

ZOLCZER PÉTER

KÉPREGÉNYEK A NYELVOKTATÁSBAN



Valószínűsítem, hogy a motivációról szóló bekezdés egy nyelvoktatással kapcsolatos cikk elején körülbelül annyira keltheti fel az érdeklődést az olvasóban, mint a „Mit együnk és mit ne együnk, ha egészségesek akarunk lenni?” kérdésre adott válaszok egy táplálkozással kapcsolatos írás bevezetőjében. Mégis megkockázatom, hogy a motivációval kezdem, főként mivel ez támasztja alá mondanivalómat – a képregények alkalmazásának előnyeit a nyelvoktatásban.

A motivációról, mivel ez a tanulni akarás és a tanulás hatékonyságának egyik elsődleges tényezője (és kritériuma), már rengeteget írtak, minket most mindössze két jellemzője érint. Az első az, hogy a tanulók általában érdekesebbnek találják az aktuális, mindennapi életből vett példákat és témákat, mint a mesterségesen, kizárólag az elmélet megvilágítására létrehozottakat. Az, hogy általában véve miért érdekesebb valami, amivel közvetlen kapcsolatban vagyunk például a populáris kultúrán keresztül, mint az, amivel térben és/vagy időben is „mindössze” indirektíven érintkezhetünk, nem igényel különösebb magyarázatot. Fontos viszont, hogy ha valami érdekes egy tanuló számára, az természetes módon motiválabb is. Jegyezzük ezt meg, később még visszatérünk rá. A másik általános jellemzője a motivációnak, pontosabban annak, hogy mi az, ami motiváló lehet, a (fel)használt tanítási eszközök milyenségét illeti, egészen konkrétan azok vizuális hatását. A képi dimenzió meghatározó szerepe a figyelem felkeltésében és megtartásában szintén köztudott. Nem hiába vannak teli gyermekkönyveink színes

képekkel, illetve okkal készülnek illusztrációkkal és ábrákkal gazdagított kiadások a legkülönbözőbb műfajú és típusú publikációkból. Nem utolsó sorban a vizuális csatornán érkező ingerek sokasága szintén fontos tényezője annak a tendenciának, amely szerint manapság egy átlagos ember több filmet néz, mint ahány könyvet olvas, de talán úgy is fogalmazhatnánk, hogy az olvasásnál szívesebben néz filmet.

A képregények mindkét fentebb említett jellemzővel rendelkeznek. A legismertebb képregény-univerzumok (Marvel és a DC Comics) rendkívüli mértékben hatják át a kultúrát. Nehéz úgy átfutni egy moziműsort, hogy ne találkozzunk legalább egy olyan filmcímmel, amely képregény-adaptáció. Egy nagyobb szupermarketen sem tudunk úgy végigmenni, hogy itt-ott fel ne bukkanjanak különböző képregényhősök, mindenféle figurák formájában és termékek csomagolásain. A lényeg, hogy szinte konstans módon aktuális témáról van szó. A képregények a vizualitással kapcsolatos kritériumot is teljesítik, hiszen eredeti formájukban olyan magazinformatumú nyomtatványokról van szó, amelyek színes, képpaneles formával rendelkeznek, és szövegbuborékok segítségével mesélik el az épp aktuális szám történetét. Jogosan merül fel a kérdés, hogy vajon alkalmazhatók-e a képregények a nyelvoktatásban motiváló tényezőként.

A válasz valószínűleg nem meglepő: nemcsak, hogy motivációs eszközként alkalmazhatók, de kimondottan hatékony lehet, ha időnként képregényeket használunk különböző nyelvtani szerkezetek demonstrálására és gyako-

roltatására, akár a mechanikusabb behelyettesítős feladatokról, akár kreatív mondatformálásról van szó. Ahogy azt fentebb említettem, a képregényekben a narratívát szövegbuborékokban olvashatjuk. Ezek mérete bár változó, mivel a hangsúly mindig a grafikai elemeken van, az esetek többségében csak 1-2 mondatot tartalmaznak. A rövid, tömör megfogalmazás sokszor instant módon (mindenféle módosítás nélkül) alkalmazhatóvá teszi a szöveget a nyelvórán. Mivel a (populáris) képregények alapvetően az amerikai kultúrából ismertek, az angol szakos kollégák némi előnyt élveznek, ugyanis angol nyelvű képregények szinte korlátlan mennyiségben szerezhető be az internetről. Rengeteg képregénynek elérhető a magyar fordítása is, mely így fokozottan növeli a különböző nyelvi szintek esetében való felhasználást, illetve ezek a képregények elérhetőek a legtöbb világnyelven is, tehát szinte bármilyen nyelvórán alkalmazhatók.

A képregények segítségével a már említett behelyettesítős, illetve kreatív mondatalkotós feladatokon kívül egyszerűen tudunk csoportmunkán vagy épp drámajátékokon alapuló feladatokat készíteni. Előbbire példa egy adott jelenet szövegbuborékainak kitöltése két különböző változatban úgy, hogy mindkét alternatíva összeegyeztethető legyen a képpanellel. Utóbbi technikára pedig élvezetes feladat egy adott jelenet élőszereplős reprodukálása, amely „bónuszként” a beszéd-készségen kívül a tanulók non-verbális készségeit is fejleszti. A képregények nyelvórán való alkalmazása oktatási segédanyagként motiváló és hatékony lehet – próbáljuk ki, megéri!