

**Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek
„Az én könyvtáram”**

EFOP-3.3.3-VEKOP-16-2016-00001

**„Digitális történetmesélés LEGO Story
Starterrel”**

mintaprogram

Fejlesztési irány: digitális írástudás-fejlesztés

Célcsoport: 7-15 éves korosztály

Speciális tudnivaló: -

Tartalomjegyzék

I. A PROGRAMFÜZET ALAPADATAI	3
I.1. A program megnevezése.....	3
I.2. Fejlesztők.....	3
I.3. A program célja, célcsoportja.....	3
I.4. A program időtartama (óraszám).....	3
I.5. A program során elsajátítandó kompetenciák.....	3
II. HASZNOS TUDNIVALÓK	4
II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere.....	4
II.2. A tanulást segítő eszközök.....	4
II.3. A program során alkalmazott módszerek.....	5
III. A PROGRAM TARTALMA	5
IV. A PROGRAM TANANYAGA	5
IV.1. A modul adatai (A vadgalamb és a méh).....	5
IV. 1.1. A modul tananyaga.....	6
IV.1.2. Tanulási feladat.....	6
IV.1.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása.....	6
IV.1.4. Értékelés.....	8
IV.2. A modul adatai (Az én mesém).....	9
IV. 2.1. A modul tananyaga.....	9
IV.2.2. Tanulási feladat.....	9
IV.2.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása.....	10
IV.2.4. Értékelés.....	11
IV.3. A modul adatai (Éjszaka a könyvtárban).....	11
IV. 3.1. A modul tananyaga.....	11
IV.3.2. Tanulási feladat.....	12
IV.3.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása.....	13
IV.3.4. Értékelés.....	15
V. VÁRT EREDMÉNYEK	15
VI. ESZKÖZLISTA	15
VII. SZAKIRODALOM JEGYZÉK	16
VIII. MELLÉKLETEK	16
Melléklet 1. A digitális történetmesélés elméleti és módszertani aspektusai.....	17
Melléklet 2. A story Visualizer program használata.....	23
Melléklet 3. LEGO Story Starter készlet általános és módszertani leírás.....	28
Melléklet 4. A vadgalamb és a méh (magyar népmese).....	34
Melléklet 5. A vadgalamb és a méh magyar népmese hanganyaga.....	34

I. A PROGRAMFÜZET ALAPADATAI

I.1. A program megnevezése

A program címe: Éjszaka a könyvtárban

I.2. Fejlesztők

Fejlesztő(k) neve: Antal Péter

A fejlesztésben közreműködők neve: -

I.3. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a digitális történetmesélés módszerének segítségével, fejlesszük a tanulók a kommunikációs, szövegértési, dramaturgiai és informatikai kompetenciáit. A tanulók a foglalkozások során találjanak ki saját történeteket, vagy dolgozzanak fel ismert irodalmi műveket a saját nézőpontjuk szerint. A történeteket a LEGO Story Starter csomag segítségével új vizuális formába önthetik, megépíthetik a jeleneteit, eljátszhatják a cselekményét. Ezáltal a műnek a megértése könnyebb lesz és a résztvevők digitális kompetenciája is fejlődik. A program lebonyolítása során lehetőség van egyes feladatok tesztalapon, illetve digitális táblán való feldolgozására is.

A konkrét célcsoportot az adott feladat összetettsége határozza meg. A feladatok jelen programban a 7-15 éves korosztályt célozzák meg.

A foglalkozások során a gyerekek legyenek képesek egy önálló történet megalkotására, dramatizálására, részleteinek kidolgozására, megépítésére, és képregényként való megjelenítésére.

A foglalkozás során fejlődik az együttműködési készségük megtanulnak csoportosan együtt dolgozni egymás ötleteit segíteni, kiegészíteni, fejleszteni. Megtanulják használni az eszközöket, programokat a produktum előállítás érdekében. E célok mellett fontos az írás, olvasás iránti igény felkeltése, könyvtárhasználat népszerűsítése, valamint a térbeli és digitális kompetenciák fejlesztése.

I.4. A program időtartama (óraszám)

8-9 óra

I.5. A program során elsajátítandó kompetenciák

A tanuló a program befejezése után:

- Ismeri LEGO Story Starter csomag jellemzőit, lehetőségeit.
- Tisztában van a képregény fogalmával műfaji jellemzőivel.
- Önállóan képes digitális eszközök használatára, fotók készítésére, fájlok megosztására, a StoryVisualizer program használatára, produktumainak megosztására.
- Képes lesz önálló feladatmegoldásra és csoportban való tevékenykedésre.
- A használat során fejlődik a problémamegoldó, kommunikációs, térbeli, asszociatív és informatikai kompetenciájuk.

- Megismeri a könyvtári munkát és a könyvtár feladatait.

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- digitális kompetencia,
- anyanyelvi kommunikáció,
- esztétikai - művészeti tudatosság és kifejező képesség.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program elkezdése előtt célszerű, ha a foglalkozás vezetője megismeri a digitális történetmesélés elméletét, a LEGO Story Starter készlet módszertani lehetőségeit és a StoryVisualizer Program, illetve az szükséges informatikai eszközök használatát. (Lásd melléklet 1-2-3.) A leírásokat a mellékletek részletesen tartalmazzák.

A program lebonyolítása az 1. és a 3. mellékletben megadott módszertani leírások (4C módszer) alapján történjen:

1. *témafelvetés, motiválás,*
2. *tervezés-építés-konstrukció,*
3. *újratervezés, javítás befejezés,*
4. *bemutatás, értékelés, következtetések levonása.*

A program tananyagát rövid modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a lebonyolítás alapját képező módszertani sorrend határozza meg. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

A program lebonyolítása nem a hagyományos, tanórai tevékenység módszereivel történik, ezért az értékelési módszerek is egyediek. Ennek érdekében, a könyvtári foglalkozások előtt az iskolával érdemes felvenni a kapcsolatot, az előzetes ismeretek felmérése végett. Törekedjünk arra, hogy minden feladat, tevékenység esetében különös gondot fordítsunk a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, pozitív megerősítés alkalmazására egyénekre és csoportokra szabva egyaránt. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

A program megvalósítása során szükségünk lesz LEGO StoryStarter készletekre. A készlet alkalmas bármilyen korcsoport munkájához, a modulok bármelyikében. A gyerekek csoportokban fognak dolgozni és építeni így négy embernek elég egy készlet. (Ezek hiányában bármilyen sztenderd LEGO készlet használható.) A képregény formában való megjelenítéshez szükség van LEGO oldaláról letölthető StoryVisualizer programra.¹ A program futtatható

¹ Letölthető több platformra: <https://education.lego.com/en-us/downloads/retiredproducts/storystarter/software>

tableteken (iPad), vagy Windows, Mac OS-t futtató laptopokon, vagy asztali gépeken. (Androidos tableteken egyelőre nem.)
A képek fotók elkészítéséhez javasolt beépített kamera használata, esetleg mobiltelefonok kamerája, plusz wifi elérés, megosztási lehetőség a felhőben (Google Drive, Dropbox fiók)

II.3. A program során alkalmazott módszerek

- kooperatív csoportmunka,
- páros munka.

III. A PROGRAM TARTALMA

A modul száma	címe	óraszám
1.	A vadgalamb és a méh	2,5
2.	Az én mesém	3
3.	Éjszaka a könyvtárban	3-4

IV. A PROGRAM TANANYAGA

A program során több modult dolgozunk fel különböző korosztályokkal. A modulok lebonyolítását a digitális történetmesélés módszereinek alkalmazásával (Lásd melléklet 1 és 3.) végezzük kiegészítve a LEGO speciális Story Starter csomagjával.

A megépített jelenetek digitálisan rögzíthetők és képregény formájában elektronikusan vagy nyomtatott formában publikálhatók a LEGO Story Visualizer programmal. (Lásd melléklet 2.)

A program, három, alsó- és felső tagozatosoknak szánt modulból áll. Az alsó tagozat esetében a nyelvi, kommunikációs, esztétikai és térbeli kompetenciák fejlesztése az elsődleges, míg a felső tagozatosoknál ezek mellett, kiemelt fontosságot kap a digitális kompetenciák fejlesztése és a könyvtárhasználat és könyvtár szerepének a bemutatása és népszerűsítése.

Az első modul a legkisebbeknek szól, akik már tudnak olvasni. Ők egy népmesét feldolgozva ismerkednek meg a LEGO-val támogatott digitális történetmesélés módszerével, amely interaktív táblás feladatok segítségével a digitális kompetenciákat is fejleszti.

A második modul már a gyakorlottabb gyerekek számára készült, itt egy saját mesét kell felépíteniük, a szereplők, helyszín változtatásával, figyelembe véve a klasszikus történetek felépítését.

A harmadik modulban előtérbe kerül a könyvtári munka megismerése és az ismeretek alkalmazása.

Mindhárom modul esetében fontos szerepet kap a LEGO Story Starter csomagja, melynek segítségével elsajátíthatják a történetmesélés alapjait. A második harmadik modulban megjelenik a digitális eszközhasználat, ahol képregény formába önthetik a történeteiket, és meséiket.

IV.1. A modul adatai (A vadgalamb és a méh)

A modul címe: A vadgalamb és a méh

Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár
1088 Budapest, Szabó Ervin tér 1.

A modul sorszáma: 1

Időtartam (óra): 2,5 óra

Célcsoport: 6-8 évesek

Feladatok:

A feladat száma	címe	óraszám
1.	A vadgalamb és a méh - a téma megismerése	1 óra
2.	Hogyan fejezhetjük be? - építés LEGO-val	1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ebben a modulban a gyerekek megismerik a *Vadgalamb és a méh* (Lásd melléklet 4.) című magyar népmesét. A mesét felolvashatjuk, a hallás utáni megértést segítve, vagy szövegesen is közreadhatjuk kinyomtatva egyéni vagy csoportos olvasásra.²

A tanulók feladata, a mese megismerése, a megértése, a szereplők jellemzése.

A modul második felében a feladat, hogy alakítsák át úgy a történetet, hogy:

- **A vadász menti meg a méhecskét,**
- **Először a méhecske menti meg a galambot,**
- **Együtt megmentik a vadászt,**

majd építsék meg LEGO-ból a történeteket és mesélik el egymásnak. A jeleneteket a szürke színű panelekre építsék meg.

A gyerekek 2-3 fős csoportokban dolgozzanak.

IV. 1.1. A modul tananyaga

A program során a gyerekek megismerik a *Vadgalamb és a méh* (lásd 4. számú melléklet) című magyar népmesét. A mesét felolvashatjuk, a hallás utáni megértést segítve, vagy szövegesen is közreadhatjuk kinyomtatva egyéni vagy csoportos olvasásra.

A tanulók feladata, a mese megismerése, a megértése, a szereplők jellemzése. A program második részében a feladat, hogy találják ki és építsék meg LEGO-ból a mese alternatív befejezését, majd mesélik el egymásnak.

IV.1.2. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

1. egy történet kulcsjeleneteinek a kiválasztására;
2. egy történet összeállítására feltételekkel;
3. tapasztalatai felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.1.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Ebben a modulban a gyerekek megismerik a *Vadgalamb és a méh* című magyar népmesét. A mesét felolvashatjuk vagy lejátszhatjuk nekik hangfelvételtől.

² A mese hangfelvételét MP3 formátumban, az 5. sz melléklet tartalmazza

1. feladat: A vadgalamb és a méh - a téma megismerése

A mese értelmezéséhez és feldolgozásához válaszoljanak szóban a következő kérdésekre.

- Kik a mese szereplői? (méhecske, vadász, vadgalamb)
- Hol játszódik a mese? (Rajzold le!)
- Hány helyszínen játszódik a mese?
- Melyik évszakban játszódik a mese?
- Honnan tudjuk ezt?

A következő tesztet interaktív táblán oldhatjuk meg.

- Hová indult a méhecske? (Oldjuk meg a tesztet)³
 - a méhkirálynő után
 - a testvérét meglátogatni
 - virágport gyűjteni (Jó válasz)
 - újságot venni
- Mi sodorta a patak vizébe?
 - eső
 - szélroham (Jó válasz)
 - légáramlat
 - hurrikán
- Mit dobott a vadgalamb a vergődő méhecskének?
 - gallyat (Jó válasz)
 - fűszálat
 - szalmaszálat
 - gumimatracot
- Kire célzott a vadász?
 - a vadgalambra (Jó válasz)
 - a varjúra
 - a pillangóra
 - a méhecskére
- Mit tett a méhecske?
 - beledöfte a fullánkját (Jó válasz)
 - lecsapott a vadász fejére
 - rászállt a puskájára
 - a vadász szeme előtt repkedett
- Mit érzett a méhecske amikor hazafelé indult?
 - éhes volt
 - szomorú volt
 - boldog volt (Jó válasz)
 - mérges volt

A harmadik feladatban rakjuk sorrendbe a következő szókapcsolatokat a digitális táblán.

- Állítsuk időrendi sorrendbe a következő szókapcsolatokat!⁴

³ Ha van tablet vagy számítógép estleg digitális táblára tudunk vetíteni megoldhatjuk elektronikusan is a feladatot

link: <https://wordwall.net/resource/271165>

⁴ Ha van tablet vagy számítógép estleg digitális táblára tudunk vetíteni megoldhatjuk elektronikusan is a feladatot.

link: <https://wordwall.net/resource/275069>

- célba vette a vadász (5)
- szállt hazafelé (4)
- beledöfte a fullánkját (6)
- felkapaszkodott a gallyra (3)
- röpködve gyűjtögetett (1)
- elkapta a szélroham (2)

A kérdésekre adott válasz után, beszéljük meg és foglaljuk össze a mese tartalmát!

2. feladat: Hogyan fejezhetjük be? - építés LEGO-val

A továbbiakban építsék meg LEGO-ból a jeleneteket a választott befejezési alternatívák alapján:

- A vadász menti meg a méhecskét,
- Először a méhecske menti meg a galambot,
- Együtt megmentik a vadászt.

A hangulati **spinnerrel** (a hangulat, helyszín és az idősík megválasztását lehetővé tevő pörgettyű) befolyásolhatják a szereplők hangulatát. (Kiforgathatják egy szereplőét vagy akár mindegyikét, ami teljesen alternatív befejezést generálhat.)

Hívjuk fel a figyelmüket, hogy a történet megfogalmazása során válaszolják meg a következőket:

- Ki(k) a szereplő(k)?
- Ki(k)ről van szó?
- Hol zajlik a történet?
- Mikor játszódik?
- Mi történik?
- Miért történik?
- Hogyan történik?

Fordítsunk időt a történetek logikai hibáinak feltárására minden csoportban.

Ha ezek elkészültek, mutassák be a részleteket egymásnak. A csoportok most úgy mutassák be a műveiket, hogy minden csoportból egy tanuló mutatja be a művet. Csoportonként legalább 10-15 percet biztosítsunk a bemutatásra. Mindegyik produkció után értékeljük, adjunk lehetőséget erre a gyerekeknek is, illetve arra, hogy megoszthassák egymással a véleményüket.

IV.1.4. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A program végén legalább egy fél órát szánunk a produkciók, megtekintésére és értékelésére. Fontos, hogy a résztvevők csoportonként bemutathassák a saját, produktumaikat (képek, rajzok, megépített jelenetek, képregények stb.)

A program végeztével tegyük lehetővé, hogy az elkészült produktumok fotói közös internetes felületen mindenki számára elérhető legyenek.

IV.2. A modul adatai (Az én mesém)

A modul címe: Az én mesém

2

Időtartam (óra): 3-4 óra

Célcsoport: 8-9 évesek

Feladatok:

Feladat száma	címe	óraszám
1.	Az én mesém - a téma megismerése	1 óra
2.	Az én mesém - ahogy én látom LEGO-val	2 óra
3.	Az én mesém _készítsünk képregényt (opcionális)	1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához: Ebben a modulban a történetmesélés tudatosságát próbáljuk fejleszteni. Fontos, hogy értsék azt, hogy miként építhetjük fel egy történet ívét. Ettől függően egy történet struktúrája lehet három szintű:

- bevezetés (előzmény),
- tárgyalás (akció),
- befejezés (megoldás) lehet.

A bonyolultabb történetek öt szintből (jelenetből) állhatnak, amelyek egy

- előzményből,
- konfliktusból,
- csúcspontból,
- megoldásból,
- befejezésből állnak.

Tisztázzuk a szereplőket, a helyszíneket, a történet részletes tartalmát. Fontos, hogy hagyjuk, ők fogalmazzák meg a történetet. Dolgozhatnak 3-5 fős csoportokban is, aszerint, hogy hány szintű történetet kívánnak kitalálni. A jeleneteket a szürke színű panelekre építsék meg.

IV. 2.1. A modul tananyaga

A program során a gyerekek megismerik a történetírás alapjait majd saját maguk találják ki egy önálló mesét.

A tanulók feladata az alaptörténet kitalálása, a szereplők, helyszín, leírása, a szereplők jellemének megalkotása. A cselekmény változatosabbá tehető, ha a jelenetek tervezésénél használjuk a spinnereket. A program második részében a feladat, hogy építsék meg LEGO-ból a mese jeleneteit, és végül mesélik el egymásnak. Opcionálisan a az elkészült jeleneteket a Story Visualizer program segítségével képregény formában is elkészíthetik.

IV.2.2. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- 1. egy történet kulcsjeleneteinek a kiválasztására;*
- 2. egy történet összeállítására feltételekkel;*
- 3. tapasztalatai felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.*

IV.2.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

1. feladat Az én mesém - a téma megismerése

A foglalkozást olvasásélmények felsorolásával, bemutatásával kezdjük, tehát kérdezzük meg kinek melyik könyv a kedvence és miért. Volt e kedvenc szereplője, és hogyan képzelte ezt a szereplőt.

A következőkben térjünk rá arra, hogy miként építhetünk fel egy történet, beszéljük meg, hogyan kezdhetünk hozzá, továbbá gyűjtsük össze az adott meséhez szükséges alapelemeket (szereplők, helyszín, idősík meghatározása, mi történik, miért történik).

Fontos, hogy a tanulók értsék, miként építhetik a fel a történet ívét. Ettől függően egy történet struktúrája lehet három szintű: bevezetés (előzmény) – tárgyalás (akció), - befejezés (megoldás). A bonyolultabb történetek öt szintből (jelenetből) állhatnak, amelyek egy előzményből, konfliktusból, csúcspontból, egy megoldásból és egy befejezésből állnak.

Ezután készítsék el a történet vázlatát. Tisztázzák a szereplők nevét, jellemét, hangulatát, a helyszíneket. Beszéljék meg, mikor játszódik és vázolják fel a mese bevezetését. Ezek meghatározásához használhatjuk a spinnert.

Ha a vázlat elkészült ismertessék a csoportok egymással a vázlataikat, amelyeket megvitathatnak, kijavíthatnak a végén. A foglalkozás vezetője segítse őket a tisztázásban, az esetleges logikai hibák kijavításában.

Ha ez megvan, írják le/rajzolják le, részletesen az egész mesét. Fontos hagynunk, hogy ők fogalmazzák meg a történetet. Ezután a csoportok döntsék el hány jelenetből fog állni a mese. Dolgozhatnak 3-4-5 fős csoportokban is, aszerint, hogy hány jelenetet kívánnak megépíteni.

2. feladat Az én mesém - ahogy én látom LEGO-val

Az első modul feladatainak megbeszélése után építsék meg LEGO-ból a jeleneteket. Hívjuk fel a figyelmüket, hogy a jelenet megfogalmazása során válaszolják meg a következőket: Ki(k) a szereplő(k), ki(k)ről van szó? Hol zajlik a történet? Mikor játszódik? Mi történik? Miért történik? Hogyan történik? Fordítsunk időt a történetek logikai hibáinak feltárására minden csoportban.

Ha ezek elkészültek, mutassák be a részleteket egymásnak. A végén a csoportok mutassák be egymásnak a meséjüket, úgy, hogy mindenki elmondja a maga által épített jelenetet. A többi csoport feladata, hogy találjanak ki egy frappáns címet a mesének. Csoportonként, legalább 10-15 percet biztosítsunk a bemutatásra. Mindegyik produkció után értékeljük, adjunk lehetőséget erre a gyerekeknek is, illetve arra, hogy megoszthassák egymással a véleményüket.

3. feladat Az én mesém - készítsünk képregényt (opcionális)

Opcionálisan, a gyerekek érdeklődésétől és felkészültségétől függően a megépített jelenetek felhasználásával a jeleneteket a Story Visualizer program segítségével képregényként is elkészíthetik. Fontos, hogy az elkészült művek szintén bemutatásra és értékelésre kerüljenek.

IV.2.4. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A program végén legalább egy 1 órát (10-15 perc csoportonként) szánunk a produkciók, megtekintésére és értékelésére. Fontos, hogy a résztvevők csoportonként bemutathassák a saját, produktumaikat (képek, rajzok, megépített jelenetek, képregények stb.)

A program végeztével tegyük lehetővé, hogy az elkészült produktumok közös internetes felületen mindenki számára elérhető legyen.

IV.3. A modul adatai (Éjszaka a könyvtárban)

A modul címe: Éjszaka a könyvtárban

A modul sorszáma: 3

Időtartam (óra): 3 óra

Célcsoport: 13-15 évesek

Feladatok:

Feladat száma	címe	óraszám
1.	Éjszaka a könyvtárban -témafelvetés	15- 20 perc
2.	Éjszaka a könyvtárban – a történetek megalkotása	60 perc
3.	Éjszaka a könyvtárban – digitális kompetenciák fejlesztése	30 perc
4.	Éjszaka a könyvtárban – konklúziók	45-60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához

A modult 4 feladatra osztottuk. Az egyes feladatok végén mindig ellenőrizzük a megoldásokat, javítsuk a hibákat. A gyerekeket 4 fős csoportokra bontjuk, 4 főre elég egy LEGO Story Starter készlet.

A digitális kompetenciák fejlesztése, során a feladatok elvégzéséhez szükségük lesz tabletekre vagy mobil telefonokra a képek elkészítéséhez, illetve egy olyan eszközre (iPad, vagy laptop) amely a StoryVisualizer programot futtatni tudja. A programok és a LEGO készlet használatához tekintsük át előzetesen az 1-2-3 mellékletet.

IV. 3.1. A modul tananyaga

A modulban egy kitalált történetet dolgozunk fel könyvtári környezetben, melynek témája a könyvtári munka és a könyvtárhasználat. A téma címe: *Éjszaka a könyvtárban*. A program célja, hogy a gyerekek tisztában legyenek a könyvtári munka működéssel, feladataival. Mindezt olyan formában tegyék, ahol hagyatkozunk a korábbi ismereteikre, megfigyeléseikre, tapasztalataikra. **Az alaptörténet az, hogy 3-4 gyerek elalszik egy könyvtárban, ahol éjszaka**

arra ébrednek, hogy bezárták őket, viszont kiderül, hogy nincsenek egyedül. A könyvtárban szellemek vannak, akik megörülnek nekik, hogy éjszaka van ott valaki és végre ők is kölcsönözhetnek.

A 4 fős csoportok feladata, hogy felépítsenek (befejezzenek) egy-egy saját történetet, arról, hogy hogyan tudnának segíteni a szellemeknek a keresett könyvek megtalálásában és a kölcsönzésben. Ezeket a történeteket kell LEGO-ból felépíteni és elmesélni, a karaktereit megalkotni, a történetet pedig megosztani a többiekkel.

IV.3.2. Tanulási feladat

1. feladat: a téma felvetése a könyvtári munka alapjairól. A téma szempontjából releváns könyvtárosi munkák, a könyvtárhasználat általános feladatainak összegyűjtése, összefoglalása megbeszélés formájában a tanulói tapasztalatok alapján.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

önálló véleményt alkotni egy könyvtár munkájáról, az ott folyó tevékenységekről.

2. feladat: a történetek alapkoncepciójának kitalálása, a történet és jeleneteinek megalkotása írásban.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- egy történet kulcsjeleneteinek a kiválasztására;
- egy történet összeállítására feltételekkel;
- tapasztalatai felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

3. feladat: ismeretszerzés, digitális kompetencia-fejlesztés, eszközhasználat. Ebben a részben több komplex feladatot kell a tanulónak elvégeznie. A megépített jeleneteket le kell tudniuk fotózni tablettel vagy telefonnal. A képeket (ha nincs tablet) fel kell tölteni arra a gépre/laptopra, amelyen a StoryVisualizer program található. A történetet össze kell tudni rakni a szoftver segítségével. *(Részletesen lásd 2. számú melléklet)*

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- csoportban együtt dolgozni,
- digitális fotót készíteni azt megosztani,
- önálló digitális produkciót létrehozni és megosztani.

4. feladat: az ismeretszerzés, eszközhasználat és a kritikai gondolkodás fejlesztése, az érzelmi képességek gyakorlása (mások megértése, új perspektívák elfogadása, kommunikációs szabályok betartása, empátia). A tanulók meghallgatják és véleményezik egymás munkáit, a végén összegzik és rendszerezik a modulvezető segítségével a könyvtári munkáról alkotott véleményüket és új tapasztalataikat.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- csoportban együtt dolgozni,
- információkat összegezni, érvelni és önálló véleményt kialakítani.

IV.3.3. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

1. feladat Éjszaka a könyvtárban -témafelvetés

Bemelegítésként kérdezzük meg a gyerekeket, mit gondolnak a könyvtári munkáról, milyen feladatokat látnak el könyvtárosok, milyen szolgáltatásokat nyújt egy könyvtár. Vessük fel és beszéljük meg korábbi ismereteik alapján, hogy milyen egyéb feladatok lehetnek egy könyvtárban és mi jellemzi a könyvtári munkát.

Fontos, hogy hagyjuk, hogy ők fogalmazzák meg a lehetőségeket.

Ebben a feladatban ismertetjük a gyerekekkel az alaptörténetet is. (lásd 4.3. pont) Hívjuk fel a figyelmüket arra, hogy ismereteiket bele kell építeniük a történetbe. A csoportok kialakítása során ügyeljünk arra, hogy heterogén csoportok alakuljanak és a gyerekek lehetőleg maguk válasszák ki, mit szeretnének a csoporton belül csinálni.

2. feladat Éjszaka a könyvtárban – a történetek megalkotása

Az előzetes tapasztalatok megbeszélése alapján, papír, ceruza segítségével, kezdjenek hozzá a történet kialakításához. Több jelenetet is készíthetnek párbeszédekkel, de csak 3-5 jelenet megépítésére lesz lehetőségük, amit ezekből kell kialakítaniuk.

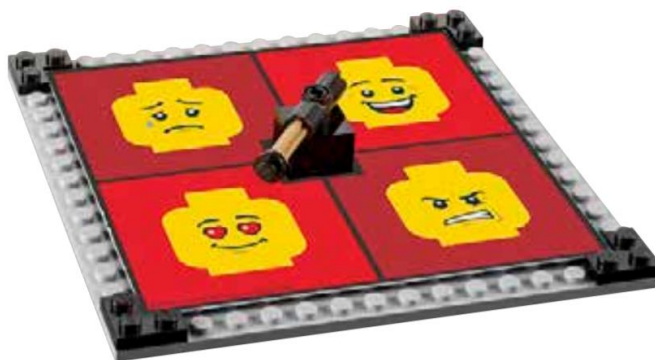
Hívjuk fel a figyelmüket, hogy a történet megfogalmazása során válaszolják meg a következőket:

- Ki(k) a szereplő(k)?
- Ki(k)ről van szó?
- Hol zajlik a történet?
- Mikor játszódik?
- Mi történik?
- Miért történik?
- Hogyan történik?

Fordítsunk időt a történetek logikai hibáinak feltárására minden csoportban.

A történetek kialakításához használjuk a *spinnereket*. (lásd 3. számú melléklet). Így a történet részleteit befolyásolhatjuk.

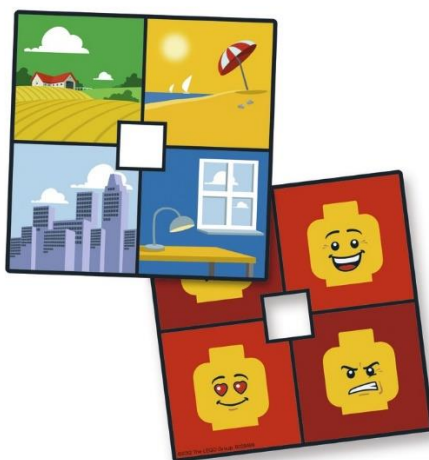
A kialakított 4 fős csoportok először a Story Starter *spinnerek* segítségével sorsolják ki a **történetük időbeliségét** (a múltban a jelenben vagy a jövőben játszódik a történet) és a **szellemek hangulati karaktereit**, amelyek lehetnek vidámak, szomorúak, mérgesek, vagy romantikusak.) (A spinnereket össze lehet rakni az alábbi kép alapján.)



Lego Story Starter spinner összerakva

A karaktereket és helyszínt ennek megfelelően alakítsák ki, hozzák létre a történet vázlatát,

majd bontsák jelenetekre a történetet és írják le, mi történik az egyes jelenetekben. Segítsünk nekik abban, hogy melyek a történet kulcsjelenetei, amelyeket majd megépítenek LEGO-ból.



Lego Story Starter hangulat és helyszín spinner

3. feladat Éjszaka a könyvtárban – digitális kompetenciák fejlesztése

Ha készen vannak a jelenetek építésével, tabletekkel/telefonokkal, vagy a gépek kamerájával készítsenek a megépített jelenetekről fotókat, amit a StoryVisualizer programmal feliratozhatnak.



A LEGO Story Visualizer kezelőfelülete és egy kész képregény egy részlete

A program használatának leírása a 2. számú mellékletben található. A fotók feltöltéséhez, ha szükséges alakítsunk ki külön Google Drive, vagy Dropbox fiókot.

4. feladat Éjszaka a könyvtárban – konklúziók

A modul negyedik feladata a tanulók érzelmi, szociális és kreatív képességeit hivatott fejleszteni. Ebben a fázisban a kész produkciók értékelése a feladat. Csoportonként egy fő bemutatja a történetet a többieknek. A többi csoport tagjai értékelhetik a produkciót, hozzászólhatnak, vagy kiegészíthetik. A foglalkozás vezetője is értékelje a történetet a gyerekek bevonásával, irányított kérdések feltevésével. Térjen ki arra, hogy a történetből kiderül-e, hogyan segítettek a gyerekek a szellemeknek a könyvek megkeresésében és kölcsönzésében és jól tették-e azt. Beszéljék meg, hogy ez hogyan történik a valóságban a meséhez képest. Ezt végezzük el a többi csoport munkájával is. A végén a tanár a gyerekek segítségével összegyűjti a tapasztalatokat kiegészíti a hiányos részeket.

Csoportonként legalább 10-15 percet biztosítsunk a bemutatásra. Mindegyik produkció után értékeljünk, adjunk lehetőséget erre a gyerekeknek is, illetve arra, hogy megoszthassák egymással a véleményüket. A végén beszéljük meg, kinek a története tetszett a legjobban a többieknek.

A végül a tanulók megoszthatják a munkáikat a kijelölt közös felületen.

IV.3.4. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára, illetve menet közben segítsük a munkájukat.

A program végén legalább egy 1 órát szánjunk a produkciók, megtekintésére és értékelésére. Fontos, hogy a résztvevők csoportonként bemutathassák a saját produktumaikat (képeket, rajzokat, megépített jeleneteket, képregényeket stb.)

Az értékelés során fordítsunk figyelmet az alapkonceptió (könyvtárhasználat, kölcsönzés) összefoglalására, pontosítására és magyarázatára. A művek értékelése során, hívjuk a fel a figyelmet az esetleges hibákra és a kimaradt fontos lépésekre.

A program végeztével tegyük lehetővé, hogy az elkészült produktumok közös internetes felületen mindenki számára elérhető legyenek.

V. A VÁRT EREDMÉNYEK

A modul végén a gyerekek pontos információkat szereznek a könyvtárak használatáról és a könyvtári munkáról. Fejlődnek a kommunikációs, társas, érzelmi és digitális kompetenciáik. A módszer alkalmazásával megismerkednek a digitális történetmesélés módszerével, fejlődik írás-, és olvasási készségük, problémamegoldó képességük. Fejlődik szövegértésük (írott és hallott szöveg kapcsán). A módszer alkalmazása segít feldolgozni, újra értelmezni egy történetet. A modul végén a gyerekek képesek lesznek felépíteni, dramatizálni egy több jelenetből álló történetet. Fejlődni fog analitikus gondolkodásuk (sztori, karakterek jelleme, helyszínek), javulni fognak kommunikációs, informatikai készségeik.

VI. ESZKÖZLISTA

- Lehetőleg iOS alapú tabletek (iPad), csoportonként (4 fő) 1-2 db
- Laptop, vagy asztali gép is megfelelő (legalább i3-i5 osztályú processzor, 4 GB RAM, stb.), csoportonként 1-2 db. Asztali gépek estén webkamerák a képek elkészítéséhez, vagy mobiltelefonok.
- Csoportonként (4 fő) egy darab LEGO Story Starter készlet.
- StoryVisualizer program telepítve, a képregények elkészítéséhez.
- Csoportmunkára alkalmas terem 4 fő részére kialakított asztalokkal.
- Ceruza, papír a jelenetek tervezéséhez.

Opcionális:

- projektor a művek kivetítéséhez (HDMI, vagy VGA csatlakozós)
- iPad-ek használata esetén Apple TV a bemutatáshoz.

VII. SZAKIRODALOM JEGYZÉK

a felhasznált nyomtatott és digitális anyagok, adatbázisok, linkek

1. BELLIS, BRAGA, SILVAGGI (2012.): Digitális történetmesélés EU-bővítési történetek segítségével, DeTales project 2012. https://www.detales.net/wp/wp-content/uploads/2011/06/TrainingManual_HUN.pdf (letöltve: 2018. 06.11.)
2. LANSZKI ANITA (2012.): *Digitális történetmesélés és tanulói tartalom(re)konstrukció* In: ÚPSZ. 2016. 3-4. sz. <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/digitalis-tortenetmeseles-es-tanuloi-tartalomrekonstrukcio> (letöltve: 2018. 06.11.)
3. Storycenter honlapja: <http://digitalistortenetmeseles.hu> (letöltve: 2018. 06.11.)
4. Story Starter Curruculum Pack: https://le-www-live-s.legocdn.com/downloads/StoryStarter/StoryStarter_Curriculum_1.1_en-US.pdf (letöltve: 2018. 06.11.)

VIII. MELLÉKLETEK

Melléklet 1: A digitális történetmesélés elméleti és módszertani aspektusai (PDF)

Melléklet2: A Story Visualizer program használata (PDF)

Melléklet 3: LEGO Story Starter készlet általános és módszertani leírás

Melléklet 4: A galamb és a méh, magyar népmese (PDF)

Melléklet 5: A galamb és a méh, magyar népmese, hanganyag (MP3)

Melléklet 1. A digitális történetmesélés elméleti és módszertani aspektusai

Bevezetés

A mai diákok jellemzően digitális eszközök igénybevételével tájékozódnak a körülöttük lévő társadalmi és kulturális térben. Az iskolák többsége ezzel ellentétben inkább tiltja, mint támogatja a tanulók digitális eszközeinek iskolai használatát. Ez a szemlélet, a digitális kompetenciák ösztönös kialakulását, mintsem a tudatos fejlesztését támogatja.

A mai iskolai környezetben inkább a természetessé váló, interaktív részvételi felhasználói magatartást és a hétköznapivá lett digitális technológiát kellene a tanulói produktivitás szolgálatába állítani.

A digitális történetmesélés egy kiváló módszer a tanulók és tanáraik számára is, hogy a digitális eszközök használatával közelítsenek az irodalomhoz, az olvasás, és az önálló gondolatalkotás irányába. A digitális történetmesélés lehetővé teszi, hogy a résztvevők digitális formában jelenítsék meg az adott témában adekvát történeteiket és emeljék be azokat az internet nyilvános terébe – a módszer tehát illeszkedik a számukra megszokott audiovizuális közlésmóddhoz. A komplex tanítási-tanulási eljárás segíti a tanulók kreatív tartalomszervezését, miközben lehetővé teszi az érzelmi kapcsolat kialakítását egymás történeteikhez.

Röviden összefoglalva:

- a gyerekek szívesen használnak digitális eszközöket,
- motiválja a munkájukat,
- kihasználják a technika adta lehetőségeket (fotó, videó készítés, ezeket szívesen megosztják).

A digitális történetmesélés ötlete

A '90-es évek elején, Joe Lambert színházi producer és kollégái létrehoztak egy közösségi alkotóműhelyt (2015-től Story Center néven fut) San Francisco-ban, melynek alapvető célja az volt, hogy képessé tegyenek olyan embereket is élettörténetük önálló, egyéni karakterű, mozgóképes megjelenítésére, akik nem szakmabeliek. Az alkotóműhely tevékenységének fókuszában, életutak egyéni megörökítése állt, szerettek volna minél több, hasonló helyzetben lévő ember részvételével közösséget teremteni. Kidolgozták a digitális történetmesélés módszertanát, amely a klasszikus történetmesélést ötvözi a digitális technológia adta multimédiás lehetőségekkel.



Joe Lambert a digitális történetmesélés ötletgazdája

A Story Center megalakulása óta világszerte közel ezer állami és civil szervezettel dolgozott együtt, és több mint 15.000 emberrel ismertették meg a módszert. 1998-tól kezdődően közel 100 amerikai egyetemmel és főiskolával együttműködve számos kurzusba építették be a digitális történetmesélést (újságírás, a kommunikáció elmélete és gyakorlata, technológia és kreatív írás). Az ezredfordulón két jelentősebb médiaintézmény is kapcsolatba lépett a szervezettel: az angol BBC és a melbourne-i Australian Centre for the Moving Image is megkezdte a csoporttal való széles körű együttműködést.

A digitális történetek, tehát megjelentek a tömegkommunikáció világában, sőt a videómegosztó portálokon is, így már a 2000-es évek közepétől lehetőség nyílt arra is, hogy az elkészült kisfilmeket intézménytől függetlenül, egyénileg publikálják alkotóik.

A digitális történetmesélés tehát, a közösségi művészet kereteit túllépve, beszivárgott a közösségi aktivisták, a terapeuták és a pedagógusok módszertani kultúrájába is.

Megtalálni, elmesélni, megosztani

A történetmesélés szinte egyidős az emberiséggel. A törzsfajlódás során kialakult beszédképesség és nyelv fontos momentuma volt az emberré válásnak. Az úgynevezett „mitikus kultúra” az írás megjelenéséig az egyik legfontosabb információátadó forrás volt az emberek számára, amely szóbeliségünk révén, ma is az egyik meghatározó kommunikációs forma.

A mai pedagógiai kommunikációs térben, fontos szerepet kap a tanulói és tanári kompetenciák, valamint a konstruktív pedagógia elveit előtérbe helyező módszerek (csoport- és projektmunkák) alkalmazása.

A tanulók produktivitását a digitális technológia csak eszközeivel segíti.

A digitális történetmesélés ennek az ősi tevékenységnek egy mai, a technológiát aktívan használó formája, amely arra kínál lehetőséget, hogy a tanulók saját logikájuk szerint, saját szavaikkal alkossanak képet, a körülöttük lévő világ egy szeletéről.

Nézzük meg mire használható legjobban a módszer.

- Elsősorban egyéni élettörténetek, identitástörténetek felszínre hozására,
- tantárgyi tartalmak megismerésére, feldolgozására, beépítésére,
- A digitális történetmesélés lehetőséget ad a résztvevőknek, hogy jobban megismerjék önmagukat, más oldalukról egymást.
- Fejleszti a kreativitást és az önkifejezést.

Az alkotói folyamat három alapvető lépésből áll: **megtalálni a történetet, elmesélni, megosztani.**

- A folyamat során kiválasztanak egy eseményt, amely meghatározó az életükben,
- Megfogalmazzák az általuk lényegesnek és személyesnek tartott momentumokat, forrásokat keresnek hozzá, és kontextusba helyezik történetüket, majd a technológia segítségével, videoként, vagy képregényként elmesélik a művet.
- Az elkészült produkciót megoszthatják másokkal a virtuális térben, ahol reflexiókat kaphatnak a produkcióról.

A digitális történetmesélés módszere

A történetmesélés célja, hogy a mesélő ne csupán verbális szinten közvetítse mondandóját, hanem vizuális ízlése, önkifejezése is teret kapjon, például a történetek megépítése LEGO-val, fotókészítés, vagy dramatizálás formájában.

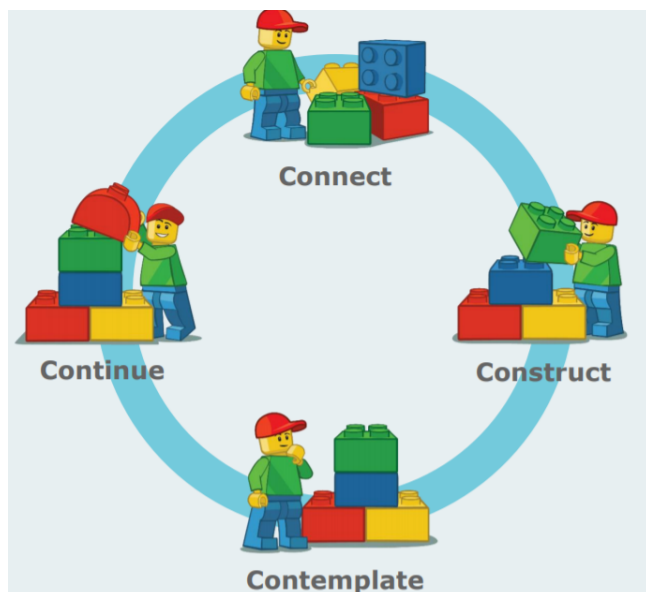
Jellemzői:

- Az alkotók egy, a számukra érdekes történetet dolgoznak fel saját szemszögből,
- A történet időbeli összefüggéseket ábrázol, története jelenetekből áll,
- melyeket megfogalmaz, dramatizál, megtervez,
- majd megépít, állóképekkel illusztrál és
- párbeszédekkel, feliratokkal gazdagít.
- A kész mű egyedi, egyéni alkotás,
- hossza ideális esetben 10-15 képkocka.

A digitális történetmesélés főbb szakaszai a LEGO módszerével (4C megközelítés)

1. Első lépés a **kapcsolatteremtés**, mely alapozzon a diákok kíváncsiságára, legyen motiváló kapcsolódjon a korábbi tapasztalataikhoz. A résztvevők ismerkedési és történetmesélő játékok segítségével létrehoznak egy ún. történetmesélő kört (Story Circle), ahol megszületik a téma. A csoporttagok elbeszélő formában felfejtik az adott téma kapcsán asszociált történeteiket.
2. Ezután a **konstrukciós fázis** fázis következik, amikor a tanulók megtervezik a történetüket (érdemes leírni a szöveget és lerajzoltatni a jeleneteket = szöveggönyv). E fázis központi eleme a szövegek (scriptek)⁵ megírása, melyeket aztán a csoportban megvitatnak a tanulók. (fontos az építés előtt). Segítségül a hívjuk fel a figyelmüket, hogy a tervezéskor a következő kérdésekre tudjanak választ adni:
 1. Ki(k) a szereplő(k), ki(k)ről van szó?
 2. Hol zajlik a történet?
 3. Mikor játszódik?
 4. Mi történik?
 5. Miért történik?
 6. Hogyan történik?Cél: az analitikus gondolkodás, az érvelés készségének fejlesztése, a vitakészség fejlesztése. Ha ez elkészült, építsék meg a jeleneteket a LEGO készlet segítségével.
3. A harmadik az **újratervezés, újragondolás fázisa** ekkor a megépített jelenetet véglegesítik, pontosítják a tartalmat, elkészítik jelenetek fotóit és beillesztik a LEGO Story Visualizer programba, feliratok párbeszéd elkészítése, véglegesítés.
4. A negyedik a **folytatás, befejezés fázisa**, ahol bemutatják egymásnak az készített történetet, (megoszthatják az interneten), levonják a következtetéseket és értékelik egymás munkáját.

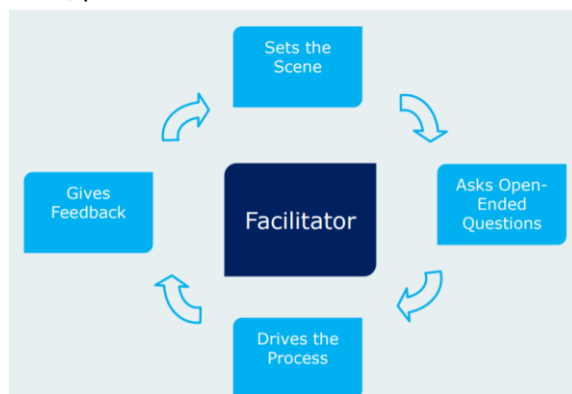
⁵ A scripteket érdemes táblázatos formában elkészíteni, pl. baloldalra lerajzolják a jelenet összeállítását, jobb oldalra pedig a hozzá tartozó leíró szöveget és párbeszédet.



LEGO 4C koncepció

A tanár szerepe a folyamat során

1. Téma felvetése, motiválás
2. Nyitott kérdések megfogalmazása (több megoldás legyen és bármelyik jó)
3. Megoldások kontrollálása (újratervezés)
4. Ellenőrzés, értékelés, pozitív visszacsatolás



A tanár szerepe a digitális történetmesélés folyamatában

A digitális történetek, mint tanulói konstrukciók

A tanuló aktívan részt vesz az alkotási folyamatban, döntéseket hoz, kreatívan alkot, tevékenységét aktivitás jellemzi.

Tanulásszervezési szempontból a digitális történetmesélés az önálló tanulás és a kooperatív munkaforma érdekes keveréke, hiszen a kutatási és alkotási fázis egyéni munkát, időtervet, ütemezést előfeltételez, de az osztálytermi interakciók a tanulók kooperatív ösztönzéséből adódnak. Mindez segíti a tanulót, egy önálló tanulási stratégia kialakításában és fejleszti szociális készségeit.

A filmként megelevenedő történetek megérintik a tanuló társakat, empatikusak lesznek egymás iránt és közösségteremtő erejűek.

A digitális történetmesélés a legkomplexebben a pedagógiai konstruktivizmus szemszögéből vizsgálható meg. Nahalka István, (2002) szerint a világról alkotott tudás nem a kívülről jövő, objektív világ tükörképe, hanem egyéni konstrukció. A tudáskonstruálás kiindulópontja a belső tudásrendszer, az ember külvilágról szerzett tapasztalatai valójában a jelenségek egyéni interpretációi. A digitális történetmesélés illeszkedik a konstruktivizmus ismeretelméleti megközelítéséhez, hiszen az aktív folyamat során a tanuló újraépíti belső, személyes tudását; kutató tevékenysége közben maga fedezi fel forrásait, saját belső logikája alapján rakja össze az információ-töredékeket és illeszti be tudásrendszerébe az új ismereteket.

A gyakorlati munka során tehát a tanuló, miután megismerte a problématerületet, feltérképezi a témát, saját logikája szerint építve fel kutatómunkáját, saját útvonalat kialakítva a probléma és a számára releváns megoldás között, a végkövetkeztetést pedig az összegyűjtött részelemek közti ok-okozati viszonyok egyéni felderítésével, önálló alkotómunkával, elbeszélésként konstruálja meg. Jól látható, hogy egy ilyen folyamat során a tanulók háttérismereteket találnak, részproblémákat oldanak meg, összefüggéseket keresnek, s mindezzel gazdagítják tudásrendszerük elemeinek számát, stabilitását és kapcsolódási rendszerét.

A digitális történetmesélés nemcsak arra jó példa, hogyan (re)konstruál egy témát a tanuló a fejében – a digitális történet a folyamat egyéni (re)prezentálása is, mivel filmszerűen a többiek elé tárható, megvitatható alkotás kerül ki a tanuló kezei alól. Az utolsó fázisban, amikor a résztvevők levetítik egymásnak digitális történeteiket, a csoport számára egy téma különböző értelmezései, olvasatai, egy probléma különböző megközelítései manifesztálódnak az egyes digitális történetekben. Mindennek legfőbb hozadéka a tanulók látókörének bővülése és a toleráns attitűd kialakulása.

Tudása adaptív voltát a tanuló le is teszteli a személyes interakciók során, például, amikor az elkészült szövegeket a történetmesélő körben megvitatják a gyerekek, de példaként szolgálhat erre a kész digitális történetek körül kialakuló diskurzus is. Emellett pedig folyamatos párbeszédben állnak a tanulók a facilitátor-tanárral a filmek elkészültéig.

Érdekes utóélete lehet a digitális történeteknek az online térben, hiszen videómegosztókon publikálva és közösségi oldalakon közzétéve új és/vagy tágabb értelmet, értelmezési kontextust kaphat a digitális történet az ott kialakult nyilvános komment-diskurzus által.

A pedagógus szerepe a DTM-ben

A folyamat része a tanár is, a csoport azonban egy demokratikus, horizontális munkafarmában dolgozik. A tanulásszervezés és a tudáselsajátítás is így működik: nem a tanár „adja át” a tudásanyagot „felülről lefelé”, hanem a tanulók hozzák létre önállóan a számukra releváns tudáskonstrukciót a témán belül. Miközben a tanár mindvégig a háttérből facilitálja (segíti, támogatja) a teljes folyamatot, azaz igazítja a lépéseket, moderálja a kialakuló diskurzusokat, a tartalom-feldolgozás alkalmával pedig szakmai, adott esetben értékelő jellegű reflexiókkal, tanácsokkal látja el diákjait a folyamatok és a produktumok tekintetében is.

A digitális történetmesélés esetében is arról van szó, hogy a pedagógus bevonja a tanulókat önálló tanulási tevékenységükbe, megadja a tartalmi és formai keretet, hogy a tanulók kreatívan fejzthessék ki magukat és irányíthassák saját tanulási aktivitásukat. A tanár feladata nem más, mint olyan tanulási környezet kialakítása, melyben a tanulók egyéni, belső, konstrukciós folyamatai teret kapnak a kibontakozásra.

A reflektivitás nemcsak a tanár és tanuló kommunikációját hatja át; a csoporttagok között is folyamatos a véleménycsere. A csoportdinamika ezen interakciók során fejlődik. A szociális interakciók legfőbb funkciója, hogy a kooperatív munkaformák közegében megmutatkozzék az egyéni tanulói munkák adaptivitásának foka. A társak és a tanár értékelő magatartása szolgálhatja a viszonyítási pontot, itt dől el, hogy a csoportban a témának az a verbális és képi értelmezése, amelyet a tanuló nyújt, életképes-e. A tanuló tudásának nemcsak pedagógiai kontextusban, hanem reális szituációkban is relevánsnak kell lennie. A tanári értékelések során tehát olyan, a szaktárgyi tematikán túlmutató szempontokat is figyelembe kell venni, mint az alábbi, a kommunikatív folyamatokra vonatkozó kérdéseket:

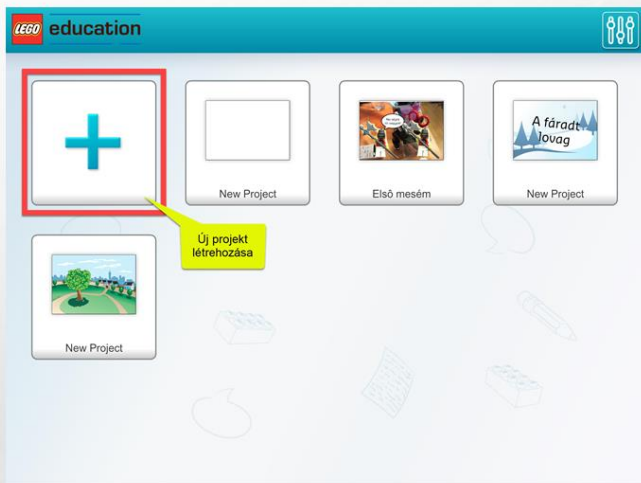
- A történet üzenete célba ért-e?
- Hatékonyan élt-e a tanuló verbális, képi és dramaturgiai elemekkel annak érdekében, hogy digitális története érthető legyen tanuló társai számára?
- Megjelenik-e az alkotásban, hogy a téma a tanuló számára miért fontos?
- A folyamatos visszajelzések lehetőségén túl biztosítani kell a tanulóknak számára a kritériumorientált értékelést is.

Melléklet 2. A story Visualizer program használata



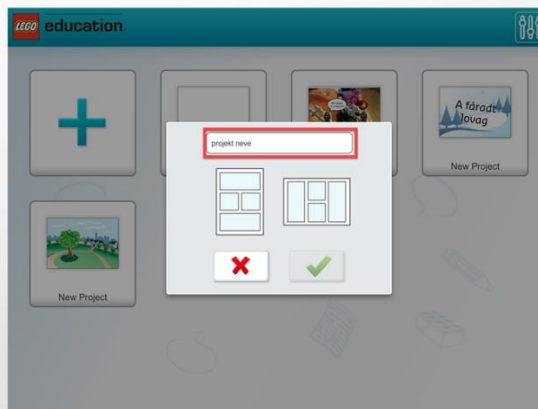
• AZ APPLIKÁCIÓ MEGNYITÁSA

- Itt látható az applikáció főképernyője ami az indítás után jelenik meg.
- Minden történet és projekt ezen a képernyőn jelenik majd meg.
- Ha tableten dolgozunk a mentés automatikus lesz.
- A kék plusz jelre kattintva nyithatunk meg egy új projektet.



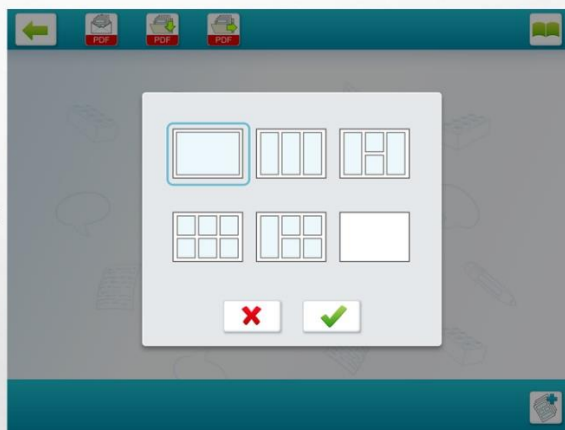
• ELRENDEZÉS

- Első lépésként adjuk meg a projekt nevét.
- Válasszunk fekvő vagy álló elrendezést.
- Végül kattintsunk a „zöld pipára”



• VÁLASSZUNK PANELT!

- Itt megadhatjuk, hogy az első képregény oldalon hány képpanel legyen.
- Ha kiválasztottuk kattintsunk a „zöld pipára”!




• A MUNKA ELKEZDÉSE

- Válasszuk ki a szerkesztendő projektoldalt, majd kattintsunk duplán a közepére!
- A jobb alsó sarokban lévő gombbal kérhetünk új projektoldalt



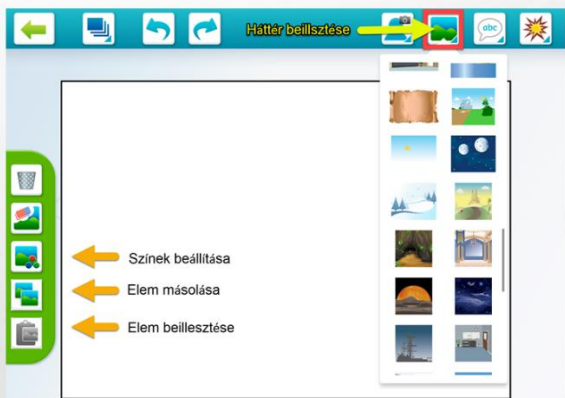
• A MUNKA ELKEZDÉSE

- Válasszuk ki a szerkesztendő projektoldalt, majd kattintsunk duplán a közepére!
- A jobb alsó sarokban lévő gombbal kérhetünk új projektoldalt




• HÁTTÉRBEÁLLÍTÁS

- Háttérként állíthatunk be gyári képeket, vagy saját magunk által készített fotókat.



• SAJÁT KÉPEK BETÖLTÉSE


- Saját képet kétféleképpen szűrhatunk be:
 - képet készíthetünk a kamera ikonra kattintva,
 - vagy betöltjük valamelyik mappából
- Saját kép esetében, engedélyeznünk kell a kamera használatát a program számára
- Az elkészített képet dupla kattintással illeszthetjük be a képernyőre



- **SZÖVEG HOZZÁADÁSA**
 - A szövegdoboz eszközzel beállíthatjuk milyen formájú feliratot szeretnénk.
 - A beillesztett szövegdobozra kattintva megjelennek a szövegjellemzők is.



- **HANGULATJELEK, OBJEKTUMOK HOZZÁADÁSA**



- **BEILLESZTETT KÉP SZERKESZTÉSE**
 - A beillesztett képekre duplán kattintva szerkeszthetjük.
 - A radír eszközzel eltávolíthatjuk a hátteret, kiemelve egy központi elemet
 - A színhatás elemmel effektálhatjuk a képet



• BEILLESZTETT KÉP SZERKESZTÉSE RADÍR ESZKÖZZEL

- A radír eszközzel eltávolíthatjuk a hátteret.
- Az ecet radírral visszaállíthatjuk a törölt elemeket
- A varázspálca eszközzel kiválasztott színeket törölhetünk
- A radír visszavonása gomb visszavonja az összes törlést



Radír
Ecset radír
Varázspálca
Radír visszavonása

Ecsetméret
Ecsetlágyítás
Kép mentése
Elfogadás


• BEILLESZTETT KÉP SZERKESZTÉSE SZÍNHAZÁSOK ESZKÖZZEL

- Ebben a menüben színhatásokat állíthatunk be.



Választható effektusok

• MENTÉS, MEGOSZTÁS, LEJÁTSZÁS



Küldés email-ben
Mentés, megosztás
Képregény lejátszása
Mentés saját gépre

BOOM!

Melléklet 3. LEGO Story Starter készlet általános és módszertani leírás⁶

A LEGO StoryStarter egy egyedülálló, kreatív tanulási eszköz, amely bővíti a tanulók ismereteit és segít megtapasztalni az alkotást a történetmesélést örömet. A StoryStarter bevonja a tanulókat, a munkába. Arra motiválja őket, hogy használják képzeletüket karakterek és történetek kialakítása során.

A történetmesélés hatékony eszköz az írás- és olvasáskészségek javításához, ösztönözve a diákokat magabiztos kommunikációra. A módszer előmozdítja a megértést, ösztönzi a képzelőerőt és a kreativitást, továbbá segít a diákoknak abban, hogy új innovatív ötleteket valósítsanak meg.

Tapasztalatot szerezhetnek a karakterek jellemzésében, párbeszéd megfogalmazásában, a történetek más történelmi korba, vagy helyszínre való helyezésével.

A StoryStarter rendszer lehetővé teszi a tanulók számára, hogy:

- magabiztosan kommunikáljanak különböző helyzetekben,
- a történeteket részekre tudják bontani és újra fel tudják azokat építeni,
- javítja beszédértésüket és szövegértésikészségeiket,
- fejleszti olvasási és íráskészségüket,
- képesek lesznek történetek karaktereinek és jeleneteinek elemzésére,
- az egyes műfajok azonosítására és azok jellemzőinek felismerésére,
- a technológia és a digitális tanulás alkalmazására.

Mi a Story Starter?

A StoryStarter egy iskolai használatra tervezett LEGO® készlet, amely speciális építőelemeket tartalmaz, matricákat és egy elemkatalógust, amely a osztálytermi kezelését segíti.

A StoryStarter Core Set 1144 gondosan kiválasztott LEGO elemből áll. Többek között karaktereket, állatokat, kiegészítőket, eszközöket, alaptéglákat, épületeket, lemezeket tartalmaz legfeljebb öt jelenet létrehozásához.



⁶ A leírás az eredeti LEGO módszertani kézikönyv alapján készült: https://le-www-live-s.legocdn.com/downloads/StoryStarter/StoryStarter_Curriculum_1.1_en-US.pdf

A csomag elemeinek ellenőrző listája



A LEGO Story Starter készlet elemei

A készlet két különálló rekeszt is tartalmaz az egyes elemek kategóriákba rendezéséhez. A rekeszek feladata, hogy strukturált biztosítson a rendezéshez.

Az elemek színek szerint vannak strukturálva, 4 kategóriába rendezve. Az elemek természetesen sokféleképpen rendezhetők. Nincs szabály, azonban javasolt a színek szerinti szortírozás, ami a legegyszerűbb.

Karakterek (sárga)

Ez a rekesz tartalmazhat állatokat és az emberi karakterek elemeit, mint pl.: fejek, testek, lábak, frizurák és fejfedők.

Kellékek (kék)

Ez a rekesz tartalmazhat objektum-karaktereket, például élelmiszereket, kristályokat. Ide tartoznak a láncok, a kerékrészek, dobozok és zászlók.

Építőelemek (zöld)

Ez a rekesz különböző LEGO téglákat tartalmazhat a jelenetek létrehozásához, továbbá ad a környezet kialakításához szükséges növényi elemeket.

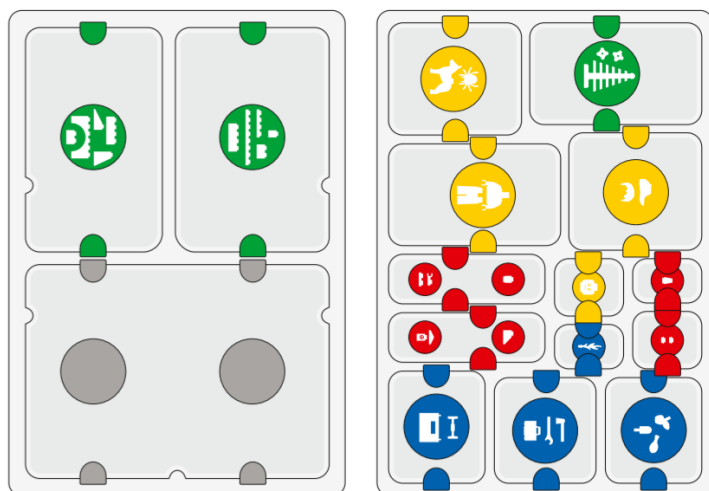
Részletek (piros)

Ez a rekesz kisebb elemek keverékét tartalmazhatja a jelenetek részleteinek finomításához.

Jelenetek (szürke)

Ez a rekesz tartalmazhat építőlemezeket és épületelemeket, illetve a StoryStarter spinnert. Minden jelenetet egy ilyen szürke lemezre építünk.

A rekeszek matricázását a következőképpen javasoljuk:



A javasolt matricázás

A Spinner

A készlet fontos eleme a StoryStarter spinner. A spinner használata lehetővé teszi a diákok számára, hogy a négy kétoldalas kártya használatával befolyásolják a történet indítását vagy a későbbi kimenetelét. A lényege, hogy a feltett kártyával kiforgathatják, milyen korban játszódjon a történet, milyen hangulata legyen a szereplőknek, hol játszódjon a történet, melyik diák melyik részét építse a jelenetnek. Használata biztosítja a véletlenszerűséget, segíti a motivációt és a kreativitást.



A spinner

A négy kártya a következő:

Kategória-spinner

A kártya használata egy egyszerű indítási módot kínál. A diákok megforgatják, majd olyan elemeket választanak a dobozból, amely a forgatott kategóriának megfelel.

- Zöld a környezet beállításaihoz
- Sárga a karakterek számára (a diákok teljes karaktert vagy állatot választanak)
- Kék a kellékekhez (a diákok választhatnak egy teljes elemet, például zászlót és zászlórudat)
- Piros a részletes elemekhez

Helyszín-spinner

Ezzel a spinnerrel állíthatjuk be a történet helyszínét

- bal felső: (zöld) park, erdő, kert vagy otthoni helyszín
- jobb felső: (sárga) tengerpart, sivatag, sziget, vagy melegégövi egzotikus környezet
- bal alsó: (kék) tengerpart, tenger, folyami környezet
- jobb alsó: (világoskék) város, falu vagy idegen környezet

Idő-spinner

Ez a spinner-kártya határozza meg, hogy mikor játszódik a történet:

- zöld (korábbi)
- világoskék (jelenbeli)
- sötétkék (jövőbeli)

Hangulat-spinner

Ez a spinner határozza meg általában a karakterek és a történet hangulatát.

- Szomorú (bal felső sarokban)
- Boldog (jobbra fent)
- Romantikus (bal alsó)
- Dühös (jobb alsó)

A diákok saját igényeiknek megfelelően, elkészíthetik saját spinner kártyáikat is.

Hogyan építsünk történeteket?

A készlet használatakor fontos a fokozatosság elve, tehát a tanulás fázisában vagy kisebbeknél érdemes egyszerű feladatokkal kezdeni.

A szintek a következők:

Kezdő szint

Nagyon fontos, hogy a tanulók megismerjék az anyagokat és elemeket, valamint ezek elrendezésének logikáját. Ellenkező esetben nehéz lesz konstruktívan felhasználni őket a történetírás során. Az első lépések során a tevékenységek erre koncentrálnak, például használjuk a kategória-spinnert az elemek választásához és próbáljunk abból építeni.

Napi történetmesélés (day-to day storytelling)

Ez a szint lehetőséget nyújt a tanárnak arra, hogy bevonja a tanulókat a beszélgetésbe, hogy elmondhassák a felvetett témával kapcsolatos tapasztalataikat, véleményüket például születésnap bulikról, kirándulásokról, TV-dokumentumfilmekről, a közösséggel kapcsolatos eseményekről, valamint olvasott könyvekről vagy cikkekről.

Történetépítés és történetmesélés (building and telling stories)

A tevékenység célja a történet struktúrájának és alapvető elemeinek feltárása. Egy általános történetstruktúra, vagy „történeti ív” különböző jelenetekből áll. Minden egyes jelenet a történet független részeit képviseli.

A történetek felépítését és bonyolultságát a tanulók felkészültsége, képességei és életkoruk határozza meg. Ettől függően egy a történet struktúrája lehet három szintű: bevezetés (előzmény) – tárgyalás (akció), - befejezés (megoldás). A bonyolultabb történetek öt szintből (jelenetből) állhatnak, amelyek egy előzményből, konfliktusból, csúcspontból, egy megoldásból és egy befejezésből állnak.

A diákok építhetik együtt a jeleneteket, vagy egy-egy diák egy különálló jelenetet. Így maximum 5 diák dolgozhat egy készlettel.

A történetek átdolgozása és elemzése (Retelling and analysing stories)

Ezzel a módszerrel tapasztaltabb, idősebb diákok számára adhatunk érdekes feladatokat. Ez a módszer alkalmat nyújt arra, hogy már jól ismert történeteket dolgozzanak fel, ahol elemezhetik cselekményt és a különböző műfajokat. A feldolgozott történeteket akár új idősíkba, helyszínre helyezhetik, megváltoztathatják a szereplők jellemét. A diákok hozzá is adhatnak a történethez, saját

jeleneteket, vagy egyéni befejezést. Megvizsgálhatják a változtatásoknak a cselekményre és a történet kimenetelére gyakorolt hatását.

A foglalkozások struktúrája

Minden tevékenység úgy van kialakítva, hogy természetes tanulási folyamatot és sikeres tanulási élményt biztosítson. Ennek érdekében a következőképpen építjük fel a foglalkozásokat.

A történet felvezetése

A felvezetés során úgy vezessük be a történetet, hogy a tanulónak lehetősége nyíljon véleményük kifejtésére. Ennek formája lehet egy felolvasott szöveg, egy kép, vagy egy megépített StoryStarter illusztráció. Az illusztrációk legyenek olyanok, hogy a tanulók számára ne derüljön ki egyértelműen a megoldás. A cél az, hogy fejlessze a diákok vitakészségét, tehát fontos, hogy ők határozzák meg a történet menetét és ívét.

Minden esetben legyen utalás egy adott problémára, amely kihívást vagy lehetőséget kínál a megoldandó problémára. A témát bemutatjuk szövegesen, esetleg egy az illusztrációba ágyazva képként LEGO-val előre meg is építhetjük. A tapasztaltabb tanulók számára ez elég, hogy felépítsenek egy történetet.

A kevésbé tapasztalt gyerekek számára segítséget nyújthat, ha az építési és reflexiós szakaszokra több időt fordítunk.

Kérjük meg a tanulókat, hogy fűzzenek megjegyzéseket a problémához és tegyenek javaslatokat a lehetséges megoldásokra.

A történet felépítése

A történet felépítése és a LEGO®-val való építés szervesen összefüggő folyamatok. A diákok megtervezhetik a forgatókönyvet egy papírlapon, de létrehozhatják fejben is a cselekményt. Ahogy a diákok elkezdnek dolgozni, a karakterek, a helyszín és a beállítások folyamatosan fejlődnek és változnak az építési folyamat során. Kialakul a történet végleges struktúrája.

Reflexiós fázis

A reflexió magában foglalja a történet átértékelését, a módosításokat, a kevésbé logikus részek kiszűrését és az adaptálható jó ötleteket.

A tanulók feladata az, hogy olyan forgatókönyveket hozzanak létre, amelyekben változatos szereplők és karakterek jelennek meg a jelenetekben. Az építési folyamat során legyen alkalmuk kommunikálni írásban, vagy szóban, ami a nyelvi és kommunikációs készségeket fejleszti.

A történet fejlődése közben jellemző, hogy új ötletek, szereplők születnek, melyek a forgatókönyv korai szakaszában nem léteztek. A diákoknak ezért nem kell szigorúan követni az előre meghatározott tervet. Pontosán erre van szükségük, hogy maguknak kelljen kommunikálni és fejleszteni a történetet.

A reflexiós fázisban irányított kérdésekkel segíthetjük őket a történetük formálásában, logikussá tételében. Az alábbi általános kérdések segíthetnek a hallgatók számára, hogy tökéletes legyen a történetük. Először röviden írják le az általános forgatókönyvet és készítsenek hozzá ábrát.

A kérdések a következők:

- Kik a történet szereplői?
- Hol játszódik a történet, és mikor?
- Melyik általad tervezett jelenet a kedvenced vagy a legizgalmasabb és miért?

- Hogyan érzik magukat a karakterek az egyes jelenetekben?
- Hogyan fogod ezeket az érzéseket nyilvánvalóvá tenni a történetedben?
- Hogyan tudod fokozni az izgalmat a történet ívében?
- Ki a kedvenc karaktered a történetben és miért?

Megosztás és dokumentálás

A megosztási és dokumentációs folyamat során a diákok bemutatják történetüket egy közönségnek vagy egymásnak. Minden produkció után tegyünk fel kérdéseket.

Emlékeztessük a tanulókat, hogy minden történet egyedülálló, és hogy a történet soha nem "rossz", és az alkotó mindig módosíthat rajta. A műveket be lehet mutatni egyénileg, vagy a csoport minden tagja a saját jelenetét mutathatja be.

A forgatókönyveket a Story Visualizer programban valósíthatjuk meg, képregény formában.

Kiterjesztő fázis

A kiterjesztés fázisában további ötleteket valósíthatunk meg, tehát az eredeti koncepcióra épülve továbbfejleszthetjük a történetet. Ezek a javaslatok minden diák számára felhasználhatók így a tanórán kívüli munkához is inspirálók lehetnek.

Melléklet 4. A vadgalamb és a méh (magyar népmese)

Ragyogó napfényes időben elindult egy méhecske a virágok látogatására, mézet, virágport gyűjteni.

A közeli patak partján ott hajladozott a kora nyár sok mézelő virága. A kis méh egyikről a másikra röpködve gyűjtögetett. Egyszerre egy hirtelen szélroham elkapta, és belesodorta a patak vizébe. Ott vergődött szegényke már-már félholtan, mikor egy arra repülő vadgalamb meglátta nagy baját. Odaszállott a patak fölé, és a csőrében tartott kis gallyat a méhecske elé vetette a vízbe mentőcsónakul. A méhecske felkapaszkodott a gallyra, és így megmenekült. A szép napsütésben hamarosan megszáradt a szárnya, és útnak indulhatott hazafelé. Mit látott azonban röptében? Megmentőjét, a vadgalambot, amint ott ült egy fa ágán, fegyverével éppen célba vette a vadász.

A méhecske éppen jókor érkezett segítségül. Gyors röptében lecsapott a vadász kezére, és beledöfte fullánkját. A fegyver eldőrdült, de a lövés célt tévesztett, mert a vadász keze a méhszúrástól félrerándult. A vadgalamb gyorsan elszállt. A méhecske is vígan szállt hazafelé. Boldog volt, mert a vadgalamb jótettét hálával viszonzozhatta.

/Magyar népmese/

Melléklet 5. A vadgalamb és a méh magyar népmese hanganyaga

Mellékelt fájl: Melléklet5_A vadgalamb és a méh Magyar népmese_AP.MP3