halász Ignác: *Legszebb mesék*; Herczeg Ferenc: *Mesék*; Hermann Ottóné: *Csitt-csatt-Pittypalatty*; Jókai Mór: *Meséskönyv*; Móricz Zsigmond: *Boldog világ* (állatmesék); Pósa Lajosné: *Ispilangi ispilang*; Radó Antal: *Magyar gyermek-és népmesék*; Mikszáth Kálmán: *Tündérliget*; Sebők Zsigmond: *A legszebb mesék és Tarkamesék*.

Két ókori gyermekmese-írónk: Aisopus Kr.e a IV. században élt, rabszolga volt. A hagyomány a mese Atyjának tartja. Magyar fordítója: Pesti Gábor és Heltai Gáspár. A másik meseíró: Phaedrus, az állatmesék világának alkotója. Magyar képviselői: Péczely József, Vitkovics Mihály, Czuczor Gergely, Greguss Ágoston. A legkiválóbb akkori mesemondó tehetség: Fáy András. A világ legnagyobb gyermek-mese költője: Hans Christian Andersen dán költő. Első magyar fordítását Szendrey Júlia írta meg. Jellemző rá, hogy egyszerű, letisztult de érzékeny gyönyörű mesei tájakra visz, műveiben sok színnel tarkított, virágos mezők várnak ránk. Nincs direkt pedagógiai cél, mégis mély tanulsággal rendelkeznek meséi: *A rút kis kacsa*, *A harang*, *Az árnyék*, *A császár ruhái*.

A mondákat tekintve két hatalmas alkotás az *Ilías* és *Odysea*.

A mai mesék inkább kiegészítik a tündérmesék, mondák világát valódi igazságaikkal. Ilyen alkotások: Swift: *Gulliver*, *Robinson Cruose*, Kipling: *A dzsungel könyve*, Verne regényei, illetve Jókai regényeiből néhány.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Nógrády László: A Mese. Magyar Gyermektanulmányi Társaság. Budapest, 1917. 55. p.

<sup>7</sup> [i.m.] 63.-70. p.

#### 2.1.4. A mai mese

Kiemelkedő mai alkotás Hárs László: *Az égből pottyant Nagypapa*<sup>8</sup> című meséje. A mai új mese talán ennek az írásnak az elemzésével írható le legkönnyebben. Kázmér Nagypapa és Döci a szereplők. A nagypapát Döci alkotta meg magának az esti meseországi kalandokhoz, kemény kalapból, egy ócska esernyőből és vágyaiból. Az éjszakai kirándulások azzal érnek véget, hogy Döci igazi Nagypapája reggel kézen fogja Őt és elviszi az iskolába. Kettős arculatot rejt az írás. A kisgyerek felé a valóság és a képzelet játékát, a felnőtt felé pedig lélektani igazságára mutat. 12 fejezetből – egymásra épülő évszakokból – áll, amiket egy-egy elővers vezet be és a végén egy utóvers zár. Sok műfaj fellelhető benne: tündérmese, állatmese, Andersen típusú mese, az ezeregy éjszaka motívumaival játszadozó novellamese, mitológiai mese, kalandos utazások, sporttörténet és a jövőbe való utópista utazás. Hagyományos mese-elemek: óriás, sárkány, varázsló; mitológiai lények, beszélő tárgyak, szimbolikus figurák teszik változatossá. Mesehelyszínei: képzeletbeli országok, tündérország, viharos égbolt és effélék.

#### 2.1.5. A mese hatása

A mese által olyan közös élményt szerzünk a gyermekkel, melyet azután tematikus beszélgetéseinkhez felhasználhatunk; ezzel nagyban hozzájárulunk a beszédfejlődéséhez, és a szociális kompetenciájának fejlődéséhez is. Erkölcileg tiszta mesét adjunk a gyereknek! Sok mesében hangsúlyos a szociális kommunikáció megfelelő példája, például: amíg nem megfelelően, illendően beszél az idősebbel a főhős, addig nem kapja meg a segítséget sem. Nyitrai Ágnes tanulmányában kifejti, hogy bizonyított tény a mesék pozitív befolyása a képességek erősítésére, valamennyi kompetenciában: „A mesehallgatás spontán fejlesztő hatása is jelentős. A rendszeresen, gyakran mesét hallgató gyermekek fejlődésben kb. 1 ½ évvel megelőzik azokat a társaikat, akiknek a meseélményben csak ritkán van részük.”<sup>9</sup> A gyakori mesehallgatás az anyanyelvi fejlesztésben elengedhetetlen, a folyamatos összefüggő beszéd megértését tanulja ezen keresztül a gyermek. Az iskolai teljesítményét is nagyban meghatározza. A népmesék által adott mintákat követve az egész személyiség fejlődik: az egyéni és társas kompetenciák – mint az önismeret, a magatartási zavar, a konfliktuskezelés –. A kisember megtapasztalja azt is, hogy nem csak az Ő akarata van, hanem másé is, ezáltal is erősödik szociális érzéke. Fejlődik humora, képzelete, pozitívan hat a kedélyállapotára;

---

<sup>8</sup> Hárs László: *Az égből pottyant nagypapa*. Budapest, Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, 1978.

<sup>9</sup> Nyitrai Ágnes: *Mese és mesélés*. In: *Iskolakultúra*, 26. évf. 4. sz. 2016. 80. p.

megoldásokat kap későbbi élete problémáihoz. A mese megadja neki ami a való világban nincs: itt azzá válhat aki épp lenni szeretne – nincs kudarc, csak boldogság –. „Minden egyes képesség fejlődésének van szenzitív időszaka: ez kiemelt pedagógiai relevanciával bír. Az elemi alapkészségek – ezen belül az összefüggés-kezelés – fejlődésének kitüntetett időszaka a 4–8 éves kor.”<sup>10</sup> „...a mesék önmagukban is összefüggés-láncolatok, így a gyakori mesélés önmagában is pozitív hatást gyakorol(hat) az összefüggés-kezelés fejlődésére.”<sup>11</sup> „A mesékben rejlő lehetőségeket elemezve megállapítást nyert, hogy a mesék valamennyi kompetencia fejlődésére pozitív befolyással bírhatnak. A szociális kompetencia esetében kiindulópontot jelent, hogy a mesék az adott kultúra értékrendjének hordozói, a mesei tartalom mindig az adott közösség által pozitívnak tartott értékek mentén rendeződik el. A mesék és a mindennapi élet között átjárhatóság van, ezt nevezi Bruner körkörös mimezisnek. Az élet utánozza a történeteket, a történetek utánozzák az életet. Ebből következik, hogy a mesék helyzetmegoldási mintákat is kínálnak: sok olyan élettapasztalatunk van, mely nem személyesen átélt élményekből, hanem történetekből származik. A mese hősei típusokat képviselnek, egyéni sorssal, például mindegyik legkisebb királyfi vagy mindegyik szegény legény sorsa más és más, egyénien alakuló a közöttük lévő hasonlóságok, azonosságok ellenére is. A mese cselekmények, események láncolata, hangsúlyozott kezdettel és véggel, így a mesét hallgató az egyes viselkedések, tevékenységek előzményeivel és következményeivel is szembesül. A mindennapi élethelyzetek erre nem adnak lehetőséget: az előzményekről gyakran nem akarunk tudomást szerezni, a következményekkel pedig nem számolunk előre.”<sup>12</sup> Tanulmányom terjedelme nem engedi, hogy ezt a számomra is oly kedves témát tovább boncolgassam, de egy nagy alkotót idézve búcsúztatnám ezt a szakaszt: „A mese lényegében a saját kalandja annak aki átéli: aki költötte, aki elmondja, aki hallgatja.”<sup>13</sup> Lábjegyzetben elhelyeztem néhány, – a témát mélyebben megismerni szándékozónak szánt – művet.<sup>14</sup>

---

<sup>10</sup> Nyitrai Ágnes – Zentai Gabriella: Az összefüggés-kezelés fejlődésének segítése mesékkel 4–8 éves gyermekek körében In: Új kutatások a neveléstudományokban, MTA Pedagógiai Tudományos Bizottság, [h.n.], ELTE Eötvös Kiadó, 2012. 100. p.

<sup>11</sup> i. m. 102. p.

<sup>12</sup> Nyitrai Ágnes: Mese és mesélés. In: Iskolakultúra, 26. évf. 4. sz. 2016. 78. p.

<sup>13</sup> Honti János :A mese világa, Budapest, Pantheon Irodalmi Intézet, 1937. (a könyv borítójáról)

<sup>14</sup> Maxim Gorkij A meséről (1934); Boldizsár Ildikó: Varázslás és fogókúrára Kijarat Kiadó, 1997.; Szávai Ilona: Mint a mesében, Pont Kiadó, Budapest, 2009.; Raffai Judit: Mesemondók és mesetípusok, Életjel Kiadó, 2016.; Benedek Katalin „akárki nem tud mesét hallgatni” a (mese)hallgatói szerep Tanulmány 2013. URL: [http://real.mtak.hu/10258/1/Ethno-lore-2013\\_Benedek\\_pdfa.pdf](http://real.mtak.hu/10258/1/Ethno-lore-2013_Benedek_pdfa.pdf) [2023. 04. 28.]

## 2.2. Mesélési módszerek, eszközök

A mesélésre is érvényesek a kultúra általános tendenciái. „A látvány hihetetlen mértékben felértékelődött. Benedek Elek legendás cimboráját vagy a régi idők mesekönyveit ma már a gyerekek kézbe sem vennék.”<sup>15</sup> A világgazdaság, a társadalmi erők mind hatnak a családra, a kisgyerekekre éppúgy, mint az eddigi mesélési szokásokra. A tömegnorma és a társadalmi szokások nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy ma ennyire elterjedtek a „képernyőn nézhető” mesék, hogy a mesekönyvet már nem csak a jelenlegi óvodás korosztály nem fogadja el olyan könnyedén, hiszen szüleik is több időt töltöttek televízió előtti meséssel, mint sem hallhatták volna azt saját szüleiktől. A hagyományos mesélés kultúrája úgy néz ki elveszett, s átalakulóban van, keresi kis ösvényeit az új hazába.

### 2.2.1. Hangos mese

Már Fésűs Éva meséi is először hangjátékként születtek meg. A hangos mesék Dr. Vekerdy Tamás<sup>16</sup> szerint se elítélendőek, mert így az a bizonyos belső kép ugyan úgy kialakul, a narratív anyanyelvi fejlesztő hatás megmarad, a feszültséget a belső képek feldolgozásával oldja fel. A hangos mesék, bár YouTube-on és egyéb internetes oldalakon, applikációkban nagy számban elérhetőek; az előnyük abban van, hogy a kép, ami csak a könyv borítóját ábrázolja, az egész mese alatt nem változik. A szöveget sok esetben választékos beszéddel jól artikulálva, átéléssel adják elő – főleg – színészek vagy mesemondók. A ritmikus, dallamos felolvasás is sokat segít a belső kép kidolgozásához. Egy egész gyűjteményt találunk hangos mesékből a Tanító Folyóirat honlapján <sup>17</sup>

Néhány elérhetőség hangos mesékhez a teljesség igénye nélkül:

<https://meseskonyv.hu/gyerekvideo/hangosmese>

<https://hangoskonyv.net>

<https://egyszervolt.hu/mese>

<https://meseles.hu/hangos-mese/>

---

<sup>15</sup> Szávai Ilona: Mint a mesében. Budapest, Pont Kiadó, 2009. 55. p.

<sup>16</sup> Czvitkovits Judit – Dr. Vekerdy Tamás: “A mesék oldják, vigasztalják, megnyugtatják a gyereket. – Interjú In: Nők lapja café online, URL: [https://nlc.hu/mesedoboz\\_gyujtooldal2/cikk/vekerdy-tamas-mese/](https://nlc.hu/mesedoboz_gyujtooldal2/cikk/vekerdy-tamas-mese/) [2023. 04. 28.]

<sup>17</sup> Tanító Folyóirat hangos mese gyűjteménye ezen a linken keresztül elérhető: URL: [https://www.tanitononline.hu/?page=library\\_carousel\\_view&item=80](https://www.tanitononline.hu/?page=library_carousel_view&item=80) [2023. 04. 28.] (A főoldaltól egyébként a könyvtár majd a gyermekirodalom fülre kattintva egész mesekönyveket lehet elérni, szerzők szerint csoportosítva az előzőekben említett felületen.)

### 2.2.2. Digitális vagy elektronikus mese

Több tanulmányban és az interneten ezerszám újra felbukkanó cikkben is foglalkoznak ezzel a témával. Digitális mesének hívunk minden olyan mesét ahol a mesemondáshoz valamilyen digitális eszközt használunk fel. Illetve azok a narrációk is ide tartoznak, melyek a mesebeszéd mellett animációs és interaktív elemeket is tartalmaznak. Ezen a logikán haladva, a *Magyar Népmesék* is. Viszont azok a rajzfilmek melyek történeteiben csak párbeszéd van, azt nem ide soroljuk. Sajnos hiába nagyon ígéretes a technológia megjelenése a mesék világában, az még nem jelenti azt, hogy az elektronikus mese feltétlenül jó. Abban az esetben, ha a kiegészítő multimédiás elemek jelentőségteljesek a szöveg szempontjából<sup>18</sup>, akkor akár kedvezően is hathatnak a kicsiny szókinccsel rendelkező gyermekek számára. Mivel azonban többnyire a ma elérhető elektronikus mesék minimális tanulási tartalommal rendelkeznek, nem érik el kedvező hatásukat. „Vekerdy Tamást idézve: „De a látott mese nem mese! A kisgyerekeknek óriási a képéhsége, mert rengeteg feldolgozni valója van. De nem tud különbséget tenni külső és belső kép között. Megjelenik a képernyőn – a televízió, a számítógép, a laptop, a tablet, az okostelefon képernyőjén – a kép. „Á, ez az, amit úgy szeretek, ami mindig olyan megkönnyebbülést hoz! (...) De ez a külső kép csalódást kell, hogy okozzon... A gyerek képéhsége kielégítetlen marad.”<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Takács Zsófia: A digitális mesék kutatója – Interjú. Elte.hu. 2015. URL: <https://www.elte.hu/content/A-Digitalis-Mesek-Kutatoja.T.6270> [2023. 04. 28.]

<sup>19</sup> Baranyai Mihály: Elmondanám a szülőnek-avagy gondolatok a digitális gyermekkor baljós örömeiről. Sopron, Benedek Elek Pedagógiai Kar, 2020. [kézirat] URL: [https://www.researchgate.net/publication/348977581\\_Baranyai\\_Mihaly\\_Elmondanam\\_a\\_szulonek\\_-\\_avagy\\_gondolatok\\_a\\_digitalis\\_gyermekkor\\_baljos\\_oromeirol](https://www.researchgate.net/publication/348977581_Baranyai_Mihaly_Elmondanam_a_szulonek_-_avagy_gondolatok_a_digitalis_gyermekkor_baljos_oromeirol) [2023.04.30.], 18. p.



### 2.2.3. Interaktív mese

Amíg a multimédiás mesékben a virtuális elemek automatikusan játszódnak le, addig az interaktív mesében ezt a gyermek állíthatja be, illetve választhat az illusztrációs lehetőségek közül. Az interaktív könyv egy – bármilyen digitális eszközön elérhető – alkalmazás. Az elektronikus könyvtől abban különbözik, hogy mozgó képeket is tartalmaz, valamint nem csak olvasható hanem hallható is. A pozitív élmény elérését a színészi felolvasás, az effektek és a zene által éri el. A technológiai újítások bevezetésének kezdetén, Hazánkban elsőként 2013-ban a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem interdiszciplináris kutatócsoportja fejlesztett ki egy interaktív mesekönyvet, a kiskakas gyémánt félkrajcára applikációt 5-8 évesek számára. 2014-2015-ben a Szegedi Tudományegyetem Művészettel az Oktatásért Kutatócsoportja (továbbiakban MűOK) folytatta a kutatásokat. A számítógépen bemutatott mese-elemek aktiválását az eszköz egerének mozgatásával érték el a 3-6 éves gyermekek. A tücsök és a hangya kutatások eredményeit Varga Emőke: A műértelmezéstől az esettanulmányig. A tücsök és a hangya összegzésben találhatjuk. „A MűOK 2016-2018-ban megvalósított, a legnagyobb közép-európai fejlesztő, a BOOKR Kids Kft. digitális mesekönyveinek befogadási folyamatát tesztelő kutatásai tematikusan kapcsolódtak a magyar oktatásügy két legalapvetőbb, az olvasástechnika javításával és a szövegértés fejlesztésével összefüggő feladataihoz.”<sup>20</sup> Az Emberi Erőforrások Minisztériuma Klebelsberg Központja és a Móra-BOOKR Kids Kft 2019-2020-ban egy nagy tanulói és pedagógiai részvétellel történő empirikus kutatást folytatott le. A szerzők már a kutatás előtt megalkották az interaktív könyvet és egy új módszert adtak a pedagógusok kezébe a könyv köré épülő mintaóratervekkel. Az EFOP-3.2.4 projektet a Klebelsberg Központ, mint konzorciumvezető biztosította, de nem kötelezte a pedagógusokat a részvételre, így kilenc iskola, tizenhat pedagógusa vett részt a hatástanulmány elkészítésében. Miután megismerték és alkalmazták a BOOKR Suli szoftvert, mindannyian egyetértettek abban, hogy érdemes a nyomtatott könyves órák mellett az interaktív könyves órákat is alkalmazni. „A pilotfolyamat kezdetén a BOOKR Suli szoftver 34 tankerületi fenntartású köznevelési intézmény 1000 tanulójaához jutott el. Az empirikus kutatási szakasz (2019. szeptember–november) időtartama alatt az említett intézményekben a felhasználók köre jelentősen bővült: az adatfelvétel folyamatának lezárulásakor a szoftver adminisztrációs

---

<sup>20</sup> Varga Emőke – Daróczi Gabriella: Az interaktív könyv az olvasási és szövegértési készségfejlesztésében, Eger, Líceum Kiadó, 2021. 21-22. p.

felülete által regisztrált tanári létszám: 225 fő, a regisztrált tanulói létszám 2219 fő volt.”<sup>21</sup> „A BOOKR Kids applikáció az interaktív könyveknek az egyszerre „célzott” és „hagyományos” olvasói részvételt megkívánó típusába tartozik – azaz, alkalmas annak az olvasási és mesehallgatási tradíciónak a megőrzésére és kiterjesztésére is, amelynek lényege az elmélyült, jelentésteremtő olvasás és a történet érzékeny átélése.”<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> i.m. 50. p.

<sup>22</sup> i.m. 28. p.

## 2.3 Modern világ

„Az 1970-es, 80-as évek szociológusai már jelezték, hogy veszélybe került a gyerekek védett világa, ismét csökkenőben van a távolság a gyerekek és a felnőttek között. Ebben a média játssza a legfontosabb szerepet. A változások elsősorban annak köszönhetőek, hogy a társadalmi integráció legfontosabb mechanizmusa a huszonegyedik század elején a fogyasztás; a gyermeknevelés egyfajta „befektetés”, a gyerekek és a felnőttek saját jogokkal, érdekekkel rendelkezők csoportjai. Tömegnormát teremtenek: a környezetünkben élők többsége ezeknek igyekszik megfelelni. A közösség nyomása pedig mindennél erősebb hatást gyakorol az egyének döntéseire.”<sup>23</sup> A mai neoliberális társadalomban az oktatásnak nagyon nagy szerepe van a munkaerő fejlesztésében. A felemelkedés kecsegtető ígéretévé vált a tanulás. A kritikai tudatosság pedagógiai célja, hogy egy új, társadalmi igazságtalanságok nélküli társadalom szülessen. A pedagógusok és diákok csak partneri, mellérendelő viszonyban érhetnek el a kritikai tudatosság kialakulásához. „A decentrálas – egészíti ki Tóth Tamás – valójában tehát egy interakció, mely során nem valamiféle általam elképzelt gyermeki perspektívába helyezkedem, hanem ami által – a „középpontom kihelyezésével” – megengedem, hogy egy gyermeki nézőpont beavasson és elhelyezzen, orientáljon a közös világunkban.”<sup>24</sup> Ma már a tudással nem kapnak a pedagógusok okvetlenül tekintélyt, inkább a naprakész információk áramlása az, ami számít. A pedagógusnak ma nagy szerepe van a tanulók segítésében, hogy eligazodjanak az információhalmazban, és az általuk kiválasztott információk elemek hitelesítésében is. Egy budapesti gettóiskola tanára azzal segít, hogy nem engedi a gyerekek befelé fordulását, hogy beleragadjanak abba a tudatba, hogy Ők a szegények és szerencsétlenek. Azt vallja, hogy az iskola mindenkié, ott mind egyenlőek vagyunk. Van értelme a tanításnak és a tanulásnak, mert igenis változhat a holnap. Egy másik magyarországi példa, ahol egy hátrányos helyzetű iskola alsós osztálytermeibe matracokat helyeztek el a pedagógusok; melyeken akár óra közben is kipihenheték magukat azok a tanulók akiknek éjjel erre nem volt lehetőségük. Szeretet nélkül nem megy a gyereknevelés. A gyerekeket a kételkedésre – hogy

---

<sup>23</sup> Vajda Zsuzsanna: Multinacionális vállalatok tantervei – gyerekvilág a 21. századi globális kapitalizmus korában cikk, Mércse.hu, 2020. URL: <https://merce.hu/2020/02/13/multinacionalis-vallalatok-tantervei-gyerekvilag-a-21-szazadi-globalis-kapitalizmus-koraban/> [2023.04.22.]

<sup>24</sup> Tóth Tamás Május: Tű, kalapács és távcső. In: Új Pedagógiai Szemle, 63. évf. 1-2. sz. 2013. 105. p. URL: <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/tu-kalapacs-es-tavcso> [2023. 04. 22.]

meg tanuljanak a sorok között olvasni –, és a tanulni tudás képességének fejlesztésére kell ösztönöznünk. „Az iskola attól lesz iskolás, hogy az életre készít fel.”<sup>25</sup>

Marc Prensky a K12 iskolarendszerben, – ami egy globális oktatási perspektíva – azt állítja, hogy a diákoknak nagyobb autonómiára és önrendelkezésre van szükségük, mint ami jelenleg meg van engedve az oktatásban. A jövő az egyénre szabott projekttanulás. Ellenben úgy véli, hogy mivel az emberek félnek a technológiától, ezért nem fogják azt támogatni. Szerinte a pedagógusoknak kell abban felelősséget vállalni, hogy a technológiákat ugyanúgy beépítsék a tantervbe, mint az olvasást és az írást. „Az oktatásban digitális forradalom zajlik, ami azt jelenti, hogy az oktatási rendszerek a régi, hagyományos módszerekre épülnek, miközben a mindennapjainkat, a felnőttek, és a gyerekek életét is átszövi már a digitális technológia... A tiltás csak kiszolgáltatottá tesz mindannyiunkat, felnőtteket és gyerekeket egyaránt.”<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Tóth Tamás Május: A pedagógia elnyomottja. In: Fordulat, 28. sz.,2021/1. 64. p.

<sup>26</sup>Horváth Zoltánné – Komárominé Zavec Katalin: A projekt módszer és az IKT eszközök alkalmazásának lehetőségei a Játékvár Óvodában. In: III. Nemzetközi Kisgyermek-nevelési Konferencia kötete. Apor Vilmos Katolikus Főiskola, Vác, 2019, 166. p.

### 2.3.1. IKT- eszközök, jó megvalósítás

„A gyermekkorra irányuló agykutatás felhalmozott eredményeinek birtokában elmondható, hogy a gyermeknek kétéves koráig sokkal több idegsejtje van, mint amennyi felnőtt korára megmarad. Csak azok az idegsejtek maradnak életben, amelyek jól működő kapcsolatot létesítettek más sejtekkel. Nem mindegy hát, milyen ingerek, s milyen környezeti hatások érik az embert a korai években.”<sup>27</sup> Michaela Glöckler szerint a digitális dolgok valóban nagyszerűek, de nagyon nem mindegy, hogy milyen mértékkel alkalmazzuk a gyereknevelés során. A kisgyermeknek minden évben más, megfelelő környezetre van szüksége ahhoz, hogy harmonikusan fejlődjön. Ezekben az első kritikus években nem javasolja a képernyőhasználatot. „Az első életévben megtanulja a gyermek, hogyan álljon a saját lábára. Ilyenkor a legjobb megfigyelő. Reggeltől estig figyel. Igen káros, ha mindenféle villanással és vízióval összezavarjuk. Abszolút meghatározó a figyelemzavar tekintetében. A második évben a gyermek hihetetlenül nyitott figyelme a nyelvre irányul. A harmadik évben megtanul gondolkodni. A tanulás tárgya: „Én vagyok én.” Önmagát tapasztalja meg a társas élményekben. Ha képernyőt néz az abszolút ellenhat ennek a tanulási folyamatnak. A negyedik évben imád ismételni a gyermek – ismétél és ismétél. Ötévesen ez elmúlik, és jön a fantázia ideje. Egy bot, lehet egy bot, vagy a képzeletében épp egy esernyő. Ez nála nézőpont kérdése. Ez a kreativitás alapja. Ehhez nem kell digitális képernyő. Hatévesen ez is elmúlik. A racionális képességét összerakja a valóság tárgyaival. Kemény munka. A képernyőtől ez elvész. Az agy ilyenkor válik igazán interaktívvá a testtel és a környezet tárgyaival.”<sup>28</sup> Néhány jó tanács az ártalmak ellensúlyozására: zenehallgatás, tartalmas beszélgetések és séták a szülővel, vagy az izomerősítés. „A digitális játékkal a gyerek használja a szemét, a fülét és a keze finom motorikáját; ám a valós csatornák száma ennél több. A szenzomotoros tapasztalás nincs bekapcsolva. Ha nem érezzük minden csatornán, ami történik, akkor azt nem érezzük biztosan. A digitális eszközzel a gyermek nem érzi át a megélhető valóságot.”<sup>29</sup> A ma gyermekei, vagyis azok az óvodások, akik 2010 után születtek az alfa-generációsok, már teljesen más

---

<sup>27</sup> Baranyai Mihály: Elmondanám a szülőnek-avagy gondolatok a digitális gyermekkor baljós örömeiről. Sopron, Benedek Elek Pedagógiai Kar, 2020. [kézirat] URL:

[https://www.researchgate.net/publication/348977581\\_Baranyai\\_Mihaly\\_Elmondanam\\_a\\_szulonek\\_-\\_avagy\\_gondolatok\\_a\\_digitalis\\_gyermekkor\\_baljos\\_oromeirol](https://www.researchgate.net/publication/348977581_Baranyai_Mihaly_Elmondanam_a_szulonek_-_avagy_gondolatok_a_digitalis_gyermekkor_baljos_oromeirol) [2023.04.30.] 13. p.

<sup>28</sup> i.m. 16. p.

<sup>29</sup> i.m. 17. p.

környezetben nőnek fel, mint 5-10-15 évvel ezelőtt növekvő társaik. Körülveszi őket a digitális világ: tablet, számítógép, laptop, okostelefon és a sok interaktív játék és alkalmazás sora. „...nem az a kérdés, hogy hány éves kortól léphet be az informatika a gyermek életébe, hanem az, hogy hogyan!”– mondja Páli Judit pszichológus, az ELTE Fejlődés és Neveléslélektani Tanszékének docense.”<sup>30</sup> A mai fiatalok számára az internet jelenti az egyetlen információforrást, mindig online vannak és sokszor digitális alteregókkal, avatárral rendelkeznek. Néhányan csak avatárjaikon keresztül kommunikálnak egymással. Ennek az az előnye, hogy amit személyesen szégyellünk megkérdezni, azt online nem ciki, és ez igaz a tanórákon is. AZ IKT mozaik szó jelentése: információs és kommunikációs technika. Szinte már majdnem mindent idesorolhatunk a hagyományos szemléltető-eszközökön (pl.: projektor, írásvetítő, tv, okostelefon, tablet) keresztül a legmodernebb programokat (pl.: interaktív tábla, szavazórendszer, QR-kód, learning app online feladatlap, BeeBot) is. Egy nagy előny, hogy ma az internet segítségével már bárhol a világában ugyan azokat a dolgokat cselekedhetjük vagy érzékelhetjük. Online tanulócsoportokat hozhatunk létre más gyermekekkel, vagy megnézhetjük például mikor költözik el és vissza egy-egy gólya az online is követhető webkamerák segítségével. Mindez az oktatásban és a saját életterünkben is nagyon nagy előrelépés. Ezt a tudást viszont tanulni, és folyamatosan fejleszteni kell, annak érdekében, hogy a digitális ismereteink és a valós környezetünk összhangban legyenek. Ahogy az interneten magunk is linkek között ugrálhatunk és hipertextes felületeken böngészhetünk; a mai gyerekek is hasonlóan gondolkodnak, inkább kulcsszavakat és képeket keresnek, minthogy szövegeket olvasnának. Látszólag megosztott és alapos figyelmük nem engedi egyvalamire kellő mélységben összpontosítani őket. Az olvasás unalmas számukra, ezt hívják az információs türelmetlenség jelenségének. „Kimutatták, hogy a gyakorlott, illetve az alkalmi (vagy teljesen hátrító) internet-, illetve számítógép-használók esetében más agyi területek aktívak olvasás közben. A gyakorlott internet-felhasználók esetében a webböngészés sokkal nagyobb agyi aktivitást váltott ki, mint a hagyományos szövegolvasás.”<sup>31</sup>

Nagyon jó gyakorló eszköz a **szó** – vagy **számfelhő**<sup>32</sup>, és a **szókereső**<sup>33</sup> program ilyen esetekben. Az olvasási gyakorlatokhoz<sup>34</sup> is segítséget kaphatunk egy alkalmazással, ami –

---

<sup>30</sup> Anonymus: Az alfa generáció és az óvoda. In:– Neteducatio-online, 2018. URL: <https://neteducatio.hu/az-alfa-generacio-es-az-ovoda/> [2023. 04. 29.]

<sup>31</sup> Lénárd András: A digitális kor gyermekei. In: Gyermeknevelés 3. évf. 1. sz. 2015.79. p.

<sup>32</sup> Szavak véletlenszerű elhelyezésére való a szó- vagy számfelhő app. URL: <https://worditout.com/> [2023.05.01.]

<sup>33</sup> Egy szókereső program. URL: <http://www.word-search-world.griddler.co.uk/Word-Search-Generator.aspx> [2023.05.01.]

<sup>34</sup> Online szövegfelolvasó program, bármilyen nyelven. URL: <https://ttsreader.com/> [2023.05.01.]

bármilyen nyelven – felolvassa nekünk amit beírtunk. **Gondolattérkép**<sup>35</sup> használatával képet alkothatunk a tananyagról vagy kiemelhetjük a lényegét Készíthetünk másokkal is megosztható **online faliújságot**<sup>36</sup>, vagy egy **posztert** az infografika<sup>37</sup> alkalmazással. **Szavak megtanulásához** a Quizlet vagy a Kahoot<sup>38</sup> való. Nagyszerű akár kinyomtatható, de online is, és egyénileg is megosztható **feladatlapokat** alkothatunk különböző platformokkal: a wordwall, learning apps vagy a socrative applikációkkal<sup>39</sup>. **Prezentáció** készítéséhez válasszuk a power point-ot vagy a prezi-t. További hasznos információk érhetőek el a Tempus Közalapítvány Oktatás és Képzés oldalán<sup>40</sup>.

Nagy Ildikó Mária már 10 évvel ezelőtt úgy döntött, hogy a saját laptopjával a saját óvodásain keresztül mutatja meg a szülőknek az új digitális tanítási módszereket. Mindezt annak szellemében tette, hogy tanítsa az eszközhasználatot, az információk szűrését és felhívja a figyelmet a biztonságos internethasználatra. Úgy véli, nem lehet, hogy a digitális világ kívül maradjon az óvodák falain, hanem be kell építeni azt is az óvodai nevelés rendszerébe. A gyermekeink képernyő idejének kordában tartását Ő is az aktív szülői jelenlétben látja, mert így az esetleges káros tartalmakat is ki tudjuk szűrni, illetve a függőség kialakulását, a megfelelő szabályrendszerek közös megalkotásával elkerülni. Az óvodai alkalmazás a szabályok kialakításában és erősítésben is adhat segítséget, mert ott is limitálva van az az időkeret amiben egy-egy gyermek használhatja az eszközt. Erre nagyon jó a **DIOO képességfejlesztő**<sup>41</sup> magyar találmány. Teszek most egy kis kitérőt ezzel kapcsolatban. Az előbb említett eszközhez több digitális kulcs is van, így külön azonosítja a kis felhasználóit, illetve méri a napi 15 perc megengedett élmény időt. A készülék egyébként az óvoda kimeneteli képességeinek fejlesztésére alkalmas játékokat tartalmaz, amik közül differenciáltan választhat az óvodapedagógus, és méri, valamint értékeli is azokat. Az óvódás egyéni és a mintához viszonyított képességeinek kimutatásait könnyedén elérhetjük, külön szülőknek szóló

---

<sup>35</sup> Gondolattérképeket itt készíthetünk. URL: <https://products.aspose.app/diagram/hu/mindmap>, vagy <https://coggle.it/> [2023.05.01.]

<sup>36</sup> Hozz létre egy online faliújságot ezen a felületen. URL: <https://hu.padlet.com> [2023.05.01.]

<sup>37</sup> Poszterkészítéshez infografika készíthető a következő oldalon. URL: <http://easel.inventables.com/> [2023.05.01.]

<sup>38</sup> Néhány szó tanuló app itt érhető el.

URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizlet.quizletandroid> vagy <https://kahoot.com/home/kahoot-kids/#download> [2023.05.01.]

<sup>39</sup> Online feladatlap létrehozása ezeken az oldalakon lehetséges. URL: <https://learningapps.org/1895411>, vagy <https://wordwall.net/hu/community/magyar> illetve <https://www.socrative.com/apps/> [2023.05.01.]

<sup>40</sup> Tempus Közalapítvány, Oktatás és Képzés oldal. URL: <http://oktataskepzes.tka.hu/hu/web-2.0-es-ikt-eszkozok-a-tanulasban>

<sup>41</sup> Digitális Okosjáték Óvodásoknak. URL: <https://youtu.be/7XFOUAdqHmU> és <https://www.dioo.hu/> [2023.05.01.]

összefoglaló rész is elérhető a gyerekekről. A rajzot például egy gomb megnyomásával email-ben elküldheti a szülőnek, illetve egy rövid videót, vagy képet is készíthet miközben játszik „Az óvodai nevelési területek egyes témaköreinek feldolgozása történik digitális eszközök bevonásával, fenn említett szempontok alapján. Minden esetben a gyermekek hagyományos óvodai életét, a szabad mozgást, szabad játékot tiszteletben tartva, csupán kiegészítve azokat.”<sup>42</sup>

Nagy Ildikó Mária egy könyvvvel is segíti ismereteink gyarapodását: *Játékos IKT az óvodában* 2018-as írásának, azóta már egy új, frissített kiadása is megjelent 2021-ben: *A 21. századi óvoda*, a Neteducatio Kft. Budapest, 2021kiadásában. Ötleteivel, útmutatásával, tanácsaival már bátran elkezdhetjük alkalmazni az Óvodai Digitális Pedagógiai Módszertant.

Még egy kis útmutatást kaphatunk Zóka Katalintól, aki a **Játékosan magyarul alkalmazás**<sup>43</sup>t említi, mellyel 200 szót lehet megtanulni, a *Baby Touch Sounds app*-al<sup>44</sup> pedig hangokat párosíthatunk össze képekkel szótanulás közben. Szerialitás fogalmát, a növekvő és csökkenő értelmezését, a méreteket a *Kidsopia*<sup>45</sup> használatával fejleszthetjük az állatok kertjében. A *kakukktojás*<sup>46</sup> alkalmazás is a szókincs gyarapodását erősíti, a logikai összefüggések megértését segíti. Meseélményekhez a *Bookr Kids*<sup>47</sup> és a *diavetítő*<sup>48</sup> alkalmazást ajánlja, illetve két sajnos már nem feltétlenül elérhető – régebbi Android rendszerekre írt – appot: *Lola mesék* és a *Szörnyek háza*<sup>49</sup>. Nyulász Péter elragadó munkájában, a gyerekek Rendet Lenke szobájában – 3 manó segítségével – raknak rendet, maguk alakítják a mesét. 2014.-ben, a mome tech lab felkérte Nyulász Pétert, hogy mesét írjon tabletre. Így született meg ez az interaktív mesekönyv. Sajnálom, hogy már csak képeket láthatok róla, nagyon tetszett a képzeletvilága, lehet, hogy valaki még eléri. Régebbi android rendszerű telefonokra a google play-en ingyenesen letölthető.

Lénárd András szerint: „Egy megfelelő, tevékenységközpontú, folyamatos visszajelzésekre épülő és a gyerekeket állandó sikerélményhez juttató módszertanra van szükségünk. Ennek

---

<sup>42</sup> Nagy Ildikó Mária: Nagy szükség van az óvodapedagógusok digitális továbbképzésének támogatására – Interjú, Modern iskola.hu, URL: <https://moderniskola.hu/2019/05/nagy-szukseg-van-az-ovodapedagogusok-digitalis-tovabbkepzesenek-tamogatasara-interju-nagy-ildiko-mariaval/> [2023. 04. 22.]

<sup>43</sup> A játékosan magyarul alkalmazás elérési helye. URL: <https://apkpure.com/jatekosan-magyarul-oktato-jatek-gyerekeknek/com.media22.jatekosanmagyarul> [2023.05.01.]

<sup>44</sup> A Baby touch sounds app a kisgyermek hang és kép azonosításában ad segítséget. URL: <https://baby-touch-sounds.hu.aptoide.com/app> [2023.05.01.]

<sup>45</sup> Kidsopia alkalmazás elérése a következő linken. URL: <https://www.kidsopia.com/> [2023.05.01.]

<sup>46</sup> Kakukktojás játékot pedig ezen a platformon érhetjük el. URL: <https://tapsi.hu/kakukktojas/> [2023.05.01.]

<sup>47</sup> Bookr interaktív könyvekről dolgozatomban interaktív mesék fejezetében már olvashattunk.

<sup>48</sup> Diafilm online alkalmazásra egy példa. URL: <http://dydudu.hu/diafilm/diafilm.html>, [2023.05.01.]

<sup>49</sup> Elkészült a MOME Tech Lab legújabb interaktív meseje Szörnyek Háza címmel. Cikk, Kultfm.hu, [sz.n.]2014. URL: <https://www.kultfm.hu/elkeszult-a-mome-techlab-legujabb-interaktiv-meseje-szornyek-haza-cimmel/> [2023.05.01.]



birtokában a padlórobotokkal történő kódolás már óvodáskorban megkezdhető, számos jó gyakorlat, illetve kísérlet igazolja ezt.”<sup>50</sup> Lénárd arra hívja fel a figyelmünket az interjú során, hogy hiába gondoljuk azt, az alfa-generáció már úgy született, hogy tudja. Feltételezzük, hogy nincs szükség a digitális ismereteiket fejleszteni, de ez nagyon nem igaz. A Neteducatio és a Pisa felmérésekből is kimutatták, hogy hiába a rengeteg képernyő előtt töltött idő, az okos eszközök kezelése, a digitális problémák megoldása mégis fejtörést okoz számukra. Ennek fejlesztésére ajánlják a padlórobotok, és a kódolás bevezetését, akár már az óvodákba is. A kódolást robotok nélkül is el lehet kezdeni. Kódolási feladatot a saját testükkel is megoldhatnak a gyerekek, játékok vagy hétköznapi szituációk által. Ezen a gondolaton elindulva, kitaláltam én is egy példát: A gyerekek közül kiválasztok egy kisfiút, Ő lesz a lovag, akit (= a robot) utasításainkkal a labirintusban irányítunk, hogy meg tudja menteni a királylányt. A labirintus pedig egy előre elkészített útvonal kockáiból áll. Utasítás lehet: Menj előre, fordulj hátra/jobbra/balra...stb. Többféle robot létezik már a legkisebbeknek is, – főként a *BeeBot*<sup>51</sup> terjedt el, de katica, egér, és megannyi más is kapható már – a piacon.

Egy kis ízelítő a robotok és IKT-eszközök aktuális áraiból az iskolaellátó<sup>52</sup> oldaláról: Hang és képfelvevő eszközöket már 16990 Ft-tól rendelhetünk. Ilyenek például a **beszélő-fotóalbumok, rajztáblák, korongok, csipeszek...**stb. Lejátszót, mikrofont, mikroszkópot, vagy fejhallgatót is vásárolhatunk. Például a **2 az 1-ben világító időzítő és óra:** 21300.Ft, vagy az **Easi-Scope Mikroszkóp:** 33640.Ft. **Digitális időmérőket** már 4600 Ft-tól kaphatunk. Robotból többféle is van: **Kit** a tanulótárs: 39990 Ft, **Artie** a rajzoló robot: 44260 Ft, vagy **Botley** az építő robot: 36520 Ft. **Robot egér:** 18810 Ft, az egérhez tartozó pályák: 12560 Ft-tól kezdődnek. **BeeBot robotméhcske:** 42050 Ft, **BlueBot robotméhcske:** 58880. Ft BeeBot-hoz pályákat és különböző szetteket is vásárolhatunk. 7990 Ft-tól – 72590 Ft-ig, vagy előre összeállított csomagokat, amiben több készülék, pályák, tolltartó, tolólap és dokkoló is tartozik. Egy ilyen közepes csomag ára: 198890 Ft. Nagyméretű interaktív eszközök: **kiscsoportos óvodai interaktív játékasztal:** 624900 Ft, **DIOO-Digitális okosjáték** óvodásoknak: 871990 Ft. Interaktív táblákat<sup>53</sup> 63500 Ft-tól, világító ledpanelt A/3-as méretben: 44200 Ft-ért

---

<sup>50</sup> Lénárd András Tamás: Tevékenységközpontú, folyamatos visszajelzésekre épülő és a gyerekeket állandó sikerélményhez juttató módszertanra van szükségünk – interjú. Moderniskola.hu. 2022.04.26. URL: <https://moderniskola.hu/2022/04/tevekenyssegkozpontu-folyamatos-visszajelzesekre-epulo-es-a-gyerekeket-allando-sikerelmenyhez-juttato-modszertanra-van-szuksegunk-interju/> [2023. 04. 22.]

<sup>51</sup> BeeBot leírása. URL: <https://www.sutori.com/en/story/padlorobotok-alkalmazasa-a-tanitasban-a-bee-bot-1QpuewQt38sB3gryHCEMGfjf> [2023.05.01.]

<sup>52</sup> Iskolaellátó webáruház. URL: <https://iskolaellato.hu/interaktiv-eszkozok-es-robotika> [2023.05.01.]

<sup>53</sup> Interaktív tábla az árukereső oldalán. URL: <https://interaktiv-tabla.arukereso.hu/?orderby=1> [2023.05.01.]

rendelhetünk az interneten.<sup>54</sup> Mozabook szoftvert ingyenesen – tabletre letölthető változatban – is kipróbálhatjuk.<sup>55</sup>

„Kollégáimmal 2 könyvvel is szeretnénk segíteni, megkönnyíteni a kódolás kezdeti fázisát. Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése padlórobotok segítségével című könyvünkben egy méhecske formájú padlórobot, a BeeBot illetve BlueBot segítségével mutatjuk be az első lépéseket... A másik könyvünk a KODU, a Microsoft által kifejlesztett virtuális robot programozásáról és környezetének, vagy ahogy a program hívja, a világának a létrehozásáról és ebben a világban a KODU irányításáról szól.”<sup>56</sup>

Az eszközök használatának szabályzásához nagy segítségünkre lehet ALFI. „Alfi egy olyan applikációsomag, amit magyar kutató pszichológusok, biológusok és informatikusok fejlesztettek az ELTE Alfa Generáció Laborjában. Célunk, hogy a tablet – vagy mobilhasználó gyerekek olyan, az életkoruknak megfelelő, gyerekbarát tartalmakkal találkozzanak, melyek fejlesztik a kognitív és problémamegoldó készségeiket, valamint ösztönzik őket a társas interakciókra is. Emellett szeretnénk a szülőket segíteni az egészséges mennyiségű képernyőidő betartatásában és az ezzel kapcsolatos konfliktusok elkerülésében.”<sup>57</sup>

A Digitális Nemzedék Konferencia Új trendek az oktatásban Konferencia elérhető videójában ismertem meg egy számomra nagyon motiváló embert.<sup>58</sup> Tóth Norbert már 8 éve elkezdett a játékosítással foglalkozni, amikor tanítóként egy olyan iskolába helyezkedett el, ahol 45 zömmel problémás gyermekkel készítette a házi feladatot és pótolta az elmaradt órai munkát minden délután. Emellett maga is előadásra járt, ahol a saját tapasztalatai által arra a következtetésre jutott, hogy – ahogyan Ő sem érti az elmondottakat a saját óráján – az iskolába járó gyerekei is nagyjából hasonlóan lehetnek. Mivel nem értik mi a feladat, nem is oldják meg jól a házi feladatot sem, így folyamatos negatív jutalmazásban részesülnek, és talán azért „bohóckodnak” az órán, mert avval tudják magukra felhívni a figyelmet. Régebben a fekete ponttal még lehetett fegyelmezni, a gyermekekre ma már azonban ez egyáltalán nem hat. Számítástechnika óra közben megkérdezte a 6 éves gyermekeket mit szoktak tevékenykedni a

---

<sup>54</sup> Játékliget.hu, világító ledpanel. URL: <https://www.jatekliget.hu/vilagito-ledpanel-a3-meretben-interaktiv-tabla-10388> [2023.05.01.]

<sup>55</sup> Moza Book hivatalos weboldal. URL: <https://www.mozaweb.hu/mozabook> [2023.05.01.]

<sup>56</sup> u.o.

<sup>57</sup> Alfi – fejlesztő játék és mese ovisoknak URL: <https://www.alfageneracio.hu/alfi/> [2023. 04. 30.]

<sup>58</sup> Digitális Nemzedék Konferencia Új trendek az oktatásban játékosítás (gamifikáció) az iskolában. 2015. ápr. 3. URL: <https://youtu.be/9QFMO0I1h6c>, [2023. 04. 30.] Előadók: Barbarics Márta (angol-matematika tanár) Damsa Andrei (Játékos Lét Kutatóközpont, szakmai vezető) Mirkné Haba Anikó (tanár, Versike.hu) Tóth Norbert (tanár, Szolnoki Szent-Györgyi Albert Általános Iskola) 28:23 perctől a 38-ik percre. Újhelyiné Szeverényi Irma (gyógypedagógus) Vendler Balázs (Games for Business/MarkCon, ügyvezető) Zakariás Péter (Játékos Lét Kutatóközpont, oktatási koordinátor)

számítógépen, mire Ők azt felelték, hogy játszani szoktak. Ezzel a lendülettel az írni és olvasni nem tudó gyermekek beírták a keresőbe a farmerama játék nevét. Itt határozta el hogy érdemes ezt a technológiai tudást a többi órán is elővenni. Munkájához új értékelési módszert választott, mellyel sikerélményeket szerezhetnek azok is, akiknek most nincs ilyenben részük. Először a *classdojo.com*<sup>59</sup> alkalmazást – itt a gyerekek kis szörnyecskék és fejlődési lehetőségük valamint feladataik vannak, amikkel jutalmakat szerezhetnek – kezdte használni, majd a *classcraft*<sup>60</sup>-ot – ami egy kaladjátékot csinál az osztályból –, itt is varázserőkérdőket lehet szerezni, ami például a „büfébe mehetsz” is lehet; viszont mivel ez 10 jutalompontra kerül, az, aki ezzel nem rendelkezik, óra közben nem mehet ki. Ezzel a szabályrendszerrel a nehezebben fegyelmezhető gyerekek is könnyebben tudtak azonosulni. Ezekkel a módszerekkel képességeket szerezhetnek, a fejlődésüket nyomon tudják követni, részesei lehetnek egy akár minden nap változtatható kalandnak, és az eredményeiket otthon is meg tudják mutatni. A szülővel való kapcsolattartásban és kommunikációban is segítenek ezek a játékok. Különböző játékos fejlesztő feladatokkal „játszhatunk” az órákon. Tóth Norbert például az Angry Birds segítségével tanította meg 1. osztályosait kivonni is.

2018 szeptemberében Digitális Mintaóvoda, referencia intézmény lett a Gazdag Erzsébet Óvoda Szombathelyen. Interaktív panelt, és a mozabook szoftvert használják. Az óvoda vezetője mentorálja a kezdeményezést, ami ha beválik a többi helyi óvodában is alkalmazzák majd. „A panel egy hatalmas tévére hasonlít, érintő kijelzővel is rendelkezik. Három dimenzióban forgatható és nagyítható rajta bármilyen kép, így azt közelebből is szemügyre vehetik a gyerekek. Fejlesztő játékokról is gondoskodtak az ötletgazdák, lehet kirakózni, zongorázni a felületen, bármilyen videó vagy hangfájl is lejátszható. Sokszínűségének köszönhetően hasznos kiegészítő a kicsiknek egy-egy témahét alkalmával.”<sup>61</sup>

Még több jó gyakorlat abban a felhasználói tudáshoz is alkalmazható útmutatásokat, példákat tartalmazó remek módszertani könyvben érhető el, amit a lábjegyzetben tettem elérhetővé.<sup>62</sup>

<sup>59</sup> Classdojo weboldala. URL: <https://www.classdojo.com/>, [2023.05.01.]

<sup>60</sup> Classcraft alkalmazás leírása. URL: <https://www.gamestar.hu/gamification/classcraft-szerepjatekka-valtozik-az-iskola-149718.html>, [2023.05.01.]

<sup>61</sup> Lakosi Gabriella: Digitális fejlesztés már a szombathelyi óviban is – Környezetünk megértését segíti a program. – cikk, Vaol.hu, 2019.04.04. URL: <https://www.vaol.hu/helyi-kozelet/2019/04/digitalis-fejleszt-es-mar-a-szombathelyi-oviban-is-kornyezetunk-megerteset-segiti-a-program>, [2023. 04. 30.]

<sup>62</sup> Tóth-Mózer Szilvia – Misley Helga: Digitális eszközök integrálása az oktatásba. Jó gyakorlatokkal, tantárgyi példákkal, modern eszközzel. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest, 2019.

### 2.3.2. Digitális történetmesélés

Létezik egy eljárás, ami a digitális technika módszereit alkalmazza, de a mesélés gyökereihez is visszanyúl. A digitális történetmesélés (= **Digital storytelling**), továbbiakban: **DST**, amelyben egy egészhet alkothatnak az online és az offline tevékenységek. Fejleszthető általa a digitális kompetencia, az esztétikai művészeti tudatosság, és a nyelvi kompetenciák. Tantárgyi tartalmak vagy egyéni történetek felhasználására is lehetőségünk van, fényképek, hanganyagok, filmek, linkek és többféle IKT-eszköz által. Elmesélhetjük, továbbadhatjuk, elérhetővé tehetjük mások számára történeteinket. A folyamat során keresünk egy történetet, ami fontos a számunkra, majd fényképekkel és saját szavainkkal elmeséljük, és végül megosztjuk, bemutatjuk egymásnak. Nagyon jól alkalmazható a tanulók, vagy óvodások fejében felgyűlt információk rendszerezésére, saját elbeszéléseik által; adott témával kapcsolatban. A személyes belső tudás így könnyebben elérhető. Bár kisgyermekek körében a könyvtár használata értékformálóbbr lehet az információszerzésre. Az óvodai nevelés témáinak feldolgozásánál is az egyes szám első személyű nézőpontot kell alkalmazni, így például az egészségnevelés, öltözködés kapcsán a csokornyakkendő vagy más ruhadarab szemszögéből fogalmazhatjuk meg a történetet. „A digitális történetmesélés módszertanát az Egyesült Államokban fejlesztették ki a '90-es évek közepén, amikor egy alkotócsoporth, melynek kiemelkedő tagjai Joe Lambert, Dana Atchly és Nina Mullan voltak, a közösségi művészet lehetőségeit kutatva dolgozta ki az eljárás lépéseit a kaliforniai *Center for Digital Storytelling* (ma *Story Center*) központban. Céljuk az volt, hogy egyszerű technológia használat segítségével bárki elmesélhesse élettörténetét, kifejezhesse magát.”<sup>63</sup> Mivel a workshopok bárki előtt nyitva voltak a tanárok is részt vehettek rajta. Így az eredetileg művészeknek szánt eljárás könnyen és gyorsan átkerült az oktatásba, mint átfogó kompetenciafejlesztő módszer. A workshopokon 2 facilitátor és ezenfelül még általában 10-12 ember vett részt.

Daniel Meadows 5 egymásra épülő szakaszban határozta meg a DST lépéseit:

1) Bevezetés: Ebben a szakaszban történik a téma játékos körbejárása, motiválás a kooperációra. Az előre meghatározott (oktatási) digitális történeteknél egyből tovább léphetünk az információk feldolgozására. Abban az esetben viszont ha ez nem áll fent itt még a kutatómunka folyik; az ismeretek begyűjtésével, a források szelektálásával.

---

<sup>63</sup> Lanszki Anita: Digitális történetmesélés a nevelési-oktatási folyamatban. Eger, Líceum Kiadó, 2017. 22.-23. p.

2) Írás: szövegalkotás folyamata.

3) Rögzítés: a megalkotott íráshoz képeket illesztünk, vagy meg is alkothatjuk azokat például lego, gyurma vagy rajz segítségével.

4) Vágás: A kép és a hang összeillesztésének mozzanatai folynak itt. Kialakítjuk a story board-ot, ami abból a rajzból áll, ahol az elképzelt jelenetekhez a képet, a szövegrészekkel vázoljuk fel. Ezután történik a tényleges vágás, erre applikációk – *Animoto*<sup>64</sup>, *Photo Grid*<sup>65</sup> – és számítógépes programok – *windows movie maker*<sup>66</sup> és a *we video*<sup>67</sup> – is a rendelkezésünkre állnak.

5) Megosztás: Egymás előtt tartanak egy ünnepélyes bemutatót, vagy megosztják a csoport zárt internetes oldalán. Közben megbeszélik, értékelik a másik társukat, vagy a közös alkotás során létrejött produktumot. A pedagógusnak nagy szerepe van abban, hogy felhívja a figyelmet az online lehetőségekre és a jogtisztá tartalmakra a szöveg összeállítása kapcsán.

Ma már szinte mindenki rendelkezik okostelefonnal, amik nagy segítségünkre lehetnek az oktatásban is. Akár tanulói válaszadó rendszerként is alkalmazhatjuk; abban az esetben, ha az intézmény rendelkezik a mobil eszközöket támogató oktatási formával. Ennek két fajtája, amikor vagy az intézmény adja az eszközt; vagy alkalmazzák a „hozd a saját eszközöd”= *Bring Your Our Device* trendet. Utóbbinak az az előnye, hogy a tanuló otthon is használja ugyan azt a készüléket, – melyet már jól ismer –, ezáltal esetleges órai lemaradását is könnyedén pótolni tudja. A mobileszközök egyben fényképezőgépek is, amit akár a kémiai kísérletek vagy az óvodaudvaron talált bogarak tanulmányozásában is használhatunk dokumentálásra. Amennyiben a DST alkalmával is mobiltelefont használunk, érdemes a **kiterjesztett valóság** (=AR, vagyis Augmented reality) által adott lehetőségeket kihasználni. Ebben az esetben egy virtuális elemet adhatunk a kameránk képéhez. Az *Aurasma*<sup>68</sup> alkalmazással a rendszerben tárolt rajzokhoz vagy képekhez mozgóképet társíthatunk, amik indítóképként beállítva a hozzárendelhető GPS koordinátáknak köszönhetően csak egy előre meghatározott helyen aktiválódnak. További ilyen alkalmazás a *pokémon go*<sup>69</sup>, melynek még magyar facebook közössége is van. A történeteket QR kódokkal elrejtett kincskereső térkép, vagy útbaigazítások, online feladatlapok (moodle, redmenta, learning app), vagy akár egy életre kelő színező

---

<sup>64</sup> Animoto ingyenes letöltési lehetőség. URL: <https://animoto.com/apps/online-video-maker> [2023.05.01.]

<sup>65</sup> Photo Grid online elérése. URL: <https://www.photogrid.app/en/> [2023.05.01.]

<sup>66</sup> Windows 10-nél már nem elérhető ez az alkalmazás, ehelyett a beépített fénykép alkalmazást használjuk.

<sup>67</sup> We video megtalálható itt. URL: <https://support.wevideo.com/hc/en-us> [2023.05.01.]

<sup>68</sup> Aurasma app letöltése. URL: <https://aurasma.en.uptodown.com/android> [2023.05.01.]

<sup>69</sup> Pokémon go app elérése. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo> [2023.05.01.]

feladatlap is tarkíthatja. Utóbbi, a *Quiver app*<sup>70</sup>, egy olyan alkalmazás, ami az előre kinyomtatott színező lapot – az oldalról kell letölteni – a mi színeinkkel kelti életre. A rendszer általi – piros-kék színnel jelzi – ellenőrzött mechanizmust követően a kész mű interaktívvá válik: táncol az emberalak, kilőhető a tűzijáték, vagy felkapcsolódik a terepjáró fényszórója – a lapot bescannelve a telefon kijelzőjén –.

---

<sup>70</sup> Quiver színező app letöltése. URL: <https://quivervision.com/> [2023.05.01.]

### 2.3.2.1. A projektmódszer és a digitális történetmesélés kapcsolata

A XXI. századi digitális eszközök közül a digitális fényképezőgépet kezdték el az óvodások engedéllyel használni a csoportban. Laptop segítségével a projektoros szemléltetés is már sok helyen elterjedt. Mindezeket képek és filmek, emlékeztető események szemléltetésére és mesék, zenék, hanggyűjtemények lejátszására vagy hangrögzítésre is használhatjuk. A mobiltelefonon ötleteket gyűjthetünk, bármikor kikereshetünk egy képet vagy egy aktuálisan hiányzó információt. „Hegedűs Gábor modellje alapján a projekt 7 szakaszból áll: témaválasztás, tervkészítés, adatgyűjtés, a téma feldolgozása, a termék/produktum összeállítása, a projekt értékelése és a produktum bemutatása. A célmeghatározás is fontos része a projekt munkának úgy a tanuló, mint az oktató szempontjából. A pedagógus segítségével a tanulók további konkrét problémákat, célokat fogalmaznak meg a fő cél eléréséhez. A kész, összeállított anyag nagyon fontos nevelési eszköz, hisz a gyerekek ekkor mutathatják be munkájukat akár a szülőknek, akár csak az osztályon belül, de akár az iskola szűkebb vagy tágabb környezetének. Miután lezajlott a projekt, feltétlenül sort kell keríteni az értékelésre.”<sup>71</sup> Az IKT-eszközök tágíthatják a gyerekek élményekhez való hozzáférését. A digitális történetmesélés, mint projekt alapú tanítási – tanulási módszer új elemként épülhet be az oktató-nevelő munkába, az élménypedagógia módszereként.

---

<sup>71</sup> Lanszki Anita: Digitális történetmesélés a nevelési-oktatási folyamatban. Eger, Líceum Kiadó, 2017. 76-77. p.

### 3. VIZSGÁLATI ANYAG ÉS MÓDSZEREK

#### 3.1. Kutatói kérdések:

Az a tapasztalatom, hogy manapság a képernyő előtti lét – digitális életünk – az otthoni időtöltés nagy részében jelen van a háztartásoknál, a gyermekeknél is. Azt feltételezem, hogy a netgenerációs szülők könnyebben alkalmazzák a telefont vagy tabletet a mindennapi meséléshez, talán náluk már a tv is háttérbe szorult. Magyarázatot keresek arra, hogy a digitális bennszülöttek köréből kikerült óvópedagógusok és dajkák jellemzően más eszközöket használnak-e a meséléshez. Úgy gondolom, kell, hogy legyen egy optimális átmenet a generációk között. Remélem, hogy a gyermekek körében végzett vizsgálatok és tanulmányok okán rátalálok egy járatlan útra, melyen menetelhetnek ezek a kisemberek anélkül, hogy a már mindenhol ismert torzulásokon át kellene esniük. Bízom abban, hogy van egy új módszer ami működtethető, mind az óvodákban, mind az otthonokban, úgy, hogy ne vegye el és tiltsa ami mindenképp az életünk része, hanem inkább kiegészítse azt. Lehet, hogy nem is okozunk akkora kárt, hanem csak arra is kellene energiát fordítanunk, hogy a tanítást, a fejlesztést felzárkóztassuk módszereiben a mai világhoz.

„A nemzetközi és hazai vizsgálatoknak köszönhetően olyan adatok és tények állnak rendelkezésünkre, melyek sugallatára egy új, gyermekközpontú, befogadó iskola nagy freskóját festhetnénk a hazai iskolakultúra vásznára. A pedagógusképzésben résztvevők, tulajdonképpen, e kibontakozni látszó pedagógiai kultúra olvasztótégelyébe mártott ecsetek, akik, jóllehet, „belemártottságukban” kiválóak, mégis, későbbi ecsetvonásaikkal inkább összemaszatolják ezt a vágyott pedagógiai életképet.”<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> Tóth Tamás Május: Tű kalapács és távcső. In: Új Pedagógiai Szemle, 63. évf. 1-2. sz. 2013. 105. p.



### **3.2. A választott vizsgálati módszer, kutatási eszköz bemutatása**

Kutatásom célja, hogy vizsgáljam a gyermekek fejlődési menetét. Szerintem fontos, hogy ez ne változzon, ne történjenek torzulások a személyiségükben, ne sérüljön az idegrendszerük, a képességek folyamatosan bontakozzanak ki – és ne a regresszió következzen be. A kutatásom során választ akartam kapni arra, hogy jelenleg Magyarországon a gyermekeknek mekkora része szenved el valamiféle negatív hatását a digitalizálódásnak. Miért szorul mégis háttérbe a hagyományos mesélés? Több kérdés, is foglalkoztat ezzel a témával kapcsolatban. A gyermekek hol állnak ezt a kérdést illetően? A mai kor ifjait mi köti le jobban, mi kelti fel az érdeklődésüket inkább? Hol van ebben a jó megvalósítás lehetősége? Félő, hogy bizonyos szint után ezeket a negatív változásokat mind a képernyő előtt töltött túlzott idő okozza. Sajnos így sokkal kevesebbet van lehetőségük mozogni és levegőn lenni is, mely tényezők elengedhetetlenek az egészséges szervezet harmonikus fejlődéséhez.

A minta, a vizsgálat alanyai: Kutatásomhoz óvodában dolgozó kollégákat: óvodapedagógusokat, pedagógiai asszisztenseket, dajkákat hívtam segítségül. Ez a személyükre nézve nem jelent semmilyen hátrányt, nem szenvedtek emiatt semmiben kárt. A kutatásom módszere az induktív összefüggésfeltáró módszer. A vizsgálat eszközének pedig a primer kutatási módszerek közül a kikérdezést alkalmaztam. A mintavétel online interneten, önkéntes és anonim módon történt. Az eredményesség érdekében kérdéseimet célirányosan az online szakmai csoportokban és személyesen is megosztottam.

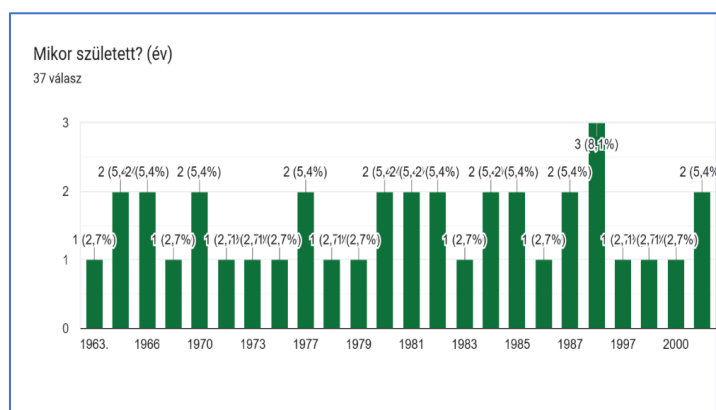
A módszerem a kérdőív. Kérdőívem 15 darab kérdésből áll, melyek tartalmaznak általános adatokra (nem, életkor, végzettség, stb...), szakmai tapasztalatra, nevelési módszerekre, gyermekek megfigyelésére, és egyéni véleményre irányuló kérdéseket. A kérdések során nyitott és zárt, valamint kötelező és nem kötelező kérdéseket alkalmaztam. A kutatás lebonyolítása: a tényleges adatgyűjtés: kérdőívvel történt, mely pedagógusoknak és szakembereknek is szól egyaránt. Feltételezéseimet adatfelvételt követően elemeztem ki a kérdésekre adott válaszok alapján.

### 3.3. A vizsgálat eredményeinek bemutatása

#### 3.3.1. Az adatok elemzése

A kérdőívet a google űrlapok segítségével készítettem. A kutatás online, a kérdőív kitöltésével zajlott, néhány óvodapedagógusnak személyesen is elküldtem, illetve az interneten elérhető szakmai csoportokban is megosztottam. Sajnos az országos helyzet felméréséhez képest nem kaptam megfelelő mennyiségű választ. De a dolgozatban tárgyaltak átgondolására és a következtetések levonására így is elegendő volt. Kérdőívemet elemezve arra a megállapításra jutottam, hogy a felmérésben 37-en vettek részt, ebből 36 nő és 1 férfi.

A válaszadók életkorukat tekintve 1965 és 2001 között születettek. Születési évük teljesen azonos arányban oszlik el, ezt az alábbi diagrammon is leolvashatjuk. Megállapítható, hogy jelenleg az óvodákban dolgozók csoportja teljesen vegyes életkorú. Módszereiket és tapasztalataikat az idősebbek könnyen továbbadhatják utódaiknak. A 35 év alattiak közül, csak 8 fő válaszadóm volt, közülük senki sem használ online feladatlapokat és játékokat. Az idősebbek közül viszont 18-an. Ez arra enged következtetni, hogy a generáció-elméletek szerinti megkülönböztetés csak „skatulyázás”. Az az elmélet igazolódott be, miszerint mindennek ideje, módszertana, gyakorlata van, a digitális eszközök használatának is.

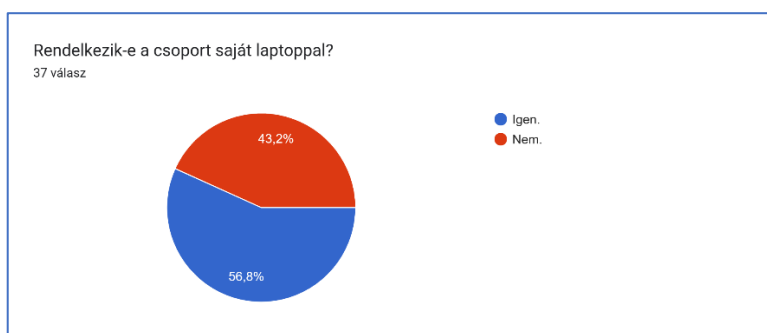


1.ábra: A megkérdezettek születési ideje(év).

A válaszolók pozíciója: 26 fő óvodapedagógus és 11 fő pedagógiai asszisztens. Ezt százalékban úgy is kifejezhetjük, hogy a válaszolók 70%-a óvodapedagógus és 30%-a pedagógiai asszisztensként dolgozik. Tehát a megkérdezettek intézményeiben 30%-ban a

pedagógiai asszisztens vélhetően ellátja az óvodapedagógusi feladatokat is, mivel kérdéseim nagyrésze a pedagógiai módszertant is érinti.

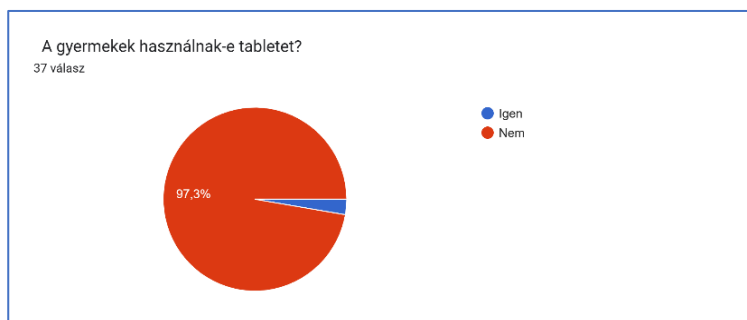
Az adatokat összegyűjtő táblázatból jól kivehető, hogy ahogyan a településfajta megoszlának, nagyjából abban az arányban oszlanak meg az elérhető lappal rendelkező óvodák számai is. Számmal kifejezve 19 városi és 18 falusi intézményben összesen 21 rendelkezik lappal.



2. ábra: Megkérdezettek közül, a lappal rendelkezők (kékkel) száma.

Egy csoportban használnak tablettét a gyerekek. Tehát a tablettel kapcsolatos felhasználói és probléma-megoldói ismereteik itt nem gyarapodnak.

Interaktív tábla vagy ledpanel 3 intézményben van, ez azt jelenti, hogy az intézmények 91%-ában ma sincs még ilyen eszköz. Talán nem mindenki számára elérhetőek a támogatások vagy pályázatok. Feltételezhetjük, hogy az óvodákat fenntartó intézmények nem rendelkeznek az ehhez elegendő erőforrásokkal.



3. ábra: Tablettét használók száma (kékkel).

4 óvodában használnak BeeBot padlórobotokat. Még ez az arány sem kecsegtető, mindössze az óvodák 11%-a építette már be a mindennapokba a padlórobotok alkalmazását. A gyermekek digitális probléma-megoldó képessége és az algoritmikus gondolkodás fejlesztése csak csekély mértékben valósul így meg.

Öt pedagógus építette be már az alkalmazások használatát a tanulási tartalmak könnyebb megértéséhez, ebből hárman nevezték meg, hogy a Quiver (színezőt életre keltő) app-ot. Valószínűleg ez a szám egyre emelkedni fog, a kollégák bevonásával. A könnyen használható alkalmazásoknak köszönhetően, egyre több pedagógus meri majd kipróbálni, és alkalmazni az oktatást elősegítő tartalmakat.

Online elkészíthető feladatokat és játékokat 13-an készítenek a tervezés során, ebből 12-en a wordwall és egy fő a learning app alkalmazással. Ez már egy kicsit kecsegtető adat, hisz a válaszadók kicsivel több, mint a fele – 52% – ismeri és használja is ezt a platformot. Az online felületen nagyon könnyedén és gyorsan megalkothatunk akár játékokat is az óvodásoknak, például egy szezonális Dooble játékot vagy párosító-, memóriajátékokat is, amit kinyomtatva és kivágva máris használhatunk a csoportban.



4.ábra: Online feladatlapokat készítő pedagógusok

Digitális történetmesélés módszerét már 4 pedagógiai munkatárs alkalmaz a mindennapos gyakorlat részeként. Engem meglepett ez az eredmény, őszintén szólva a kutatás alatt nem gondoltam, hogy lesznek akik ezt a módszert már alkalmazzák az óvodáskorúak körében. Az erre a kérdésre igennel válaszoló pedagógusok 35 évnél fiatalabbak, ennek alapján feltételezhetjük, hogy az iskolai képzésük alatt már modern módszerekkel is gazdagodtak.

Sokan, 8-an építik be a mesélési szokásokba a diavetítő alkalmazást, de van aki hagyományos diavetítőt vagy okos tévét használ, 2-en közülük hangos mesét is hallgatnak. Ez azt jelenti, hogy a pedagógusok 65%-a maradt a hagyományos mesélési szokásoknál. Vagyis az intézmények 1/3-ában vagy a gyermekek figyelmének változása miatt, vagy a pedagógus személyisége miatt kipróbáltak már modern eszközöket a gyakorlat során.

A DIOO magyar digitális okosjátékról kilencen hallottak, de sajnos egy intézményben sem elérhető a megkérdezettek közül. Ezzel a nagy interaktív játékkal kapcsolatban lényegében pont erre a válaszra számítottam, mert nagyon sokba kerül a készülék. A teszt időszaka alatt 7

óvodába telepítették, ahol élményszerűen használták a gyermekek. Nagyon elégedettek voltak vele a szülők és a pedagógusok is.<sup>73</sup>

A játékos motiváló alkalmazásokat nem alkalmazzák, 13-an nem is ismernek ilyet. Azt gondolom ez önmagában nem ad szomorúságra okot. Bár majdnem 10 éve már, hogy a játékosítást az oktatásba több pedagógus használja. Óvodás korban még sok más jutalmazó eszközt bevetnek az óvónénik, és nincs számonkérés sem, aminek a negatív hatását enyhíteni kellene. Az ikt-eszközök fejezetben említett classdojo alkalmazás óvodás korúaknak annyiból hasznos, hogy a szülővel való kommunikációt megkönnyíti, mert Ő is látja otthon a bejegyzéseket amikor jutalom pont kerül beírásra.

Digitális ismereteik bővítésére, fejlesztésére zömmel – 27-en – önerőből jutottak el, 6-an tanfolyamon keresztül és 1 fő Erasmus pályázat keretein belül. A pedagógus kompetencia részeként a digitális ismeretek tágítására, jó gyakorlatok megismerésére irányuló pedagógus képzések elengedhetetlenek azt gondolom. Nagy előny lenne, ha ezek a tanfolyamok könnyen beépülhetnének a napi működésbe, nem okozna gondot hogy a szakember mikor és milyen erőforrásokból képezze magát, hogy később a munkájában helyt tudjon állni.

### **3.3.2. A kutatás jelentősége, összegzés**

Elméleti jelentősége: Ismereteim bővítése a mai világon is helyt álló, a gyermekek érdeklődését felkeltő, de nem káros digitális eszközhasználatról. Tanulmányokban, kutatásban való elmélyülés, információk megismerése és rendszerezése.

Gyakorlati jelentősége: Bízom benne, hogy a kutatásom során olyan új ismeretekre tehetek szert, mellyel körvonalazódni fog egy új módszer. Meglelek egy ideális átmenetet a hagyományos és digitális oktatás közt.

Tisztában vagyok vele, hogy kutatásom nem reprezentatív az egész ország helyzete szempontjából, ám elgondolkodásra ez is ad lehetőséget. Az óvodai gyakorlatban egyre több játék vagy digitális alkalmazás érhető el, melyeket akár számítógépen vagy tableten keresztül könnyedén beépíthetünk a matematikai, környezeti, vizuális vagy egyéb ismeretek fejlesztésének segítésébe. Ilyenek az interaktív, mozgást érzékelő szőnyegek, készségfejlesztő robotok vagy a kiterjesztett valósággal összekapcsolható szemléltető alkalmazások. Egyes fejlett országokban az interaktív táblák megjelenése már régebbre tehető, itthon vélhetően ezt

---

<sup>73</sup> DIOO okosjátékról szóló cikk , szmo.hu, [sz.n.] 2015. URL: <https://www.szeretlekmagyarorszag.hu/sikersztorik/dioo-magyar-fejlesztesu-szuperszamitogep-ovodasoknak/>, [2023.05.01.]

a lépést kihagyva az interaktív kijelzők megjelenése várható, írja Rausch Attila és Pásztor Attila.<sup>74</sup> Tanulmányukban kitérnek rá, hogy az utóbbi öt évben az óvodai digitalizációban fejlődés látszik, az internetet oktatási célra használó óvodapedagógusok száma 64%-al emelkedett. Ez azért is nagyon jó hír, mert az Ő szerepük kulcsfontosságú a témában. Nekik kell ugyanis hatékonyan beintegrálni a foglalkozásokba a digitális technológiát. Bízunk benne, hogy rendszeres használattal és hosszútávú tervezéssel a digitális eszközök is az óvodai nevelés szerves részét adják majd.

Itt szeretnék bemutatni egy nagyon jó gyakorlati példát a jó megvalósításra:<sup>75</sup> A Zalaapáti Gábor Áron Áltános Iskola a CodeWeek rendezvényen való részvételükhöz –2022-ben – , célul tűzte ki, hogy népszerűsítik ezt a robotok és kódolás általi tanulást. Ennek elérése érdekében összefogott a település: a lakosság, iskolások, óvodások. Mindenki pályázhatott, alkothatott ki így, ki úgy Vidám kis időt töltöttek együtt a játékok készítésével és használatával.<sup>7677</sup>

A Zalaapáti Csupa Csoda Óvoda és Mini Bölcsődében kódoltak. Bázisintézményi programot hirdettek Zala és Vas megye pedagógusainak. Új kollégáikat is beavatták a CodeWeek rejtelseibe és kérték, hogy egy-egy eseménnyel ők is vegyenek részt. Alsós kihívás versenyt hirdettek: Robotépítő szépségverseny , melynek keretében a családdal kellett tervezni egy robotot, ami csak újrahasznosított "dolgokból" állt. Állatkerti színező, feladatlap, könyvtári kutatómunka valósult meg a vetélkedő részeként. A résztvevők minecraft-ba kódolt mesefilmeket nézhettek – erről a kisfilmben is láthatunk képeket–. Flashmobunk elkészítésében a falu lakosai is részt vehettek és telephelyüket is felkérték a szereplésre.<sup>78</sup>

Összefoglaló kisfilmük linkjét a lábjegyzetben helyeztem el.<sup>79</sup>

---

<sup>74</sup> Rausch Attila – Pásztor Attila: Mobil eszközök az óvodában: A digitális technológiával támogatott értékelés és fejlesztés lehetőségei. In: Neveléstudomány 2021/2. 6. p.

<sup>75</sup> URL: <https://codeweek2022.webnode.hu/ovi-isi/> [2023.04.30.]

<sup>76</sup> Lapozós robotos könyv: URL: <https://sniikt.wordpress.com/2019/09/09/robotos-lapozos-konyv-ingyenesen-letoltheto-nyomtathato/> [2023.04.30.]

<sup>77</sup> Pixelart színező URL: <https://codeweek.eu/view/477543/szinez-a-szamok-alapjan> [2023.04.30.]

<sup>78</sup> URL: <https://codeweek2022.webnode.hu/> [2023.04.30.]

<sup>79</sup> Zalaapáti Ált. Isk. code week részvétel- kisfilm, 2022. URL: <https://youtu.be/QyMyg9qMmRo> [2023.04.30.]

#### 4. ÖSSZEFOGLALÁS

Szakedolgozatom célja volt felkutatni és megismerni a digitális kultúra alkalmazásának és az IKT-eszközök használatának a pozitív oldalát. Ehhez hazai és külföldi szakirodalmakat és kutatási eredményeket, tanulmányokat és cikkeket tekintettem át, majd saját kutatást végeztem. Megszerzett tudásom az előadások hallgatásán, és az internetes közösségi csoportok témában tett javaslatai és ötletein keresztül formálódott. Következtetéseket vontam le számomra idegen emberek történeteiből, tapasztalataiból. Megfigyeléseket végeztem a generációk közötti kapcsolatokban és az internet, a digitális eszközök használata terén is. Informálódtam a pedagógiai gyakorlatokról és módszerekről, a játékosítás alkalmazásának előnyeiről vagy akár a dopamin hatás eléréséről, a függőség kialakulásáról. Miközben a témába ástam magam környezetemben is egyre gyakrabban felfigyeltem egy-egy esetre, néhány barát javaslatot kért a témában, vagy fel tudtam hívni figyelmüket jó megoldásokra a „kütyühasználatot” illetően. Az óvodában gyakran elmesélték a gyerekek, hogy szabadidejüket főleg telefonnal és tablettel töltik, amikor otthon vannak. Sokszor láttam, azt ez milyen hatással van rájuk: fáradtak és kedvtelenek voltak; olykor féltek, mert nem nekik való filmet néztek az eszközökön, felügyelet nélkül. A nagycsoportosoknál különösen az a Kisfiú van képességeiben elmaradva társaitól, aki a legtöbb mesét nézi a telefonon, és sajnos a logopédusi fejlesztések is hasztalanok nála már több mint egy éve. A kutatási feladatom kezdetén ezért arra akartam rávilágítani, mennyire ártalmas hatással járhat ez a mai digitális eszközhasználatra vonatkozó szokásrendszer a kisgyermekeknél. Konzulensem javaslatára állt elő az a helyzet, hogy éppen fordítva, a jó megvalósításról írtam inkább. Bár nem voltam ellenző, de semmi fogalmam nem volt róla mennyi jó dolog is kihozható a digitalizációból. Mostanra én is rengeteg információval gazdagodtam, és azt gondolom ez egy nagy út volt, amit pont jókor, a pályám elején tettem meg. Mondanivalóm legfontosabb üzenete a mértékletes eszközhasználat, az új pedagógiai módszerek alkalmazásának lehetőségei, a gyermekek harmonikus fejlesztése.

Anyaként és óvodapedagógusként is érdekelt a téma, így tisztába voltam vele, hogy sokfelé kell majd kitekintést tennem. Az elemzés és információ-gyűjtés közben számos új, izgalmas vizsgálandó terület bontakozott ki előttem, melyeket zömmel végül a dolgozatomba is be tudtam építeni. Összességében egy nehéz, de érdekes és eredményes feladatnak éltem meg, mely biztosan pozitív hatással lesz további tevékenységeimre: mind a pedagógus pályán, mind az életben.

## 5. LINKGYŰJTEMÉNY

<https://meseskonyv.hu/gyerekvideo/hangosmese>  
<https://hangoskonyv.net>  
<https://egyszervolt.hu/mese>  
<https://meseles.hu/hangos-mese/>  
<https://worditout.com/>  
<http://www.word-search-world.griddler.co.uk/Word-Search-Generator.aspx>  
<https://ttsreader.com>  
<https://products.aspose.app/diagram/hu/mindmap>  
<https://coggle.it/>  
<https://hu.padlet.com>  
<http://easel.inventables.com/>  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizlet.quizletandroid>,  
<https://kahoot.com/home/kahoot-kids/#download>  
<https://learningapps.org/1895411>  
<https://wordwall.net/hu/community/magyar>, <https://www.socrative.com/apps/>  
<http://oktataskepzes.tka.hu/hu/web-2.0-es-ikt-eszkozok-a-tanulasban>.  
<https://codeweek2022.webnode.hu/ovi-isi/>  
<https://youtu.be/9QFMO0I1h6c> gamefikációs jutalmazás  
<https://youtu.be/OqEUK3Mwe4M> alfageneráció labor - Alfi  
<https://youtu.be/6CUiCDjwctw> alfageneráció labor – vizsgálat óvodáskorúakkal  
<https://www.dioo.hu/>  
<https://baby-touch-sounds.hu.aptoide.com/app>  
<https://www.kidsopia.com/>  
<https://tapsi.hu/kakukktojás/>  
<http://dydudu.hu/diafilm/diafilm.html>

## 6. ÁBRAJEGYZÉK

1. ábra: A megkérdezettek születési ideje(év) .....34. oldal  
2. ábra: Megkérdezettek közül, a lappal rendelkezők (kékkel) száma.....35. oldal  
3. ábra: Tabletet használók száma (kékkel).....35. oldal  
4. ábra: Online feladatlapokat készítő pedagógusok.....36. oldal



## 7. FELHASZNÁLT IRODALOM

- Anonymus: Az alfa generáció és az óvoda. In:– Neteducatio-online, 2018. URL: <https://neteducatio.hu/az-alfa-generacio-es-az-ovoda/>, [2023. 04. 29.]
- Baranyai Mihály: Elmondanám a szülőnek-avagy gondolatok a digitális gyermekkor baljós örömeiről. Sopron, Benedek Elek Pedagógiai Kar, 2020. [kézirat] URL: [https://www.researchgate.net/publication/348977581\\_Baranyai\\_Mihaly\\_Elmondanam\\_a\\_szulonek\\_-\\_avagy\\_gondolatok\\_a\\_digitalis\\_gyermekkor\\_baljos\\_oromeirol](https://www.researchgate.net/publication/348977581_Baranyai_Mihaly_Elmondanam_a_szulonek_-_avagy_gondolatok_a_digitalis_gyermekkor_baljos_oromeirol), [2023.04.30.]
- Bognár Amália – Havassy András – Nemes-Nagy Katalin Erika – Váczi Dorottya: A modern pedagógus nagykönyve. A szemlélettől a megvalósításig. Budapest, Neteducatio Kft. 2018.
- Boldizsár Ildikó: Varázslás és fogypókúra. Mesék, mesemondók, motívumok.[h.n.], József Attila Kör – Kijárat Kiadó, 1997.
- Buda András: Generációk, társadalmi csoportok a 21.században. In: Magyar Tudomány 180.évf. 1. sz. 2019. 120-129. p.
- Buda András: IKT és oktatás. Együtt vagy egymás mellett? Szeged, Belvedere Meridionale Kiadó, 2017.
- Crist Carolyn: On the Mind: What Science Says About Digital Natives. [h.n.] 2017.(saját fordítás) URL: <https://www.semel.ucla.edu/longevity/news/mind-what-science-says-about-digital-natives>, [2023.05.01.]
- Horváth Zoltánné – Komárominé Zavec Katalin: A projektmódszer és az IKT - eszközök alkalmazásának lehetőségei a Játékvár Óvodában. In: III. Nemzetközi Kisgyermek-nevelési Konferencia kötete. Apor Vilmos Katolikus Főiskola, Vác, 2019, 122-136. p.
- Honti János: A mese világa. Budapest, Magvető Kiadó, 1962.
- Ivaskó Livia – Komlósi Boglárka: Nézőpontok a mesék képességfejlesztő és terápiás alkalmazhatóságáról. In: Digitális Tankönyvtár, Szegedi Tudományegyetem, 2019. URL:[https://dtk.tankonyvtar.hu/xmlui/bitstream/handle/123456789/4544/ivasko\\_livia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dtk.tankonyvtar.hu/xmlui/bitstream/handle/123456789/4544/ivasko_livia.pdf?sequence=1&isAllowed=y), [2023. 05. 01.]
- Kubinger-Pillmann Judit: A digitális történetmesélés létrehozásának folyamata kisgyermekkorban 1. rész. In: A Kisgyermek 15.évf. 74. sz. 2022/01. 3-6. p.

- Kubinger-Pillmann Judit: A digitális történetmesélés létrehozásának folyamata kisgyermekkorban 2. rész. In: A Kisgyermek 16. évf. 75. sz. 2022/02. 3-6. p.
- Lanszki Anita: Digitális történetmesélés a nevelési-oktatási folyamatban. Eger, Líceum Kiadó, 2017.
- Lénárd András Tamás: A digitális kor gyermekei. In: Gyermeknevelés 3. évf. 1. sz. 2015. 74–83. p.
- Lénárd András Tamás: Tevékenységközpontú, folyamatos visszajelzésekre épülő és a gyerekeket állandó sikerélményhez juttató módszertanra van szükségünk” – interjú. In: Moderniskola.hu 2022. URL: <https://moderniskola.hu/2022/04/tevekenysegkozpontu-folyamatos-visszajelzesekre-epulo-es-a-gyerekeket-allando-sikerelmenyhez-juttato-modszertanra-van-szuksegunk-interju/>, [2023. 05. 01.]
- Liszkai-Peres Krisztina: A kutyuk démonizálása helyett próbáljuk jó dolgokra használni a digitális eszközöket – interjú az Alfa Generáció Laborról. In: ELTE Online.hu, 2021. URL:<https://elteonline.hu/tudomany/2021/04/09/a-kutyuk-demonizalasa-helyett-probaljuk-jo-dolgokra-hasznalni-a-digitalis-eszkozoket-interju-az-alfa-generacio-laborrol-liszkai-peres-krisztina-val/>, [2023. 04. 30.]
- Nógrády László: A mese. Magyar Gyermektanulmányi Társaság, Budapest, 1917.
- Nyitrai Ágnes – Zentai Gabriella: Az összefüggés-kezelés fejlődésének segítése mesékkel 4–8 éves gyermekek körében. In: Kozma Tamás – Perjés István (szerk.): Új kutatások a neveléstudományokban. MTA Pedagógiai Tudományos Bizottsága, Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 2012. 99-119. p.
- Nyitrai Ágnes: Mese és mesélés. In: Iskolakultúra, 26. évf. 2016/4. sz. 75-83. p.
- Petrolay Margit: Tanulmányok meséről, gyermekirodalomról. [h.n.], Fapadoskönyv.hu Kft. 2013.
- Prensky, Marc: Digitális bennszülöttek, digitális bevándorlók 2001 Forrás: On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5. 2001. október)
- Prensky, Marc: Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids. New York: Teachers College Press. May 15, 2019. (saját fordítás) [2023.04.10.]
- Paschalis Paschali: Challenges facing digital immigrants in designing user interfaces for digital natives. University of Nicosia, Cyprus, 2012. (saját fordítás) URL: [https://www.academia.edu/2196040/Challenges\\_facing\\_digital\\_immigrants\\_in\\_designing\\_user\\_interfaces\\_for\\_digital\\_natives](https://www.academia.edu/2196040/Challenges_facing_digital_immigrants_in_designing_user_interfaces_for_digital_natives), [2023.05.01.]

- Raffai Judit: Mesemondás egyes technikái. In: Sándor Ildikó (szerk.): Mesebeszéd: Módszertani segédanyag az élőszavas mesemondáshoz. [h.n.], Hagyományok Háza, 2017.
- Rausch Attila – Pásztor Attila: Mobil eszközök az óvodában: A digitális technológiával támogatott értékelés és fejlesztés lehetőségei. In: Neveléstudomány 2021/2. 5-17. p.
- Sándor Ildikó: Az auditív figyelemtől a mesehallgatásig, a gyerekflórklór műfajaival. In: Sándor Ildikó (szerk.): Mesebeszéd: Módszertani segédanyag az élőszavas mesemondáshoz.[ h.n.], Hagyományok Háza, 2017.
- Szávai Ilona: Mint a mesében? Tanulmányok a mese fontosságáról. Budapest, Pont Kiadó, 2009.
- Tari Annamária: Y generáció: Klinikai pszichológiai jelenségek és társadalomlélektani összefüggések az információs korban. Budapest, Jaffa Kiadó, 2010.
- Tari Annamária: Z generáció: Klinikai pszichológiai jelenségek és társadalom-lélektani szempontok az információs korban. Budapest, Tericum Kiadó, 2011.
- Tarnóczy Sz. Krisztina: Régi Új utakon...A mese létjogosultsága a mai közoktatásban. In: Tanító 58.évf. 5-6. sz. 2020. május- június, 27-29. p.
- Tóth-Mózer Szilvia – Misley Helga: Digitális eszközök integrálása az oktatásba: Jó gyakorlatokkal, tantárgyi példákkal, modern eszközlistával. Budapest, Eötvös Loránd Tudományegyetem, 2019.
- Tóth Tamás Május: Tű kalapács és távcső. In: Új Pedagógiai Szemle, 63. évf. 1-2. sz. 2013. 104-106. p.
- Tóth Tamás Május: A társadalmi egyenlőtlenségek termelése a neoliberális oktatáspolitikai újbáloldali, kritikai elemzése a társadalmi egyenlőtlenségek tükrében. In: Új Pedagógiai Szemle, 66. évf. 3-4. sz. 2016. 22-41. p.
- Uzsálné Pécsi Rita: Fejleszt vagy rombol? Kulcs az okoseszközök okos használatához. Pécs, Kulcs a muzsikához Kiadó, 2020.
- Varga Emőke – Daróczy Gabriella: Az interaktív könyv az olvasási és szövegértési készség fejlesztésében esettanulmány a bookr suliszoftver interaktív könyveinek tanórai implementációjáról. Eger, Líceum Kiadó, 2021.
- Varga László: Generációk közötti tanulás. In: HOPPÁ Disszeminációs füzetek 39.sz. Sopron, [k.n.], 2012. 9-10. p.
- Zakinszky Toma V.: Tanulás, olvasás, új... In: Létünk 2019/1. 91–106. p.

## 8. MELLÉKLETEK

### 8.1 Kérdőív

1. Mi a neme?

Férfi

Nő

2. Mikor született? (év)

3. Milyen pozícióban dolgozik az óvodában?

Óvodapedagógus

Pedagógiai asszisztens

Dajka

4. Hol helyezkedik el az óvoda?

Városban

Faluban

5. Rendelkezik-e a csoport saját lappal?

Igen.

Nem.

6. A gyermekek használnak-e tabletet?

Igen

Nem

7. Elérhető-e a csoportban interaktív tábla , aktív panel vagy világító ledpanel?

Igen

Nem

8. Használnak-e a gyerekek padlórobotot?

Igen (Kérem írja be az egyéb válasznál melyik eszközt használják!)

Nem

Egyéb:

9. Milyen alkalmazásokat használnak a tanulási tartalom könnyebb megértéséhez?  
(pl.: quiver, curiscope, ar flashcards, polarbear app... ) ?

10. Ismer-e olyan felületet melyeken feladatlapokat vagy játékokat készíthet a  
gyermekeknek? (pl.: wordwall.net, tka.hu, learning apps...)

Igen (Kérem nevezze meg amit használ az egyéb sorban!)

Nem

Egyéb:

11. Alkalmazza-e pedagógiai gyakorlata során a Digitális Történetmesélés (DST) módszerét?

Igen

Nem

12. A mese/vers foglalkozások alkalmával vagy a délutáni meséléshez alkalmazza-e az interaktív mesekönyveket vagy diafilm alkalmazást vagy egyéb IKT- eszközöket? (pl.: BOOKR mesetár, diafilm app, hangos mesekönyvek...)

Igen (Kérem az egyéb sorban röviden fejtse ki melyik eszközt részesíti előnyben!)

Nem

Egyéb:

13. Hallot-e a DIOO digitális okosjátékról, ami képességfejlesztésre és az iskolaérettség szintjének mérésére is alkalmas magyar találmány? <https://youtu.be/7XFOUAdqHmU>

Igen, az intézményben elérhető.

Igen, sajnos nem elérhető.

Nem.

14. Alkalmaz-e a pedagógiai gyakorlatban applikációt a jutalmazás során? (pl.: classdojo.com, motivapp)

Igen (Kérem írja be az egyéb sorba az applikáció nevét!)

Nem

Nem ismerek ilyet.

15. A témával kapcsolatos ismeretei fejlesztését hogyan érte el?

Önállóan.

Tanfolyam segítségével.

Pályázat keretein belül (pl. Erasmus)

## NYILATKOZAT

### a szakdolgozat<sup>1</sup> nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről

A hallgató neve: Krasznai-Kormányos Ilona  
A Hallgató Neptun kódja: WLBQCS  
A dolgozat címe: Mesés modernizáció. IKT eszközök használata az óvodapedagógiai gyakorlatban  
A megjelenés éve: 2023  
A konzulens tanszék neve: Neveléstudományi Intézet

Kijelentem, hogy az általam benyújtott szakdolgozat<sup>2</sup> egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, s az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlant állítottam, tudomásul veszem, hogy a Záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkor szellemi tulajdonkezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitóri rendszerébe.

Kelt: \_\_\_ Tav \_\_\_ év \_\_\_ 2023. \_\_\_ április \_\_\_ hó \_\_\_ 26. \_\_\_ nap

  
Hallgató aláírása

<sup>1</sup> A megfelelő dolgozat típus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

<sup>2</sup> A megfelelő dolgozat típus meghagyása mellett a többi típus törlendő.