
Kisgyermek nyelvtanulását segítő szoftverek

KÖRÖSNÉ MIKIS MÁRTA

A 80-as évek közepétől, a mikroszámítógépek tömeges elterjedésével párhuzamosan egyre több olyan szoftver is született, amely a nyelvtanulást, a nyelvtanulást támogatta. A személyi számítógépek megjelenése pedig újabb ötletet adott az idegen nyelvek oktatásának „megújítására”, megkönnyítésére.

A ma forgalmazott szoftverek igen változatos módon segítik a nyelvtanítást. A nyelvtani tesztek, drillek és a tankönyvek anyagát feldolgozó programok mellett megjelentek a korszerű gépek nagy memóriáját, gyors adathozzáférést, egyszerű kezelhetőségét kihasználó szótárprogramok, „beszélő” programok, idegennyelvi szövegszerkesztők. A játékprogramok között is találunk olyanokat, amelyek az idegennyelv tanulását segítik. Az egyik legérdekesebb hardver-újdonság pedig a zsebben hordozható, hatalmas kapacitású ún. tolmácskalkulátor, amely egyszerre több nyelv szókészletét is tartalmazza.

A hazai piacon beszerezhető, idegennyelvoktatást segítő szoftvereket részletesen az „Iskolakultúra” című folyóiratnak egy régebbi cikke mutatta be (a számítógéptípusok gyors amortizációját figyelembe véve csupán IBM PC kompatibilis számítógépekre), illetve kitekintést adott néhány külföldön használt iskolai nyelvtanító szoftverre is. (1)

Ezek a szoftverek elsősorban nagyobb diákok, nyelvtanuló, nyelvvizsgára készülő felnőttek számára készültek. A *nyelvtanulásban viszont nincs alsó korhatár!* A nyelvkönyvek, hanganyagok, szoftverek kidolgozásakor nem szabad elfelejtenünk a kicsik, a kezdő nyelvtanuló gyermekek korcsoportját sem! A következőkben körképet és ajánlást adunk a hazai piacon forgalmazott, IBM kompatibilis számítógépeken futó, kisgyermeknek szánt nyelvi oktatószoftverekről.

PC és nyelvtanítás

A családokban, az iskolákban (sőt, az óvodákban is!) egyre inkább terjednek a korszerű személyi számítógépek, a PC-k, amelyek az előző évtizedre jellemző mikroszámítógépeket messze felülmúlják „tudásban”: főképp gyorsaságban, kapacitásban és a szoftverek esztétikus kivitelében.

Meglepő viszont, hogy a hazai szoftverfejlesztők a kisgyermek korcsoportjára mennyire elfelejtkeznek. Amíg felhasználói szoftverekből (pl. szövegszerkesztők, adatkezelők, kiadványszerkesztők) és pénzügyi-számviteli szoftverekből túlkínálat van, addig az oktatási célú IBM-szoftverek piaca majdnem üres. A kisgyermek számára készített szoftverpiac pedig úgyszólván „fehér foltnak” tekinthető. (Sajnos, nemcsak a nyelvtanítás területén!) Ennek – ismereteink szerint – csupán üzleti okai vannak. Az „Iskolakultúra” említett cikke a haladó nyelvtanulók számára készített hazai IBM-szoftvereket gyűjti csoportba. Ezekből sincsen „túlkínálat”, sőt, általában áruk is elég magas ahhoz, hogy magánszemélyek vagy szűkös anyagi lehetőséggel rendelkező iskolák megvehessék.

A kicsik, illetve kezdő nyelvtanulók számára készített oktatószoftverek bemutatását kereső munkával kellett kezdeni. Egyáltalán, léteznek-e ilyen szoftverek a magyar anyanyelvű gyermekek számára és ha igen, hol szerezhetők be legálisan? A már régebben bemutatott gyakorló- és szótárprogramokat nem soroljuk ebbe a csoportba, hiszen ezek főképp a felnőtteket (vagy a nagyobb diákok korcsoportját) célozzák meg.

A külföldi oktatászoftverek közül számos olyan egyszerűbb, rövidebb program létezik, amelyek az ún. „shareware” jelzõt viselik (ejtsd: server). Ezek a szoftverek – legtöbbször nagynevű nyugati szoftverházak fejlesztései vagy demói, reklámjai – igen olcsó áron kerülnek forgalomba amatőr felhasználók számára, és szabadon terjeszthetők, másolhatók baráti körben. Továbbadásuk csupán kereskedelmi formában (pénzért) nem lehetséges. 15-25 \$ közötti, ún. regisztrációs összeg befizetésével pedig az érdeklődők hozzájuthatnak a szoftver fejlettebb változatához. Több magyarországi cég foglalkozik shareware-szoftverek terjesztésével (pl. (2), (3)), az „Alaplap” című számítástechnikai folyóirat mellékletében rendszeresen közli ezeknek listáját, illetve havonta mellékel egy-egy ilyen szoftvert. Több tízezer programról van szó, amelyek között oktatási célúak, sőt, nyelvoktatók is feltehetőek. A programok nagy része már korszerű adathordozón, CD-ROM-on is rendelkezésre áll. Ezen bőséges programhalmaz között fedeztünk fel és szereztünk be néhány olyan szoftvert, amely kimondottan kisgyermeknek nyelvtanulásához készült.

Nyelvoktató programok kisgyermekeknek

A szoftverek betöltése (installálása) rendkívül egyszerű. Az eredeti nyelv a shareware áruk esetében leginkább az angol. A programfutás megkezdésekor olyan menü jelenik meg, amely a program kezelését képekkel-rajzokkal, a kezelőbillentyűk megjelölésével segíti. Így tehát még a programot a kicsik számára betöltő felnőttnek sem kell angolul tudnia ahhoz, hogy a programot használhassa, vagy a kisgyermeknek az alkalmazását bemutassa.

WORD GALLERY

Csodálatos angol képes nyelvoktató program gyermekeknek. Winchester nélküli gépen, csupán mágneslemezről is fut a program. (CGA, EGA vagy VGA grafikus kártya szükséges.) Billentyűzettel és egérrel is kezelhető. (David C. Swope alkotása, 1989.) (2)

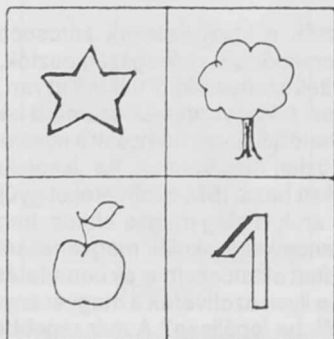
Az első menüben több lehetőség közül választhatunk. A szótanuláshoz használhatunk csupa nagybetűt, kisbetűket, illetve vegyesen: nagy kezdőbetűt kisbetűs folytatással. Választható az is, hogy egyszerre hány rajz, illetve szó legyen a képernyőn: 2 (a legkisebbeknek), 4 vagy 6 a nagyobb gyermekeknek. Az is beállítható, hogy legyen-e hangeffektus (zene vagy sípszó) vagy ne legyen hangos visszajelzés.

A program négy szintet tartalmaz. A különféle részek a funkcióbillentyűkkel hívhatók elő. Az első részben a választott számú rajz jelenik meg fekete-fehéren. A rajzokhoz tartozó számkódok leütésével a rajz kiszíneződik, és megjelenik a képernyő alján a hozzá tartozó angol szó. (Szótanító rész) A jutalomzene változatos, minden esetben más-más dallam szólal meg. (Ha sokáig nem válaszolunk, a gép rövid sípszóval noszogtat a megfelelő billentyű leütésére.)

A második részben a program véletlenszerűen kiír egy szót, és kirajzol alá pl. 4 rajzot, fekete-fehéren. A szóhoz tartozó rajz kiválasztásával a rajz kiszíneződik és jutalomdallam szól. (Szókép-rajz azonosítása) Helytelen válasz szinte nem is lehetséges, mert a gép tévesztés esetén segít: színes keretet rajzol a szóhoz tartozó kép köré, és ezután már könnyű leütni a megfelelő számbillentyűt (1. ábra).

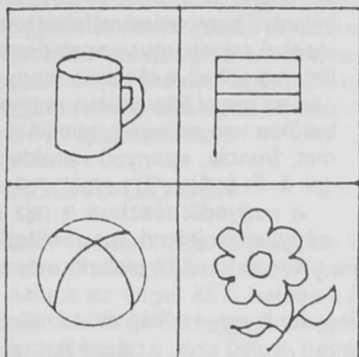
A harmadik részben az előző fordítottjakként a megjelenő képhez kell a szót kiválasztani. (Szófelismerés) Egy kép és több (pl. 3) szó jelenik meg. Téves beütést nem fogad el a gép, „mély” hangon tiltakozik. Ha a gyermek harmadszorra is rossz billentyűt

STAR



1. ábra

FLO _ ER



2. ábra

nyomott le, segít a helyes szót kiválasztani, mégpedig úgy, hogy színes keretet rajzol a fekete-fehér kép köré. A helyesen kiválasztott rajz itt is kiszíneződik. Ha a gyermek az összes szót jól azonosította a rajzzal, ismét jutalomzene szólal meg.

A negyedik rész a legnehezebb. Megjelenik a választott számú kép (pl. négy fekete-fehér rajzcsocka), és rendre a hozzá tartozó, hiányosan kiírt szavak egyesével, egymás után. A „lyukakba” be kell írni a hiányzó karaktert. (Szóolvasás, betűpótlás) Ha a gyermek hibázik, a program segít: kiírja a helyes betűt. De csak akkor lehet továbblépni, ha a gyermek a billentyűzeten begépeli a betűt. Helyes válasz esetén ismét kiszíneződik kép és dallam a jutalom. (2. ábra)

A program shareware változata 50 gyakori szó (főnév) begyakorlását teszi lehető-

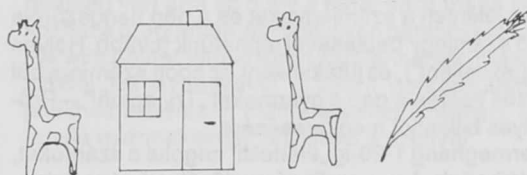
vé. A rajzok kedvesek, a színek szépek, igazán motiváló hatásúak a kicsik korcsoportjában. Jó ötlet, hogy a nyomtatott betűk kis és nagy változatban is használhatóak.

WUNDERBOOK

(az angol, francia, német, spanyol nyelvek tanulásához)

A programot a Polysoft Shareware (Huston, USA) cég készítette. Legalább CGA, EGA grafikus kártyákra van szükség használatához. Csupán 256 kByte helyet foglal, és winchester nélkül, mágneslemezről is fut. Akár billentyűzettel, akár egérrel is kezelhető. A szoftvert eredetileg 3-10 éves gyermekek számára ajánlják. Négy nyelven gyakorolhatunk vele, az adott nyelv kiválasztása a programfutás elején történik. Adatbázisa 40 szó rajzát tartalmazza, ez a halmaz 200 szóra bővíthető, ha a cégtől nem a shareware-változatot, hanem az eredetit szerezzük be.

A program 5 részből (játékból) áll. Ezek a menüből választhatók. Az első részben négy tárgy rajza jelenik meg a képernyőn, ismétlődéssel. A rajzok közül az azonosakat kell kiválasztani a megfelelő számbillentyű lenyomásával. (3. ábra)



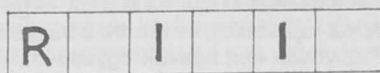
3. ábra

Például az ábra esetében az 1 és 3 billentyűk lenyomása után léphetünk tovább. A helytelen válasz korrigálható, de csak helyes válasz esetén nő a jutalompontok száma. Ezek mértéke a képernyő szélén megjelenő skáláról bármikor leolvasható. A jó választ hangjelzés jelzi, sőt, az ábra háttérszíne is megváltozik. Három tévedés után jön elő új rajzcsoport. 16 sikeres válasz után jutalomzenét kapunk, mindig más, változatos melódiákat.

A második részben eltérő tárgyakat kell keresnünk. Egy vagy akár két eltérő rajz is lehet. A kezelés, a jutalmazás megegyezik az előzőekben leírtakkal. (E két rész mindegyikéhez a pedagógus vagy szülő jelenléte is szükséges, hiszen a megjelenő rajzok neveit célszerű hangosan kiiejteni.)

A harmadik részben már a betűs billentyűzet használata is elvárta. Megjelenik egy rajz és a hozzá tartozó szó betűszámának megfelelő számú üres négyzet, így (4. ábra):

Az üres négyzetekbe kell beírni a hiányzó betűket. Ha a gyermek még nem ismeri a szót, ez sem baj, mivel megjelenik a képernyőn a billentyűzet rajza is, melyen sorra ki-



4. ábra

hiányos betűkkel. Az üres négyzetekbe kell beírni a hiányzó karaktereket. Itt már nincs segítség (előre jelölt betű).

A program ötödik része az olvasást ellenőrzi. Megjelenik egy szókép és 4 különböző rajz. Ha a gyermek el tudja olvasni (felismeri) az idegen nyelvű szót, a hozzá tartozó rajz számkódját kell beütnie. Amennyiben a zenei visszajelzés (jutalomzene) zavaró, kikapcsolható.

A program az idegen szavak begyakorlatásán túl a logikai gondolkodási képességet, az azonosság-különbözőség felismerési képességét, a szófelismerést és a memóriát is fejleszti. A harmadik részben megjelenő szavakat is célszerű tanári segítséggel kimondatni a gyermekekkel.

A program rajzai kedvesek: kedveltebb állatok, hétköznapi tárgyak, számok, betűk. Ügyes szótanító-szógyakorló program, mindössze párszáz forintért (2). Hátránya, hogy francia, spanyol és német nyelveken névelőket nem tanít, pedig ezeket a szóval együtt kell megtanulnia a gyermekeknek.

123-TALK

A Creative Educational Software Inc. (USA) shareware-terméke. Szuperjó, angolul *beszélő* program kicsiknek a számok tanulásához-gyakorlásához, mégpedig egy kis rajzolóprogrammal kiegészítve! Mindez pedig hihetetlenül alacsony áron (kb. 500 Ft) kapható (2), egyetlen mágneslemezen, csupán floppyról is futtatható. A számítógép saját hangszóróját kelti életre, udvariasan, „Thank you”-val megköszönve minden egyes válaszun-
kat.

Kilenc lehetőség közül választhatunk az első menü megjelenésekor. Minimális angol tudás is elegendő a menüpontok kiválasztásához.

Az első játékot 1-4 éves gyermekeknek ajánlják a szerzők. A programrész a számokat tanítja meg angolul: 1-től 10-ig sorra megjelenti a számjegyeket és a gép hangszórója hangosan kimondja azokat. A megfelelő számjegy beütésével léphetünk tovább. Helyes lépésünket a gép szóban is megdicséri („excellent”), és jutalomként az adott számjegyből színes kaleidoszkópot rajzol. Téves beütés esetén a gép a gyermekeket „Try again!” – Próbáld újra! – kimondásával biztatja a helyes billentyű megkeresésére.

A program második részében egy gyermekhang 1-20-ig „élelikli” angolul a számokat, miközben azokat színes léggömbökön láthatjuk. A harmadik rész előzőleg beírt telefonszámunkat (vagy ismerőseink telefonszámát) mondja ki angolul. A telefonszámok cserélhetők.

A negyedik részben a véletlenszerűen megjelenő számjegyeket fel kell ismerni. Helyes válasz esetén a gép hangszórója változatos szavakkal dicsér (pl. excellent, correct, all right, very good), a téves válaszra is több változatban reagál (pl. try again, hops, may be next time...). A következő részben a gép színes lufikat jelenít meg, és hangosan megszámlolja azokat 1-től 10-ig. Ezt követően a gyermeknek kell megszámlálnia a véletlen számban megjelenő léggömböket. A dicséret itt sem marad el (szóban és rajzzal). A tévedés korrigálásában a gép segít. (Ezt a részt 2-5 éves gyermekeknek ajánlják).

színeződnek a beírandó betűk. A feladat tehát nem más, mint ezeknek a bemásolása. Más betűt nem üthet be a gyermek, mert csak a helyes billentyű lenyomásával lehet továbblépni. A rajzok úgy vannak összeválogatva ebben a részben, hogy csupán az angol klaviatúrán megjelenő betűkre van szükség, speciális (német, francia, spanyol) karakterekre (pl. ä, ß, à, â, è, ñ) nem.

A negyedik részben a rajz és a négyzetsor jelenik meg, mégpedig

A következő részek nagyobb gyermekek számára igen egyszerű összeadásokat-kivonásokat gyakoroltatnak. A kérdésfeltevés, a dicséret mindig angolul hangzik el. A programot egy egyszerű rajzoló résszel is kiegészítették. Egér segítségével, a toll és képernyőszín változtatásával a gyermekek a képernyőre elkészíthetik saját alkotásaikat.

A gyermekeknek igazán élvezetes, hogy a gép nemcsak zenélni tud (amit már más, elsősorban játékprogramokból ismernek), hanem emberi hangon beszél is hozzájuk. A program célja rendkívül egyszerű: csupán a számokat tanítja. Mivel viszont a közlendők jól érthető angol szavakkal hangzanak el, ezért a kicsik nyelvtanításában – kiegészítésként – jól felhasználható.

BARDON'S BIG BOX

Betű- és számgyakorló program kicsik számára. *Joey Robichaux* (Baton Rouge) shareware-terméke. (2) Tulajdonképpen nem kimondottan nyelvtanításhoz készült, de hogyha célunk az angol ABC betűinek (no és a számjegyeknek) a megismertetése, amely minden további oktatóprogram kezelésének feltétele, akkor igen hasznos segítőtárs lehet ez a szoftver is.

A képernyőn egy számítógép betűs klaviatúrája jelenik meg. Mind a 26 betű más-más gyakorló játékot rejt. Van ezek között memóriajáték 8x4-es elrendezésben lefordított kártyákkal, összeadás-gyakorló, az USA államainak oktatójátéka, színes labdák rendezése nagyság szerint, halászat stb. A nyelvtanítás számára a betűfelismerő és ellenőrző játék, valamint az olvasási sebességet fejlesztő játék ajánlott. Ez utóbbiban 2 másodpercig felvillanó angol szavakat kell elolvasni. (A felvillanás ideje beállítható.). Ezt a részt az angolul már olvasni tudó gyermekek használhatják.

SPELLBOUND

Az angol nyelv gyakorlásához készült, mégpedig a szavak betűzését segíti. Microsoft (USA) shareware-termék, szerzője *Kenneth Casey*. Ez a változat 1000 angol szót tartalmaz. (A regisztrált változat ennek többszörösét.) Azoknak a kezdő angolul tanulóknak hasznos, akik már ismerik a betűket, és képesek azokat egyenként kiejteni. („Spell”)

A pedagógus monoton, fáradtságos munkáját könnyíti meg a program: nem kell szavakon törnie a fejét, hiszen az adatbázis ezer szava közül különféle blokkokat választhat. A gép egyenként írja ki a szavakat a képernyőre. Elolvasás után a szó eltűnik, és betűszámának megfelelő pontból álló vonal jelenik meg. Erre kell a tanulónak emlékezetből, betűnként beírni a szót. Közben a betűk hangos kiejtése is fontos, amelyet a pedagógus ellenőrizhet. A helyes választ a gép vidám dallammal jutalmazza.

A szavak minden szófajból, vegyesen vannak összeállítva (ige – különböző igeidőkben is, főnév, melléknév, számnév stb). A szavak hossza 2-15 karakter között változhat. Lehetőség van arra is, hogy a tanár saját maga kibővítsa az adathalmazt. A tanár beavatkozhat a programba: letilthat olyan parancsokat, amelyekkel a tanulók – csupán véletlenül – a winchester tartalmában kárt tennének, megadhat jelszót stb. A program 10 megadott szóból „keresztretjvényt” is készít, pontosabban ezeket a szavakat az ismert „Scrabble”-játékhoz hasonlóan mátrix-alakban elrendezi. Inkább nagyobb, már olvasni tudó nyelvtanuló gyermekeknek ajánlható a szoftver.

TALKING ABC

Csodálatos kis beszélő program az angol nyelv tanulásához! A színes, grafikus képernyőn egy tengerparti táj jelenik meg. Erre helyezhet a gyermek olyan rajzokat, amelyek a stranddal kapcsolatosak. A programfutás kezdetén kiválaszthatjuk, hogy csak nagy betűkkel, csak kis betűkkel vagy vegyes betűkészlettel szeretnénk dolgozni. A képernyő feltöltése különféle módon lehetséges. Az első részben véletlenszerűen egy-egy betű jelenik meg a képernyő szélén. Ha a megjelenő betűt a gyermek leüti a billentyűzeten, megjelenik a betűhöz tartozó szókép és rajz, eközben a gép hangszóróján keresztül egy gyerekhang kimondja a szót, például: F – fish. A megjelenő kép elhelyezhető a rajzmezőn. Az angol ABC betűivel gyakorolhatunk.

A második részben az üres tengerparti tájra a gyermek úgy helyezhet rajzokat, hogy egy-egy betűt leüt a billentyűzeten. Például az L betű lenyomására LIGHTHOUSE (világítótorony) jelenik meg, az U leütésére UMBRELLA (ernyő) stb. A rajzok a nyilakkal tetzés szerinti helyre elmozdíthatók. A számítógép gyerekhangja itt is kimondja a szót. Ugyanaz a rajz többször is előhívható.

A program harmadik részében úgy gyakorolhat a gyermek, hogy a képernyő egyik szélén megjelenő három rajzot a másik oldalon látható három szóképpel kell összepárosítania. Egy kis mosolygó figurát kell a nyilakkal a megfelelő szóhoz elvezetni. Ha rossz helyre érkezett meg a figura, szája legöbül és a hangszóróból csökkenő frekvenciájú, „méltatlankodó” jellegű zenét hallunk. Jó válasz esetében kellemes dallam a jutalom. A program esztétikus kivitelű és rendkívül motiváló hatású. Mivel ez a változata csupán 25 szót-rajzot kezel, ezért csak a nyelvtanulás kezdetén a legkisebbeknek ajánlható. (2)

LEARNING LETTERS

Az angol ABC betűit tanító program. A kis- és nagybetűk egyaránt taníthatók vele. Az ABCD... kezdetű ismert gyermekdal zenéjére sorra megjelennek a képernyőn a betűk. Ezt követően a program kiír egy jól kinagyított színes betűt a képernyőre. Milyen betű ez? – jelenik meg az angol nyelvű kérdés. A gyermek a megfelelő billentyű leütésével válaszolhat. Az értékelés a szokásos: a helyes választ kellemes jutalomzene és CORRECT (helyes) felirat, a rossz választ mélyhangú zene és WRONG (rossz) felirat jelzi.

A program további részeiben nagy és kisbetűket kell párba rendeznünk. A jutalmazás az előbb leírthoz hasonló. Egy másik programrészben lehetőség van arra, hogy a gyermek által leütött betűbillentyű hatására mind a kicsi, mind a nagybetű megjelenjen a képernyőn.

ALPHABET GAMES

Az angol ABC-t az előző programhoz hasonlóan gyakorolhatjuk: az ismert zenére egyenként „felvonulnak” a képernyőn a betűk, majd ezeket kell sorrendben újra beütnie a gyermeknek. A jutalmazás is hasonló.

Érdekesebbek a szoftver további részei, mivel a szerzők ezt a programot még néhány oktatási célú játékkal is kiegészítették. A CLOCK-GAME (órajáték) az analóg órák leolvasását gyakoroltatja. A képernyőn egy óra-számlap jelenik meg. Az időpontot beállíthatjuk, és a kurzormozgató nyilakkal az óra mutatóit mozgásra „serkenthetjük” az általunk választott időintervallumok szerint. Az időpontot mindvégig láthatjuk digitális kijelzésben is. Ez a játék az anyanyelv-, illetve idegennyelv-oktatásban hasznosan alkalmazható, amennyiben a „Hány óra van?”-témakört tanítjuk.

Egy másik játék egyszerű matematikai műveleteket gyakorolhat kis állatfigurákkal. Mozaikjátékok is játszhatunk, megadott vagy előre megtervezett színes síkidomokból álló figurákat kell a gyermeknek újra kiraknia. A szoftver utolsó játéka az amerikai pénzerméket, ezek váltását tanítja kedves cirkuszjáték keretében.

MESEVILÁG

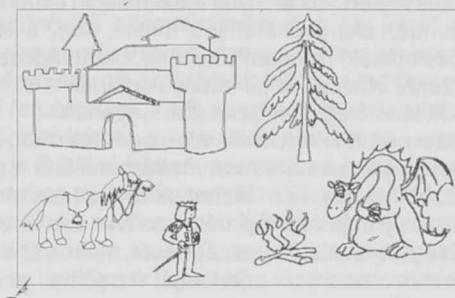
(FAIRY-TALE WORLD, PAYS DES CONTES, MÄRCHENWELT, TIERRA DE CUENTOS)

Hazai fejlesztésű szoftver. Eredetileg a kicsik olvasás-írástanulásához készült magyar nyelven. Legújabb változata az angol, német, francia és spanyol nyelvek gyakorlásában segít. Részletesebb ismertetése a szoftverhez készített mellékletből, illetve több publikációból is kiolvasható (pl. (4) és (5)), így most csak rövid bemutatót adunk közre.

A pedagógiai/informatikai szakirodalom ezt a szoftvert „nyitottnak” nevezi, mivel nagy teret ad a gyermeki képzeletnek, kreativitásnak. (Tulajdonképpen egy kicsiknek készült kiadványszerkesztő programnak is tekinthető.) 14 témakört tartalmaz, témánként 20-20 szóval, azaz összesen 280 szót kezel. A témák a következők: *utca, falu, iskola, otthon, strand, kirándulás, állatkert, utazás, mese, üzlet, cirkusz, ünnep, vidámpark, kórház.*

A legkisebbek számára ajánlott részben a képernyőn egy üres rajzlap jelenik meg, a szélén a választott nyelvből és témából 5 idegen szóval, az angolt kivéve minden nyelven névelővel. A kisgyermek a lehető legegyszerűbb módon kezelheti a programot, a billentyűzeten található nyilakkal, vagy az egérrel. Bármelyik ismert vagy még ismeretlen szóképet kiválaszthatja, ekkor a megfelelő szép, színes rajz a képernyő-rajzlap bal felső sarkában megjelenik. Innen elmozdítható és a kívánt helyen rögzíthető, vagy akár a radírnak nevezett billentyűvel kitörölhető. A rajzok tetszés szerinti számban előhívhatók, akár ugyanaz a rajz többször is megjeleníthető.

Nemcsak az ötösével megjelenő szóképek kiválasztásával hívható elő a rajz, hanem a szó begépelésével is, mégpedig kétféleképpen: vagy úgy, hogy a látott szóképet a gyermek betűnként bepötyögi a billentyűzeten, vagy úgy, hogy a szókép eltűnik, és fejből, emlékezetből kell beírni. Német, francia, spanyol nyelveken a névelőt is be kell írni. Míg az előző mód a globális, ez a mód az analízáló-szintetizáló olvasástanítási módszert erősíti. Segít abban, hogy a szóképek a megjelenő rajzok segítségével „bevésődjenek” a gyermek memóriájába. A rajzok bármikor kinyomtathatóak a legegyszerűbb mátrixnyomtatón éppúgy, mint a legkorszerűbb lézernyomtatón.



The bad dargon

castle fire dragon prince
horse pine

5. ábra

A program gyakorló részt is tartalmaz, amely a beépített idegen nyelvű szókészlet (280 főnév) olvasási képességét ellenőrzi. Használatához a programhoz mellékelt füzetecske szükséges, amely a rajzokat és számkódjukat tartalmazza. A helyes választ a gép színes rajzzal és kedves daltal zenélésével jutalmazza.

A szoftver nyitottságát a harmadik rész jelzi leginkább: ez egy igen egyszerű szövegszerkesztő, amellyel a kicsik (sokszor még a felnőtt segítségével) „mesét írhatnak” az általuk alkotott rajzhoz a választott idegen nyelven. A kinyomtatott, szöveggel kísért rajzok

kiszínezhetők, összefűzhetők és a csoport egyre vastagodó, saját mesekönyvét alkotják. A program a (6) címen beszerezhető. A pedagógiai alkalmazásról részletesebben (5)-ben és (7)-ben olvashatunk.

PICDIC

Angol-magyar, magyar-angol számítógépes szótár képekkel, szavakkal, tesztekkel és játékkal. Winchesterrel rendelkező IBM PC számítógép szükséges hozzá, VGA, EGA vagy Hercules monitorral. A szoftver memóriáigénye kb. 2 MByte. Egér használata is ajánlott, a szoftver így könnyebben kezelhető.

A szoftver nemcsak kisgyermekeknek és kezdő nyelvtanulóknak szól: bármely korcsoport szívesen használja. A szótanulás fáradtságos munkáját teszi élvezetesebbé, amelyhez a számítógép előnyeit használja fel. Játékot, és tesztet is tartalmaz. Felnőttek is gyakorolhatnak vele, ha egy-egy szó jelentésére kíváncsiak vagy szókincsüket szeretnék látványosabb formában bővíteni.

A szoftver teljes szókészlete 5000 angol és 5000 magyar szót tartalmaz. Az angol szavak a brit és amerikai angol eltéréseit is figyelembe veszik. Mindehhez a hatalmas szómenyiséghez 200 szó „látványa” is tartozik, finoman kidolgozott grafika formájában. A képek 82 témakör szerint vannak csoportosítva, mégpedig a mindennapi életben leggyakrabban előforduló szókincset figyelembe véve. Ha a képen megjelölt pontokra rámutatunk, akkor kinyílik egy ablak, és az ablakban megjelenik az adott tárgy magyar és

angol neve, valamint az angol szó kiejtése is kiíródik. Lehetőség van arra is, hogy csak az angol szót, vagy csak a magyar szót, vagy csak a kiejtést lássuk.

A témakörök és a hozzájuk tartozó képek között mozoghatunk, lapozhatunk. Mód van a megadott angol, illetve magyar szavakhoz tartozó képelemek visszakeresésére is. A program (borsos ára ellenére) hasznos segítőtje lehet azoknak a nyelvtanuló gyermekeknek, akik már valamennyire tudnak olvasni. A fejlesztő cég (8) a német-magyar, valamint olasz-magyar szoftverválogatás kifejlesztését is tervezi, továbbá kimondottan kisgyermek számára egy csupa rajzból álló szótárprogramot is készít. A szoftver a (9) címen is megrendelhető.

Javaslatok a szoftverek használatához

Kisgyermek számára csak olyan szoftvert választhatunk, amely a korcsoport követelményeit figyelembe veszi. Barátságos, könnyen kezelhető (kezdetben csupán néhány billentyűvel vagy egérrel), a színes, grafikus képernyők előnyeit maximálisan kihasználó programokról van szó. (Ebben a korcsoportban elengedhetetlenül fontos, hogy a képernyő színes legyen!) A megjelenő ábrák ötletesek, figyelemfelkeltőek, barátságosak és a gyermekekhez közelállóak legyenek. A zenei effektusok jól kapcsolódjanak a szoftver adott funkciójához, a megszólaló dallamok lehetőleg gyermekdalok legyenek.

Az előzőekben bemutatott szoftverek ezeknek a kritériumoknak eleget tesznek. Nyomatékosan kiemeljük viszont, hogy *a pedagógus szerepe nem mellőzhető!* Bár a gyermekek a gépet hamarosan egyedül is kezelni tudják, nem bízhatjuk rá őket a számítógépre, mint oktatóra. Nemcsak nyelvi, bármely más oktatási célú szoftver esetében elmondhatjuk, hogy a pedagógus személyiségét (jelenlétét, hozzáértését, mosolyát dicséretét-dorgálását stb.) soha semmilyen eszközcsooda nem pótolhatja! A szoftver csupán segédeszköz a jól felkészült pedagógus kezében.

Az idegen nyelvek kisgyermekkorú oktatásakor a pedagógus szerepe még inkább dominál. Az *élő nyelvi környezetet* (legyen bármilyen korszerű segédeszköz a birtokában) elsősorban neki kell biztosítani. A számítógépen megjelenő képecskék, szavak kiejtését, gyermekkel történő utánmodatását, ennek korrigálását neki kell felvállalnia. Különösen a szoftverek szótanító-részénél nélkülözhetetlen szerepe. Sőt, mivel a legtöbb szoftver csupán a főnevek begyakorlására ad lehetőséget (hiszen ezekhez rendelhető jól a képernyőrajz), érdemes a felnőtt segítségével a főnevekhez kapcsolódó gyakori igéket is kiejteni, megtanulni.

Bár a gyakorló részt minden egyes szoftver esetében egyedül is használhatják a kicsik is, és helyes tevékenységüket a gép jutalmazza, mégis, nincs az a jutalom-dallam vagy mozgó figura, amely felér az élő beszéddel, a pedagógus részéről egy jó szóval, mosollyal vagy simogatással! Ezen megszívlelendő tanácsokkal ajánljuk a bemutatott, hazai forgalomban elérhető áron beszerezhető szoftverek használatát.

JEGYZET

- (1) *Lugosi Antalné-Körösné Mikis Márta*: Korkép az idegen nyelvek oktatását segítő hazai szoftverekről. = Iskolakultúra, III. évf. 1993/5. szám, 47-56. p.
- (2) Pannosoft Kft. 1093 Budapest, Lónyai u. 11. Tel: 215-00-45, 215-07-66
- (3) Cédrus Informatikai Rt. 1113 Budapest, Karolina út 17. Tel: 185-24-21.
- (4) *Körösné Mikis Márta*: MESEVILÁG. = A Tanító, 1992. szeptember, 7. szám, 11-12. p.
- (5) *Németh Zoltán*: A Mesevilág szoftveréről. = Iskolakultúra, IV. évf. 1994/5. 78-80. pp.
- (6) I&I Informatika és Iskola Alapítvány, 1043 Budapest, Munkásotthon u. 27. Tel: 189-91-27 (A MESEVILÁG forgalmazója)
- (7) *Körösné Mikis Márta*: Öröm legyen az írás-olvasás elsajátítása! Gondolatok a kisgyermekkorú anyanyelvoktatás új, számítógéppel segített módszeréről. = Fejlesztő Pedagógia, 1993/3. szám, 47-50. p.
- (8) PROFI-SZOFT BT, 6500 Baja, Kölcsey u. 112. Tel: 79-325-144/6
- (9) SULI-SZOFT. 1327 Újpest 3., Pf. 91.