

TARTALOMALAPÚ NYELVTANULÁS – VIRTUÁLIS KÖRNYEZET

Busznyákné Kovács Mariann

Asbóth Sándor TKSZK Nagyváthy János Tagintézmény

8360 Keszthely

Tapolcai út 1/C

bkmariann@vipmail.hu

Absztrakt: Napjainkban a középiskolás korosztály számára a 3D számítógépes játékok világa, logikája ismerős, biztonságos és vonzó. Sokszor idegennyelvű játékokkal foglalkoznak nap mint nap. Indirekt módon rengeteg szót, kifejezést tanulnak meg a különböző játékokból, s sokszor valódi örömmel bogarásszák egy-egy játék kifejezéseit, utasításait, leírását. Nagyon fontos képességet gyakorolnak ilyenkor nyelvtanulási szempontból, mégpedig a szövegekörnyezet, kontextus felhasználását az idegen nyelvű szöveg értelmezésében. A bemutatandó program, V GAS: Energy, Lifestyles and Climate (energia, életmód, éghajlat) interaktív 3D számítógépes játék és taneszköz, amelyet kifejezetten fiatalok számára készített a European Commission Joint Research Centre. A virtuális valóság segítségével mutatja be, milyen kapcsolatban állhat az egyéni életmód a globális éghajlatváltozással, energiatakarékossággal. Virtuális otthonunkban minden megtalálható, ami a valódi világban: fűtés, közlekedés, hulladékgazdálkodás, étkezés, stb. A játék célja, hogy fenntartsuk életszínvonalunkat, életmódunkat, életünket, miközben minél gazdaságosabban és környezetkímélőbben élünk. A program virtuális könyvtárt is tartalmaz, képekkel, grafikonokkal, adatokkal valamint információval üvegházhatásról, klímaváltozásról, stb.

A program angol nyelvű, így a tanulók ismert 'környezetben' mélyülhetnek el egy aktuális problémában idegen nyelven. A nyelv itt már eszközként szerepel egy probléma megoldásához, ill. ismeretszerzéshez. A nyelvi formák kontextusban jelennek meg, s talán az idegen nyelven való gondolkodáshoz is közelebb kerülnek tanulóink. A számítógép lehetővé teszi, hogy saját tempójukban haladjanak, egyéni úton járják be ugyanazokat az utakat, miközben környezettudatosabbá és felelősségteljesebbé válnak, látván egyéni döntéseik hatását a környezetre.

1. Bevezető

A középiskolai nyelvtanítás egyik problémája, hogy számos tanuló a célnyelvet 5-6, akár 7 éve tanulja, mindeddig jobbára tankönyvekből, ami a célnyelvet elvont dologgá teszi számukra. Minthogy a szakközépiskolások nagy része nem jut el célnyelvi országba, számukra a nyelv csak tantárgy, amit nem tudnak használni (ill. még sosem használtak tudatosan). Nem érzik, hogy mit értek el, milyen szinten vannak – nincs sikerélmény azon kívül, hogy egy dolgot megírnak jelesre. A mai technológiával azonban ez az akadály leküzdhető, felhasználva a nyelvet mint eszközt jeleníthetjük meg a tanulók számára. Ily módon újabb célt állíthatunk eléjük: nem egy vizsgára (érettségi, nyelvvizsga) tanulnak, hanem egy eszközt nyernek, amit életük során használni tudnak. Életkori sajátosságokat is figyelembe véve, megfelelő témákat, médiumokat keresve ezt játékosan, iskolán kívül is ismételtetővé tehetjük számukra.

A haladónak nevezett nyelvi csoportokban is heterogén a tanulók nyelvi szintje, nem csak mert különböző általános iskolákból érkeznek, hanem egyéni sajátosságaik miatt is. Azonban ennyi év nyelvtanulás után már biztosnak vehető egy bizonyos nyelvi szint, amire érdemes számítani a kurzus megtervezésekor, hiszen ha ismétlésként az alapoktól kezdjük a nyelvet, a tanulók ismét motiválatlanok lesznek (természetesen ez nem jelenti azt, hogy egy felmerülő nyelvi problémát nem dolgozunk fel, amennyiben szükséges). A tanulóban rejlő passzív nyelvtudás aktivizálásának egy jól bevált módja, ha hagyjuk, hogy idegen nyelvű szövegeket tanulmányozzanak, egyénileg vagy pármunkában, megadott szempontok alapján. Ilyenkor a már régebben tanultakat is fel kell használniuk ahhoz, hogy értelmezzenek egy adott problémát. Hangsúlyosan számítunk ilyenkor a

tanulók önállóságára, szerencsés tehát, ha az adott szöveg érdekli őket, szeretnék ténylegesen értelmezni azt saját maguk számára – tehát motiváltak.

Érdeemes figyelembe venni, hogy akárcsak pár évvel ezelőttöz képest is, a tanulók viszonya a számítógéphez jelentősen változott. A számítógéphasználat ma már idejüknek nagyobb részét tölti ki, mint a televíziózás [1] (ami pár évvel ezelőttig tanulóink körében a vezető helyen állt a szabadidő eltöltésében). Ez azért fontos, mert gyakorlatilag már nincs olyan tanuló, aki egyrészt idegenkedne a számítógéptől, másrészt ne tudná azt adott szinten kezelni (természetesen nem a 'hagyományos' -...- informatika órai témakörökre gondolva elsősorban, hanem szoftverek, főként játékszoftverek kezelését tekintve) [2], [3]. Angolórán még az a tanuló is szívesen használ egy 3D interaktív játékot, aki egyébként magától nem szokott ilyet játszani – talán egyszerűen csak azért, mert más, mit egy szokványos nyelvóra (vagy más tanóra).

Nagy jelentőségű mind motivációs, mind nevelési szempontból, hogy milyen témát választunk a tanulók számára. Jelen esetben 10. évfolyamos környezetvédő szakmacsoportos tanulók számára választottam a bemutatandó, V GAS: Energy, Lifestyles and Climate (V GAS: energia, életmód és éghajlat) című interaktív, 3D taneszközt [4]. Ily módon nemcsak szakmai kérdésfelvetéssel kerültek szembe, hanem azt idegen nyelven kellett megközelíteniük és megoldaniuk.

2. A szoftver (V GAS: Energy, Lifestyles and Climate)

A program olyan taneszköz, amely az életmód és az üvegházhatást kiváltó gázok kibocsátásának kapcsolatát mutatja be. Olyan kérdéseket vet fel, mint az egyéni életmód kapcsolódását a globális problémához, vagy hogy milyen egyéni lehetőség van arra, hogy csökkentsük ezen gázok globális kibocsátását. A kérdések életszerű helyzetekben vetődnek föl, s a program segítségével nem csak környezettudatosabbá válhat a felhasználó, hanem különböző megoldásokat is kipróbálhat [5], [6].



1. ábra
A főmenü

A program leglátványosabb része a 3D interaktív játék, amely során beállíthatjuk a lakhelyünk különböző jellemzőit úm. napos órák száma, téli-nyári átlaghőmérséklet, hulladékfeldolgozás módja, felhasznált energiafajták, mezőgazdasági módok (hagyományos/szerves aránya) és étkezési szokások. Ezután saját otthonunk jellemzőit állíthatjuk be, pl. naponta mennyi ideig használjuk a hajszárítót vagy hogy milyen elektromos berendezéseink vannak a konyhában vagy a dolgozószobában. A tanulók 'kedvenc tartózkodási' helye a garázs, ahol mindenféle járművet szereshetnek be az autótól a hómobilig, majd a játék során ezek hatását láthatják a környezetre káros gázok kibocsátását tekintve (ha biciklivel 'jár' nap mint nap, jóval magasabb pontja van, mint ha autóval). Beállítható a ház nappali és éjszakai hőmérséklete, aztán ha ezen csökkentünk, ismét pontokhoz juthatunk. Ha azonban már kényelmetlen szinten van a termosztát, az pontvesztéshez vezet, hiszen az a cél, hogy egy adott életmódot tartsunk fenn minél hatékonyabb döntéshozattal.

Kevésbé látványos, de rendkívül hasznos része a programnak a virtuális könyvtár. Itt különböző témákról lehet háttérinformációt szerezni 6 témában: klímaváltozással kapcsolatos egyezmények, tervek Európában, történeti áttekintés az üvegház-effektussal kapcsolatban, üvegházhatás: maga a folyamat és kapcsolódó jelenségek, klímaváltozás és annak háttérében álló gázok, jövőbeli tervek, lehetőségek, forgatókönyvek. A klímaváltozással kapcsolatban internetes napló (blog) formában értesülhetünk a legújabb hírekről, valamint egy további menüben található kapcsolódó témájú, külső internetes oldalak. A szöveg mellett található animációk, képek, grafikonok, cikkek, valamint 600 szaknyelvi kifejezésből álló (természetesen egynyelvű) szószedet, ami a nyelvtanulást (esetlegesen környezetvédelmi szaknyelv tanulását) nagyban segíti. Természetesen lehetőség van egy-egy dokumentum kinyomtatására, illetve egyéb, oktatási jellegű linkek meglátogatására (feltéve, hogy internetkapcsolattal rendelkezik a számítógép).



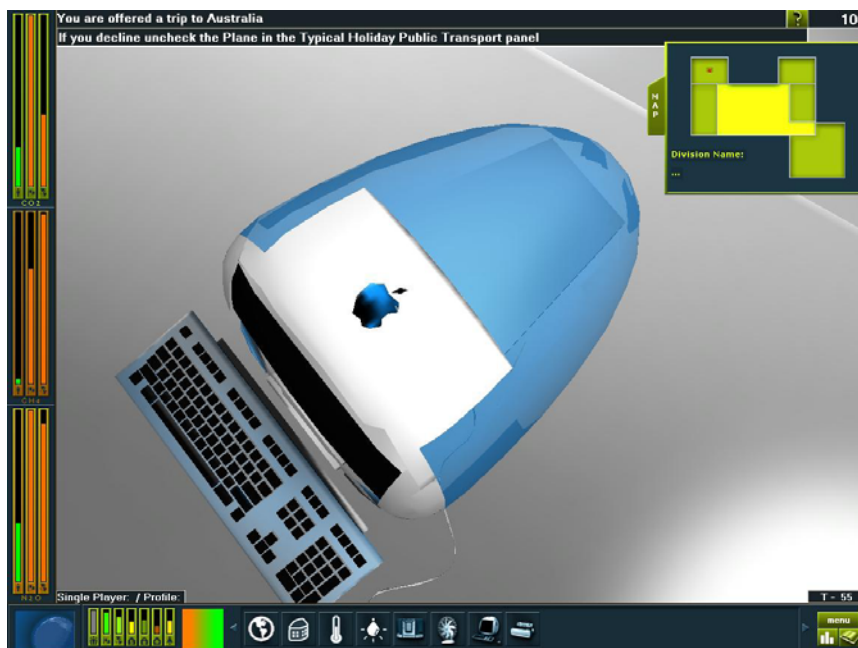
2. ábra
A virtuális könyvtár

Számos egyéb lehetősége mellett a szoftver nagyon látványos, közel áll a középiskolai korosztály gondolatvilágához és a mindennapi élet szintjén tudatosítja a felhasználóban az adott problémát.

3. A feldolgozás folyamata

A szoftvert a 2007. tavaszán kaptam Olaszországból, így a tanév vége fele kezdtünk el vele foglalkozni osztálytermi munka során. A csoport voltaképpen éves munkája elismeréseként, jutalomból kapta az utolsó 2 hétre. 10. évfolyam, környezetvédelmi szakmacsoport, középhaladó angol nyelvtudással.

Először a játék bemutatóját (VGAS Explorer) néztük át közösen (kivetítő, laptop) és tisztáztuk a legfontosabb alapfogalmakat. Házi feladatként kutatómunkát kaptak: Magyarország legfontosabb ilyen jellegű adatainak felkutatása összevetve az Európai Unió értékeivel. Következő órán beállították az ország jellemzőit (build profile), s feladatul kapták a játék pontos céljának, valamint a lehetőségek felderítését – általában párban ülve egy-egy gép előtt. A játék során már találkoztak olyan kérdésekkel, mint hogy milyen izzókat használnak, milyen energiatakarékos megoldásokat használnak – otthoni munkaként saját lakásukban kellett körülnézniük ilyen szempontból. Ezt követően már 'élesben' tudtak játszani (game), feladatul kapva különböző folyamatokra adható válaszok jegyzetelését (pl. 2 hetes kánikula hogyan befolyásolja a háztartás működését gazdasági-gazdaságossági szempontból: többek közt klímaberendezés fokozottabb működése, magasabb energiafogyasztás, nagyobb villanyszámla és magasabb káros gázkibocsátás az energiatermelés során – megoldás pl. alternatív energiaforrás használata, fürdés helyett zuhanyzás, stb.).



3. ábra
A számítógép

A játék során végig látható, mennyire környezetkímélő és gazdaságos a játékos, így azonnal értékelhették lépéseiket és azok hatását, a program pedig angol nyelven fűz megjegyzést ezekhez a lépésekhez. A tanulók először csak párokban dolgoztak, főként felfedezve a lehetőségeket, egy idő után azonban a párok egymással is versenyre keltek. Sajnos tantermi adottságaink miatt a multiplayer-több játékos üzemmódot nem volt módunkban kipróbálni (bár a tanulók igen próbálkoztak). Ezekon az órákon a párok saját tempóban haladtak, egymásnak segítséget nyújthattak, eredményeiket megvitathatták. Tanárként jobbra csak be-bekapcsolódtam egy-egy gépen folyó játékba, illetve nyelvi-lexikális segítséget nyújtottam a tanulóknak, amikor szükségük volt rá.

A két hét során a tanulók önállóan vagy párban dolgoztak (kívánság szerint). Egynyelvű szótár mindig volt kéznél, valamint az információk, kifejezések jegyzetelését is feladatul kapták (angol nyelven). Így sajátos módon hangolódtak a témára, voltaképp év végi játéknak tűnt számukra. Szeptemberben indulnak szakmai tantárgyaik, amivel párhuzamosan elkezdhetjük a virtuális könyvtár anyagának feldolgozását, már a szakszókincs és releváns adatok birtokában valamint a problémára ráhangoltan.

3.1. Előnyök

A tartalomalapú nyelvtanulás (Content Based Language Learning) lehetővé teszi a tanuló számára, hogy a nyelvet ne mint tantárgyat, hanem mint eszközt fogja fel. Ilyenkor az információszerzés a cél, amelynek sikeres módja nemcsak sikerélményhez juttatja őket, hanem rászoktatja őket a nyelv tudatosabb használatára. Amellett, hogy megtanulnak a szakmájukról idegen nyelven kommunikálni, megtanulják azt is, hogy saját későbbi szakmai továbbképzésük során (élethosszig tartó tanulás) idegen nyelvű szakszövegeket is igénybe vegyenek. Az elektronikus forma lehetővé teszi, hogy saját tempójukban, frusztráció nélkül sajátítsanak el (szakmai) tudást.

3.2. Problémák

Minthogy a tanulók többsége ma is elsősorban szórakozásra használja a számítógépet, hajlamosak nem komolyan venni a számítógéppel támogatott tanulást. Ezt azonban megfelelő előkészítéssel és szervezéssel könnyen leküzdhetjük, csak oda kell rá figyelni. Fontos, hogy mindig legyen valamilyen feladatuk, amelynek segítenek az ismeretek feldolgozásában, illetve hogy a tanuló ne csak kattintgasson. Komoly előkészületet jelent továbbá magának a programnak az előzetes megismerése, hogy pontosan tudjuk, mit várunk el és hogy a tanulók is pontosan tudják a feladat értelmét, céljait (pl. szakszókincs elsajátítása, adott problémára való reflektálás).

További probléma, hogy a középiskolák nagy részében még ma sem hozzáférhető a megfelelő infrastruktúra nyelvórán. Olyan nyelvórán, ahol infokommunikációs eszközöket használunk, különös tekintettel az internetre, sokszor adódik olyan helyzet, aminek megoldása következő órán (vagy még azon az órán) hatalmas motivációs erővel bír, ami azonban elvész, ha azt mondjuk két hét múlva tudjuk bemutatni, amikor ismét lehetőség van a számítógépes labor használatára (pl. napi érdekességgel bíró hír megtekintése idegen nyelvű online hírpoltálokon).

Ahhoz azonban, hogy tanárként új eszközöket és új szemléletet alkalmazzunk, fontos feltétele a megfelelő képzés. Ez rengeteg időt és energiát, sokszor anyagi ráfordítást igényel, ami megterhelő a dolgozó pedagógus számára. Fontos lenne a témába vágó továbbképzések szervezése, valamint a tanárok motiválása a szemléletváltásra.

Összegzés

A bemutatott interaktív program nagyon jól használhatónak tűnik a középiskolások között. Hangsúlyosan motiváló hatású mind tartalmi, mind formai szempontból. A nyelvi hasznon túl számos más dolgot profitál a tanuló: szakmai ismereteket, önállóságot, felelősségtudatot – és egy kis intellektuális kikapcsolódást.

Irodalomjegyzék

- [1] Busznyákné Kovács Mariann: Multimédia és elektronikus tananyag a nyelvoktatásban 2004 Multimédia az oktatásban 2004 tudományos konferencia kiadványa ISBN: 963 7179 88 7, Szeged, 2004. május 27-29., 43-47. old.
- [2] Busznyák János: Multifunkcionális, multimédia elemeket tartalmazó mobil elérésű távoktatási tananyag összeállítása és tesztelése, X. Multimédia az Oktatásban Konferencia Kiadványa ISBN 963 7179 88 7, Szeged, 35-42. old.
- [3] Berke József, Magyar Miklós, Busznyák János, Nagy Sándor: Kreatív műhely, Elektronikus tananyaggyűjtemény v 2.0. VE GMK, ISBN: 963 9639 01 X
- [4] VIRTU@LIS – VGAS Social Learning on EnVIronmental Issues with the InTeRactive Information and CommUnicAtion TechnoLogIeS <http://alba.jrc.it/vgas/>
- [5] Pedrosa, Tiago and Guimarães Pereira, Angela: V GAS - a Convivial Exploration of Energy, Lifestyles and Climate. In proceedings of the 1st European Networks Conference on Sustainability in Praticce, April 1-3, 2004, Berlin, http://alba.jrc.it/road/down/VGAS_paper.pdf
- [6] de Sousa Pedrosa, Tiago and Guimarães Pereira, Angela: Communication of Science to Non-Scientific Audiences: V GAS – Energy, Lifestyles and Climate. In proceedings of the 11th Annual International Sustainability Development Research Conference, June 6-8, Helsinki, Finland, http://alba.jrc.it/road/down/paper_sust_hel.pdf