



Zolczer Péter

Audiovizuális humor a nyelvoktatásban (projektmódszer)

Talán túlzást azt állítani, hogy a kellőképpen motivált diák képes túlteljesíteni a tanár elvárásait, de a gyakorlat mégis azt tükrözi, hogy a motiváció gyakran csodákra képes. Más kérdés, hogy mivel lehet ezt a motivációt hosszú távon fenntartani. A pedagógiai módszertannal foglalkozó szakkönyvekben többféle választ is találhatunk erre a kérdésre, de mielőtt nekiállnánk ezek szerint óraterveket készíteni, érdemes megfontolni, hogy hiába próbálunk bármilyen utasítást is követni, a diákokat hosszú távon csak úgy tudjuk motiválni, ha megfelelően változatos tanórákat tartunk nekik. Rengeteg érdekes óratervet és feladatot találhatunk a legkülönbözőbb forrásokban, melyeket először biztosan értékelni fognak a diákjaink. Talán másodszer is. De ha harmadszor is bevisszük nekik, ne lepődjünk meg, ha unalmasnak fogják tartani. A legnagyobb változatosság talán úgy érhető el, hogy a lehetőségeinkhez mérten változtatjuk a módszereket, technikákat, feladatokot és játékokat. A projektmódszernek közismertek az előnyei (aktív szerep a tanulók részéről, gyakorlati tudás, kreativitás, problémamegoldó készség fejlesztése, stb.), ugyanakkor mégis viszonylag ritkán alkalmazzák, mivel alapvetően időigényes módszerről van szó.

A nyelvi tanórák esetében a motiváció utáni egyik legfontosabb tényező az, hogy megfelelő mennyiségű és hiteles nyelvi mintát szolgáltatassunk a diákok számára. Erre a célra általában újságcikkeket és hangfelvételeket használunk, melyek bár hiteles nyelvi

mintának számítanak, gyakran túl elavultak ahhoz, hogy fenntartsák az érdeklődést, hogy motiválják a diákokat. Itt lép képbe az audiovizuális média, mely egyben tud szöveggént (dialógusok átírata és/vagy feliratok) és hangfelvételi formában is működni, valamint könnyen beszerezhetőek belőle naprakész változatok is. A diákok életkorát és nyelvi szintjüket figyelembe véve érdemes valamilyen szituációs komédiát (szitkom) választani, mivel ezek különösen nagy népszerűségnek örvendenek (akár rövid felmérést is végezhetünk az osztályban arról, hogy melyik sorozattal szeretnének foglalkozni a projektben). A szitkomok dialógusaiban rendkívül gyakran jelenik meg a humor, mely további motivációs erővel bír a diákok számára, ezért (is) érdemes a projektet eköré építeni.

A projektmódszer fontos kezdeti lépése a tervezés, melybe mindenképpen be kell vonni a diákokat is. Esetünkben a konkrét feladat meghatározása csupán részben marad a diákokra, viszont a megoldási módszerük kialakítását teljesen rájuk bízhatjuk (amennyiben viszont segítségre van szükségük, rá kell őket vezetnünk egy helyes megoldási módszerre). Mivel audiovizuális médiáról van szó, többféle feladat közül válogathatunk: szövegértés, szerepjáték, alternatív befejezés, „mi lett volna ha” játék, szinkron és/vagy felirat készítése. Attól függően, hogy mennyi időt szánunk a projektre, a feladatok közül akár többet is összekapcsolhatunk egy projektté. A feladatok típusai alapján könnyen

eldönthetjük, hogy melyik feladattal kell majd a csoportoknak a tanóra/tanórák alatt foglalkozniuk, illetve melyiket kell majd házi feladatként kezelniük. Mivel a projekt fő témája a humor, a feladatok többségét érdemes úgy összeállítani, hogy az adott szitkom leghumorosabb jelenetei kerüljenek középpontba. A fentebb említett feladattípusok közül a legidőigényesebb a szinkron és/vagy felirat készítése, viszont ez a feladat a szerepjátékkal párosítva könnyen felkeltheti a diákok érdeklődését. A feladat leírása lehet pl. a következő: *Készítsetek amatőr szinkront XY jelenethez, majd a jelenet néma vetítése közben olvassátok fel a szöveget.* Fontos megemlíteni a diákoknak, hogy a csoportokon belül osszák el a szöveget egymás között úgy, hogy a jelenet minden szereplőjére jusson egy diák. Ennek a feladatnak többféle alternatíváját is alkalmazhatjuk, hiszen a szinkront kérhetjük a diákoktól anyanyelven (ez esetben a fordításon van a hangsúly), de amennyiben a jelenetet még egyszer sem vetítettük le számukra hanggal, úgy kérhetjük a szinkront angol nyelven is (itt pedig nagyobb szerepet kap a kreativitás, mivel a diákoknak kizárólag a képi elemek alapján kell szöveget létrehozniuk).

Az audiovizuális média és a projektmódszer összekapcsolása mellett, hogy hiteles nyelvi mintát szolgáltat és motiválja a diákokat, rendkívül változatos feladatok létrehozását is biztosítja, ezért nyelvtanárként érdemes kipróbálnunk ezt a párosítást.