

Haydn zenéje rendkívül derűs, világos zene, minél többet hallgatja az ember, annál több ötletet és humort fedez fel benne. Jól mintázza a klasszikus formák kiteljesedését, mintszerűen dolgozza fel a témákat, s a kor táncait zenéjébe szöve annak hangulatáról is közvetít. Ezért zenéjével színesíthetők a történelem- és irodalomórák, de szemléltet-hetjük vele a zene nyelvén azt is, hogyan is kell fogalmazni.

*Joseph Haydn: Symphonies in G Major, No.27 – No.88 – No.100 „Military”, Hungarian Chamber Orchestra, Vilmos Tátrai, Hungarian State Orchestra, Ádám Fisher, Hungaroton – White Label (750,-Ft)*

LANNERT JUDIT

## A Mesevilág szoftverről

*A kisgyermek anyanyelvtanításának új, számítógéppel támogatott módszerének kipróbálásába az 1992-93-as tanévben kezdtem hozzá. Iskolánkban három éve folyt az alsótagozatos gyerekek informatika-oktatási kísérlete.*

Az írás-olvasás tanulását segítő módszer eszköze a *Mesevilág* szoftver, amit iskolánk az *I&I Alapítványtól* vásárolt. A módszer előtérbe állította az önálló, egyéni ütemű, kreatív tanulást, az ismeretelsajátítás új, a gyerekeket motiváló számítógépes környezetben folyt.

A módszer feltétele a számítógép. A mi gépünket „testközelben”, a saját osztályter-münkben helyeztük el. A padoktól elkülönítve, az osztály hátsó részében rendeztük be a „munkahelyet”. (IBM AT winchesterrel, VGA színes monitorral és egy 9 tús mátrixnyom-tató.)

Az első naptól kezdve a gyerekek kedvencévé vált a gép. Mindenre képesek voltak annak érdekében, hogy elé ülhessenek és játszhassanak a számítógéppel. Teljesen természetes volt számukra, hogy ez az eszköz segítheti őket a tanulásban. Először a bil-lentyűzetet vizsgálgatták, majd a színes monitor varázsa ejtette rabul kis tanítványaimat. A leütött billentyűk hatása a képernyőn ("Nyomogt hagyl!"), óriási tetszést aratott. Az ügye-sebbek már a nevük beírásával próbálkoztak, a többiek pedig „olvasgatták” a beírtakat. A gép „megszólítása”, a „bemutatkozás” volt az első számítógépes írás-olvasás élmé-nyük. Hamarosan mindenki bekapcsolódott a „nagy munkába”, és rendszeressé vált a számítógépes játék. A gyerekek közben megtanultak egymással játszani. A kezdeti ne-hézségek oldódtak, türelmesen kivárták egymás munkáját, dicsérték, vagy kritizálták egymást. Már csak a „játéokra” figyeltek, s igyekeztek kialakítani állandó csoportjaikat azok a gyerekek, akik jól együtt tudtak működni.

A számítógép használatát nagyon gyorsan elsajátították. Mindig figyelő szemek vi-gyázták minden mozdulatomat. A gyerekek spontán kérdéseire azonnal tudtam válaszol-ni, így a kezelési ismeretek elsajátítása minden kötött oktatási módszert nélkülözött. Ha valaki valamit „elletesit”, arra igyekezett rögtön társait is megtanítani. Voltak olyan gyere-kek, akik különösen élvezték a „kistanító bácsi/néni” szerepét. Néhány hét múlva a gye-rekek a könyvtárban kutattak, az ügyesebbek elindították kedvenc programjukat.

A Mesevilág program használatát a témakörök megismerésével kezdtük. Először min-dig rajzoltunk. Az ügyesebb, bátrabb gyerekek sokat segítettek társaiknak a szavak el-olvasásában, később a gyakorlás során mindenki igyekezett minél előbb megtanulni „a nagy titkot”. A gyakorlás során mindig sikerült segítő társat találni, s a gyerekek egyéni ütemükben, egymástól sokat tanulva fejlődtek.

A tanításban a nyomtatott nagybetűs kezdésű, késleltetett írás módszerét alkalmaz-tam. Ez azzal az előnnyel járt, hogy a gyerekek az első hetektől kezdve hihetetlen aka-



*Az iskolában a gyerekek matekórára készülnek. Bálint levett egy könyvet. Nézegette, közben becsengettek. Mindenki leült a helyére. Mónika jól felelt, és piros pontot kapott.  
(Szeitner Alexandra)*

rással, minden eléjük kerülő dolgot szívesen „leírtak”, lemásoltak, s hogy könnyebb legyen a dolguk a visszaolvasáskor le is rajzolták a szavakat. Az osztályban mindent feliratokkal láttunk el (asztal, tábla, lámpa, ablak, csempe, tükör, szekrény ...).

Az olvasási és írási kedv a számítógép előtt csak fokozódott. El akarták olvasni az összes képhez tartozó szót. Hamar a program legnehezebb változatát választották a gyerekek, s úgy varázsolták elő a rajzokat, hogy betűnként beírták a szóképeket. A nagybetűkön bebillentyűzött szavakat a képernyőn már kisbetűkkel látták, és ez az „automatikus fordítás” nagyon kedvelté tette az írástevékenységet. (Közben erősödött a kétféle jel összekapcsolódása!) Az ékezetes betűkiosztást felírtuk a billentyűzetre is, így a mi gépünkön gyerekjáték a hosszú í, ó, ő, ú, ü vagy a rövid ö, ü betűket írni. A rajzok mozgatásához a kurzormozgató nyilakat használták gyermekeim, a bátrabbak néha géppel is próbálkoztak.

A témaköröket mindig az olvasókönyv történeteire vagy az aktuális

eseményekhez kapcsolódóan választottuk ki. A felhasználhatóság sokrétű, hiszen a beszédfejlesztéstől kezdve az olvasás-írás elsajátítás bármely lépését támogatja a program. Kis leleménnyel pedig gyakorló játékok szervezhetőek, feladatlapok készíthetők a program segítségével, a rajzok, a szavak vagy szövegek kinyomtatásával.

Talán nem kell magyarázni, hogy a gyerekek körében miért az Állatkert és a Mese témakör vált a kedvencé. Kezdetben a Rajzolunk szoftverrel dolgoztunk. A rajzok a szóképek „olvasásával” jöttek elő. Ha valamelyik szóképet senki nem tudta elolvasni, akkor a „ceruzával” előbb lerajzoltatták, majd a képpel azonosították a gyerekek a szóképeket. A monitoron kialakuló képről számtalan változatban meséltek.

A betűtanulás időszakában már a megtanult új betűket mindig kikeresték a szóképekben. Mónika hamarosan „jó módszert” dolgozott ki a szavak olvasására, az ismert magánhangzók és mássalhangzók elolvasásával villámgyorsan kapcsolt, és elolvasta azokat a szavakat is, amelyeknek betűinek felét akkor még nem is tanultuk. Az elolvasott szavak és az előhívott képek egyezése aztán mindig megerősítette az olvasók önbizalmát, és motiválta őket a továbblépésre.

A betűtanítás végére a betűnkénti beírásos üzemmódot választó gyerekek fő problémája a helyesírás lett, hiszen csak a helyesen beírt szavakat jutalmazta a gép jó működéssel. Annyira sikeres volt a helyesírás törekvése, hogy lassan szokássá vált hangosan gondolkodni. A gyorsabb munkatempójú gyerekek már a nem számítógépes órákon is, segítészándéktól fűtve a mai napig is hangosan közlik, hogy mire kell ügyelni egy-egy szó helyes leírásánál. Ez a legnagyobb élményem e módszer alkalmazása során.

A második félévtől már ügyesen használták a programot a gyerekek, és nem tudtuk eldönteni, hogy milyen módon jutalmazzuk a legügyesebbeket. Ekkor mese és történetíró versenybe kezdtünk. Sorra vettük a témaköröket, készítettünk néhány rajzváltozatot és

megindult a lázas munka. Egyre jobb, ügyesebb történetek kerekedtek. A jutalom a számítógépes változat elkészítése lett. A történeteket, meséket és a hozzátartozó képeket egy külön erre a célra készített Mesevilág füzetbe kezdte mindenki gyűjteni. Már régen nem volt elég az óra. A legtöbb gyerek a történeteit otthon tovább szövögette. Olyan erős motiváló hatása volt a játéknak, hogy a szülők is meglepődve figyelték és segítettek a fejleményeket. Volt olyan tanítvány, aki délután visszajött pötyögni a számítógépen. (Volt, aki haza sem akart menni!!!)

Néhány órán már csak az ötleteket kellett felvetni és a munka önállóan folyt. Mindenki szívesen szövögette saját történeteit. Lejegyezni a gyerekek által legkedveltebb nyomtatott nagybetűs írást választották. A képek tervezése, az elhelyezés térbelisége már-már „művészi” fokot öltött. Különböző mesterfogások alakultak ki egy-egy takarás megvalósítására. A legjobb változat kialakulása jó érzéssel töltötte el a gyerekeket, s lelkesen megosztották egymással tapasztalataikat.

Az év végére a többség önállóan alkotta a meséket, történeteket. A segítség, a bátorítás a többiekre is kedvezően hatott, s a Mesevilág füzetüket kincsként szerették és gyarapították. Gyakran hallottam tanítványaimtól, hogy „Képzeld el mi történt!...”. Ilyenkor megkértem őket, hogy írják le a nagy eseményt, hátha rajzolhatunk hozzá számítógéppel valami érdekeseget. Néhány értékes munka így készült.

A program használata sok öröm forrása volt. A gyerekek a rajzok elkészülte után lázasan magyaráztak, érveltek, hogy mit, miért, hová helyeztek. A megalkotott meséket, történeteket többször elolvasták, társaiknak elszavalták. Tanítójukat legjobb barátjukként avatták be az írásba, olvasásba, és az örömet is megtanulták megosztani. Ha nem kezdtünk volna a program kipróbálásába nem tudtam volna meg, hogy mennyi öröm forrásává válik a számítógéppel segített tevékenység. Így azonban életem legnagyobb pedagógiai élményét élhettem át, s ezt kívánom minden követő kollégámnak.

Az 1993-94-es tanévben tovább folytatjuk a munkát. Új első osztályban illetve a második osztályban is dolgozhatnak a gyerekek a Mesevilág programmal. Az első osztályos tevékenység alapját az előző évi munka tapasztalatai adják. Az idei évben azonban más szervezeti kerettel próbálkozunk, hiszen ebben az osztályban nem én vagyok az osztálytanító. A második osztályosok tevékenysége is nehezebbé vált, mert – a körülmények változása miatt – vagyonvédelmi szempontból a számítógép osztályban való elhelyezése már nem megoldható. A második osztályos gyerekekkel tovább kívánom fejleszteni a szövegalkotás képességét, s kipróbálunk egy új játékot, amiben a gyerekek a maguk öröme, és a társaik segítségére gyakorló feladatokat szerkeszthetnek egymásnak. Megpróbálunk karácsonyra egy képeskönyvet is elkészíteni, amit az óvodásoknak ajándékozhatunk. Az idei tanévben nagyon várjuk a témakörök bővítését, hogy új lehetőségekkel gazdagíthassuk Mesevilágunkat.

---

*Mesevilág, I&I Informatika és Iskola Alapítvány, 1992. 1041 Bp. Munkásotthon u. 27.*

---

NÉMETH ZOLTÁN

## Boa plusz

A kígyó több vallásban is a rossz megtestesítője. Ádámot és Évát is egy kígyó kísértette meg a tudás csábító erejével. A *Boa plusz* is a tudás gyümölcsét ígéri a 4-10 éves korosztálynak. E figyelem és gondolkodásfejlesztő játékok és origami lapok gyűjteménye mind az óvodások, mind a kisiskolások számára olyan szórakozási lehetőség, mely egyben sokoldalú fejlődést is biztosít. A játékos feladatok a tanulásához szükséges készségek elsajátítását segítik. Közben a gyerekek kipróbálhatják emlékeztetőket, megfigyelőképességüket és koncentrációs képességüket is. A feladatok megoldása során változatos öt-