

Kubinger-Pillmann Judit

A digitális történetmesélés módszerének alkalmazási lehetőségei az óvodai mindennapokban

Bevezetés

A 21. század óvodájában számos olyan módszertani megoldás helyet kap, amelyet korábban még teljesen idegennek érezhettünk a nevelés ezen színterétől. Ezen módszertani lehetőségek egyike a digitális történetmesélés (Digital Storytelling = DST) is. Írásomban nemcsak a digitális történetmesélés rövid fogalmi összefoglalóját adom, hanem kísérletet teszek arra, hogy a műfaj alkotási folyamatának egyes állomásait azonosítom azon nevelési feladatokkal, amelyek az Óvodai nevelés országos alapprogramjában megtalálhatóak. Ezen túlmenően olyan ötleteket, megoldási javaslatokat vázlok fel, amelyek a digitális történetmesélés óvodai alkalmazásának értékességét igazolják.

A digitális történetmesélés rövid fogalmi áttekintése

A digitális történetmesélés műfajának kezdetei a 90-es évekre datálható, amikor Joe Lambert és kollégái egy közösségi alkotóműhelyt hoztak létre San Franciscóban. 1998-ban Berkleybe költöztek és elindították a Center for Digital Storytelling központot, amely 2015-től Story Centerként működött (Lanszki, 2016). A kezdeti digitális történetmesélés hangsúlyt fektetett arra, hogy a szövegalkotás, a mesélés legyen a fontos, a digitális technika pedig kiegészítő, egyfajta többletet adó. Ez a kezdeti megközelítés napjaink digitális történetmesélési fogalmában is elsődleges, hiszen a fejlesztendő kompetenciaterületek közül az anyanyelvi kompetenciaterület egyes részterületeinek formálása kiemelendő, és ehhez adódik még hozzá a digitális kompetencia alakítása. A módszer értékességét bizonyította, hogy a Center for Digital Storytelling megalakulása után több egyetem is bevezette a digitális történetmesélés módszerét egy-egy kurzusába.

A Center for Digital Storytelling definíciója alapján a digitális történetmesélés az oktatásban 2-10 perces, egyes szám első személyben megszólaló személyes történet, történelmi esemény, egyéb történés. Az időbeliség elengedhetetlen ezen műfaj esetén. A digitális történet többféle médiával támogatott lehet.¹

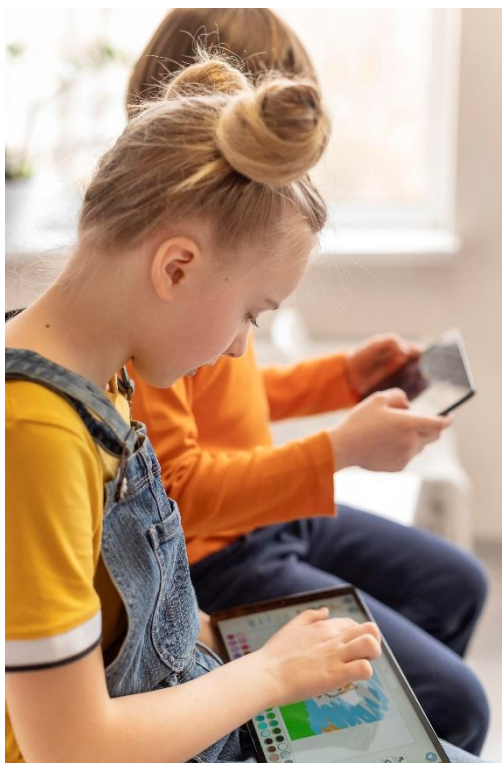
Akkor, amikor az óvodás gyermekek vonatkozásában keressük a digitális történetmesélés módszerének létjogosultságát, a számos kompetenciaterület együttes fejlesztésének lehetőségére érdemes a hangsúlyt fektetni, hiszen ez az óvodában is mindennapi feladat. Ehhez elengedhetetlen, hogy a DST alkotási folyamatát is megfelelő fogalmi keretek között láthassuk.

A digitális történetmesélés alkotási folyamatát Meadows (2003) szakaszolása szerint érdemes követni az óvodáskorú gyermekek fejlesztésének vetületében. Az alkotás rendszere az előkészület, az alkotás és bemutatás három fázisát jelenti. Magától értetődő, hogy az óvodásokkal való közös munka során létrejövő digitális történetek esetében nemcsak facilitátor

¹ What is Digital Storytelling? = <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=29> (Letöltés dátuma: 2025. február 20.)

szerep jut az alkotást irányító óvodapedagógusnak, hanem annál jelentősebb, koordináló feladat, de ez nem von el a megszülető digitális történetek értékéből, egyediségéből.

A kiinduló fogalmi kereteket (Joe Lambert) tekintve, az óvodai kontextus értelmezésekor is azt látjuk, hogy a cél az, hogy nem szakmabeliek képesek legyenek élettörténetük kreatív, egyéni, mozgóképes megjelenítésére, az életük egy-egy történésének bemutatására. Az alkotó az óvoda vonatkozásában lehet akár az óvodás gyermek vagy az óvodapedagógus egyaránt, hiszen ahogy MacDonlad (1998) részletezi egy tanulmányában, a történetmesélést már évezredek óta használjuk kulcsfontosságú elvek, tevékenységek magyarázatára, tanítására. Bouchrika (2025) kitér arra is, hogy a digitális történetek nemcsak szöveget, képeket, videókat és hangokat tartalmazhatnak, hanem interaktív elemeket is, például térképeket és közösségi médiaelemeket. Ennek tükrében rögzíthetjük, hogy az óvodás korosztályhoz is jobban közelíthető ezáltal a történetmesélés műfaja.



Forrás: freepik.com

Digitális történetmesélés az óvodában?

Úgy tűnhet, hogy az előzőekben tényként kezeltük, hogy a digitális történetmesélés módszere már az óvodai nevelő munkában is helyet kaphat. Azonban teljesen érthető az is, ha az elemző, értelmező attitűddel rendelkező óvodapedagógus először kérdéseket tesz fel, majd utána dönt arról, hogy egy új módszert kipróbál-e, alkalmaz-e. A digitális történetmesélés esetén dilemmaként vetődhet fel, hogy egyáltalán szabad-e a mesélés ősi rítusába digitális elemeket szőni. Az óvodás korosztály esetében szabad-e a meséléshez digitális technikai eszközöket alkalmazni? Óvodások esetében lehet-e hatékony ez a módszer? Milyen témákat tudunk feldolgozni ezen módszer segítségével az óvodában?

A felmerülő kérdések vonatkozásában a digitális történetmesélés technikájának létjogosultsága számos módon bizonyítható. Egyrészt a DST módszere korosztálytól függetlenül alkalmazható, másrészt a digitális világhoz, a digitális technikához való kötődése révén erőteljesen motiváló hatású, továbbá a többféle kompetenciaterületre ható fejlesztése miatt hatékony. Nem utolsósorban a minimális technikai követelményei miatt akár óvodai, akár otthoni közegben is megvalósítható.

Valójában a digitális történetmesélés alkalmazása során két olyan folyamatot is összekötünk, amely ma már az óvodai nevelésben is elengedhetetlen. Egyfelől fejlesztjük a kreativitást, másfelől formáljuk, alakítjuk a tudatos médiahasználatot. A kreativitás fejlesztése szinte előírás, hiszen az Óvodai nevelés országos alapprogramja (ÓNOAP) is rögzíti, hogy a tudatos médiahasználatra nevelés alapvető feladat, hiszen ma már egyre több az olyan óvodáskorú gyermek, akinek már komoly kapcsolódása van a digitális világgal.

A digitális történetmesélés módszerének alkalmazása során számos olyan ösztönző feladatot, helyzetet teremthetünk az óvodás gyermekek részére, amelyben a kreativitásuk alakul, formálódik, fejlődik. Az Óvodai nevelés országos alapprogramja alapján a tanulás lehetséges formái az óvodában a következők: „...az utánzások minta- és modellkövetéses magatartás- és viselkedéstanulás, szokások alakítása, a spontán játékos tapasztalatszerzés, a játékos, cselekvéses tanulás, a gyermeki kérdésekre, válaszokra épülő ismeretszerzés, az óvodapedagógus által irányított megfigyelés, tapasztalatszerzés, felfedezés, a gyakorlati problémamegoldás...” (ÓNOAP). Valójában az óvodások tanulási folyamata a játékon keresztül valósul meg, amelynek során a képzelőerejük erősödik. Ezekben a folyamatokban a DST folyamatos segítséget adhat és támogathatja a játéktevékenységet.

Mindezt erősítheti tovább a tudatos médiahasználatra nevelés lehetősége is. A digitális történetmesélés ezen a területen is kiváló fejlesztési utakat adhat. Joggal merülhetne fel bennünk a kérdés, hogy az óvodások esetében miért is van szükség a digitalizációval való kapcsolódásra. A kérdésre több kutatási eredmény is válaszul szolgál: a Nemzeti Média- és Hírközlési Hivatal 2023-as felmérése alapján minden 4. óvodás korú gyermek 22 óra után még a televízió előtt ül. Az óvodáskori tapasztalatszerzés egyik fő forrásává a technológiában gazdag környezet (Arnott, 2017), a kisgyermekek körében elsősorban az érintőképernyős eszközök (pl. tablet és okostelefon) a jellemzőek (NMHH, 2018; Pintér, 2016), óvodáskorúak közel egyharmadának (31,7%) van saját infokommunikációs eszköze (Hódi, Tóth, B. Németh, Fáyné, 2019). Be kell látnunk, hogy a családi környezet is egyre inkább technologizált, amelynek következtében egyre nagyobb számban és egyre fiatalabb gyerekek kerülnek kapcsolatba különböző digitális eszközökkel (Hódi, Tóth, B. Németh, Fáyné, 2021).

Összevetve a témában megjelenő kutatási eredményeket és látva az Óvodai nevelés országos alapprogramját mint szabályozó dokumentumot, egyértelműen kijelenthetjük, hogy a digitális történetmesélés módszere megfelel azon feltételeknek, amelyeket az óvodai nevelés során használt hatékony módszerek/technikák esetében elvárhatunk.

A digitális történetmesélés alkalmazásának formái az óvodai munkában

A digitális történetmesélés módszerének alkalmazása az óvoda világában többféle szempont szerint szerveződhet. Amennyiben az alkotó személyét tekintjük, akkor lehet az óvodapedagógus, de lehet az óvodás gyermek is. Abban az esetben, amikor az óvodás gyermek vagy gyermekcsoport az alkotó, akkor az óvodapedagógus facilitátor szerepben lesz jelen a folyamatban. A DST alkalmazása annak alapján is rendszerezhető, hogy saját életeseményt vagy egyfajta tudástartalmat (köszönések, évszakok, stb...) közvetítünk ezen módszer segítségével.

Amennyiben tematika alapján rendszerezzük az óvodai mindennapokban alkalmazható digitális történeteket, akkor beszélhetünk egyéni élettörténetek megjelenítéséről, felszínre hozásáról vagy nevelési témák feldolgozásáról. Előbbi esetben a gyermekek megismerése, a közösségépítés, a személyiségformálás, a traumafeldolgozás szempontjából lehet hasznos a DST műfaja. A nevelési témák megjelenítésekor a nevelési tartalom speciális, interaktív, kreatív feldolgozása a cél.



Forrás: freepik.com

Legyen szó bármilyen jellegű digitális történetről, a módszer óvodai alkalmazási formáit Meadows (2003) DST szakaszolása alapján érdemes követni, azaz az előkészület, az alkotás és a bemutatás fázisai mentén. A folyamatot röviden áttekintve, ha van egy számunkra értékes, fontos történet, akkor azt elmeséljük saját szavainkkal, majd megosztjuk a tágabb érdeklődő közönséggel.

Az óvodai mindennapok világát szem előtt tartva, látnunk kell, hogy a digitális történetmesélés létrehozásának mindegyik állomása számos olyan fejlesztési lehetőséget rejt, amellyel az óvodás korosztály is támogatható, segíthető. Ez a folyamat azért különleges az óvodások tekintetében, mert az analóg és a digitális világ közül az analóg kapja még a nagyobb hangsúlyt,

míg a digitális technikai elemeket az óvodapedagógus emeli be, azaz a tudatos eszközhasználatot már ekkor tudja formálni, erősíteni.

A digitális történetmesélés előkészületi fázisa Meadows (2003) szerint a következő pontokban foglalható össze:

1. Az egymásra hangolódás érdekében különböző ismerkedési, történetmesélési feladatokat oldanak meg, vagy játékokat játszanak.
2. A barátságosabb, bizalmasabb viszony kialakulását követően a csoport tagjai a témához kapcsolódó egyéni történeteiket mondják el.
3. Ezután tanulmányoznak néhány digitális történetet és megismerik a módszer lépéseit.
4. Végül a kutakodás fázisa következik, amikor a gyerekek a témához kapcsolódó történetükhöz keresnek minél több képi, vagy audio anyagot, plusz információt.

Mindezt összhangban tekintve az óvodai hétköznappal, rögzíthetjük, hogy az egymásra hangolódás énekek, mondókák, beszélgetés segítségével könnyen megvalósulhat. A témával kapcsolatos emlékek, események, érzések felidézése, összegyűjtése már nemcsak beszélgetéssel, hanem könyvtári kutakodással történhet. Az óvodások esetében ehhez a felidézési, gyűjtési folyamathoz még semmiképpen nem az internetet javasoljuk. A könyvtár felkeresésével azonban komoly tudásbővítés, szemléletformálás valósulhat meg ennél a korosztálynál is. Ebben az előkészületi fázisban a választott témával összefüggésben képek, hangok gyűjtése is hasznos lehet, ahogy a rajzos, animációs megoldások is hozzájárulhatnak a történet illusztratív hátterének összeállításához.

Óvodáskorban egyre nagyobb különbségek vannak abban, hogy melyik kisgyermeknek milyen a szókinccse, a kifejezőkészsége, de a digitális történetmesélés segíthet abban is, hogy a szövegalkotási képességük formálódjon. „*A szókinccsfejlesztés a mesehallgatás és a célzott fejlesztés vagy játékok mellett akár a mindennapi tevékenységek közé is beépíthető. A mesekönyvek közös lapozgatása, a mondókázás, a fogalmak megmagyarázása, közös tevékenységek (például séta, sütés, barkácsolás) alkalmával, a kisebbeknek szóló társasjátékok mind fejlesztő hatásúak a gyermek szókinccsére (Tick Tack Bumm junior, Brainbox).*” (Horváth, 2022, 73.) A DST előkészületi fázisa azért is nagyon izgalmas, mert kiderülhet, hogy egy gyermekcsoport egy adott téma köré milyen saját élményeket, életeseményeket, tud felidézni. Ezekből a felidézett történetekből gazdag háttérinformáció-bázist tud gyűjteni egy pedagógus, amely a későbbiekben magyarázatot adhat egy adott kisgyermek cselekedeteinek értelmezéséhez.

Az alkotási fázisában, szintén Meadowsra (2003) alapozva, a következő lépések sorolhatók fel:

1. Központi feladat a szöveg megírása, majd a csoportban történő megvitatása.
2. Később a résztvevők megkezdik a filmjük megszerkesztését, a facilitátor segítségével.
3. Diktafon, vagy okostelefon segítségével felmondják a szövegüket, majd egy vágóprogram segítségével képeket és zenéket társítanak hozzá.

Óvodás gyermekek esetében a digitális történetmesélés ezen fázisa csak úgy valósítható meg, hogy a szöveget a pedagógus rögzíti, de a gyermekek találják ki. Az óvodapedagógus közreműködése szükséges akkor is, amikor diktafon, vagy okostelefon segítségével elmondják a szöveget a gyerekek. A képek, illetve a zenék szöveghez társításához szükség van egy szerkesztőprogramra, applikációra. Fontos megjegyeznünk, hogy a kisgyermekek tekintetében ezek a technikai tevékenységek még korainak mondhatók, így a pedagógusnak kell kiegészítenie a gyerekek munkáját, esetleg kitalálnia más módszereket. Láthatjuk, hogy nagymértékben szükség van a pedagógus támogató, motiváló jelenlétére. A digitális

történetmesélés ezen fázisa igen értékes és izgalmas, hiszen itt jönnek létre a történetek. Ez az alkotási folyamat a kisgyermek(ek) és a pedagógus közös munkája, hiszen hangsúlyozzuk, hogy célszerű a technikai/szerkesztési tevékenységeket az óvodapedagógusra bízni. A kisgyermekeket csak azon feladatok, részfeladatok esetén engedjük számítógép közelbe, ahol annak fejlesztő hatása lehet (például a szöveg felvétele, hangok felvétele, a szöveg képekhez társítása). A közös alkotómunka értékes lehet az óvodapedagógusnak, hiszen a tevékenységek során jobban megismeri a gyermekeket, így egymás gondolkodásmódját is könnyebben megértik, ami a digitális történetmesélés feladatán kívül is hasznos lehet a mindennapi nevelési folyamatokban.

A digitális történetmesélés harmadik fázisa a bemutatás. Meadows (2003) szerint ebben a fázisban a következő tevékenységeket kell elvégezni:

1. A digitális történetek elkészültek, így a vetítés következik.
2. Bemutatják egymásnak az elkészült történeteket.
3. Megbeszélik az alkotási folyamatot és véleményezik egymás történeteit.
4. Amennyiben van rá igény, akkor az internetre is kikerülhetnek a történetek.

Az óvodás gyermekek esetében elképzelhető, hogy egyetlen történet készült közösen, esetleg több kisebb, önálló alkotás a pedagógus mentorálásával. Ez a fázis hozzájárul ahhoz, hogy a kisgyermekek élményei gazdagodjanak, kritikai érzékük, véleményformáló képességük alakuljon. Az elkészült történetek internetes megosztásától tartózkodnék, hiszen az óvodás gyermekek esetében ez számos veszéllyel járhat.

Joggal hihetnénk, hogy ez a fázis a digitális történet megalkotásának legkönnyebb szakasza, hiszen csak meg kell hallgatni egymás történeteit. Láthatjuk azonban, hogy ez a szakasz számos olyan kompetenciaterület együttes jelenlétét igényli, amely a módszer komplexitását bizonyítja. Ennél az alkotási fázisnál az óvodások is megtanulnak véleményt formálni, ha szükséges jószándékú kritikával illetni egy-egy alkotást.

A történetek létrehozásának előkészületi folyamatai, a digitális történetek alkotási folyamata, a történetek mesélési, bemutatási fázisa az óvodásokkal foglalkozó pedagógusoknak is fontos fejlesztési lehetőséget, tanulási folyamatot jelenthet. *„A modern technikai eszközök csak látszólag varázseszközök, meghagyják a felhasználók felelősségét, kompetenciáit a gondolkodásban, a választásban és a döntésben. A nevelés, a szülők, a pedagógusok feladata a gyerekek életkori jellemzőinek megfelelően megtanítani használni a korszerű technikai eszközöket”* (Zóka, 2019). A DST módszere jó példát adhat ahhoz, hogy miként lehet már óvodáskorban megmutatni a digitális világ értékes, hasznos, fejlesztő hatású vetületeit, de mindezt olyan keretek között, amely nem vezet függőséghez, hanem arra tanít, hogy miként lehet a digitális technikát kreatív, hasznos feladatokhoz felhasználni. *„Az applikációk új lehetőségeket adnak a pedagógusok kezébe: segítségükkel könnyebben felkelthetjük és leköthetjük a gyermekek figyelmét. Alkalmazásukkal a pedagógusok újabb módszerekkel bővíthetik az eszköztárukat, mely során az egyén képességeihez és készségeihez igazodó differenciált oktatás, fejlesztés kerül még inkább előtérbe”* (Szabóné, 2019).



Forrás: freepik.com

Konkrét ötletek, javaslatok a digitális történetmesélés műfajának óvodai alkalmazására

A digitális történetmesélés módszerének alkalmazási lehetőségeit érdemes úgy vizsgálni, hogy minden esetben kapcsolódást keresünk az Óvodai nevelés országos alapprogramjával, hiszen így tudjuk igazolni azt, hogy a DST-nek helye van az óvodai módszertárban.

Az alkalmazási lehetőségek tekintetében érdemes alapul venni Lambert (2013) tematizálását, aki személyes történetek, életesemények, helyek és szakmai történetek mentén rendszerezi a digitális történeteket.

Ezen témák közül az óvodai nevelésben érdemes előtérbe helyezni a saját életesemények, emlékek felidézése során létrejövő digitális történeteket, valamint a különböző óvodai, nevelési témák digitális történet formájában történő feldolgozását. Fontos, hogy ezekben a digitális történetekben a kreativitás mellett a humor is helyet kaphat, hiszen ez is kapcsolódást jelenthet a kisgyermekek irányába. A következő táblázat néhány olyan ötletet, javaslatot vonultat fel a teljesség igénye nélkül, ahol a DST módszere hatékonynak bizonyulhat²:

Témaötlet, témajavaslatjavaslat	Megfelelés az Óvodai nevelés országos alapprogramjának³
--	---

² A Pannon Egyetem Humántudományi Karának Neveléstudományi Intézetében tanuló óvodapedagógus alapszakos hallgatók már választhatják a Digitális kompetenciafejlesztés az óvodában című 32 kreditű specializációt. Ennek keretében már elsajátíthatják a digitális történetmesélés óvodai alkalmazásának módszertani megoldásait.

³<https://net.jogtar.hu/getpdf?docid=a1200363.kor&targetdate=&printTitle=363/2012.+%28XII.+17.%29+Korm.+rendelet> (Letöltés dátuma: 2025. február 22.)

1. Személyes életesemény • Hogyan vigyázok az egészségemre? • Hogyan vigyázunk a családukban az egészségünkre? • Olyan családi esemény, ami az egészségmegőrzéshez kapcsolódik (például <i>Így fáztam meg télen</i>, vagy <i>Anyukám forró teája</i> című történet). 2. Nevelési tartalom • Digitális történet a téli sapka nézőpontjából E/1. személyben. (miért kell sapkát hordani télen, milyen fajta sapkák vannak stb.).	Az egészséges életmód alakítása.
1. Személyes életesemény • Milyen napirend szerint élünk otthon? • Mit érzek, amikor születésnapom van? • Olyan családi esemény, ami kapcsolódik egy nemzeti ünnephez (például: <i>Ünnepelő ruha viselése a családban</i>, vagy <i>Kenyér augusztus 20-án</i>, vagy <i>Nemzeti lobogó készítése papírból</i>). 2. Nevelési tartalom • Digitális történet az óvoda udvarán tavasszal nyíló hóvirág nézőpontjából E/1. személyben.	Az érzelmi, az erkölcsi és az értékorientált közösségi nevelés.
1. Személyes életesemény • Hogyan köszönünk családon belül? • Hogyan köszönünk az idősebb embereknek? • Címötletek digitális történetekhez: <i>Amikor nagymamám köszönni tanított</i>, vagy <i>Amikor a Szüleim beszélni tanítottak</i>. 2. Nevelési tartalom • Digitális történet E/1. személyben a ceruza nézőpontjából, amivel az óvoda gyerekei rajzolnak, vagy az óvodai csap nézőpontjából, ahol a gyerekek kezet mosnak.	Az anyanyelvi, értelmi fejlesztés és nevelés megvalósítása.

1. táblázat: Ötletek a digitális történetmesélés módszerének óvodai alkalmazására
Forrás: A szerző saját szerkesztése

A táblázatban felsorolt feladatok mindegyike párhuzamba állítható az Óvodai nevelés országos alapprogramjában megjelenő egy-egy fejlesztendő területtel. A létrehozható digitális történetek egyes szám első személyben íródnak, rövid, tömör összeállítások. Fontos látnunk azt is, hogy az óvodás korosztály esetében a DST műfaja még játékosabb, könnyedebb formát mutat, mint a felnőtt korosztály tekintetében. Különbség mutatkozik abban is, hogy a kisgyermekes esetén a személyes életesemények digitális történetei is inkább a felidézés, az emlékezés célját

szolgálják, ritkább esetben a terápiás célt. A példák alapján is látható, hogy számos kreatív téma, feladat kitalálható és társítható ehhez a műfajhoz.

Már a felsorolt feladatok tükrében is megállapítható, hogy legyen szó akár személyes életesemény, akár nevelési tartalom vonatkozásában megjelenő digitális történetről, az óvodai viszonyok között is számos kompetenciaterületre kiterjedő fejlesztés érhető el. Elsősorban az óvodások szóbeli szövegalkotóképessége, a kritikai gondolkodása, a térben-időben való tájékozódása, a szociális-érzelmi képessége területén stimulálhatunk formálódást. Természetesen a digitális kompetenciafejlesztés is megvalósul, de nem öncélúan, hanem a többi területhez csatlakozva, azokat kiegészítve.

A digitális történetmesélés megtalálni – megalkotni – bemutatni hármas egységének mentén juthatunk el a kompetenciafejlesztés teljes vertikumához. Valójában az óvodás gyermekek szinte észrevétlenül, a játékos tevékenységbe integrálva sajátíthatják el ennek a módszernek az elemeit.

Miért hasznos a DST az óvodában az óvodapedagógus és az óvodás gyermek szemszögéből?

A digitális történetmesélés műfajának hatékonyságát érdemes az óvodapedagógus és az óvodás gyermek szemszögéből is vizsgálni, hiszen a módszer a nevelés mindkét szereplője számára értékes lehet.

Az óvodapedagógus a gyermekek számos kompetenciaterületének együttes fejlesztését valósíthatja meg: anyanyelvi kommunikáció, idegen nyelvi kommunikáció⁴, matematikai kompetencia, kulturális kompetencia, digitális kompetencia, személyközi és állampolgári kompetenciák. A kompetenciafejlesztésen túl kiváló szemléltető eszköz lehet az óvodapedagógus számára abban az esetben, ha előre készít egy-egy témához kapcsolódó digitális történetet. Komoly motivációs eszköz lehet a kezében, hiszen az óvodás korú gyermekek jelentős része kapcsolatban van már a digitális világgal. Valójában egy komplex módszer lehet az óvodapedagógus kezében a mindennapi nevelési feladatokhoz.

Az óvodás gyermekek szempontjából szintén fontos, hogy számos kompetenciaterületen fejlődhetnek, formálódhatnak. Ezek a területek megegyeznek az óvodapedagógusnál felsorolt területekkel. A digitális történetek készítése igényli a digitális technika használatát. Ez mindenképpen motivációt jelenthet a nevelési témák értelmezése, tanulása során. A motiváció abban is megmutatkozhat, hogy a DST műfaját használva a gyermekeknek lehetősége nyílik az önkifejezésre, a témákkal kapcsolatos kreatív véleményformálásra. Ebben a folyamatban a digitális világhoz való kapcsolódásuk formáit, minőségét is jobban megismerhetjük (Mertala, 2016). A digitális történetmesélés módszerének alkalmazása során az óvodások többféle munkamódszert megismerhetnek, ami különösen értékes lehet az iskolába készülő gyermekek esetében. Fontos rögzíteni azt is, hogy a módszer segítségével jelentősen formálódhat az óvodások érzelmi intelligenciája, az empátiája is.

Összegzés

Összegezve rögzíthetjük, hogy számos kutatási eredmény utal arra, hogy már az óvodás korú gyermekek is gyakran találkoznak a digitális világgal, az online felületekkel. Valójában

⁴ Ez elsősorban azon óvodákban valósítható meg, ahol idegen nyelvi tanulás is zajlik.

eszközszinten és témaszinten is egyre inkább megjelenik már a tudatos médiahasználatra nevelés az óvodai mindennapokban. Ebben a feladatban jelentős támogatást nyújthat a digitális történetmesélés módszere, amely kellően komplex és kreatívan alkalmazható az óvodás korosztály esetében is. A DST kiváló óvodai felhasználását támasztja alá az a tény is, hogy ez a módszer az analóg világból indul ki, a mesélésen, a szövegalkotáson alapszik, és csak kiegészítő segítségként támaszkodik a digitális technikára. Ez a fajta analóg-digitális kettőség értékes támogatás abban a folyamatban, amelyben a tudatos médiahasználatra nevelés egyik legfontosabb pontja a megfelelő arányok kialakítása, és a céltalan eszközhasználat háttérbe szorítása.

A tanulmány bírálati folyamaton ment keresztül.

Felhasznált irodalom

Arnott, L. (Ed.) (2017): *Digital technologies and learning in the early years*. London, SAGE Publications.

Bouchrika, Imed, Phd (2025): *Digital Storytelling: Benefits, Examples, Tools & Tips for 2025*. URL: <https://research.com/education/digital-storytelling> (Letöltés ideje: 2025. február 24.)

Digitális történetmesélési kézikönyv fiataloknak. Digitális történetmesélés a fiatalok mentális egészségéért 2021-1-HU01-KA220-YOU-000029270, URL: https://storytellingforyouth.com/wp-content/uploads/2024/04/HU_DYME_PR3_Manual-for-young-people.pdf (Letöltés ideje: 2025. február 17.)

Hódi Ágnes – Tóth Edit – B. Németh Mária – Fáyné Dombi Alice (2019): *Óvodások IKT-használata otthon – szülői minta és szerepvállalás*. URL: https://real.mtak.hu/95034/1/nevelestudomany_2019_2_22-41.pdf (Letöltés ideje: 2025. február 17.)

Horváth Viktória (2022): *Magyar anyanyelvű gyermekek szókincsének változásairól óvodáskor végétől kisiskolás korig*. In: *Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat* 10. évf., 1. szám 63–77. (2022) URL: <https://doi.org/10.31074/gyntf.2022.1.63.77>

Lambert, Joe (2013): *Digital storytelling, Capturing Lives, Creating Community. Computers (4th ed.)*. New York - London: Routledge. DOI: 10.4324/9780203102329.

Lanszki Anita (2016): *Digitális történetmesélés és tanulói tartalom(re)konstrukció*. In: *Új Pedagógiai Szemle*, 66. évf., 3–4. sz., URL: <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/digitalis-tortenetmeseles-es-tanuloi-tartalomrekonstrukcio> (Letöltés ideje: 2025. február 13.)

MacDonald, M. R. (Ed.). (1998): *Traditional Storytelling Today: An International Sourcebook*. Chicago, IL: Fitzroy Dearborn Publishers. Google Books.

Meadows, D. (2003): *Digital Storytelling: Research-Based Practice*. In *New Media. Visual Communication*, 2. sz. 189–193.

Mertala, Pekka. (2016): *Fun and Games - Finnish children's ideas for the use of digital media in preschool*. Nordic Journal of Digital Literacy 11(4) DOI: 10.18261/issn.1891-943x-2016-04-01.

Mire jók a digitálisan elmesélt történetek? (2021), URL: https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Mire_jok_a_digitalisan_elmeselt_tortenetek (Letöltés dátuma: 2025. február 17.)

Szabóné Vékony Andrea (2018): *IKT-alkalmazások a nyelvi fejlesztés szolgálatában*. Gyermeknevelés, 6. 3. sz., 163–172.

Zóka Katalin (2019): *A világ befogadásának változásai kisgyermekkorban*. In Fehér Ágota – Megyeriné Runyó Anna (szerk.). *A digitális világ hatása a gyermekekre*. A BRUNSZVIK TERÉZ SZAKMAI NAPOK keretében szervezett III. Nemzetközi Kisgyermek-nevelési Konferencia kötete. Vác, Apor Vilmos Katolikus Főiskola. ISBN:9789637306600. 159–173.