

# Kubinger-Pillmann Judit

*Pannon Egyetem Humántudományi Kar  
kubinger-pillmann.judit@htk.uni-pannon.hu*

## **A képességfejlesztés és személyiségfejlesztés lehetőségei a digitális történetmesélés mint komplex tanítási-tanulási stratégia alkalmazása során**

### **Kivonat**

Tanulmányunkban arra vállalkozunk, hogy a digitális történetmesélés mint komplex tanítási-tanulási stratégia alkalmazása során keressük és bemutassuk a képességfejlesztés és a személyiségfejlesztés lehetőségeit. Ezeket a lehetőségeket elemezzük a digitális történetmesélés *megtalálni – megalkotni – elmesélni/megosztani* rendszerében és összefüggésbe hozzuk Zsolnai József *Értékközvetítő és képességfejlesztő programjában*, valamint a *Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési programjában* megjelenő személyiségfejlesztő és képességfejlesztő rendszerével. A tanulmányban kitérünk arra, hogy a digitális történetmesélés módszerét nemcsak életesemények feldolgozása során lehet felhasználni, hanem tantárgyi tartalmak tanításakor is, hiszen mindkét esetben komplex képességfejlesztés történik. Munkánkban elemezzük a pedagógus szerepét is a személyiség- és képességfejlesztés folyamatában a digitális történetmesélés viszonyrendszerében. Célunk, hogy felvázoljuk: az *Értékközvetítő és képességfejlesztő programban*, valamint a *Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési programban* megvalósuló személyiség- és képességfejlesztés rendszeréhez a digitális történetmesélés mint komplex tanítási-tanulási stratégia jól kapcsolható.

*Kulcsszavak:* digitális történetmesélés, értékközvetítés, képességfejlesztés, digitális kompetencia, digitális írástudás

### **Abstract**

In our study, we undertook to search for and present opportunities for skill development and personality development when applying digital storytelling as a complex teaching-learning strategy. We analyze these possibilities in the finding-creating-telling/sharing system of digital storytelling and relate them to the personality development and skill development system of József Zsolnai appearing in his Value Transfer and Skill Development Programme and in his Language, Literature and Communication Education Programme. In the study, we discuss that the digital storytelling method can be used not only when processing life events, but also when teaching subject content since complex skill development occurs in both cases. In our work, we also analyse the teachers' roles in the process of per-

sonality and ability development in the system of digital storytelling. Our goal is to outline that digital storytelling as a complex teaching-learning strategy can be well connected to the system of personality and ability development implemented in the Value Transfer and Ability Development Programme and the Language, Literature and Communication Education Programme.

*Keywords:* digital storytelling, value transfer, skill development, digital competence, digital literacy

## I. Bevezetés

Pedagógusként olyan módszereket igyekszünk megtanulni, majd alkalmazni a nevelő-oktató munkánk során, amelyek többféle korosztály számára hatékonyak lehetnek, egyszerre több képességterületet fejleszthetnek, kreativitást igényelnek és alkotótevékenységek sorát hívhatják elő. Az információs társadalomban való jelenlétünk viszonyában fontos lehet, hogy a választott módszertani készlet kapcsolódjon a digitális technika alkalmazásához, mint egyfajta motivációs híd az egyes korosztályok között, de figyelve a digitális egyensúly megtartására is. Tapasztalataink azt mutatják, hogy a digitális történetmesélés megfelel a jelzett feltételeknek.

A digitális történetmesélés módszere, amelyet a továbbiakban bemutatunk, rávilágít arra, hogy az írásbeli és a szóbeli szövegalkotás alapvető képességünk, ami számos más tevékenységünk alapját jelenti. Csukás István egy gondolatában hangsúlyozta, hogy a „mese mindennek az origója.” Csukás kitért arra is, hogy „... amit ábrázolni tudok, amit el tudok mesélni, azt birtokba is veszem”, azaz a mesélés hozzájárul ahhoz, hogy egy-egy történetet jobban megértsünk azáltal, hogy mesélünk róla, hogy történetbe foglaljuk, hogy szöveget alkotunk róla. Mindezen tevékenységeinkkel szoros összefüggésben van az a kérdéskör, hogy miként emlékezünk vissza egy-egy életeseményre, történésre. Gabriel Garcia Márquez *Azért élek, hogy elmeséljem az életemet* című önéletrészében (2003) arról ír, hogy „Az élet nem az, amit az ember átélt, hanem az, amire visszaemlékszik, és ahogy visszaemlékszik rá, miközben el akarja mesélni.” A digitális történetmesélés technikájának alkalmazásakor emlékek sorának felidézése eredményezi azt, hogy egy korábban átélt eseményt már objektívebben tudjunk értelmezni, ami jelentős személyiségfejlődést eredményezhet, hiszen „Az újraélés minden alkalommal az emlékezeti elemek alapegységekből való újraépítését kívánja meg.” (KÁRPÁTI, 2019:3.)

*Meglátásunk szerint Zsolnai József Értékközvetítő és képességfejlesztő programjában (ÉKP), valamint a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs neve-*

lési programjában (NYIK) megjelenő személyiségfejlesztési és ennek részeként megjelenő képességfejlesztési koncepció érvényes akkor is, amikor a digitális történetmesélés személyiségfejlesztési és képességfejlesztési lehetőségeit elemezzük. Az Értékközvetítő és képességfejlesztő programban és a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési programban érvényesülő értékközvetítő és képességfejlesztő pedagógia komplex fejlesztési rendszere eredményesen megmutatható a digitális történetmesélés mint komplex tanítási-tanulási stratégia (OLLÉ, 2007) alkalmazása során.

## II. A digitális történetmesélés létrehozásának alkotói folyamata

A digitális történetmesélés módszere az 1990-es évek közepére tekint vissza az Amerikai Egyesült Államokba. Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert és Daniel Meadows voltak az úttörők, akik az első digitális történetmesélők közé sorolhatók. Ken Burns a dokumentumkészítés műfajában alkalmazta a módszert. Dana Atchley hangsúlyozta, hogy a történetmesélés esetén a személyes történetek megjelenítése elsődleges. Joe Lambert és Dana Atchley képzések keretében biztosított lehetőséget a személyes kisfilmek készítésének módszertani elsajátításához. 1994-ben alapították meg a San Francisco Digital Media Centert, majd ennek a központnak a munkatársai dolgozták ki a digitális történetmesélés workshopok tematikáját (BÁN-NAGY, 2016). A San Francisco Digital Media Center 1998-ban Kaliforniába, Berkley-be költözött és Centre for Digital Storytelling néven működött tovább, majd később 2015-től StoryCenter néven vált ismertté.

Az ezredfordulóra datálható, hogy a digitális történetmesélés egyre népszerűbb módszerré vált, hiszen „...egy eljárás azok közül, melynek segítségével a különböző tanulás-szervezési formák, az offline és online tanulói tevékenységek komplex egészet alkotnak.” (LANSZKI, 2017:12.)

Meadows (2003) és Frazel (2010) alapján nyugtázhatjuk, hogy a digitális történetmesélés alkotói folyamata az *előkészület – alkotás – bemutatás* hármas rendszerén nyugszik. Az előkészületi szakaszban kiindulópontot jelent, hogy meg kell találni azt az életeseményt, azt a témát, amelyről digitális történetet szeretnénk készíteni. Ebben az előkészületi szakaszban nem megkezdhető, hogy a felmerülő történeti ötletekből választani tudjunk és sikerüljön rátalálni arra az emlékre, arra az élményre, amelyhez kapcsolódóan a létrejövő digitális történet, a produktum értéket képviselhet. Hasonlóan az ötletgyűjtéshez, a már kiválasztott témához kapcsolódó anyaggyűjtés is az

előkészületi szakasz részét képezi. A digitális történet létrejöttének második fázisa, a tényleges alkotási folyamat több résztvevénységből épül fel és a digitális történetmesélés módszerének legproduktívabb szakasza. Logikai sorrendben haladva a történet megírása, megfogalmazása az első lépés. Ez a fázis nem megkerülhető, hiszen a digitális történetmesélés módszerének alapja, hogy a készülő történetet le kell írni. Meadows (2003) is rögzítette, hogy a digitális történet alapját adó szöveg körülbelül 250 szó, ami egy-másfél A/4-es oldalnak felel meg. A szöveg megfogalmazása után a korábban gyűjtött képeket, fényképeket, illusztrációkat el kell rendezni a szövegkontextusnak megfelelően időrendben. Az alkotói folyamat következő résztvevénysége a megírt szöveg felolvasása, ami az írott szöveg terjedelmének függvényében 2-3 perc. A kreatív munka fontos egysége a hanganyag esetleges megvágása, majd az előzetesen kiválogatott képekhez, illusztrációkhoz illesztése. Az alkotói szakasz a készülő történet effektekkel és aláfestő zenével való díszítésével zárul, de ez akár el is hagyható. A digitális történetmesélés folyamatának utolsó nagy egysége a bemutatás/megosztás, amikor az elkészült történetet a hallgatóság elé tárjuk. A bemutatás pillanatai hozzájárulnak ahhoz, hogy „...egy-egy életszakasz újraélése, elmúlt életesemények idéződnek fel, miközben a történések mélyebb megértése, átértékelése is bekövetkezhet...” (KUBINGER-PILLMANN, 2022:198.). Az 1. ábra összefoglalva jeleníti meg a digitális történet létrejöttének folyamatát és azokat a fő alkotófázisokat, amelyekhez a tevékenységek besorolhatók.

Összefoglalva elmondhatjuk, hogy a digitális történetmesélés egy olyan komplex módszer, amely megköveteli a kreativitást és a produktivitást. Ez az alkotófolyamat feltételezi, hogy a történet létrehozója folyamatban lássa a tevékenységek sorát és fő célja egy egyedi történet megalkotása. Meglátásunk szerint a Zsolnai József nevéhez kapcsolható alkotó pedagógia megvalósításához kiváló eszköz lehet a digitális történetmesélés, hiszen mind a tanulótól, mind a pedagógustól kreatív alkotómunkát kíván meg. Az alkotótevékenység maga is értéket képvisel, ahogy az a produktum is, amely a folyamat végén egy digitális történet formájában realizálódik.

<i>A digitális történetmesélés szakaszai</i>
1. Ötletgyűjtés (ELŐKÉSZÜLET)
2. Anyaggyűjtés (ELŐKÉSZÜLET)
3. A történet megfogalmazása, leírása (ALKOTÁS)
4. Az elkészült, leírt szöveghez fényképek, illusztráló képek rendezése (ALKOTÁS)
5. A leírt történet felolvasása (ALKOTÁS)
6. A hanganyag megvágása és képekhez illesztése. (ALKOTÁS)
7. A készülő történet díszítése effektekkel, esetleg aláfestő zenével. (ALKOTÁS) – ez a fázis elhagyható
8. Az elkészült film vetítése, megosztása (BEMUTATÁS)

*1. ábra*  
*A digitális történetmesélés szakaszai*  
*Saját szerkesztésű ábra*

### **III. A digitális történetmesélés módszerének alkalmazási keretei és a pedagógus szerepei**

A digitális történetmesélés módszerének alkalmazása kétféle módon is megvalósulhat. Az egyik út az egyéni élettörténetek, életesemények feldolgozása a fentebb bemutatott technikával, a másik esetben tantárgyi tartalmak megtanulásának folyamatát támogathatjuk a vizsgált nevelési-oktatási eljárással. Az első esetben a tanulók megismerése, a tanulói személyiségformálás, traumafeldolgozás a fő cél, míg a második esetben a tantárgyi tartalom speciális, kreatív feldolgozása (LANSZKI, 2017). Függetlenül attól, hogy a digitális történetmesélés módszerét milyen céllal használjuk, azt lezögezhetjük, hogy mindkét esetben komplex képességfejlesztés történik és a történetmesélés digitális támogatással valósul meg.

Abban az esetben, amikor személyes életesemények megjelenítésére, feldolgozására alkalmazzuk a digitális történetmesélés módszerét, többféle témában történhet az alkotási folyamat. Joe Lambert négy fő kategóriát határozott meg a témák tekintetében: személyes történetek, életesemények, helyek megjelenítése és szakmai történetek. A személyes történetek esetében létrehozható az alkotóval kapcsolatban lévő, számára fontos személyről készített digitális

történet: emléktörténet; felépüléstörténet; felfedezéstörténet; átomleírás; a felnőtté érés története. Életesemények rögzítése esetén kalandtörténeteket, esetleg teljesítménytörténeteket dolgozhatunk fel. (LANSZKI, 2016)

Legyen szó bármely Lambert által megjelölt műfajirány kiválasztásáról és a történet megalkotásának elkezdéséről, kellő körültekintéssel, előzetes célcsoport-elemzéssel érdemes indítani a folyamatot, hiszen látnunk kell, hogy kik készítik és kiknek szánják a létrejövő digitális történeteket. Megkerülhetetlen kérdés az is, hogy a digitális történet alkotója milyen mély érzelmi tartalmakat feldolgozó történet megkonstruálását tervezi, hiszen mind a történetet létrehozó, mind a történetet megtekintő személyek komoly érzelmi sikokat érhetnek. Értékes, a személyiségfejlődés szempontjából fontos történetek készülhetnek, amelyek hozzásegíthetik az alkotót ahhoz, hogy reflektáltan tudjon visszatekinteni egy-egy korábbi életeseményre. Ebben az esetben a pedagógus szerepe alapvetően támogató, segítő, hiszen útjelző lehet az alkotófolyamat során. Minden történetalkotási folyamat más és más, így vannak olyan esetek is, amikor ennek a támogató szerepnek csak a háttérből kell megnyilvánulnia. Le kell szögeznünk azt is, hogy a pedagógusnak látnia kell (ismerve a készülő történet témáját, valamint magát az alkotót), hogy az alkotási folyamat mely szakasza kívánja meg, hogy segítő szakembert hívjon meg a támogató folyamatba, hiszen pedagógusi mivolta nem terjedhet ki minden olyan szakterületre, amely az alkotófolyamatban szükséges/motiváló/segítő lehet az alkotó számára.

Abban az esetben, amikor tantárgyi tartalmat dolgoz fel az alkotó a digitális történetmesélés módszerének segítségével, figyel arra, hogy a műfaji előírásoknak megfelelően egyes szám első személyben történjen a tananyagtartalom történetként való feldolgozása (például az alkotó Petőfi Sándor személyébe helyezkedik). Ezen szerepbe helyezkedés segítségével sokkal mélyebben, az apró részletekre is kiterjedően ismerheti meg a történet alkotója az adott tanulnivalót, azt a tananyagot, amit meg kell tanulnia a digitális történetmesélés módszerének segítségével. A pedagógus szerepe elsődlegesen itt is segítő, támogató, facilitátor szerep, hiszen a hangsúly az egyéni alkotómunkán van. A pedagógus támogatása megnyilvánulhat abban, hogy technikailag segíti a történet megalkotását, de abban is, hogy kiindulópontként hiteles forrásokat ajánl, illetve támpontokat ad ahhoz, hogy miként érdemes az anyaggyűjtést, az információkeresését elindítani. A keresési algoritmusok megtanítása, a tudatos információgyűjtés mechanizmusainak elsajátíttatása külön kiemelendő, hiszen a pedagógus ebben

meghatározó iránymutatást adhat a tanulói számára.

A digitális történetmesélés alkalmazásának mindkét útja során a tanulói tevékenységek révén nagy hangsúlyt kell fektetni a személyiségfejlesztésre és a képességfejlesztésre. Abban az esetben, amikor a saját élettörténetek, személyes életesemények feldolgozása történik a digitális történetmesélés segítségével, tere és ideje van a személyiségformálásnak, ami az önmegértés, a múlt eseményeinek újraélése, újraértelmezése során következhet be. Ezek a folyamatok láthatatlanul, de mélyen alakíthatják, formálhatják a személyiséget. Abban az esetben, amikor tantárgyi tartalmat dolgozunk fel a digitális történet megalkotásával, főként a tanulói tevékenységek révén kialakuló, formálódó képességek, ezáltal a képességfejlesztés kaphat nagyobb hangsúlyt. Meg kell jegyeznünk, hogy a személyiségfejlesztés és a képességfejlesztés a digitális történetmesélés mindkét alkalmazási irányán elsődleges, csupán a hangsúlyok mozdulnak el az egyik, avagy a másik irányába.

A digitális történetmesélés módszerének alkalmazásakor számos lehetőség nyílik a tanulók fejlesztésére, és ebben kulcsfontosságú az a szemlélet is, hogy a pedagógusnak csupán támogató, segítő szerepe van. A hangsúly a tanuló önálló alkotómunkáján van. Ebben a kérdésben meg kell jelenítenünk Zsolnai József gondolatmenetét is, aki már 1998-ban hangsúlyozta a tanulócentrikus pedagógia elsődlegességét a pedagóguscentrikus pedagógiával szemben: „...le kell szögeznünk, hogy az iskola világának minden szintjén a tanuló személy, a tanuló ember kell, hogy a középpontba kerüljön az eddigi pedagóguscentrikus észjárással és praxissal szemben. Ez nem a tanító ember, a pedagógus leértékelését jelenti. Ellenkezőleg. Annak sürgétését, hogy minden pedagógus foglalja el az élethossziglan tanuló ember pozícióját.” (ZSOLNAI, 1998:32.) Zsolnai kitér arra is, hogy ez a szemlélet módosítja a pedagógus eddigi szerepét, hiszen az alkotás, az alkotni tudás és az alkotásra felkészítés kell, hogy előtérbe kerüljön egészen a kisiskolás kortól a felsőoktatásig bezárólag. Hangsúlyozza azt is, hogy a pedagógusnak abban van fontos szerepe, hogy a tanulóknak megjelenő alkotási vágyat segítse és ne elsovvassza, azaz ne az legyen a célja, hogy a tanulók „visszamonadják” a leckét, hanem az, hogy minden tanulóval feltételezze, hogy képessé tehető az alkotásra és az alkotás tanulható. (ZSOLNAI, 1998:32.)

## **IV. A digitális történetmesélés szakaszaiban megjelenő személyiségfejlesztés és képességfejlesztés**

A digitális történetmesélés komplexitása pontosan abban mutatkozik meg, hogy az alkotási folyamat során számos képességterület fejlesztése történik, hiszen nagyon sokféle tevékenység révén jut el oda az alkotó, hogy digitális története bemutatható állapotba kerüljön. Különösen gondolnunk kell arra, hogy ez az alkotási folyamat hozzájárul ahhoz és támogatja azt a szemléletet, hogy a tanuló alkotó individuumként mutakozzon meg a tevékenységek során.

A digitális történetmesélés első szakaszában (ötletgyűjtés) a tudásszerző képesség, a gondolkodási képesség és a kommunikációs képesség fejlesztése kerül előtérbe. A tudásszerző képesség tovább bontható ismeretszerzőképesség és problémamegoldó képesség fejleszthetőségére. A gondolkodási képesség tekintetében a rendszerező képesség és divergens gondolkodás-kreativitás formálása kerülhet előtérbe. A kommunikációs képesség viszonyában megkerülhetetlen lesz a szókinccs, a szóbeli szövegalkotás és a szövegértés fejlesztése. Mindezen képességek fejlesztése megkívánja, hogy a tanulói tevékenységek mentén gondolkozzunk az egyes képességek fejleszthetőségéről. Ebben a fázisban a tanulók témát választanak, témát keresnek a készülő digitális történethez, ami azt jelenti, hogy egy-egy korábbi életeseménnyel kapcsolatban, vagy tananyagrésszel kapcsolatban információt kell gyűjteniük (akár írásos dokumentumokból, akár szóbeli megkérdezés révén), hiszen csak így tudják eldönteni, hogy végül mi lesz az a téma, amihez a történet kapcsolódni fog. A felmerülő témajavaslatok közül választani kell, rendszerezni kell mindazt, amit összegyűjtöttek. Már ebben a fázisban is többféle problémába ütközhetnek (kevés információ, hiányzó dokumentumok megtalálása, elvesztett dokumentumok, fényképek felkutatása, stb...), amihez elengedhetetlen a gondolkodási képesség fejlesztése.

A történetmesélés második fázisában (anyaggyűjtés) a tudásszerzőképesség, ezen belül főként az ismeretszerzőképesség, valamint a gondolkodási képesség, súlypontozottan a rendszerező képesség, a logikai képesség és a deduktív gondolkodás fejlesztése kap szerepet. Ebben a fázisban már a kiválasztott téma mentén történik az anyaggyűjtés, ami az előkészület szakaszának központi fázisa, hiszen egy jó digitális történethez precíz, pontos ismeretszerzésre van szükség. Amennyiben ezt a fázist nem kellő körültekintéssel végzi a tanuló, a későbbi digitális történet hiteltelen és pontatlan lehet, azaz már itt végig kell gondolni tudatosan, logikusan, hogy milyen anyagra (fénykép, kép, dokumentum) van szüksége az alkotónak.



A harmadik fázisban (a történet megalkotása, leírása) újra előkerül a tudásszerző képesség, de most az alkotó képességfejlesztésére fókuszálva, valamint a kommunikációs képesség fejlesztése az írásbeli szövegalkotás és a szókincsfejlesztés révén. Tapasztalataink azt mutatják, hogy a digitális történetmesélés állomásai közül a tanulók számára legnagyobb kihívást jelentő fázis ez. Felmerül a kérdés, hogy miért, hiszen a digitális történet műfaji sajátosságai alapján csupán egy-másfél A/4-es oldalnyi (ez jelenti felolvasva a körülbelül 2-3 perces időt) szöveget kell létrehozni, megalkotni. A nehézség pontosan itt rejtőzik: a folyamatos, precíz, pontos szövegalkotásban. Ebben az esetben nem az online világ nyelvezetét kell használnia a tanulóknak. Jól szerkesztett mondatokat kell alkotnia, figyelve arra, hogy a leírtak érthetőek legyenek és koherens szövegegészt alkossanak. Mindebből jól tükröződik, hogy a digitális történetmesélés ezen fázisa nagyban hozzájárul a szókincsfejlesztéshez és a szóbeli szövegalkotás fejlesztéséhez. A digitális történetmesélés alkotási folyamatának nemcsak leginkább kihívást mutató, hanem legértékesebb fázisát jelentő részét adja a történet szövegének megalkotása. A műfaj megnevezésében a digitális jelző megtévesztő, hiszen azt gondolhatná a módszerrel ismerkedő, hogy a digitális technikai megvalósítás a legfontosabb. Pont ellenkezőleg, hiszen a módszer magva és tulajdonképpen eredménye a megalkotott minőségi szöveg.

A digitális történetmesélés negyedik fázisában (az elkészült, leírt szöveghez fényképek, illusztráló képek rendezése) szintén hangsúlyossá válik a tudásszerző képesség fejlesztése, főként az alkotó képesség formálására összpontosítva, valamint nélkülözhetetlen a gondolkodási képesség fejlesztése, elsősorban a rendszerező képesség gyakorlására koncentrálni. Nem könnyű feladat olyan fényképek, képek felkutatása, amelyek illeszkednek a készülő történet illusztrálásához. Előfordulhat, hogy túl sok forrás kerül elő, így ebben az esetben tudni kell rendszerezni, válogatni. Az ötletgazdagság akkor is fontos, amikor nincs elég rendelkezésre álló saját fénykép, hiszen ekkor ki kell találni, hogy milyen képpel, milyen ábrával valósulhat meg a megfelelő illusztrálás. Az alkotómunka mindkét esetben a szöveg és képek egységének megvalósítására összpontosít.

A digitális történetmesélés ötödik fázisában (a leírt történet felolvasása) a kommunikációs képesség fejlesztéséé lesz a főszerep, a felolvasó képesség gyakorlására helyezve a hangsúlyt. Professzionális felolvasást csak akkor valósíthatunk meg, ha beszédtechnikailag is hibátlan az eredmény. A megírt szöveg felolvasása nem könnyű, hiszen tudatosan figyelve, maxi-

málisan összpontosítva végezhető a munka ezen fázisa. Előfordulhat, hogy félreolvasunk egy-egy szövegrészt, megbotlik a nyelvünk, nem megfelelő beszédtempót választunk. Ezekben az esetekben újra kell kezdeni a felvételt, hiszen arra törekszünk, hogy a megalkotott szövegnek ne csak az írásos formája legyen hibátlan, hanem a hangzó változata is. Hosszas gyakorlás vezet oda, hogy a felolvasás már kevesebb előkészülettel valósul meg.

A hatodik fázisban (a hanganyag megvágása és képekhez illesztése) érkezőnk oda, hogy főként szükség lesz a digitális írástudás technikai képességeire, a hanganyag és a film vágására. Ebben a fázisban a technikai lehetőségeket eszközként használjuk fel a történet vizuális megjelenítéséhez. Hangsúlyozzuk, hogy bármennyire is központinak tűnik ebben a fázisban a technikai háttér, nem ez a legfontosabb, hisz ez csak az eszköz.

Így szemlélve a folytatás a digitális történetmesélés hetedik fázisa (a készülő történet díszítése effektekkel, esetleg aláfestő zenével.) lesz, amikor a tudásszerző képesség viszonyában újra az alkotó képesség formálása válik hangsúlyossá, ahogy a digitális írástudás tekintetében a médiaszerkesztési képesség alakítása, gazdagítása. Ez a fázis akár el is hagyható az alkotómunka során, hiszen a digitális történet nem kívánja meg kötelező jelleggel az aláfestő zenét vagy a különféle vizuális audió effektek. Amennyiben mégis alkalmazzuk ezen lehetőségeket, fontos, hogy kellő körültekintéssel, inkább a kevesebb több elvre hagyatkozva dolgozzunk, hiszen a leírt, majd elolvasott történet lesz a hangsúlyos továbbra is.

Az alkotómunka utolsó fázisában (az elkészült film vetítése, megosztása) a kommunikációs képesség fejlesztése lesz fontos, elsősorban újra a szóbeli szövegalkotás és a vizuális megjelenítés képességének fejlesztési lehetőségei, valamint a szociális képesség, a szociális kommunikáció képességének formálása révén, valamint az empátia finomhangolásának segítségével. Képességfejlesztés tekintetében ez a fázis a legösszetettebb, hiszen itt érkezünk el oda, hogy az elkészült történetet a hallgatóság, az érdeklődők számára levetítjük. Kérdés, hogy mindaz a tartalom, amit az elkészült digitális történettel közvetíteni szerettünk volna, milyen mértékben és hogyan interpretálódott a hallgatóságban. Az alkotónak meg kell tanulnia gondolkodni egy másik ember fejével, hiszen csak úgy tudja úgy közvetíteni a tartalmat, hogy a hallgatóság értse, be tudja illeszteni a meglévő előzetes tudásába. Alkotóként azt is mérlegelni kell, hogy mi az, amit megmutatunk a nézőknek és mi az, amit nem. Az elkészült digitális történet megtekintése után lehetőség nyílik a filmről való beszélgetésre, diszkurzusra. Ez a kommunikációs helyzet segíthet bennünket abban, hogy egy adott témáról való

beszélgetés megvalósulhasson, miközben a szociális és kommunikációs képességegyüttes finomodik, az egymás iránti empátia formálódik, alakul és a szóbeli szövegalkotó képesség fejlődik.

Összegezve megállapítható, hogy a digitális történetmesélés egyes fázisaiban elvégzett tanulói tevékenységek eredményeképpen megjelenő képességfejlesztés igen összetett módon valósul meg. Az egyes fázisok egymással összekapcsolódnak és a tevékenységek szorosan egymásra épülnek, ami azt eredményezi, hogy a digitális történetmesélés komplex fejlesztésre ad lehetőséget.

## **V. Az Értékközvetítő és képességfejlesztő programban és a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési programban megjelenő személyiségfejlesztés és képességfejlesztés lehetőségei a digitális történetmesélés módszerével**

A két pedagógiai program és a digitális történetmesélés módszere közti kapcsolódások megtalálásához kiindulópontot jelent az a kérdés, hogy mit értünk személyiségfejlődés és személyiségfejlesztés alatt az ÉKP és a NYIK kontextusában. A személyiségfejlődés értelmezésében Zsolnai József 1995-ben rögzítette, hogy az Értékközvetítő és képességfejlesztő program tekintetében, „A tanulás, akár iskolai, akár nem iskolai keretben történik, nem egyéb, mint a tanuló személyiségében bekövetkező állapotváltozás...” (ZSOLNAI, 1995:101.) Zsolnai kitért arra is, hogy az iskolai tanulás abban az esetben lehet eredményes, ha a fejlesztők és a pedagógusok is belátják, hogy a tanulásban alapvető szerepe van a gyermek önállóságának. Ennek tükrében fontos, hogy a pedagógus pontosan lássa, hogy mikor szükséges feltétlenül a tanulási folyamatba (ismeret- vagy tevékenységtanulás) való beavatkozása. A tanulás pedig akkor lehet értékőrző, ha megteremti a feltételeket a gyermek produktív tanulásához, ami a feladatmegoldásokon, problémamegoldáson, kreativitást, eredetiséget, rugalmasságot, találékonyságot igénylő tevékenységeken keresztül valósulhat meg. (ZSOLNAI 1995:101.)

Ez a szemlélet teljesen azonos a digitális történetmesélés módszerében megjelenő irányokkal, hiszen ebben az esetben is pontosan az volt a hangsúlyos, hogy a tanuló önállóan, kreatív megoldásokkal dolgozzon, a pedagógus pedig csak támogató, segítő szerepben jelenjen meg, amikor az indokolt. A digitális történetmesélés alkotási folyamata számos ponton ad

lehetőséget arra, hogy a tanuló akár ismerettanulást (például a témához tartozó anyaggyűjtés vagy a képek keresése során), akár tevékenységtanulást (vágási, szerkesztési technikák, vagy prezentációs technikák) éljen át.

Az érték közvetítő és képességfejlesztő pedagógia a tanulói személyiségfejlesztést a következő tíz feladatcsoportban rendszerezi: 1. a szükségletek fejlesztése, 2. az érzelmek nevelése, 3. az érdeklődés fejlesztése, 4. a képességek fejlesztése, 5. a magatartás befolyásolása, 6. az akarat nevelése, 7. a jellem nevelése, 8. az attitűdök befolyásolása, 9. kreatív társadalmi létre, igazságosságra és demokráciára nevelés, 10. az egyéni tudat és tudatosság fejlesztése. (ZSOLNAI, 1995:87) Az érték közvetítő és képességfejlesztő pedagógia hangsúlyozza, hogy a tanulót, a fejlesztendő személyt már egészen kisiskolás korától kezdve úgy tekintjük, mint, aki egyedi létformában folyamatosan tevékenykedik és közben fejlesztő és önfejlesztő akciók részese, amit vagy saját maga, vagy a környezete indukál. Mindezek tükrében a személyiségfejlesztés céljai szerint három pedagógiai teendőcsoport köré rendszerezhető a tíz tanulói személyiségfejlesztéssel kapcsolatos feladatcsoport: motiváció, képességfejlesztés, értékorientálás. (ZSOLNAI, 1995:87-88) Mindezt a következő ábrán mutatjuk be összefüggéseiben.

A személyiségfejlesztés céljai	MOTIVÁCIÓ			KÉPESSÉGFEJLESZTÉS	ÉRTÉKORIENTÁLÁS					
	szükséglet	érzelem	érdeklődés		magatartás	akarat	jellem	attitűd	igazságosság	tudatosság

2. ábra

*A személyiségfejlesztés céljai az érték közvetítő és képességfejlesztő pedagógiában Zsolnai József (1995:9) alapján saját szerkesztésű ábra*

A szükségletek adják a tevékenységek motorját, a képességek teszik lehetővé a szükségletek kielégítését, az értékorientálás terén a viszonyulások

(attitűdök), az énkép (ki vagyok, mit érek), a világgép (eligazodás a világban) a meghatározóak.

Zsolnai hangsúlyozta, hogy a személyiségfejlesztés folyamata minden esetben az egyénre koncentrál. Elismerte, hogy a különböző kortárs csoportok, közösségi kapcsolatok nagy hatást gyakorolhatnak a személyiség fejlődésére, de a fejlesztés csak az individuumra összepontosító lehet. (ZSOLNAI, 1995:151-152)

Érzelhető, hogy a személyiségfejlesztés komplex feladat, ami az Értékközvetítő és képességfejlesztő program, valamint a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési program tekintetében magában foglalja a képességfejlesztést is. Ezzel a szemlélettel egyetértve, kísérletet teszünk arra, hogy a személyiségfejlesztés tíz feladatsorozatához kapcsoljuk a digitális történetmesélés alkotói folyamatának szakaszait és az azokhoz tartozó tevékenységeket.

Érdemes stratégiai jellegű leírást adni a személyiségfejlesztés részfolyamatairól is. „Azokról a részfolyamatokról, amelyek minden tanulási folyamatban jelen vannak, hiszen a tanulást, a valaminek a megtanulását a gyerek végzi, akinek a szükséglete, érdeklődése, képessége, magatartása, jelleme, világgépe, identitása s attitűdje nagyban meghatározza a tanulás sikerét vagy kudarcát.” (ZSOLNAI, 1995:151)

A személyiségfejlesztés tíz feladatsorozatja közül az első a szükségletek fejlesztése. Zsolnai kitér arra, hogy ezen a területen összekapcsolódik a képességfejlesztés a személyiségfejlesztés, hiszen az a cél, hogy a képességek fejlesztése úgy történjen, hogy egy idő után a gyermek hiányérzetévé váljon a fejlesztés végzésének igénye. Ezen a ponton pedig máris megjelenik a szükségletek fejlesztésének fontossága. (ZSOLNAI, 1995:154) A Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési program konkrét szükségletfejlesztési tervet tartalmaz 1-4. osztályra. Ennek alapján rögzíthetjük, hogy a digitális történetmesélés tekintetében a magasabb rangú emberi szükségletek fejlesztése kerülhet előtérbe. Konkrétan az önművelés (könyvtárhasználat, sajtóolvasás, rádióhallgatás, tévézés, digitális források használata stb.), önkifejezés (rajzolás, versírás, meseírás), tárgyi értékek gyűjtése (irodalmi dokumentumok gyűjtése, történelmi és néprajzi tárgyak gyűjtése). Ezek a tevékenységek a digitális történetmesélés ötletgyűjtő, anyaggyűjtő fázisával hozhatók kapcsolatba, vagy azonosíthatók azokkal.

A második személyiségfejlesztési feladatsort az érzelmi nevelés. Zsolnai utalt arra, hogy az érzelmeket is tanulni kell. Ezt a vélekedést azért érdemes elfogadni, mert ellenkező esetben az érzelmelek alakítása, formálása

nehezen tervezhető. (ZSOLNAI 1995:155) Kiindulva abból, hogy az érzelmeket tanulni kell, máris kapcsolódást találhatunk a digitális történetmesélés komplex módszerének lehetőségeivel, hiszen az alkotási folyamat két fázisa is segítheti ezt. Az egyik fázis az ötletgyűjtés szakasza, hiszen nem mindegy, hogy a tanuló milyen témát választ, milyen céllal, milyen személyes, vagy egyéb indíttatásból teszi. A másik fázis a digitális történetmesélés utolsó fázisa, az elkészült digitális történet vetítése, bemutatása. Elsősorban ebben a fázisban van lehetőség érzelmi nevelésre, hiszen nem mindegy, hogy miként tekintünk az elkészült történetre, mennyire tudjuk átérezni a látott képsorokat, milyen mértékű empátiával tudunk az eseménysorokra tekinteni. Ez alapos tanulást jelent, amelyhez a digitális történetmesélés ezen szakasza kiváló támogatást adhat.

Az érdeklődés inspirálása jelenti a személyiségfejlesztés harmadik feladatcsoportját. Itt nem csupán arról van szó, hogy a tanuló kíváncsi valamire. Ennél bonyolultabb, összetettebb folyamatról van szó. Napjainkban is számos tényező befolyásolhatja az érdeklődés formálódását. „...a közvetítő objektívációs rendszereknek – a családtól a reklámgig – óriási szerepük lehet, nagyban befolyásolhatják az érdeklődést” (ZSOLNAI, 1995:159). A digitális történetmesélés ötletgyűjtő, anyaggyűjtő és a kész történetet levetítő szakasza jelenthet elsősorban kapcsolódást az érdeklődés fejlesztésével. A digitális történetmesélés is tapintatosan bánik mindenféle beavatkozással, így azzal is, hogy a tanuló milyen témát választ a digitális történet alapjául. Fontos, hogy a tanuló önálló gondolkodásmódja, látásmódja megmutatkozhasson a választott témában. A probléma abból fakadhat, amikor nincs ötlete, nincs kiindulópontja a tanulónak. A pedagógus részéről történő beavatkozás ekkor is csak támogató, segítő, rávezető céllal történhet. Egyetértünk Zsolnai József azon szemléletével, hogy „...az érdeklődési profil alakulásába, önalakításába akkor jogos beavatkozni – ismételjük, hogy megfelelő tapintat mellett –, ha egy-egy tanuló nem ismeri föl saját lehetőségeit, ha érdeklődéshiánya képességeinek fejlődését gátolja, korlátozza.” (ZSOLNAI, 1995:161)

A képességek fejlesztése adja a személyiségfejlesztés negyedik feladatcsoportját. Az Értékközvetítő és képességfejlesztő programban, valamint a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési programban is alapvető az a szemlélet, hogy a tanuló személyisége a tevékenységek során alakul, formálódik. Kiindulva abból, hogy a „képességfejlesztés a személyiség gazdagítását” (ZSOLNAI JÓZSEFNÉ, 2002:220) is jelenti, érzékelhetjük, hogy kétirányú fejlesztési folyamatot kell feltételeznünk. A digitális történetmeséléssel össze-

függésben a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési programból a kommunikációs képességek és a szociális képességek fejlesztését emeljük ki, hiszen ezen két képességtérület fejlesztéséhez hatékony terepet adhat a digitális történetmesélés több szakasza is. A következő ábra azt mutatja, hogy a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési programban megjelenő kommunikációs és szociális képességek fejlesztése a digitális történetmesélés mely fázisával hozhatók kapcsolatba és a történetek mesélése és befogadása milyen kommunikációs magatartást feltételez társas helyzetekben.

A személyiségfejlesztés ötödik feladatcsoportja a magatartás befolyásolása. Az Értékközvetítő és képességfejlesztő program kísérletet tett arra is, hogy magatartásszabályokat közvetítsen. A magatartás-befolyásolásban nagy szerepe van a verbális és nem-verbális kommunikációnak, valamint annak, hogy a tanulók illemt is tanulnak az iskolában. Zsolnai József jól látta, hogy az iskola szerepe a magatartás-befolyásolásában korlátozott, hiszen a kortárs közösség, a család, a helyi társadalom, a tömegkommunikáció hatása erősebb lehet. (ZSOLNAI, 1995:168) A digitális történetmesélés szerepe a magatartás-befolyásolás terén jelentős lehet, hiszen az E/1. személyben történő történetmondás, a rövid tömör, 2-3 perces történet, a kiválasztott történet logikus, időrendben történő felépítése, majd a kész történet vetítése együttesen, komoly hatást érhet el a hallgatóság körében. A professzionális digitális történet 2-3 percen képes megdöbbsenteni, elgondolkoztatni, akár magatartást befolyásolni, formálni. Ebben az esetben nem a digitális történet egyetlen egy fázisát nevezzük meg a feladatcsoporthoz kapcsolódva, hanem a módszer alkalmazásának egészét és annak a digitális történetnek a hatását, amely a mesélési folyamat végén érzékelhetővé válik. A Nyelvi, irodalmi és kommunikációs program, valamint az Értékközvetítő és képességfejlesztő program mindig is hangsúlyozta a befogadás szerepét, a tapintatos kérdéskultúra és véleményalkotás kialakítását. Az elkészült digitális történet mesélése és befogadása egyaránt hozzájárulhat a magatartás befolyásolásához.

Az akarat nevelése a személyiségfejlesztés hatodik feladatcsoportja. Az akaratnevelés kihívásokkal teli folyamat és Zsolnai József rögzítette, hogy csak és kizárólag akkor lehet sikeres, ha egyénhez igazított és pontosan tervezett folyamatot írunk le. Kérdés az is, hogy a cselekvések sorában mennyi a már befolyásolt állapotban végzett cselekvés és mennyi a teljesen tisztán akarati tevékenység. (ZSOLNAI, 1995:172) A digitális történetmesélés tekintetében az ötletgyűjtés és az anyaggyűjtés fázisában lehet erőteljesebb az akarat nevelése, hiszen ezek azok a fázisok, ahol a témaválasztás iránya lehet önálló döntés, de lehet külső hatásra történő választás is.

<b>NYELVI, IRODALMI ÉS KOMMUNIKÁCIÓS NEVELÉSI PROGRAM ALAPJÁN</b> (ZSOLNAI, 1995:165-167.)		<b>DIGITÁLIS TÖRTÉNET- MESÉLÉS FÁZISAI</b>	
<i>Kommunikációs kéességek</i>	nyelvi-kom- munikációs kéességek	beszéd- kéességek	5. a leírt történet felolvasása
		beszédértés- kéességek	8. az elkészült filmvetítése, megosztása
		írás- kéességek	1. ötletgyűjtés 2. anyaggyűjtés 3. a történet meg- fogalmazása, leírása
		olvasási kéességek	1. ötletgyűjtés 2. anyaggyűjtés 5. a leírt történet felolvasása
		nyelvi normatív és korrekciós kéességek	3. a történet meg- fogalmazása, le- írása 5. a leírt történet felolvasása
	nem nyelvi kommunikációs kéességek	4. az elkészült, leírt szöveghez fényképek, il- lusztráló képek rendezése 7. a készülő törté- net díszítése ef- fektékkel, esetleg aláfestő zenével 8 az elkészült film vetítése, meg- osztása	



<i>Szociális képeségek</i>	szociális észlelés	szerepészlelés	4. a történet megfogalmazása, leírása 8. az elkészült film vetítése, megosztása
		nem nyelvi kommunikációs közlések felfogása	8. az elkészült film vetítése, megosztása
		személyi viszonyok észlelése	8. az elkészült film vetítése, megosztása
	szociális alkalmazkodás	viselkedés kortárs csoportban	1.ötletgyűjtés 2. anyaggyűjtés 5. a leírt történet felolvasása 8. az elkészült film vetítése, megosztása
		figyelmesség és illemtudó viselkedés	5. a leírt történet felolvasása 8. az elkészült film vetítése, megosztása
		fegyelmezetttség	2. anyaggyűjtés 5. a leírt történet felolvasása 8. az elkészült film vetítése, megosztása
	konfliktusok elemzése		8. az elkészült film vetítése, megosztása

3. ábra

*A személyiségfejlesztés negyedik feladatcsoportja a képességfejlesztés és a digitális történetmesélés fázisai közti kapcsolatok (Zsolnai József (1995:165-167) alapján saját szerkesztésű ábra)*

A személyiségfejlesztés hetedik feladatcsoportja a jellem nevelése. Hasonlóan az előző feladatcsoporthoz, ebben az esetben is kihívásokkal kell szembenéznie a fejlesztőnek. Az értékközvetítő és képességfejlesztő pedagógia két irányban gondolkodik a jellemnevelésről. „Az egyik a pozitív értéktartalmú jellemnevelés. A másik a negatív értéktartalmú jellemfejlődést megakadályozni szándékozó pedagógiai prevenció.” (ZSOLNAI, 1995:174) A digitális történetmesélés mindkét út esetében segítő módszer lehet, hiszen a digitális történet megszületésének alkotási folyamata a kiválasztott téma és a célcsoport függvényében mindkét irányt képviselheti. Ennél a feladatcsoportnál sem célszerű csupán a digitális történet megalkotásának egyetlen fázisát kiválasztani, hanem komplex módon az alkotási és befogadási folyamat egészét kell tekinteni.

A személyiségfejlesztés nyolcadik feladatcsoportja az attitűdök befolyásolása. Az értékközvetítő és képességfejlesztő pedagógia a kultúra egészét tárja a tanulók elé, ami azt eredményezi, hogy számos új tantárgyat alkotnak. A tanulóknak nyitottá kell válniuk arra, hogy ezeket az új, de a kultúra megismerésére irányuló tantárgyakat megismerjék és tanulják. (ZSOLNAI, 1995:176) A digitális történetmesélés ebben is hasonlóan gondolkodik, hiszen a módszer komplexitása abban is megmutatkozik, hogy egy-egy téma, vagy életesemény digitális történetté formálása közben, annak hatására az alkotó nyitottabbá válik és céljaként jeleníti meg, hogy a választott témát a lehető legteljesebben, a kultúra több területéhez kapcsolódva mutassa be a megadott 2-3 percben.

A személyiségfejlesztés kilencedik feladatcsoportja a kreatív társadalmi létre, igazságosságra és demokráciára nevelés. Az értékközvetítő és képességfejlesztő pedagógia tekintetében a kreatív társadalmi létre nevelés a szubjektív alkotásra készítetést jelenti elsősorban, ahogy azt is, hogy fontos, hogy a tanuló ismerkedjen kora alkotóival. (ZSOLNAI, 1995:177) A digitális történetmesélés ezzel a gondolkodásmóddal is összhangba hozható, hiszen a szubjektív, önálló, kreatív alkotás elengedhetetlen a digitális történetmesélés vonatkozásában is. Idekapcsolható a 4. fázis (az elkészült, leírt szöveghez fényképek, illusztráló képek rendezése), valamint a 6. fázis (a hanganyag megvágása és képekhez illesztése), továbbá a 7. fázis (a készülő történet díszítése effektekkel, esetleg aláfestő zenével). Az igazságosságra törekvés szintén ezen feladatcsoport része, külön figyelemmel a hátrányos helyzetű gyermekekre, hiszen fontos, hogy nekik is legyen lehetőségük a képességeiket és a tehetségüket kibontakoztatni. A társadalmi érzékenyítés szintén feladata az értékközvetítő és képességfejlesztő pedagógiának. Mindezen törekvések szintén összhangban állnak a digitális történetmesélés módszerének lehetőségeivel.

A személyiségfejlesztés tizedik, egyben utolsó feladatcsoportja az

egyéni tudat és tudatosság fejlesztése. Az Értékközvetítő és képességfejlesztő program középpontba helyezi a tanulót, annak énjét, ahogyan igyekszik feldolgozni a felé közvetített tudást, vagy információt. „...fölvívja a figyelmet a tudat élményszerűségére, a tudatos jelen múltat és jövőt közvetítő szerepére és a tudat kreatív jellegére. ... pedagógiai szempontból nagy szerepet tulajdonítunk az élménynek, tehát az érzelmileg erősen hangsúlyos benyomásoknak, a mélyen átélt eseményeknek, történéseknek.” (ZSOLNAI, 1995:180) Mindezt párhuzamba állítva a digitális történetmesélés elméletével megállapíthatjuk, hogy számos ponton azonosság áll fenn, hiszen a digitális történetmesélés is jelentősen épít a mélyen átélt eseményekre, az élményekre, hiszen ez adja a digitális történetek alapját, gyakorlatilag lényegét. A digitális történetmesélési fázisok közül a 4. Az elkészült, leírt szöveghez fényképek, illusztráló képek rendezése segítheti leginkább az előzőekben felvázolt célokat. Célravezetőbb azonban ennél a feladatsopornál sem egy-egy digitális történetmesélési fázist megjeleníteni, hanem magát az alkotófolyamatot komplex mivoltában szemlélni.

Az Értékközvetítő és képességfejlesztő program, valamint a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési program személyiségfejlesztési feladatsoportjai tekintetében leszögezhetjük, hogy számos tevékenységponton kapcsolatba állíthatók a digitális történetmesélés egy-egy fázisával, vagy a teljes alkotófolyammal.

A történetmesélés vonatkozásában meg kell említenünk Zsolnai József képességfejlesztő kísérletének egyik 1988-ban készült taneszközét is, amelynek címe *Élettörténetem*. Ez a kis füzet a kisgyerekek iskoláskor előtti életéről szól. Ehhez azonban szükség van arra, hogy a tanuló kitöltse a füzetet a saját életére vonatkozó információkkal (mikor született, hol született, van-e testvére, milyen ruhákat őriz az édesanyja a babakorából, mikor bújt ki az első foga stb...). Láthatjuk, hogy az *Élettörténetem* című füzet kiváló alapot ad egy olyan digitális történethez, amely egy tanuló életének első néhány évéről szól (születés előtti fejlődés, születés, csecsemőkor, kisgyermekkor, óvodás kor, bölcsőde, óvoda, a család). Ezzel a füzettel a digitális történetmesélés 2. fázisát (anyaggyűjtés), valamint 4. fázisát (az elkészült, leírt szöveghez fényképek, illusztráló képek rendezése.) végezhetjük el, valamint néhány feladat segítséget adhat a 3. fázishoz (a történet megfogalmazása, leírása) is.

A digitális történetmesélés tekintetében az Értékközvetítő és képességfejlesztő program egyik sorozata, a Zsolnai József által szerkesztett *Képes vagyok rá...* is kiváló kiindulópontot adhat egy digitális történethez, hiszen egy-egy évfolyam tekintetében, segítő kérdések mentén tudja végig gondolni a tanuló,

hogy mire képes a tanév végére. Egyértelműen látja, hogy egy-egy osztályzat eléréshez mit kell tudnia teljesíteni. Ezen segítő kérdések mentén, áttekintve egy tanévet, össze tud állítani egy olyan digitális történetet, ami egy adott tantárgy tekintetében a tanulmányi előrehaladását mutatja be. Ez a sorozat egy készülő digitális történet esetében az 1. fázishoz (ötletgyűjtés), valamint a 3. fázishoz (a történet megfogalmazása, leírása) is nagy segítséget jelenthet.

A fejezetben leírtak alapján megállapítható, hogy a digitális történetmesélés kiváló eszköz a két programban szereplő személyiségfejlesztési és ezzel együtt képességfejlesztési feladatok megvalósításához.

## VI. Összegzés

A digitális történetmesélés módszerének személyiségfejlesztési és képességfejlesztési létjogosultságát érdemes a pedagógus és a tanuló szemszögéből is vizsgálni. A pedagógus szemszögéből nézve kijelenthetjük, hogy az *Értékközvetítő és képességfejlesztő programban* megjelenő tevékenységi körök<sup>1</sup> mindegyike kapcsolatba hozható a digitális történetmeséléssel, alkalmas a több területre kiterjedő<sup>2</sup> kompetenciafejlesztésre, kiváló szemléltető eszköz, kiváló motivációs eszköz, komplex oktatási stratégia tantárgytól függetlenül, akár a tantárgyköziséget támogatva. A digitális történetmesélés a tanuló szemszögéből nézve lehetőséget ad arra, hogy a tanuló minél több mindenben kipróbálja magát, motivációt adhat a tanuláshoz, a feladatmegoldáshoz, tantárgytól függetlenül használható, többféle munkaforma alkalmazható az alkotómunka folyamán, az érzelmi intelligencia (empátia, elfogadás) fejlődhet, a szociális képességek jelentős átalakuláson mehetnek keresztül. Mindennek alátámasztására Zsolnai József gondolatait idézzük fel: „...mi a fejlesztendő személyt, a tanulót kiskorútól kezdődően olyan egyénként tételezzük, aki egy – csak rá jellemző – egyedi létformában folytonosan tevékenykedik (megismer, cselekszik, kommunikál, értékkel), és közben alanya saját és a kapcsolatban lévő világ (család, társadalom, környezet, kortárs csoport, iskola) fejlesztő és önfejlesztő akcióinak.” (ZSOLNAI, 1995)

---

1 Például: ember-, vallás-, erkölcsismeret, filozófia, drámajáték, vizuális kultúra és művészettörténet, képzőművészeti-, színház-, film-, zeneesztétika, fotózás, médiakereset-mozgókép-kultúra, virágrendezés, háztartástan, könyv- és könyvtárhasználat, néptánc, bábozás stb.

2 anyanyelvi kommunikáció, idegen nyelvi kommunikáció, matematikai kompetencia, kulturális kompetencia, digitális kompetencia, személyközi és állampolgári kompetenciák, vállalkozói kompetencia, a tanulás tanulása

Zsolnai József 1995-ben így fogalmazott: „...mint ahogy előttünk áll annak tisztázása is, hogyan lehet élményt adóan az én maximális involváltságát biztosítva művészetet, esztétikát, etikát, tudománytant és filozófiát – vulgarizálástól mentesen – serdülő fiataloknak tanítani.” (ZSOLNAI, 1995:180) Jelen tanulmányunkkal megkíséreltük a válaszadást. Meglátásunk szerint a digitális történetmesélés mint komplex tanítási-tanulási stratégia megfelelő lehet erre a célra. További kutatásokra van szükség, de mostani tapasztalatink azt mutatják, hogy az irány helyes.

Elengedhetetlennek tartjuk, hogy a digitális történetmesélés módszerét azzal a precizitással, komplex látásmóddal, tudományos megalapozottsággal, professzionális alkotásra törekvéssel alkalmazzuk, amit az Értékközvetítő és képességfejlesztő program, valamint a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési program közvetít. Ha ez sikerül, akkor ezzel a törekvéssel is segíthetjük a két program 21. századi jelenlétét a pedagógia világában. „Majd meglátjuk, hogy ki tud kit meggyőzni. Akár sikerül, akár nem a meggyőzés, úgy gondolom, az ÉKP és a NYIK marad. Ez meggyőződésem. De az is, hogy a hajdani NYIK és hajdani ÉKP program a huszonegyedik században alkotó pedagógiaként fog létezni, ahol alkotónak számít a kisiskolás, de a hetvenöt éves nyugdíjas szülő és pedagógus is. Tehát mindenki, akik a program által érintettek maradnak.” (ZSOLNAI, 2002:189–190)

## Irodalom

- Bán Dávid–Nagy Balázs (2016). *Digitális történetmesélés a gyakorlatban*. Képzési útmutató digitális történetmesélés műhelyek számára. Budapest: Anthropolis Egyesület.  
[http://idigstories.eu/wp-content/uploads/2016/11/idigstories\\_guidehun.pdf](http://idigstories.eu/wp-content/uploads/2016/11/idigstories_guidehun.pdf)  
 (Az utolsó letöltés dátuma: 2022. november 12.)
- Gabriel, García Márquez (2003): *Azért élek, hogy elmeséljem az életemet*. Magvető Könyvkiadó, Budapest.
- Kárpáti Judit (2019): *Tér-idői folyamatok az emlékezetben*. . Budapest: ELTE PPK Pszichológiai Doktori Iskola Kognitív Pszichológiai Program. [Doktori értekezés]  
[https://www.ppk.elte.hu/dstore/document/164/doktorjelolt\\_karpatijudit\\_diszszertacio.pdf](https://www.ppk.elte.hu/dstore/document/164/doktorjelolt_karpatijudit_diszszertacio.pdf) (Az utolsó letöltés dátuma: 2022. november 12.)
- Kubinger-Pillmann Judit (2022): *A digitális történetmesélés módszerének alkalmazhatósága a tanárképzésben*. In Buda András – Kiss Endre (szerk.): *Interdiszciplináris pedagógia a bizonytalanság korában*. A XII. Kiss Árpád Emlékkonferencia Tanulmánykötete Debrecen: Kiss Árpád Archívum Könyvsorozata. Debreceni

DOI: 10.62562/ZSOL.2024.KUBINGER.05

- Egyetem Nevelés- és Művelődéstudományi Intézete. 194-207. p.  
[https://www.academia.edu/72607416/INTERDISZCIPLIN%C3%81RIS\\_PEDAG%C3%93GIA\\_A\\_BIZONYTALANS%C3%81G\\_KOR%C3%81BAN](https://www.academia.edu/72607416/INTERDISZCIPLIN%C3%81RIS_PEDAG%C3%93GIA_A_BIZONYTALANS%C3%81G_KOR%C3%81BAN)  
Az utolsó letöltés dátuma: 2022. november 12.
- Lanszki Anita (szerk.) (2017): *Digitális történetmesélés a nevelési-oktatási folyamatban*. Eger, EKE Líceum Kiadó.
- Lanszki Anita (2016): *Digitális történetmesélés és tanulói tartalom(re)konstrukció*. Új Pedagógiai Szemle, 2016. 3-4. sz.  
<https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/digitalis-tortenetmeseles-es-tanuloi-tartalomrekonstrukcio> Az utolsó letöltés dátuma: 2022. november 17.
- Meadows, D. (2003): *Digital storytelling*. Research-based practice in new media. Visual Communication, 2(2). 189-193. p.  
<https://doi.org/10.1177/1470357203002002004> Az utolsó letöltés dátuma: 2022. november 12.
- Oláhné Vágó Irén (1998): *Élettörténetem*. Törökbálint: Kísérleti Általános Iskola.
- Ollé János (2017): *A digitális történetmesélés a didaktikában és az iskolapedagógiában*. In: Lanszki Anita (szerk.), *Digitális történetmesélés a nevelési-oktatási folyamatban*. 17-21. p. Eger, EKE Líceum Kiadó. [http://www.hermantudaskozpont.hu/upload/files/letoltheto/Digitalis\\_toertenetmeseles\\_a\\_nevelisi-oktatasi\\_folyamatban.pdf](http://www.hermantudaskozpont.hu/upload/files/letoltheto/Digitalis_toertenetmeseles_a_nevelisi-oktatasi_folyamatban.pdf) Az utolsó letöltés dátuma: 2022. november 12.
- Zsolnai József (2002). *Konferenciázárás. Az ÉKP jövője*. In Huszár Ágnes (szerk.), *Értékközvetítő és képességfejlesztő program Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési program jubileumi konferenciájának előadásai 2022. május 25-26. Veszprém, Pápa 186-190. p. Pápa, Veszprémi Egyetem Tanárképző Kar Pedagógiai Kutatóintézete.*
- Zsolnai József (szerk.) (2001). *Az alkotó pedagógia tovább(i) él(ete) Pápán*. Pápa: Veszprémi Egyetem Tanárképző Kar Pedagógiai Kutatóintézete.
- Zsolnai József (szerk.) (2000). *Képes vagyok rá... Követelmények a 3. osztályosok számára*. Veszprém, Nodus Kiadó.
- Zsolnai József (1998): *Tömegoktatás és alkotó pedagógia*. Vigilia, 1998. 1. sz. 30-33. p.
- Zsolnai József (1995): *Az Értékközvetítő és képességfejlesztő pedagógia*. Budapest: ÉKP Központ – Holnap Kkt. – Tárogató Kiadó.
- Zsolnai József (szerk.) (1991): *Képes vagyok rá... Követelmények a 2. osztályosok számára*. Veszprém, OTTV.
- Zsolnai Józsefné (szerk.) (2002). *Dokumentumok a Nyelvi, irodalmi és kommunikációs nevelési program történetéből (1971–2001)*. Pápa, Veszprémi Egyetem Tanárképző Kar Pedagógiai Kutatóintézete.