

# HALLOM, JÁTSZOM, ÉRTEM! HALLÁS UTÁNI SZÖVEGÉRTÉS FEJLESZTÉSE INTERAKTÍV MESÉLÉSEL

## I HEAR, I PLAY, I UNDERSTAND TEXT COMPREHENSION PROBLEM REPAIR WITH INTERACTIVE STORYTELLING

Szatmáriné Márton Tímea <sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Petőfi Sándor Gyakorló Általános Iskola és Óvoda, Pallasz Athéné Egyetem, Magyarország

---

### **Kulcsszavak:**

szövegértési problémák,  
interaktív mesélés,  
képességfejlesztés,  
képeségfejlesztés

### **Keywords:**

problems with comprehension,  
interactive storytelling,  
skills development

### **Cikktörténet:**

Beérkezett 2016. szeptember 12.  
Átdolgozva 2016. november 6.  
Elfogadva 2016. november 15.

---

### **Összefoglalás**

A szövegértési problémák gyökerei már az óvodás korú gyermeknél is felfedezhetőek.[1] Fontosnak tartom, hogy a kisgyermek életkori sajátosságait, érdeklődését figyelembe véve előzzük meg/ orvosoljuk a problémát, amelyre a cikkben olvasható módszer az egyik legmegfelelőbb: az interaktív mesélés. Az interaktívan folytatott mesélés során hangsúlyossá válik a mese és a játék összekapcsolódása, ami még inkább igazolja a benne rejlő fejlesztési lehetőségeket. Bemutatásra kerül a módszer sajátossága, előnye a gyermek és a pedagógus szempontjából egyaránt.

A kutatásban induktív kutatási módszereket alkalmaztam, szóbeli kikérdezést és megfigyelést, ezért egy konkrét mesén keresztül prezentáltam az interaktív mesélést kísérleti és kontrol csoport segítségével.

### **Abstract**

The root of text comprehension problems can be detected as soon as kindergarten age. It is of utmost importance that we identify and prevent the issues with taking the children's age characteristics and interests into consideration. The best method I can offer is the so called interactive storytelling. When using this method we put emphasis on the engagement of tales and games that proves the potential of development that lies within. I shall present the characteristics of this method and the advantages for both children and teachers.

To back up my hypothesis I used inductive research methods, verbal questioning and observation with using one specific story in an experimental and a control group.

---

## **1. Bevezetés**

Óvodapedagógusi pályám során egyre gyakrabban találkozom olyan gyermekekkel, akik beszédészlelési, beszédértési, később pedig szövegértési nehézségekkel küzdenek. Az anyanyelv

---

\* Kapcsolattartó: Szatmáriné Márton Tímea  
E-mail cím: marton.timea@gyakorlo.kefo.hu

elsajátítás zavarainak felismerése óvodáskorban különösen nehéz, mert a tünetek sokszor nem csak a gyermek beszédével, illetve nem azzal kapcsolatosan jelentkeznek, ezért gyakran rejtve is maradnak akár kisiskolás korig. Ebből kifolyólag a prevenciók tevékenységei egyre inkább foglalkoztattak. „Az óvónő munkájában a gyanújelek felismerése, majd pedig a fejlesztés mielőbbi megkezdése az elsőrendű feladat.”[2]

Állandó kérdéssé vált számomra, hogy mit tudok tenni annak érdekében, hogy kellően felkészült és iskolaérett gyermeket neveljek? „A szövegértő olvasás képességének tanítása a magyar oktatási rendszerben tradicionálisan az alsó tagozatos évekre koncentrálódik [...] ez a képesség már jóval a betűk elsajátításának megkezdése előtt előkészíthető, és életünk minden szakaszában fejleszthető”[3] Az óvodáskorú gyermek készség és képesség fejlesztésében [4] jelenjenek meg azok a területek, amelyek a szövegértő olvasás megfelelő szintű kialakulásához vezetnek.

Óvónőként hogyan tudom ezt a tevékenységet úgy véghezvinni, hogy ne sérüljön a gyermek alapvető igénye? Az Óvodai Nevelés Országos Alapprogramja a következőket mondja ki: „A játék a kisgyermekkor legfontosabb és legfejlesztőbb tevékenysége, s így az óvodai nevelés leghatékonyabb eszköze. A játék - szabad-képzettársításokat követő szabad játékfolyamat - a kisgyermek elemi pszichikus szükséglete, melynek mindennap visszatérő módon, hosszantartóan és lehetőleg zavartalanul ki kell elégülnie. A kisgyermek a külvilágból és saját belső világából származó tagolatlan benyomásait játékában tagolja. Így válik a játék kiemelt jelentőségű tájékozódó, a pszichikumot, a mozgást, az egész személyiséget fejlesztő, élményt adó tevékenységgé.” [7] Ha az óvodás korú gyermekek alapvető tevékenysége a játék, úgy a mesék világa az ő alapvető közegük. Az Óvodai Nevelés Országos Alapprogramja a következőket mondja ki: „A mese különösen alkalmas az óvodás gyermek szemléletmódjának és világképének kialakítására. Visszaigazolja a kisgyermek szorongásait, s egyben feloldást és megoldást kínál. A tárgyi világot is megelevenítő, átélkesítő szemléletmódja, és az ehhez társuló, a szigorú ok-okozati kapcsolatokat feloldó mágikus világképe, csodákkal és átváltozásokkal ráébreszt a mélyebb értelemben vett pszichikus realitásra és a külvilágra irányított megismerési törekvésekre.” [7]. Az óvodában töltött szakmai gyakorlatom tapasztalatai azt bizonyítják, hogy ezeket a területeket megérintve dolgozhatunk velük a leghatékonyabban. Hiszen az interaktív mesében szorosán, összefonódva megtalálható mindkét alapvető tevékenység: a játék és a mesélés, így válik a szövegértés fejlesztésének egyik legkiválóbb lehetőségévé. [8]

Szinger Veronika tanulmánya [5] a különböző óvodai programokat vizsgálta az írás-olvasás előkészítés tükrében. A legtöbb óvodai program három fő terület fejlesztését részesítette előnyben: kommunikáció, mozgás, értelmi képességek fejlesztése. Vizsgáljuk meg ezen a három szemüvegen keresztül az interaktív mesélés hatékonyságát.

A gyermekek megélik a mesét, meg is értik a történetet (beszédértés), hiszen az képi formában jelenik meg számukra, a fantáziájuk pedig kiegészíti a hiányzó részleteket. A szereplők kommunikálnak egymással, utánzásos szövegmondással, vagy önálló mondatalkotással. A beszédprodukció nemcsak ebben a formában jelenik meg, hanem a mesébe ágyazott versek, mondókák mondogatásával is. A játszók folyamatosan üzennek egymásnak a tekintetükkel, mimikájukkal, testtartásukkal, gesztusaikkal, tehát használják a non-verbális kommunikáció elemeit. Az ügyes történetmondó az ismeretlen szavakat a mesén belül magyarázza vagy magyaráztatja meg a gyermekekkel úgy, hogy mindvégig szerepben marad. Tehát a szókincs bővítés egy spontán folyamat, nem válik didaktikussá. A szövegek megértéséhez elengedhetetlen a szókincsgyarapítás.

Az interaktív mesélés során az interaktivitás nemcsak a hallgatóság azonnali bevonásán értendő, hanem a mozgásos tevékenységek alkalmazásán is, hiszen, ha kutat, házat vagy sűrű erdőt akarunk alkotni, nagymozgásokra lesz szükség, ugyanúgy, mint a meneteléshez, békaugráshoz, amit a „mintha” játék során használunk fel. A beillesztett dalokat is helyzetváltoztatással ritmikus ütögetéssel, játékkal kísérjük. Az eszközök, jelmezek használatához és a jelmezek által adott szerepek megformálásához szükség van apró, kis mozdulatokra, a finommotorikára.

A történet során a gyermek ok-okozati összefüggéseket lát meg, tár fel. A mese döntésekre, ítéletalkotásra sarkallja, így folyamatosan gondolkodik. Észleli, érzékeli a külvilág rezdüléseit, válaszokat ad rá, figyelme éber, hiszen érdeklődése a játék iránt intenzív. Dramatizálás során

képzelete és a kreativitása fejlődik. Kreatív ember jellemzője a merészség, a nyitottság az új elképzelések iránt, a gyors reagálás váratlan helyzetekre. A gyermek éppen ezt éli át szegénylegényként, vagy próbatételek elé állított királylányként/királyfiként. „A mesék világa nem a gyermek fantáziáját tükrözi, hanem a gondolkodását; azt a képet, amit környezetéről - amely tele van jó és gonosz óriásokkal, tündérekkel és vasorrú bábákkal - alkot, és azokat a hipotéziseket, magyarázó elveket, amelyek ennek a (más módon felfoghatatlan) világnak a működését számára érthetővé teszik.” [6] A játék közösségi tevékenység, melyben nagymértékben fejlődik a játszókémpátia, toleranciája, szocializációja. Köralkotásnál megfogják egymás kezét, ha barlangot jelenítenek meg, hozzáérnek egymás vállához. Játékos tevékenység közben, spontán módon sajátítják el az együttműködés szabályait, a különböző viselkedésmódokat. A szerepek által megformált attitűdökből következtetéseket vonnak le és kialakulnak az erkölcsi normák. A helyszínek (erdő, rókalyuk, palota...) megjelenítésekor gyakran alkotnak a gyermekek különböző térformákat, vagy főhősként útvesztőkön, kanyargós utakon (tárgyak, személyek megkerülése) haladnak keresztül, amely által a téri orientációjuk kiválóan fejlődik.[5].

Kutatási eljárásom során bizonyítottam, hogy az interaktív mesélés hatékonyan fejleszti a szövegértést.

## 2. Az interaktív mesélés mint módszer

A pedagógiai módszereink megválasztása mindig a gyermek sajátosságait szem előtt tartva történik. Ha a gyermek már nem képes tartósan egy helyben ülni, nem képes tartósan elmerülni egy tevékenységben, mert keveset mozog a friss levegőn, játszótéren, vagy egyszerűen, mert hozzászokott a televízió, számítógép, tablet és az okos telefon vibrálásához, akkor nekünk kell más, új eljárásokat keresni, hogy a megismerési folyamatokat hatékonyabbá tegyük. „Attitűdváltás történik a mesemondáson belül. Az élőszóval azonosult népmesét már nem a mesemondás hagyományos körülményei jellemzik, hanem új funkciók, új alkalmak, új tanulási módok, új mesemondó típusok.” [9]

Interaktív mesélés alatt a fejből mondott, élményszerű mesemondást értem, amelyet minimális kitéréssel (szómagyarázat, gyermek önálló gondolata) mozgással, játékkal kísérünk. Az interaktív mese a gyermekek aktív részvételével kialakított közös játék, amelyben a pedagógus a mesélő, a gyermekek a játszó szereplők. A mesetudatot segítik az alkalmazott kellékek, jelmezek, stilizált díszletek. A játék elsődleges célja mindig az élménynyújtás.

A történet elmondása közben a gyermekek önként jelentkeznek a szerepekre, és így rögtön megelevenedik számukra a mese. Bevonásuk egy-egy stilizált jelmez vagy kellék kézbe adásával történik akkor, amikor az a figura aktuálissá válik a mesében. A hallgató az első pillanattól kezdve részesévé válik a történetnek, eldöntheti, hogy aktív vagy passzív szerepet kíván vállalni, illetve az intenzitás felvállalását egy mesén belül ő maga határozza meg, szituációtól függően. A háttérben meghúzódni vágyók is aktívan részt vesznek/vehetnek, ők alakítják a kutat, a házat, vagy a sűrű erdőt. Ebben a mesében még az is megtörténhet, hogy egy gyermek több szerepet is felvállal, például ő a bajbajutott hangya, de szúrós, tövises bokor is a következő jelenetben. Tehát senki nem marad kívül a mesén. Az interaktív mesében a történetmondás sokkal intenzívebben történik, mint a klasszikus mesénél, hiszen a mesemondó élőszóval alkotja meg a képzelte mesei helyszíneket (szókulissza), a szereplők jellemét, hogy a játszóké minél hitelesebben lássák a cselekményt, formálják meg a karaktereket. A „szóvivő” kommunikál a közönséggel, kiszól a meséből, aktualizál, megmagyaráz bizonyos dolgokat.

A gyermek biztonságban érzi magát a foglalkozás alatt, mert a pedagógus is aktív megélője a mesének, segítője minden kisgyermeknek minden mesei helyzetben, akár szerepbe lép, akár nem. A játszó, mivel nem ismeri a mesét, ezért nagymértékben támaszkodik az „irányítóra”, szöveg utánmondással sajátítja el a magyar nyelv szerkezeti sajátosságait, kultúránk gazdag szókincsét, a népi kifejezéseket. „... a mesét hallgató gyermek öntudatlanul sajátítja el azt is, hogy miként szerveződik egészé egy szöveg, hogyan épülnek fel egymás után a mondatok és a bekezdések.” [10] Mese közben a történetközlőnek lehetősége van rá, hogy karakteréhez hűen magyarázza meg az ismeretlen szavakat úgy, hogy az ne zökkentse ki a gyermeket a meseélmény folytonosságából. Cselekvésen keresztül érti meg a történet szövegét, tanul mesei igazságokat, sajátítja el erkölcsi normákat. Képessé válik az önismeretre, a világban való eligazodásra, így

fejlődik szocializációja. Az interaktivitás megengedi, hogy a játészó kreatív legyen, saját ötleteit, elképzeléseit belehelyezze a történetbe. Természetesen a mesemondónak ügyelnie kell rá, hogy a mese vezérfonala megmaradjon.

Az interaktív mesélés módot ad a gyermekeknek egy más fajta közösségi játékra, amely magába ötvözi a drámapedagógia és az interaktív színház bizonyos elemeit. Az élménynyújtáson túl komplex módon formálja a gyermek gondolkodását, személyiségét, lehetőséget ad a pedagógusnak a játészók teljes körű fejlesztésére.

### 3. A kutatás bemutatása

Hipotézisem alátámasztásaként kísérleti és kontroll csoporttal dolgoztam, mindkét csoportnak ugyanazt a történetet, A Marci és az elátkozott királylány című mesét [11] meséltem el más-más módon. Előbbinél az interaktív mesélést részesítettem előnyben, az utóbbinál a hagyományos, klasszikus értelemben vett mesemondást. A két csoport megfelelt a kutatási hiteles paramétereknek. Az alanyok kiválasztási szempontjai voltak: a nagycsoportos korosztály, a négy fiú, három lány (interaktív meséhez szükséges nembeli arányok) és az azonos szintű értelmi képességek. Mindkét csoportba olyan gyermekeket választottam, akik ismertek engem az óvodából, de nem a saját csoportomba jártak. Ennek előnye az volt, hogy mindannyian bizalommal fordultak hozzám, ugyanakkor kellő szociális távolságban álltunk egymástól. Így a kutatás szempontjából objektívebb volt a hatásfokmérés. Egyenlítette az objektív körülményeket, hogy olyan csoport gyermekei voltak ők, akik, még nem találkoztak az interaktív mesélési technikával.

Kutatási módszereim az óvodások életkori sajátosságaihoz igazodván a szóbeli kikérdezés és a megfigyelés voltak. [12] A két csoport foglalkozásairól videó felvétel is készült, amelyen keresztül megfigyelési szempontokat megállapítva– visszatekintéskor - a gyermekek reakcióit vizsgáltam. A mesélést követően a gyermekeknek külön-külön kérdéseket tettem fel az elhangzott/eljátszott meséről. Az azonos interjúkérdések után meghatározott szövegértési szempontok szerint kielemeztem a kapott válaszokat. Mérési következtetéseket az interjúk és a videó elemzések eredményeit egybevetve vontam le.

Az interjú a kikérdezés egyik alapváltozata. „A kikérdezés módszerének lényege, hogy valamely kutatás keretében kérdések segítségével információkat gyűjtünk, s ezek alapján következtetéseket vonunk le.”[13] Az általam alkalmazott kikérdezés szóbeli, hiszen óvodásokkal dolgoztam, akik nem tudnak írni, olvasni. Azon belül az egyéni kikérdezést választottam, mert csoportos beszélgetések során gyakran előfordul, hogy a kisgyermekek egymás szavába vágnak, esetleg valaki mást hallva, megváltoztatják véleményüket. Az egyéni interjún keresztül biztosan le tudtam mérni, hogy adott gyermeknek milyen véleménye, milyen élménye volt a meséről. A módszer alkalmazása során a strukturálatlan, nyitott kérdéses interjú mellett döntöttem. A strukturálatlan interjú „... lehetővé, sőt szükségessé teszi a kérdezésben az improvizációt.” [14] Erre azért volt szükség, hogy konkrétan meggyőződhessenek arról, hogy az óvadás valóban érti-e a feltett kérdést. A kérdések és a kérdéssor összeállításakor törekedtem az egyértelműsége, a konkrét megfogalmazásra, hogy az általam feltárandó terület: a szövegértés és a mese élmény mértéke a lehető legpontosabban mérhető legyen. Ez a módszer lehetőséget nyújtott arra is, hogy ne csak a direkt szövegtartalmat vizsgáljam, hanem a mese által megalkotott mögöttes tartalmakat is, illetve a gyermek érzelmi viszonyulását a meséhez.

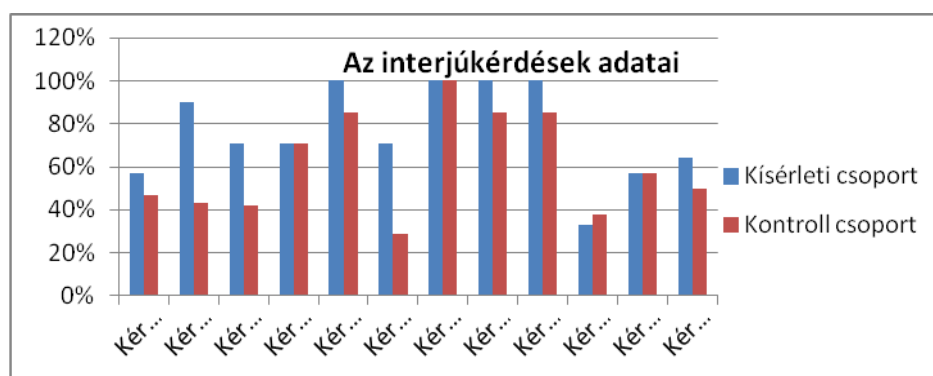
Az interaktív mesélés során a kísérleti csoport gyermekei végig cselekvő alanyai voltak a foglalkozásnak. A hagyományos, klasszikus értelemben vett mese során a kontroll csoport tagjaival közösen leültünk a csoportszobában a szőnyegre, és én fejből, minden eszköz, nagymozgás nélkül meséltem el ugyanazt a mesét, amit a kísérleti csoportnak. Természetesen a gesztikulációt, a mimikát, a vokális elemeket használtam.

A kutatás kivitelezése a következőképpen zajlott: az elhangzott mese után egy gyermeket kikérdeztem, míg a többiek a csoportszobában játszottak. Ha az első gyermek végzett, játszani ment, és jött a következő alany. A gyermekek nem hallották a kérdéseket, csak az interjú alkalmával és egymás válaszaiba sem nyerhettek betekintést. Az elhangzott válaszokat papírra lejegyeztem majd pontozással értékeltem, és százalékosan meghatároztam a szövegértés mértékét.

Mindkét tevékenységről videó felvétel készült. Azért találtam célszerűnek ezt a fajta rögzítési technikát, mert ez lehetővé tette az alapos vizsgálódást, a legkisebb részletek jelentőségének feltárását, különös tekintettel arra, hogy a foglalkozás vezetője és az elemző személy is én vagyok, ami igen csak megnehezítette volna a megfigyelés folyamatát. Ezen kívül így a szituáció többször, azonos módon reprodukálható. A videó felvételhez kapcsolódó megfigyelést két, azonos kondíciókkal rendelkező szempontcsoportban rögzítettem. A meséhez illeszkedő megfigyelési szempontokat a felvétel után állítottam össze a Móra János által kidolgozott megfigyelési szempontrendszer alapján [15]. A szempontok kiválasztásánál törekedtem arra, hogy minél objektívebben mérhető legyen a mese élményszerűsége, élvezhetősége, a gyermekek aktivitása. A mérőeszköznek megfelelően 1-5-ig pontoztam a résztvevők 'teljesítményét', majd összesítettem.

#### 4. Kutatási eredmények

A következő diagramon láthatjuk a szó szerinti szövegértés és a szöveg mögöttes tartalom értelmezésére vonatkozó kérdések kielemezését.



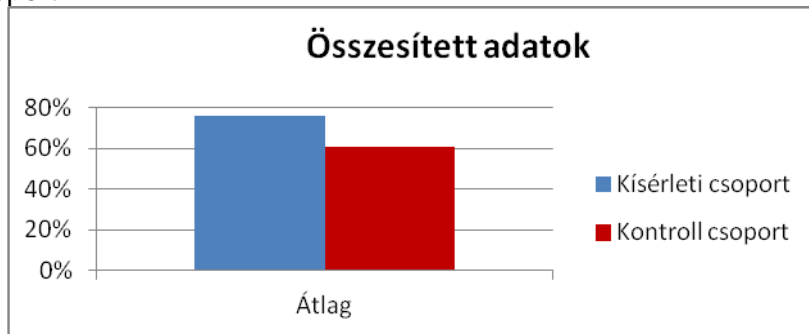
1. diagram: A kérdésekre adott válaszok kiértékelése mindkét csoport esetében

Az interjúkérdések a következők voltak: 1) Mi az a szolgálat? 2) Marcinak mi volt a dolga a békánál? Mit dolgozott? 3) Mit vitt haza az apjának az első szolgálat után? 4) Mit vitt haza az apjának a második szolgálat után? 5) Miért nevettek ki a testvérei, amikor a bort vitte haza Marci? 6) Miért volt ez „varázssor”? 7) Mi történt a mesében a békával? 8) Hogyan változott át a béka? Mit tett Marci ezért? 9) Mit vitt haza az apjának a harmadik szolgálat után? 10) Hogyan végződött a mese, miután hazavitte a királykisasszonyt? 11) Miért voltak irigyek Marci testvérei? 12) Ha te lettél volna Marci helyében, hittél volna a békának? 13) Meséld a békáról! Milyen volt ez a béka? 14) Miért nem akarta Marci meggyújtani a farakást? 15) Melyik szereplő lettél volna a mesében? 16) Melyik részt élvezted a mesében a legjobban?

Az 1. diagram kérdései közül némelyik (2,3,4,9) kifejezetten a hallott szöveg szó szerinti, vagyis a tartalom szerinti értésére vonatkozott, némelyik (1,5,6,7,8,10,11,14) pedig a szöveg mögött rejlő tartalmak megértésének elemzésére irányult. A szó szerinti szövegértésre vonatkozó kérdések a gyermek bizonyos kognitív funkcióira támaszkodva (verbális memória), annak analóg gondolkodásra, lényegkiemelésre való képességét elemezték. A szövegben megbúvó, mögöttes információk kiszűrésére, rendszerezésére, vagyis a szöveg értelmezésére vonatkozó kérdések a

gyermek konstruktív gondolkodását, rendszerező képességét vizsgálták. A szövegértés két típusának részletezése jelen kutatásnak és a publikációnak nem képezik részét.

Az 1. diagram alapján megállapítható, hogy a kísérleti csoport 12 kérdésből nyolc esetben jobban, kétszer pedig ugyanolyan jól válaszolt. Csak egyetlen egy esetben teljesített gyengébben, mint a kontroll csoport.



2. diagram: Az 1. diagram eredményeinek összesítése

A 2. diagramokon a mérési átlag kimutatása szerint a kísérleti csoport szöveg- és szöveg mögöttes tartalom megértése 76%-os lett, míg a kontroll csoporté 61%. Az adott csoportokkal végzett kutatási adatok azt bizonyítják, hogy az interaktív mesélés az általa adott lehetőségekkel (érzelmi előkészítés, szemléltetés, szómagyarázat, cselekvés közben gondolkodás) jobban megalapozza a szöveg pontosabb megértését, valamint az emocionális fejlesztést.

A kikérdező kérdőív nyitott kérdéseiből fakadóan bizonyos kérdésekre (12.13.15.16.) adott válaszok nem voltak számszerűsíthetők, mivel a gyermekek mesetudatát, érzelmi attitűdjeit és azonosulását, a mese élményszerűségét mutatták meg. Az említett pontokban kapott válaszokat nem tartalmazza az 1. diagram, ezeket az adatokat az alábbi táblázatok rögzítik, hiszen szubjektív mivoltuk miatt értékelésük inkompatibilis volt a 1. diagram numerikus értékelésével.

1. táblázat: nyitott kérdéseket tartalmazó kikérdező kérdőív összegző táblázata

kikérdező kérdőív elemzése			
<b>12. kérdés: Ha te lettél volna Marci helyében, hittél volna a békának?</b>			
<b>Kísérleti csoport</b>		<b>Kontroll csoport</b>	
Gyermek	válaszok	Gyermek	válaszok
K.A.	igen	B.P.	igen
B. A.	igen	Cz.B.	igen
K.D.	igen	B.Cs.	igen
B. J.	nem, mert a békák nem tudnak beszélni	B. E.	igen
Sz. L.	igen	H.E.	igen
N. K.	igen	K.P.	nem (mert csúnya és nem akarok szolgálni)
P. Z.	igen	P.Zs.	igen
igen- 6 db nem- 1 db 85 % igen		igen- 6 db nem- 1 db, ami rejtett igen 100 % igen	
<b>13. kérdés: Meséld a békáról! Milyen volt ez a béka?</b>			
<b>Kísérleti csoport</b>		<b>Kontroll csoport</b>	

Gyermek	válaszok	Gyermek	válaszok
K.A.	parancsolgató, irigykedett, parancsolgatott, gonosz volt a mesében	B.P.	elátkozott béka, királykisasszony, de elvarázsolták
B. A.	parancsolgató, jó volt, királylány volt	Cz.B.	zöld, pöttyös, brekeg, kék a szeme, jó
K.D.	elvarázsolt béka, aki kiszabadult az átokból	B.Cs.	zöld, nagy, jó
B. J.	jó volt	B. E.	zöld, beszél, meg ugrál
Sz. L.	jó szívú, mindent odaadott Marcinak, ami kell	H.E.	nagy és brekegett, jó volt
N. K.	zöld, jó volt	K.P.	rossz volt, mert mindig főnökösködött
P. Z.	varázsbéka, elátkozta egy boszorkány, ő egy királylány	P.Zs.	zöld, négy lába van és nyálkás, jó

**85% pozitív szereplőnek ítélte a békát.**

**85% pozitív szereplőnek ítélte a békát.**

**15. kérdés: Melyik szereplő lettél volna a mesében?**

Kísérleti csoport		Kontroll csoport	
Gyermek	válaszok	Gyermek	válaszok
K.A.	királykisasszony	B.P.	béka
B. A.	Marci	Cz.B.	Marci, mert ő volt a legkisebb
K.D.	Marci	B.Cs.	királykisasszony
B. J.	béka	B. E.	királykisasszony
Sz. L.	béka	H.E.	a szegény ember (az mondta a legjobbat)
N. K.	Marci	K.P.	Marci (mert elégette a békákat)
P. Z.	Marci	P.Zs.	Marci (ő vitte haza a legjobbakat)

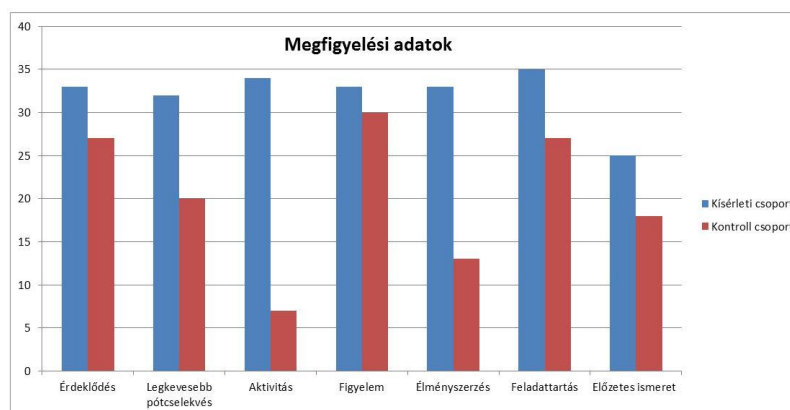
lányok válasza: béka, vagy királykisasszony  
fiúk válasza: Marci

2 lány válasza: béka, vagy királykisasszony  
1 lány válasza: szegény ember  
3 fiú válasza: Marci  
1 fiú válasza: béka

16. kérdés: Melyik részt élvezted a mesében a legjobban?			
Kísérleti csoport		Kontroll csoport	
Gyermek	válaszok	Gyermek	válaszok
K.A.	végét, amikor feleségül vette a lányt	B.P.	elégedte a békákat
B. A.	amikor Marci király lett	Cz.B.	Marci király lett
K.D.	amikor király lettem	B.Cs.	átváltozott a béka
B. J.	amikor parancsolgatott a béka	B. E.	amikor a legszebb ruhát kiválasztotta Marci
Sz. L.	amikor Marci könyörgött, meg meggyújtotta a farakást	H.E.	a 2 testvér viszi a hordót
N. K.	amikor a fánál elváltak a testvérek egymástól	K.P.	belesöpri Marci a tűzbe a békákat
P. Z.	amikor a fánál elváltak a testvérek egymástól	P.Zs.	amikor hozták a bort

A táblázatokban szereplő nyitott kérdések a két csoport szubjektív élményeit térképezték fel. A kvantitatív százalékos adatok a kontroll és kísérleti csoport válaszeredményeinek objektívabb összegzését segítették.

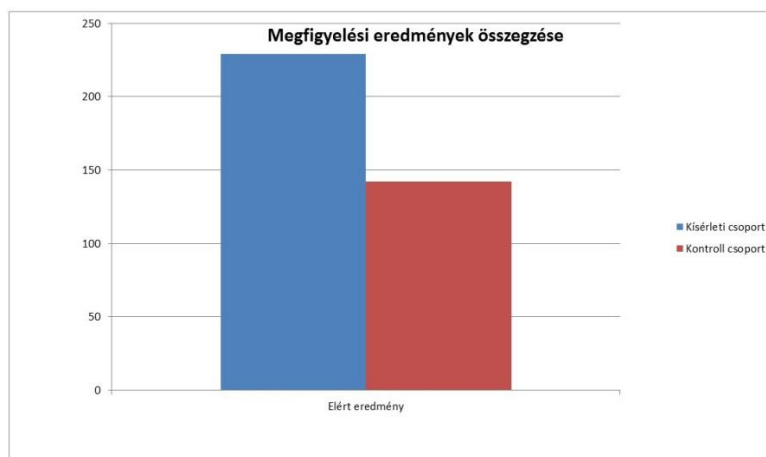
A videómegfigyelési szempontok kiválasztásánál az objektív mérhetőségre törekedtem. A következő kitételek alapján dolgoztam: 1) érdeklődés 2) legkevesebb pótcselekvés 3) aktivitás 4) figyelem 5) élményszerzés 6) feladattartás 7) előzetes ismeret. Ezek alapján mérhetővé vált az egyén és a csoport teljesítménye egyaránt, valamint az általam irányított tevékenység sikeressége.



3. diagram: A videómegfigyelési szempontok kiértékelése mindkét csoportra vonatkozóan

A 3. diagramon megfigyelhető, hogy a kísérleti csoport a kontroll csoporthoz viszonyítva minden megfigyelési szempontban jól, vagy kiemelkedően jól teljesített. A kísérleti csoport résztvevői sokkal motiváltabbak, élménycentrikusabbak voltak, mint a kontrollcsoport tagjai, tehát az új ismeretekhez nyitottabban, érdeklődőbbben álltak, így a megismerési folyamatok, a tudás megszerzése elmélyültebben zajlott, igazolván az interaktív mesélés módszer hatékonyságát.





4. diagram: a 3. diagram eredményeinek összesítése

A megfigyelési eredmények (kísérleti csoport 229, kontroll csoport 142 pont) ponteredményei a kutatott mintában bizonyítják, hogy az interaktív mesélés élményszerűbb, szövegértés szempontjából hatékonyabb volt a résztvevő gyermek körében. Érdeklődésüket nem csak felkeltette a mese, de fent is tudta tartani a játék végéig. Aktívan, cselekvés közben tettek szert új tapasztalatokra, új tudásra. A mérési adatok bizonyítják, hogy az interaktív mesélés hatékonyan segíti a szövegértést, az összefüggések meglátását. A gyermek könnyebben kikövetkezteti a szöveg mögött rejlő 'homályos' részeket, az apró utalásokat. Érzelmileg nyitottabbá válik a játék során, hiszen nem külső szemlélő, hanem belülről érintett szereplő. A mese átélése, a cselekvés során tanulás sokkal jobban elmélyíti az újonnan megszerzett ismeretet, illetve rendszerezi a már meg lévő tudást.

A megismerési és tanulási folyamatban elengedhetetlen szempont a gyermek motiváltsága. Ha az ismeretszerzés emocionálisan és mentálisan is élményt jelent, akkor a tudás befogadása mélyebb és intenzívebb lesz. A játék során élményhez szeretnénk juttatni a gyermeket. Olyan élményhez, amiben felszabadultnak, boldognak érezheti magát, mert teljesített, elért valamit. Csíkszentmihályi Mihály fogalmazta meg, hogy a „Flow” (áramlat) az a jelenség, amikor tudatunk harmonikusan rendezett, és magának a tevékenységnek a kedvéért szeretnénk folytatni, amit éppen csinálunk. Néhány olyan tevékenységi formára gondolva, melyekben az áramlat-élmény gyakorta jelentkezik – ilyen például a sport, a játék, a művészet és a különböző hobbik gyakorlása –, könnyebben megértjük, mi teszi boldoggá az embereket.”[16]

A fenti mérési eredmények arra engednek következtetni, hogy az interaktív mesélés kiválóan alkalmas a gyermek élményhez juttatására, az anyanyelvi nevelés komplex módon való gyakorlására, hiszen utánmondással gyakorolja a mondataalkotást, a szép kiejtést, mondókázik, versel a beépített népi vagy műalkotások által. Értelmezi a saját és mások szövegét és szerepét (érzelmi viszonylatban is), logikus következtetéseket hoz létre, emocionálisan tanul. A mozgáson, cselekvésen keresztül fejlődik a finommotorikája, téri orientációja, elsajátítja a társas viselkedés szabályait (illemszabályok, proxemika).

A kutatás által kimutathatóvá vált, hogyha az ismeretszerzés emocionálisan és mentálisan is élményt jelentett [17], a tudás befogadása mélyebb és intenzívebb lesz.

## 5. A kutatási eredmények összegzése

A kutatás háttérét biztosító elméletek és a mérési eredmények fényében megfogalmazható, hogy az interaktív mesélés komplex módon fejleszti a gyermek képességeit anyanyelvi- és értelmi fejlesztés és nevelés területén. A kutatás bizonyítja, hogy az interaktív mesemondás beszédértés, szövegértés mutatói jóval magasabbak, mint a klasszikus mesélés esetében. A gyermek beszédkedvének felkeltése a játék természetességéből fakad. A szerepbe bújás beszédre bátorítja. A játék során a nyelvi szerkezetek elsajátítása hatékonyabban történik (utánmondás), a spontán szómagyarázatok támogatják az ismeretlen szavak megértését, beépülését, gazdagítva

ezzel a gyermek passzív illetve aktív szókincsét. A szituációba helyezett kommunikációval elsajátítja a társadalmi normák által megkövetelt udvariassági formákat.

A játék során élményhez szeretnénk juttatni a gyermeket. A játszó szereplő érzelmi intelligenciája az interaktív játék során folyamatosan gazdagodik, nemcsak a szereplők érzelmeinek átélése során, hanem a szöveg mögött meghúzódó mélyebb mondanivaló kikövetkeztetése okán is. A társas kapcsolatok eljátszása lehetővé teszi a gyermek számára, hogy megtapasztalhatta viselkedésének ok-okozati viszonyát. A mesék erkölcsi mondanivalója, nevelése hatványozottabban jut el a játszóhoz, hiszen a saját bőrén érzékeli. A játékban úgymond „eltávolodva” [18] szerez tapasztalatot, nincs közvetlenül érzelmileg érintve, de a kapott tudást mégis beleépíti a saját valós életébe.

A gyakorlati tapasztalat és jelen kutatási eredmény mutatja, hogy az interaktív mesében való aktív részvétel magával vonja az értelmi képességek fejlődését. Hiszen a gyermek a játékban észleli az idő múlását, tájékozódik a mesei térben, figyeli a szereplők szövegét, érzelmi megnyilvánulásait. Emlékeztére hagyatkozik, amikor az előzetes tudás a játékban előkerül. A korábbi ismeretet összeköti a frissen megszerzett tapasztalatokkal, így gondolkodása magasabb szintre lép. Új egyéni, vagy kooperált megoldásokat hozhat létre a mesében, kreativitásának teret adva. „A szövegértés hatékonysága azon is múlik, hogy mennyire vagyunk képesek összekapcsolni az olvasottak tartalmára vonatkozó előzetes tudásunkat, véleményünket, élményeinket azzal, amit az adott szövegből hallunk vagy olvasunk.”[19]

Ez a mesélési technika kivitelezésében sokkal jobban alkalmazkodik a mai gyermek információ befogadásához. A kor gyermekének önfegyelme, beszédgyelme csekély. Szinte állandóan mocorog, nem tud nyugton ülni, örökmozgó. Figyelme szétszór, könnyen terelődik. Az interaktivitás a mesében lehetővé teszi, hogy a gyermek mozogjon, beszéljen, mondókázzon, énekeljen. Mivel a történetet ők maguk játsszák el, ezért figyelme tartós, vagy ha elkalandozik, akkor is egy-egy mesei fordulat képes visszatérni azt.

Az interaktív mesélés által minden olyan terület fejleszthető, amely lehetővé teszi, hogy a gyermek később értő olvasóvá váljék, saját maga is tájékozódjon, kritikusan szemlélje a világot, társaival együttműködjön, így a gyermekközösség aktív alkotó tagja legyen, a társadalomba könnyen be tudjon illeszkedni.

## 6. Zárszó

Mi pedagógusok, az interaktív mesélés alkalmazásával lehetőséget nyújtunk a gyermek komplex fejlődésére játékon, mozgáson keresztül, a mese élményét fokozva. A gyermekek a játékban aktívak, cselekvők, érdeklődők. Megismertetjük őket bizonyos színházi elemekkel, ezáltal motiválttá válnak színházi élmények befogadására. A drámapedagógia eszközeit használva a mélyebb megértés, a következtető gondolkodás, az empátia útjára tereljük őket. Az interaktív színház, az interaktív mesélés és a drámapedagógia abban gyökeredzik, hogy a színház világát összeköti a pedagógiával. Mindhárom módszer az ember személyiségének teljes kibontakozását támogatja, alkalmazásukkal önálló, kreatív, alkotni képes, fiatalokat nevelhetünk.

Saját tapasztalatokra építve történik az információszerzés, amely során fejlődik az egyén szociális kompetenciája, érzelmi intelligenciája, pszichomotoros (mozgás, orientáció, beszéd) és kognitív funkciói (észlelés, érzékelés, emlékezet, figyelem, gondolkodás, szerialitás, intermodalitás). Segítségükkel minden olyan terület fejleszthető, amely lehetővé teszi, hogy a gyermek értő olvasóvá váljék, tájékozódjon, kritikusan szemlélje a világot, társaival együttműködjön, így a társadalom hasznos tagja legyen.

Nagy József professzor három alapvető kulcskompetenciát emel ki a személyiségfejlődés szempontjából: perszonális kulcskompetenciák (önvédő, önellátó, ön (én) szabályozó, ön (én) fejlesztő), szociális kulcskompetenciák (proszociális, kommunikatív, együttélési, érdekérvényesítő) és kognitív kulcskompetenciák (kommunikatív, tudás szerző, gondolkodási, tanulási). (Nagy, 2010) „... e kulcskompetenciák fejlettségi szintje meghatározza a személyiség fejlettségét és fejlődési lehetőségeit. A hagyományos pedagógiai kultúra túlnyomóan véletlenszerűen, spontán módon működteti a kognitív kulcskompetenciák gazdag motívumrendszerét, képességeit, változatos aktivitásait. Még nem eléggé valósul meg az alapvető pedagógiai cél, feladat: a tananyag által a kognitív kulcskompetenciák szándékos, tudatos működtetése, fejlődéssegítése. Az új pedagógiai

kultúra minden erre alkalmas tantárgy tartalmaival folyamatosan és szándékosan, tudatosan működtetheti a kognitív kulcskompetenciák alapmotívumait, alapképességeit és azok változatos aktivitásait.”[19]

Természetesen, mint gyakorló pedagógus vallom azt, hogy pedagógiai módszerünk akkor célravezető, ha a hagyományokra alapozva új eljárásokat is kipróbálunk. A klasszikus, hagyományos értelemben vett mesélést én magam is gyakran alkalmazom, hiszen a gyermek fantáziája, belső képi világa épül általa. A meghitt környezetben olvasott vagy elmondott mesék elcsendesítik a gyermek lelki világát, belső megnyugvást adhatnak. Ilyenkor csak a szöveg ereje, a vokális és a mimikai elemek együttes hatása érvényesül. Jó érzés látni, ha csak a pusztán hangunkkal elvarázsolhatjuk a gyermekeket.

Hangsúlyozom azonban, hogy a hagyományos értelemben vett mesélés túlsúlyban van az óvodás gyermek életében. Az óvodában a játékidő alatt, a csendes pihenő kezdetén az óvó néni legtöbbször könyvből mesél. Otthon napközben vagy elalvás előtt a szülők többsége szintén ezt a mesélési módot részesíti előnyben. Így nekünk, óvodapedagógusoknak más módokat kell keresnünk, mint a dramatizálás, bábozás, interaktív mesélés, amelyet a gyermek csak tőlünk, illetve színházi előadások során kaphat meg.

## Irodalomjegyzék

- [1] Gósy Mária: Beszéd és az óvoda, Budapest, Nikol Gmk, 1997, 65.p.
- [2] Gósy Mária: Beszéd és az óvoda, Budapest, Nikol Gmk, 1997, 35. p
- [3] Steklács János: Az olvasás kis kézikönyve szülőknek, pedagógusoknak, Budapest, Okker Kiadó és Kereskedelmi Kft., 2009
- [4] Szinger Veronika: Kivárá és bontakozó írásbeliség- Hagomány és újszerűség az óvodai írás- és olvasás előkészítésben, Könyv és nevelés, Olvasáspedagógia, IX. évfolyam, 2007/1. szám
- [5] URL:[http://epa.oszk.hu/01200/01245/00033/seged\\_0701/szv.pdf](http://epa.oszk.hu/01200/01245/00033/seged_0701/szv.pdf) [Megtekintés:2015.10.12.]
- [6] Szinger Veronika: Az írás-olvasás előkészítése az óvodai programok tükrében anyanyelvi nevelési tanulmányok I. Iskolakultúra-könyvek 29, Molnár Nyomda és Kiadó Kft., Pécs, 2005, 184-199.o.
- [7] URL:[http://www.iskolakultura.hu/ikulturafolyoirat/documents/books/anyanyelvi\\_nevelési\\_tanulmányok\\_1.pdf](http://www.iskolakultura.hu/ikulturafolyoirat/documents/books/anyanyelvi_nevelési_tanulmányok_1.pdf) [Megtekintés:2015.11.08.]
- [8] Ranschburg Jenő: A tündérmesék lélektanából, Eső irodalmi lap, Max-Kontír Bt., Szolnok 2001. (4. évfolyam) 2. sz., 90.p.
- [9] URL:<http://www.esolap.hu/archive/entryView/288> [Megtekintés: 2015.10.08.]
- [10] 363/2012. (XII. 17.) Korm. rendelet az Óvodai nevelés országos alapprogramjáról
- [11] URL: [http://njt.hu/cgi\\_bin/njt\\_doc.cgi?docid=157536.233760](http://njt.hu/cgi_bin/njt_doc.cgi?docid=157536.233760) [Megtekintés: 2016. 09.05.]
- [12] Bettelheim, Bruno: A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek, Budapest Corvina Kiadó Kft., 2011
- [13] Raffai Judit: Napjaink Magyar Mesemondói, 2002, 123.p.
- [14] Híd Evangélikus Missziói Magazin, Evangélikus Missziói Központ – Magyar Evangélikus Rádiómisszió, Pauker Nyomdaipari Kft, 2013
- [15] URL:[http://epa.oszk.hu/01000/01014/00107/pdf/EPA01014\\_hid\\_2013\\_10\\_115-126.pdf](http://epa.oszk.hu/01000/01014/00107/pdf/EPA01014_hid_2013_10_115-126.pdf) [Megtekintés: 2015.10.15.]
- [16] Boldizsár Ildikó: Meseterápia, Mesék a gyógyításban és a mindennapokban, Budapest, Magvető Könyvkiadó és Kereskedelmi Kft., 2010, 322.p.
- [17] Magyar népmesék 7. sorozat
- [18] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=f1uVRYufV7w> [Megtekintés: 2016. 02.20.]
- [19] Falus Iván: Bevezetés a Pedagógiai kutatás módszereibe, Budapest, Keraban Könyvkiadó, 1996
- [20] Falus Iván: Bevezetés a Pedagógiai kutatás módszereibe, Budapest, Keraban Könyvkiadó, 1996, 171.p.
- [21] Falus Iván: Bevezetés a Pedagógiai kutatás módszereibe, Budapest, Keraban Könyvkiadó, 1996, 179.p
- [22] Móra János: Drámaórák és foglalkozások megfigyelési szempontja kvalitatív kutatáshoz. Kézirat, Kecskeméti Főiskola Továbbképzési és Vizsgaközpont, Drámapedagógia szakvizsgára felkészítő szakirányú továbbképzés, Játékvezetés gyakorlat 1. kurzus, Kecskemét, 2015
- [23] Csikszentmihályi Mihály: Flow. Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája, Budapest, Akadémia Kiadó, 2001, 13. p.
- [24] Takács Gábor: Színház a határon. A TIE tíz éve Magyarországon, Ellenfény: tánc- és színházművészet, 2002. (7. évf.) 5. sz. 32-36. old.  
URL:<http://www.ellenfeny.hu/archivum/2002/5/1301-szinhaz-a-hataron?layout=offline> [Megtekintés:2015.10.21.]
- [25] Szinger Veronika: Interaktív mesemondás és meseolvasás az óvodában a szövegértésért, Anyanyelv- pedagógia, 2009/3.
- [26] URL:<http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=184> [Megtekintés: 2015.10.10.]
- [27] Nagy József: A személyiség kompetenciái és operációs rendszere, Iskolakultúra, 2010. (20. évf.) 7-8. sz. 3-21.p, 20. p.  
URL:<http://epa.oszk.hu/00000/00011/00149/pdf/2010-07-08.pdf#page=3> ([Megtekintés: 2013.03.28])