

Kőrösné dr. Mikis Márta:

Hol volt, hol nem volt...

Saját mesék a 21. században

Hol volt, hol nem volt... , kezdődhet a mese! Milyen jó érzés, amikor a kisgyermek odabújik a szeretett személyhez és annak szavait hallgatva átéli a csodákat, az izgalmakat, beleélve magát a történetbe, elképzelve a szereplőket, helyszíneket! A mese Anya, Apa, a nagyszülők, testvérek vagy a pedagógus hangján szól, a személyes kapcsolat erősítésén túl az anyanyelv elsajátításában is fontos szerepe van. Gazdagodik a szókincs, fejlődik az intellektus. A kisgyermek figyel: öröm vagy bánat, kaland, veszély, igazságkeresés, méltó jutalom és büntetés jelzi a történetet, a szereplők „bőrébe bújva” lehet részese az eseményeknek, a végkifejletnek, az erkölcsi tanulság megértéséig. Rendkívül jelentős ez a folyamat, hiszen személyiségfejlesztő hatása egyértelmű, feloldja az izgalmakat, levezeti a feszültséget, alakítja az önismeretet. Ezért is van az, hogy a gyermekek többször, néha már az unalomig ismételtetik jól ismert, „kedvenc” meséjüket! A jó mese tömör fogalmazású, könnyen érthető, szereplőinek típusai egyszerűek, tulajdonságaik felismerhetők, elkülöníthetők, mindig van kinek drukkolni. És akkor még nem említettük a mese terápiás, gyógyító hatását, amelyeket az átélt csoda, a „minden megtörténhet”-jelenség vált ki a beteg gyerekekben. Ezekről Boldizsár Ildikó, ismert mesekutató is többször, több helyütt írt, nyilatkozott.

A mesekönyvekben található, illusztrált történetek mellett a kicsik azt is nagyon élvezik, amikor a szülő, nagyszülő fejből mesél, sőt: saját mesét mond. Akár kitalált történetet, akár gyermekkoruk igaz történeteit. És miért ne mesélhetne a gyermek is? Miért ne találhatna ki, rajzolhatna, majd írhatna saját mesét? A 21. századi gyerekek olyan technikai környezetbe érkeznek ún. digitális bennszülöttként, amely környezet eszközei ügyesen alkalmazhatók a mesealkotás folyamatában is. Hogyan? A Cohen pedagógiával foglalkozó óvodák, iskolák jól ismerik a számítógép szerepét a betűvilág felfedezésében, a rajzolásban, az önálló mesék készítésében. A 90-es évek elején jelent meg és terjedt el a hazánkban a Mesevilág szoftver, amely akár egyénileg, akár kiscsoportos foglalkozás keretében is felhasználható. Tulajdonképpen egy rendkívül egyszerű kis kiadványszerkesztőnek is tekinthető, amellyel a kicsik a saját mesevilágukat építik fel. Rajzaikat, magyar vagy később idegen nyelven írott szövegeiket kinyomtatva, átszínezve képeskönyvet készíthetnek. A mesék magnóra is vehetők, így egy „hangos mesekönyvtár” is készíthető. Erről az alkalmazásról a szakirodalomban bőségesen találunk anyagot. Azóta újabb, a gyerekek rajzolását kész elemekkel segítő, ún. „nyomdázó” szoftverek jelentek meg az interneten, ingyenes hozzáféréssel (pl. LapodaMese, TuxPaint, Drawing for Children, Imagine, illetve jól használható a Windows csomagban levő Paint is.)



Hangos könyvtár az óvodában saját mesekönyvvel

Az elkészített mesékből a csoport vagy osztály számára saját mesekönyvet készíthetünk. Vannak olyan kitartó, érdeklődő gyerekek, akik már óvodáskorban, hosszabb idő alatt folytatásos mesét is alkotnak. Sokszor saját mindennapjaikból rajzolnak le egy-egy epizódot, történetet, érdekességet. „Megfigyeltük azt is, hogy míg a kisebb korosztály gyakran egymás mellé rakja a rajzokat, a nagyobbak már térben is elhelyezik azokat (egymás elé, mögé, egymásra, stb). A kicsiknél gyakrabban előfordul, hogy a rajzot ötletszerűen szerkesztik, s csak később, a rajz kinyomtatása és nézegetése közben találunk ki történetet róla. A nagyoknál ugyanakkor már többször megtörténik, hogy miközben a rajzot készítik, már fejükben fogalmazódik a mese, a történet is. A képek színezésére azok is szívesen vállalkoznak, akik egyébként nem szívesen rajzolnak. Úgy szerkesztettük össze a kinyomtatott mesekönyvet, hogy az oldalakat megszámoztuk, sőt a kisebbek kedvéért dominó-pöttyös számozással is elláttuk. Örömmel tapasztaltuk, hogy az egyébként visszahúzódó, önmagától nem sokat beszélő gyermek is 2-3 mondattal kísérte megszerkesztett képeit. A kiscsoportosok egyszerű mondatokat, míg a nagycsoportosok bővített, összetett mondatokat alkottak.” – írja Holló Katalin óvónő a meseszerkesztő szoftver alkalmazásáról.

A számítógép képalkotási lehetőségei mellett nem tűnik el a szabadkézi rajz sem. Nemcsak a kinyomtatott alkotás színezése lehetséges, ahogy például nagyobbak, az általános iskolások készítik el színezőiket, folytatásos mesekönyvüket, hanem olykor a számítógép képernyőjén megjelenő rajz vagy mese adja az ihletet a spontán szabadkézi rajzhoz, mintegy transzfer hatásként. Annál jobb, minél több kreatív alkotási lehetőség, technikai megoldás közül választhatnak a gyermekek. Ha szabad kézzel, színes ceruzával vagy filctollal is rajzolunk, könnyen megoldható, hogy ez a rajz a számítógépbe kerüljön. A géphez kapcsolt lapolvasó vagy más néven szkener a behelyezett rajzot apránként letapogatja és képfájl formájában eltárolja. Máris tovább küldhető e-mailen vagy akár megcsodálható az interneten.

Az Európai Unió ún. kulcskompetenciák fejlesztését írja elő, amelyek közül az egyik kiemelt fontosságú a digitális kompetencia. Ennek megalapozására az alsó tagozaton megjelenő informatika tantárgy (is) hivatott. A meseszerkesztés témájában jó ötleteket kaphatunk a Nemzeti Tankönyvkiadó legújabb, [Informatikát tanulok](#) c. tankönyvéből, illetve az hozzá kapcsolódó [tanmenetből](#) és [módszertani útmutatóból](#). Az ajánlott „mesekészítő” foglalkozások célja és tartalma:

- Kreatív alkotás a számítógéppel: képes-szöveges dokumentumok készítése, csoportmunkával.
- Digitális felvételek készítése, alkalmazása. (Versillusztrációk, mese, képregény.)
- Az alkalmazói szoftverek újabb funkcióinak megismerése: kész alakzatok, ismétlés, a vágólap használata.
- Bepillantás a számítógép hangfelvételi- és filmkészítési lehetőségeibe.

Fejlesztett képességek: művészeti kifejezőkészség, esztétikai érzék, kreativitás, önkifejezés.

Szociális kompetenciák: csapatmunka, együttműködés, mások véleményének figyelembe vétele.

Digitális kompetencia: tudatos eszközhasználat, tervezési, elemzési képesség

3. HOL VOLT, HOL NÉM VOLT...

Órára hangoló
Írjatok fel papírlapokra ismert mesecímeket! (Például: Piroska és a farkas, A didergő király, Lúdas Matyi, A békakirály). Egy kalapba téve húzzatok a mesecímek közül! Párban dolgozva tervezétek meg a mese 3-4 fontosabb jelenetét! Készítsétek el a mesét a számítógépen, majd mutassátok be egymásnak!



Meseképek
Szabadkézzel, színes ceruzával vagy filctollal is rajzolhatsz. Megoldható, hogy ez a rajz a számítógépre kerüljön. A géphez kapcsolt **lapolvasó** vagy más néven **szkenner** a behelyezett rajzot apránként „letapogatja” és képfájl formájában tárolja.
A meséhez készített rajzról fénykép is készíthető. Ha **digitális fényképezőgépet** használsz, akkor a fotót könnyen átmásolhatod a számítógépre.
A számítógépes mese háttere vagy díszlete úgy is készíthető, hogy egy rajzoló- vagy meseszerkesztő szoftvert választasz. Az egérrel is rajzolhatsz, színezhetsz, de akár kész vagy előzőleg elkészített képekből is választhatsz. A mese szereplői is megrajzolhatók vagy kiválaszthatók. Begépelheted a mese rövid szövegét is az ismert rajzoló- vagy meseszerkesztő szoftver használatával.

Beszélnék a szereplők
A meseszerkesztő szoftverrel arra is lehetőség nyílik, hogy mikrofont használva hangfelvételt készíts.

1 Az elkészített mese egyik jelenetéhez írjatok egy mondatot vagy rövid párbeszédet! Felolvasva rögzítsétek a hangot, mentsetek el, majd játszatok le! Közösen értékeljétek a meséket! Kie sikerült a legjobban?

2 **Képregény**
Az interneten található egyszerű programmal, ikonok kiválasztásával készíthetsz háromoldalas képregényt Garfieldről és barátairól! Hogy találsz rá a honlapra?

64

Részlet az Informatikát tanulók tankönyvből (NTK)

A tankönyv ötleteket ad a „mesés” tanórákhoz, 3-4. osztályban. Illusztrálhatunk ismert meséket, verseket is, vagy éppen elkészíthetjük sajátunkat, egyénien. A számítógépes mese háttere vagy díszlete úgyis készíthető, hogy egy ismert rajzoló vagy meseszerkesztő szoftvert választunk. Akár az egérrel is rajzolhatunk, színezhetsz, akár készen található vagy előzőleg elkészített képekből is választhatunk. A mese szereplői is megrajzolhatók vagy kiválaszthatók. Begépelhető a mese rövid szövege: akár az ismert rajzoló, akár a meseszerkesztő szoftver használatával. A meseszerkesztő szoftverrel mikrofonba beszélve hangfelvételt készítése is lehetséges. Milyen érdekes lesz majd visszahallani!



Szurkos kezű királyfiak – meseillusztráció. (Németh Viki munkája)

A manapság népszerű digitális fényképezőgép használatának nagy előnye, hogy a meséhez készített rajzról egyúttal fénykép is készülhet, akár sorozatban is, filmszerűen. Vagy pedig néhány figurából, háttérpapírból, tárgyacsakából kis jelenet állítható össze, amelyet digitális fényképpel örökíthetünk meg. A számítógép segítségével a képkockákból mozgófilm készíthető. Hogyan? „Például úgy, hogy a meséd jeleneteit lefényképezed digitális fényképezőgéppel – ügyelve arra, hogy közben kissé elmozgatod a szereplőket –, majd a képkockákat egy filmkészítő szoftver segítségével összefűzöd. (Ismert szoftverek: a PhotoStory és a MovieMaker). Érdekes, mozgóképes vetítést készíthetsz. A fotók nagyíthatók, címmel, hanggal, háttérzenével is kiegészíthetők. Áttűnésekkel, a fényképek úsztatásával videoklip is készíthető. Jó lehetőség az osztálykirándulás képeinek feldolgozására vagy egy-egy környezetismereti téma, például az állatvilág látványos megtekintésére. A kész munka eredményét társaidal is megoszthatod, mert elmenthető és e-mailen is továbbítható.” – ajánlja az Informatikát tanulók tankönyv a gyerekeknek.



Digitális mese jelenetének fényképe

Ne feledjük: a mai gyermekek számára már természetes a digitális technika használata. Miért ne állíthatnánk a korszerű IKT-eszközöket pedagógiai céljaink szolgálatába? Mégpedig egy kedvenc foglalatosság, a mesehallgatás és mesekészítés során! És akkor még az interaktív tábla lehetőségeiről nem is beszéltünk, amely nemcsak az alsó tagozaton, hanem már több óvodában fellelhető – akár „mesélhet” is! Hasznos? Eredményes? Élmenyszerű? Mindez már egy másik cikkbe kívánczik!