

Olvasási kalandvilág 1-2. **Felfedezőút az angol nyelvű olvasás birodalmában**

Az idegen nyelvi (például angol) olvasási stratégiák elsajátítása kiemelten fontos a nyelvtanulás során. Ezek a stratégiák nem csupán a szövegértést segítik elő, hanem hozzájárulnak ahhoz is, hogy a tanulók tudatosan irányítsák saját olvasási folyamataikat, és a feladattípusnak megfelelően hatékonyan válasszák meg és alkalmazzák a megfelelő megközelítéseket. Fontos megjegyezni, hogy már a rövidebb idegen nyelvi szövegek feldolgozása is jelentős szerepet játszik a nyelvtanulásban, mivel ezek megalapozzák a későbbi, komplexebb szövegek értéséhez szükséges készségeket. A stratégiahasználat fejlesztése azonban a hosszabb, összetettebb szövegek esetében is lényeges, mivel a tanulóknak mind a szöveg szerkezetére, mind annak tartalmi logikájára is figyelni kell.

Az Olvasási kalandvilág című az angol, mint idegen nyelvű olvasási stratégiákat fejlesztő programunk célja, hogy 10–14 éves tanulók játékos és motiváló formában fejlesszék angol nyelvi olvasási készségeiket A1–B1 nyelvi szinten. A program egy interaktív kalandjáték keretében valósul meg, ahol a diákok különböző helyszíneken (szigetek, várak, erdők, öblök, barlangok) haladnak végig, és minden állomáson más-más olvasási stratégiát gyakorolnak. A következő stratégiákat fejleszti a program (lásd: 1-6. ábra):

- Előrejelzés (Predicting) – következtetések levonása a szöveg tartalmára.
- Képalkotás (Visualizing) – mentális képek kialakítása a leírt jelenetekről.
- Következtetés (Inferencing) – rejtett információk és ok-okozati kapcsolatok felismerése.
- Kontextuális utalások használata (Context Clues) – új szavak jelentésének kikövetkeztetése a mondatból.
- Kérdésfeltevés (Questioning) – kérdések megfogalmazása olvasás előtt, közben és után.
- Szkenelés (Scanning) – kulcsszavak, nevek, számok gyors megkeresése.
- Átfutás (Skimming) – szöveg gyors áttekintése a fő gondolat megértéséhez.
- Összefoglalás (Summarizing) – a szöveg rövid, lényegre törő összefoglalása.

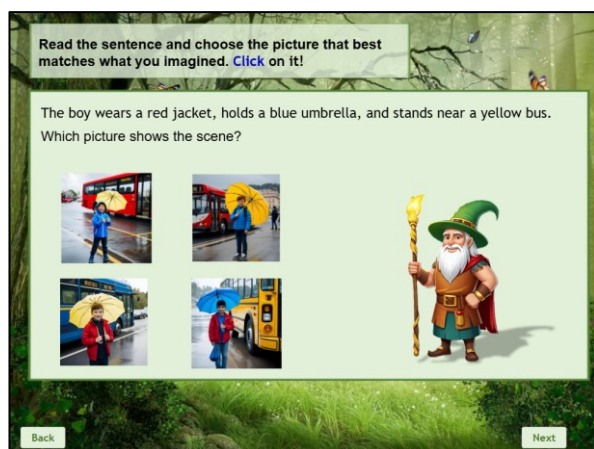
A játék küldetésekből áll, melyek mindegyike egy-egy stratégiát fejleszt. A diákok a küldetések során rövid, könnyen érthető szövegeket olvasnak, interaktív feladatokat oldanak meg (pl. párosítás, sorrendbe állítás, kvíz), és jutalmakat (jelvényeket, pontokat) szereznek, amelyek motiválják őket a további játékra. A program végére a tanulók magabiztosabban értik az angol nyelvű szövegeket, különböző stratégiákat tudnak alkalmazni az olvasás során, és pozitív élményként élhetik meg a nyelvtanulást.

A program célja az egyéni tanulás és gyakorlás megvalósítása tanulóbarát online környezetben, ezért a feladatokban segítség lehetőségekkel is találkozhatnak a diákok. A Segítség gomb teszi lehetővé, hogy a tanulók kiegészítő információt kérjenek, ha elakadnak.

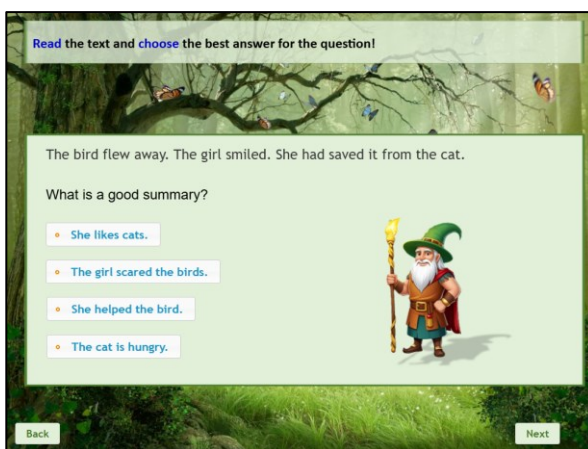
A program két nyelvi szinten végezhető el, A1-A2 és A2-B1 szinten érhető el. A programhoz készült bemeneti és kimeneti mérőeszköz az első és az utolsó foglalkozásokon oldható meg, és a tanulók előzetes tudásának, valamint a fejlesztőprogram elvégzése során szerzett tudásának, attitűdjének, stratégiahasználatának felmérésére szolgálnak.

A program kidolgozása az eDia-rendszerben valósult meg. Tanórai, iskolai használatához elegendő egy általános böngésző és internetkapcsolat. A tanulók a mérési azonosítójukkal léphetnek a rendszerbe, megoldásaikat is az azonosítóval menti el a rendszer. A modulok egy része hanganyagot is tartalmaz, amelyet a program külön jelez, ezért kérjük, hogy az eszköz (számítógép, tablet, telefon), amelyen a tanulók dolgoznak, ne legyen teljesen lehalkítva, illetve fülhallgatók álljanak a diákok rendelkezésére.

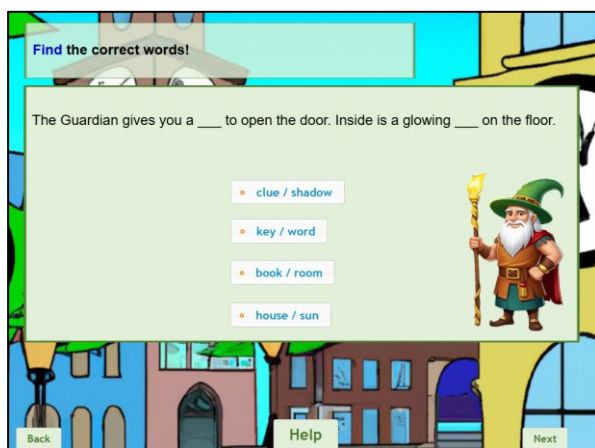
A program az eLea platformon (edia.hu/elea) keresztül érhető el, az oldal betöltését követően az 'Olvasási kalandvilág 1-2.' programra kattintva (edia.hu/elea/olv_kaland_eng).



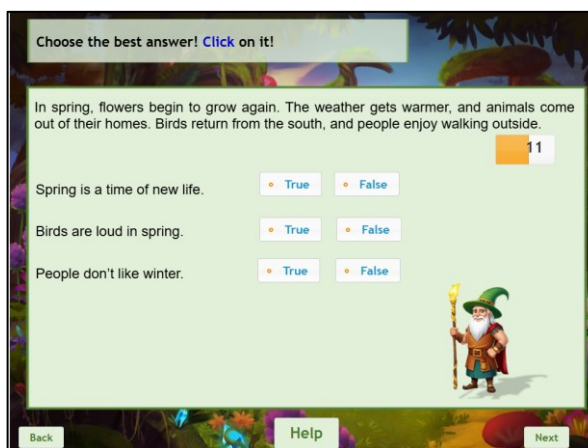
1. ábra.



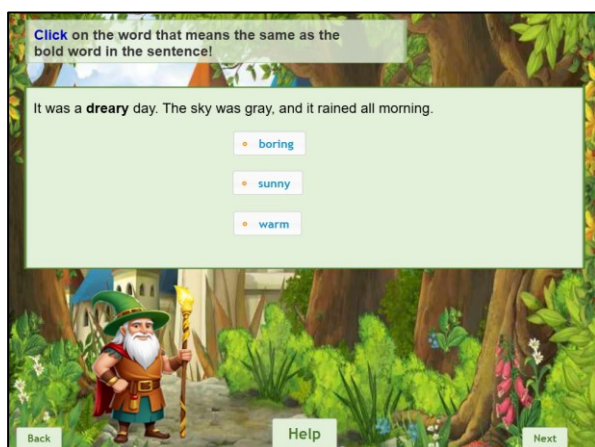
2. ábra.



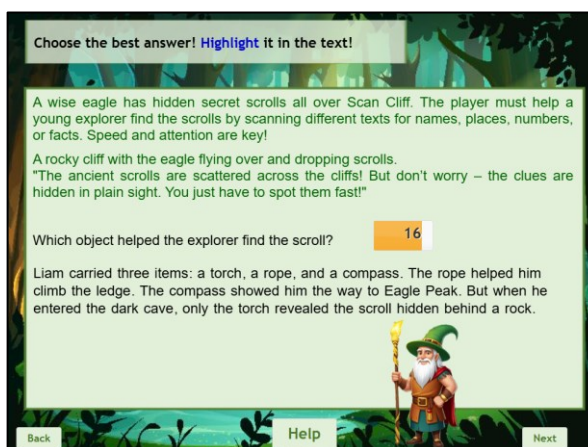
3. ábra.



4. ábra.



5. ábra.



6. ábra.