

Módszertani Háttér

Olvasáskészség- és szövegértés-fejlesztés BOOKR Kids-mesékkel alsó tagozatban

(EFOP-3.2.3-17)

A 2016-2017-ben a Szegedi Tudományegyetem JGYPK TOKI Művészettel az Oktatásért Kutatócsoportjában folytatott empirikus kutatások azt bizonyították, hogy a BOOKR Kids interaktív könyveinek új nyelvi, képi, kommunikációs, performatív stb. minőségei a befogadói figyelmet hosszú távon fenn tudják tartani, és eredménnyel vonhatók be a nevelés, az oktatás és az önművelés folyamatába. A vizsgálatok óvodás, normál képességű és hallássérült alsó tagozatos gyermekekre, valamint a meséket közvetítő pedagógusokra is kiterjedtek. Az adatfelvételi szempontok a műhely korábbi, a SZTE Tudományos Pályázati Bizottsága által támogatott (elsősorban a MOME TechLab, a TabTale és a CluePop fejlesztette interaktív könyveket mérő) projektekhez igazodtak és hozzájárultak annak a 2014 óta TÁMOP-támogatással fejlesztett digitális tananyagának a bővítéséhez (Daróczy Gabriella - Ruttkay Zsófia - Varga Emőke: *Az interaktív mesekönyv a kisgyermekkorai képességfejlesztésben*), mely az SZTE kurzusain a tanító, az óvó-, a szociál- és a mentorpedagógus képzésben a gyermekirodalom interaktív digitális közvetítési módjainak elsajátítását alapozza meg. A MÚOK szakmai programjai, így a 2017 tavaszán megrendezett *Ki látott, ki hallott? előadássorozat a Móra-BOOKR KIDS elektronikus könyveinek empirikus kutatásairól* című hallgatói konferencia is célul tűzte ki az új műfaj kínálta multimodális mesélési lehetőségek szélesebb szakmai körben történő megismertetését és a leendő pedagógusok körében történő népszerűsítését. A kutatás vezetője Dr. habil. Varga Emőke, a SZTE JGYPK főiskolai tanára és a Művészettel az Oktatásért Kutatócsoport alapítója szakértőként csatlakozik a projekthez.

A munkában szakértőként vesz részt még dr. Ruttkay Zsófia is, aki - itthon szinte elsőként - vetette fel az interaktív gyerekkönyv hazai kiaknázásának a kérdését, ugyanakkor az új műfaj tervezésének kritikus tényezőit is. A kiskakas gyémánt félkrajcárja ilyen, demonstratív céllal készült interaktív könyv, melyet hazai iskolásokkal - így kiegészítő iskolában is - teszteltek és elemeztek. Több nemzetközi publikációban számoltak be az eredményekről, illetve külföldön is használták a német és angol nyelven is elérhető alkalmazást empirikus kutatásokra. Az EU E-READ COST projektjében Magyarország egyik hivatalos képviselője. Az interaktív könyv nemcsak a tudományos vizsgálatok számára alkalmas médiumként szolgált, hanem hazai Formatervezési Díjat is nyert, és sikeresen mutatkozott be a Bolognai Gyerekkönyvvásáron 2012-ben. Háttérintézménye, a MOME a hazai gyerekkönyvillusztráció terén a minőség és szakmaiság mérvadója évtizedek óta. Az intézményben az utóbbi években egyre több diplomamunka foglalkozott a gyermekek és az (interaktív) könyv illetve tankönyv, továbbá a speciális igényű gyermekek kérdésével.

A munka másik szakértője Daróczy Gabriella, aki az ELTE TÓK Magyar Nyelvi és Irodalmi Tanszékén második évtizede oktat óvodai módszertant és anyanyelvi tantárgypedagógiát. E témakörökben jelentek meg publikációi nagyobb számban. Ezen túl óvoda-iskola átmenet témakörben tart szemináriumokat, melyek fókuszában a 4-8 és 4-10 éves gyermekek kritikus kognitív és nyelvi készségeinek fejlesztési lehetőségei állnak.

A BOOKR Kids nyerte el a 24. Nemzetközi Könyvfesztivál szakmai díját „az oktatást-nevelést legjobban segítő hangzó anyag” kategóriában.

Szakirodalom

Az interaktív mesekönyvről mint a szöveg- és meseközvetítés új digitális módjáról szóló összefoglaló és elméleti irodalom

Bényei Judit, Zs. Czémá, Zsófia, Ruttkay Zsófia: A design lehetőségei az olvasás átmentésére a digitális korban, In.: Fókuszpontok - Úton az ifjúság megismerése felé, szerk.: Székely Levente, Bp., Gondolat - INFONIA - Óbudai Egyetem Digitális Kultúra és Humántechnológia Tudásközpontja, 2016., 189-224. pp.

Daróczi Gabriella - Ruttkay Zsófia - Varga Emőke: Az interaktív mesekönyv, L'Harmattan Kiadó (A monográfia várhatóan 2018 tavaszán jelenik meg.)

Ghada Al-Yaqout - Maria Nikolajeva: Re-conceptualising picturebook theory in the digital age

<http://dx.doi.org/10.3402/blft.v6.26971>

Celia Turrión: Multimedia Book Apps in a Contemporary Culture: Commerce and Innovation, Continuity and Rupture

<http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft/article/view/24426>

Hadassah Stichnothe: Engineering stories? A narratological approach to children's book apps

<http://journals.co-action.net/index.php/blft/article/view/23602>

Earl Aguilera - Dani Kachorsky - Elisabeth Gee - Frank Serafini: Expanding Analytical Perspectives on Children's Picturebook Apps

<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2381336916661516>

Betty Sargeant: What is an ebook? What is a Book App? And Why Should we Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books

https://www.academia.edu/11281587/What_is_an_ebook_What_is_a_Book_App_And_Why_Should_we_Care_An_Analysis_of_Contemporary_Digital_Picture_Books

Varga Emőke: Oh! but grandmother, what a terrible big mouth you have! Literary, imagery values together with the interoperability of the mediums in the interactive story-book titled Little Red Riding Hood

<http://magister.uns.ac.rs/upload/ict/ICT2015.pdf>

Az interaktív könyvekkel történő olvasáskészség- és szövegértés-fejlesztésről szóló irodalom

D. J. H. Smeets - A. G. Bus: The interactive animated e-book as a word learning device for kindergartners

https://www.researchgate.net/profile/Adriana_Bus/publication/271898547_The_interactive_animated_e-book_as_a_word_learning_device_for_kindergartners/links/57da4ff208ae0c0081f01c51.pdf

Junko Yokota - William H. Teale: Picture books and the digital world. Educators Making Informed Choices

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/trtr.1262/full>

Heather Schugar - Carol Smith - Jordan Schugar: Teaching with Interactive Picture E-Books in Grades K-6

<http://www.readingrockets.org/article/teaching-interactive-picture-e-books-grades-k-6>

Aline Frederico: The future of the reader or the reader of the future: Children's interactive picturebook apps and multiliteracies

https://www.academia.edu/27830417/The_future_of_the_reader_or_the_reader_of_the_future_Childrens_interactive_picturebook_apps_and_multiliteracies?auto=download

Aline Frederico: Digital literature for children: texts, readers and educational practices.

<http://dx.doi.org/10.1080/20004508.2017.1285551>

Fatma Al Aamri - Stefan Greuter - Steffen P. Walz: Using Mise-en-scène to Foster Reading Comprehension in Children E-books

<https://idc2014-ebooks.fbk.eu/sites/idc2014-ebooks.fbk.eu/files/AamriEtAl-2014.pdf>

A 3-10 éves gyermekek körében végzett hazai empirikus kutatási eredményeket bemutató irodalom

Bényei Judit - Ruttkay Zsófia: Interaktív mesekönyv gyerekeknek - A kiskakas gyémánt félkrajcárja esettanulmány, In:Szerk.: Szirmay-Kalos László, Szerk.: Renner Gábor VII. Magyar Számítógépes Grafika és Geometria Konferencia. Budapest, Magyarország, 2014.02.19-2014.02.20. MTESZ Neumann János Számítógéptudományi Társaság, pp. 72-78.

Összefoglalók és ismertető a SZTE Művészettel az Oktatásért Kutatócsoportjának empirikus kutatásairól: (1) SZTE JGYPK Tudományos és művészeti diákköri anizs, 42-45. p.

http://www.jgypk.hu/wp-content/uploads/2016/09/REVISED-NTP_kiadv%C3%A1ny_2016_munkaanyag-A5-OK_0803-3-1.pdf

(2) Szeri Kinga: Mesélő gépek <http://www.partypony.hu/posts/5860>

(3) Sziki Bálint: Amikor a gyermek érinti meg a mesét <http://hokkento.hu/?pageid=1&cikk=2491>

Az interaktív mesekönyvek nyelvi és képi értékeiről szóló irodalom

Varga Emőke: Az irodalom- és művészetelméleti kutatások határán: A kiskakas gyémánt félkrajcárja című interaktív könyv szöveg-kép kontextusai

http://www.ak.nyme.hu/fileadmin/dokumentumok/atfk/apaczainapok/2013/tanulmanykotet/07_Dr%C3%A1ma_sz%C3%ADnh%C3%A1z_irodalom_k%C3%A1non.pdf

Varga Emőke: A tücsök és a hangya című mese szöveg-kép kontextusai

http://magister.uns.ac.rs/files/kiadvanyok/konf_mesekontextus/MTTKKonferencia2014.pdf

Varga Emőke: Az interaktív mesekönyv mint a látás új kulturalitásának műfaja

http://mpk.elte.hu/download/MPK_2017_magyar_kotet_final.pdf

Varga Emőke: Esztétikai értékek és giccs az interaktív mesekönyvekben - In: Érték és nevelés, szerk. Dombi Alice - Dombi Mária, Szegedi Egyetemi Kiadó - Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó, 2016. 165-179. p.

Ruttkay Zsófia - Béneyi Judit - Sárközi Zsolt: (2013) Evaluation of Interactive Childrens Book Design. In: Proceedings of EbuTel Workshop, 13 September 2013 Trento, Italy, Springer.

Béneyi Judit - Ruttkay Zsófia - Sárközi Zsolt: Evaluation of Interactive Children Book Design, In: Szerk.: Tania Di Mascio, Szerk.: Rosella Gennari, Szerk.: Pierpaolo Vittorini Methodologies and Intelligent Systems for Technology Enhanced Learning. Cham (Németország): Springer, 2013. pp. 109-118.

Sajtómegjelenések:

<http://valasz.hu/magyarokapiacon/ujra-olvashatnak-a-gyerekek-119322>

http://index.hu/bcs/2016/10/08/appok_gyerekeknek_hasznos_vagy_veszelyes/

<https://www.mediapiac.com/marketing/Komplex-meseelmenyt-kinalnak/112467/>

<http://www.origo.hu/techbazis/20161105-igy-dolgoztok-ti-xxii-horvath-dorka-bookr-kids.html>

<http://www.hirado.hu/2015/04/02/tablagepen-a-csaladom-es-egyeb-allatfajtak/>

http://hvg.hu/enesacegem/20160607_Bookr_kids_mesekonyvtar_startup_verseny

<https://www.google.hu/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=horvath+dorka+bookr+kids&start=20>

<http://nol.hu/kultura/hihetetlen-dolgok-tortennek-velunk-mindennap-de-elszallni-nem-szabad-1604373>

<http://www.technokrata.hu/startup/2016/06/04/gyoztunk-magyarok-nyertek-a-vilagversenyt/>

<http://sikeresceg.hu/akiknek-sikerult/2016/06/06/magyar-gyozelem-a-regio-legnagyobb-s tartup-versenyen.html>

<http://startupper.hu/ket-startup-versenyt-megnyert-bookr-kids-hetvegen/>

http://hvg.hu/enesacegem/20160605_startupverseny_Bookr_kids

http://hvg.hu/tudomany/20160606_cee_lift_off_bookr_kids_mesekonyv_mycg_battlejungle

http://hvg.hu/enesacegem/20160607_Bookr_kids_mesekonyvtar_startup_verseny

<http://dailynewshungary.com/hungarians-won-the-regions-biggest-start-up-competition/>

Alkalmazás életciklus ütemezés

1. **Ütem 1 - 2018 szeptember:** Az alkalmazás bevezetésre kész az iskolarendszerben a következő funkciókkal
 - 1.1. Interaktív könyvek olvasása
 - 1.2. Könyv keresés
 - 1.3. Könyvek polcok szerinti rendezése
 - 1.4. Offline működés (bejelentkezéshez és a könyvek letöltéséhez szükséges internet kapcsolat)
 - 1.5. Nyelvválasztás
 - 1.6. Regisztráció és a regisztráció engedélyezése
 - 1.7. Felhasználók tevékenységének naplózása:
 - 1.7.1. könyvolvasás felhasználónként
 - 1.7.2. adott könyvben eltöltött idő felhasználónként
 - 1.7.3. egy könyv adott oldalán eltöltött idő felhasználónként
 - 1.8. Hangsáv tempóváltás
 - 1.9. Alap tipográfiai beállítások
 - 1.10. Pedagógusok számára webes felület a gyerek statisztikák kiolvasására

2. **Ütem 2 - 2019 január:**
 - 2.1. Szótagolás ki-bekapcsolása
 - 2.2. Az interaktív elemek megjelenésének és manipulálásának koordinálása a szöveg hallgatással-olvasással
 - 2.3. Tipográfiai beállítások kibővítése
 - 2.4. Felolvasás követésének vizuális módjának kibővítése
 - 2.5. Pedagógusok számára webes felület kibővítése
 - 2.5.1. Házi feladat kijelölése gyerekenként és számonkérés (pl. szóbeli összefoglalók vagy hangos olvasás meghallgatása, kérdéssor eredményeinek áttekintése, ...), kiértékelés
 - 2.5.2. Könyvek kezelése és osztályokba sorolása a tanterv szerint.
 - 2.5.3. Könyvek testreszabása gyermek számára. (szótagolás, megfelelő tipográfia, felolvasási sebesség,... beállítása a tanár által)
 - 2.6. Megfelelő nehézségű mese javaslása gyerekeknek
 - 2.7. Mese olvasására szánt idő beállítása gyerekenként
 - 2.8. Egyedi olvasólista összeállítása adott gyerek számára. A gyerek érdeklődésének megfelelő mesék ajánlása (pl: állatos mesék, nép-mesék, versek ...) , így növelhető az olvasási kedv és az olvasási készség is

3. **Ütem 3 - 2019 szeptember**
 - 3.1. Tapasztalatok összegyűjtése
 - 3.2. Vélemények alapján funkciók és használhatóság finomítása
 - 3.3. Vélemények alapján új funkciók kijelölése és bevezetése