

A KOMPLEX TANULÁSI ZAVAROKKAL RENDELKEZŐ TANULÓK IDEGENNYELV-OKTATÁSA SORÁN HASZNÁLHATÓ EGYSZERŰ JÁTÉKOK

Szerző:

Nemes Magdolna (PhD)
Debreceni Egyetem (Magyarország)

A szerző e-mail címe:
nemesm@ped.unideb.hu

Lektorok:

Mező Katalin (PhD)
Debreceni Egyetem (Magyarország)

Mező Ferenc (PhD)
Eszterházy Károly Egyetem (Magyarország)

...és további két anonim lektor

Nemes Magdolna (2022): A komplex tanulási zavarokkal rendelkező tanulók idegen nyelvi oktatása során használható egyszerű játékok. *Különleges Bánásmód*, 8. (3). 121-134. DOI: [10.18458/KB.2022.3.121](https://doi.org/10.18458/KB.2022.3.121)

Absztrakt

A diszlexiások nyelvoktatása kihívás a pedagógusok számára, hiszen a multiszenzoros technikához (MSL) tartozó eszközök elkészítése és beszerzése költséges és időigényes. A tanulmányban arra vállalkozunk, hogy egyszerűen kivitelezhető eszközöket mutassunk be, melyek elsősorban az általános iskola 4-8 osztályában, angol nyelvórákon használhatók. A tanulmány nem tárgyalja az infokommunikációs eszközök által kínált lehetőségeket, kizárólag a manipulatív feladatokra koncentrálna. Az írás nélküli technikák (pl. TPR) után az írásbeliséget igénylő feladatokat is bemutatunk, melyek a helyesírás, szókincsfejlesztés és a beszédképesség területén kínálnak megoldásokat és ötleteket. Ezen kívül szólna a hallás utáni készség és az íráskészség fejlesztéséről is.

Kulcsszavak: diszlexia, multiszenzoros technikák (MSL), manipulatív feladatok, általános iskola

Diszciplína: pedagógia

Abstract

SIMPLE GAMES FOR TEACHING FOREIGN LANGUAGES TO LEARNERS WITH LANGUAGE-BASED LEARNING DISABILITIES

Teaching languages to learners with dyslexia is a challenge for the language teacher since preparing materials for Multi-sensory Structured Learning Techniques (MSL) is time-consuming and costly. In our paper we present simple teaching aids that are appropriate, mostly for upper-primary English lessons (Grade 4–8). The paper does not discuss possibilities offered by ICT tools, focusing on manipulative tasks only. First, we present techniques without writing (e.g. TPR), then we present tasks and ideas that require writing in the areas of developing spelling, vocabulary and speaking. In addition, we discuss the development of listening and writing skills.

Keywords: dyslexia, Multi-sensory Structured Learning Techniques (MSL), manipulative activities, primary school

Discipline: pedagogy

Jelen tanulmányunkban olyan technikákat és módszereket mutatunk be, melyek a diszlexiások angol nyelvtanulását segítik. A játékos feladatok elsősorban az általános iskola 4-8. osztálya számára készültek, de más korosztályban és más nyelven is használhatóak.

A bemutatott manipulatív eszközök között van egyéni, páros és mikrocsoportos munkaformában használható feladat is. A továbbiakban szándékosan nem térünk ki az interaktív táblás (IWB) feladatokra, de hangsúlyozzuk, hogy a bemutatott feladatok és játékeszközök része könnyedén átalakítható digitális formátumúra. Úgy véljük, a do&talk típusú feladatok és a több érzékszervet bevonó játékos feladatok fenn tudják tartani a fiatal nyelvtanulók motivációját. Ugyanakkor nem tagadjuk az IKT eszközök létjogosultságát és számos, általunk bemutatott játékos feladat könnyedén áttehető interaktív táblára vagy alakítható LearningApps, Wordwall, Quizlet alkalmazáson használható feladattá.

A digitális feladatok felhasználása és megoldása mellett a nyelvtanárnak számtalan ötletre van szüksége, hogy a nyelvtanulók számára hasznos, változatos és érdekes angolórákat tarthasson. A kiscsoportos, 5-6 fős foglalkozásokon vagy az egyéni fejlesztőfoglalkozásokon lehetőség van játékokra, például szókérdések vagy dominó használatára. Az interneten nagyon sok segédanyagot lehet találni pl. a www.pinterest.com, www.kizklub.com vagy <https://www.angolnyelvtanitas.hu/angolnyelvtanitas-blog/igy-tanulj-meg-angolul-diszlexiaval> oldalon. A feladatlapok és különféle segédanyagok készítése időigényes és költséges (könyvek vásárlása, társasjátékok elkészítése vagy beszerzése, laminálás stb.), valamint nagyon fontos az emberi tényező, a hitelesség is.

Nem csak a diszlexiás tanulók számára hasznosak a manipulatív tevékenységek (*learning by DOI:ng*) és a vizualitás (Tánczos 2007). A multiszenzoros struktúrált nyelvi módszer (Multi-sensory Structured Learning Techniques, MSL) számos egyszerű technikát takar, melyek diszlexiás tanulók mellett a csoport többi tagjának is hasznára válnak. Megfigyelések azt mutatják, hogy nagyobb mértékben épül be az ismeret a gyermek memóriájába, ha

saját maga tapasztal és él át eseményeket. Ezen kívül segíti az információk felidézését, ha több érzékszervvel észlelte azt (látás, hallás, tapintás, ízlelés, szaglás, tapintás, mozgás)(Mező, 2017; Mező és Mező, 2020). K. Nagy (2015) KIP-es osztályokban végzett megfigyelései megerősítik, hogy a támogató együttműködés minden csoporttag számára előnyökkel jár, továbbá javul a teljesítmény, a motiváció és fejlődik az önbizalom, valamint a kommunikációs és szociális képességek is.

A nyelvórákon használt eszközök (pl. labda, képek, zene, filmrészlet stb.) mindig a tanítandó szöveg szókinccsét kövessék, a szókinccs megértésében segítsék a gyermeket. Az új ismerethez kapcsolódó ismétlődő szövegeket kell keresni, pl. gyakorolni a korábban tanult állatokat, és erre építve bevezetni az új szöveget és az abban szereplő szókinccset. Az eszközöket mindig össze kell gyűjteni, mielőtt továbblépünk (pl. *Let's collect the cards.*).

Írás nélküli feladatok

A hallás utáni megértésen alapuló, arra valamilyen tevékenységgel válaszoló játék, vagyis a teljes testi választ igénylő játék, más néven Total Physical Response (TPR) az angol foglalkozások és nyelvórák egyik gyakori játéktípusa. A technika kidolgozása az amerikai Asher professzorhoz kötődik. A módszer alapja, hogy összefüggés fedezhető fel az izommunka és a memória között. A *Listen and do!* vagyis a *Hallgasd és csináld!* játék során különböző cselekvésekkel válaszol a tanuló az adott utasításra, ami történhet rajzzal, színezéssel, vágással, párosítással vagy sorrendberakással (Kovács, 2009, 69).

Ez a játék még az úgynevezett csendes periódusban alkalmazható a leginkább, amikor a gyermek még újonnan ismerkedik a nyelvvel, először vesz részt idegen nyelvi órákon és még kissé bátortalan, kevésbé mer szóbeli megnyilvánulásokat produkálni.

Ugyanakkor a játék megfelelően aktivizálja a gyermeket a nyelvórán való részvételre, hiszen nem szóbeli válasszal, hanem testi válasszal ad számot.

A gyermek reakciója a pedagógus számára azonnali visszajelzés arról, hogy megértette-e a feladatot. A játék közben a gyermek biztonságban érezheti

magát azzal, hogy társait utánozhatja. A TPR-hoz mondókat is kapcsolhatunk:

Walking, walking, walking, walking
Hop, hop, hop, hop, hop, hop
Running, running, running, running, running, running
Now let's stop, now let's stop.

A teljes testi választ igénylő játék csoportjába tartozik a *Simon says / Simon mondja* játék is. A játékosoknak különböző cselekvéseket kell elvégezniük, de csak akkor, amikor elhangzik az adott cselekvés előtt az, hogy *Simon says*. Például amikor elhangzik a *Simon says, stand up! / Simon mondja, állj fel!*, akkor minden gyermeknek fel kell állnia, de ha csak annyit monda játékvezető, hogy *Stand up! / Állj fel!* tilos felállni, ám ha valaki megteszi, az kiesik a játékból. Ez a játék a megértésen alapul, fokozott figyelemre van szükség, ezáltal a koncentrációképesség fejlesztéséhez, s a gyors reagáló képesség fejlesztéséhez is hozzájárul.

A *Listen and do! / Hallgasd és csináld!* játéktípust sokkal színesebbé tehetjük, ha nem csak mozgással játszunk, hanem például a színek és a formák téma feldolgozásánál színezéssel válaszolnak az adott utasításra (pl. *Colour the circle red! - Színezd ki a kört pirosra!*). Így a gyermeknek nem csak szín- és forma-érzéke fejlődik, hanem a színezés által a finommotorikája, szem- és kézkoordinációja is. A színezés a gyermek egyik kedvelt tevékenysége, így örömmel vesz részt ebben a játékban, s észre sem veszi, hogy közben tanul.

Az egyik, diszlexiára utaló jel, ha a tanuló nem tud hallás után idegen nyelvi szavakat visszamondani (vö. diszlexia-diagnosztika álszó-ismétlési feladatai).

A tanulóknak segíthet, ha közösen, hangosan ismételnék új vagy már ismert szavakat (*repeat chorally/individually*). A szavak folyamatos gyakorlására, ismétlésére azért is szükség van, mert a rigid memóriában gyorsan megragad a rossz forma. Alsó tagozatos gyerekeknél segíthetnek a ritmusok, mondókák (*chants*) a hangsúly és a nyelv ritmusának érzékeltetésére:

Hammer, hammer, hammer (két kezünket ökölbe szorítjuk, mint a *Töröm, töröm a mákot* kezdetű mondókánál)

Shake, shake, shake, (megrázzuk mindkét kezünket)

Roll, roll, roll, (a két alkarunkat mozgatjuk, mintha gurulnának)

Clap, clap clap (taps, taps, taps)

Érdeemes az új szavakat közösen, hangosan ismételné, majd akár egyenként is. Alsó tagozatban célszerű kihasználni a mondókák nyújtotta lehetőséget, mert a gyermekek kinőnek a mondókákból, melyek jó lehetőséget kínálnak a nyelv ritmusának érzékeltetésére.

A keresztmozgásokkal kísért mondatok (ún. brain jog) mindkét agyféltekét mozgatják, így a gyerekeket a tanóra elején aktivizálják, és a jó hangulat megragadja a figyelmet, így hozzájárul a sikeres nyelvórához. A játékot körben ülve játsszák. Az első játékos mondja a nevét, miközben a két kezével a combjára üt, majd keresztbe tett kézzel megismétli a mozgást. A következő mozgássornál a mellette ülő tanuló nevét mondja. A játék a nyelvtani szerkezet gyakorlása mellett a koncentrációt is fejleszti: *I am(Kati)..... , you are(Péter).....*

Ha a csoportban fiúk és lányok ülnek egymás, a nyelvtani nemeket és a *to be / létige* ragozását is gyakorolhatjuk: *I am-----; she/he is -----*

A megfelelő tempó (ha kell, kis lépésekben) és a sok ismétlés kihívást jelent a pedagógusnak, hiszen fontos a változatosság, az érdekesség és minél több érzékszerv bevonása a tanulási folyamatba. Az új szókinccs bevezetésére és a tanult szókinccs gyakorlására is használhatók az A4 vagy A5 méretű képek, ún. flashcards (villámkártyák). A képeket mindig érdemes laminálni vagy kartonból készíteni, mert a játék hevében összegyűrnének. A pedagógus először lassan, majd gyorsan mutatja a kártyákat, és megnevezi a képen látható tárgyat, virágot, állatot stb. (pl. *it's a plate*). A későbbiekben a pedagógus csak a kép egy részét mutatja, amiből a tanulóknak rá kell jönniük, mi van a képen. A villámkártyákon szereplő képek kisebb méretben nyomtatva memóriakártyaként is használhatók, de jó alapja a bingo és a domino játékoknak is. A képek vizuális inger nyújtanak, amit kiegészít az auditív inger is. A tevékenység során fejlődik az intermodális kódolás,

azaz a hallott és látott információ összekapcsolásának képessége (Tánczos 2007). A villámkártyák sokoldalúan használhatók, ahogy Carol Read: *Ideas for using flashcards* című (Macmillan Spain) videóban bemutatja:

(<https://www.youtube.com/watch?v=X9KebTgflJI>).

A *touch the card* nevű játékot nagyméretű képekkel (*flashcard*) lehet játszani. A játék előtt a pedagógus megbizonyosodik arról, hogy mindenki emlékszik a szükséges angol szavakra. A gyerekek körben ülnek, a pedagógus középre kiteríti a kártyákat úgy, hogy mindenki jól lássa őket, és egyforma távolságra legyenek a kiterített kártyáktól. A játékvezető megnevez egy képen látható tárgyat, gyümölcsöt stb., és a gyerekek egymással versenyezve érintik meg az egyes kártyákat.

A toronyépítést összekapcsolhatjuk a szavak átismétlésével vagy képekről való beszélgetéssel: az első gyerek húz egy kártyát, megnevezi mit lát a képen vagy válaszol egy feltett kérdésre (pl. *What colour is the mug?*), ezután lehelyezi a kártyát a földre és rátesz egy műanyag poharat. A következő gyerek ugyancsak húz egy kártyát, és miután megnevezte a képen látható dolgot, illetve válaszolt az azzal kapcsolatos kérdésre, ráhelyezi a kártyát az előző gyerek által lehelyezett pohárra, majd ő maga is felhelyez egy poharat a torony tetejére.

A villámkártyát több darabra vágva a puzzle feladat a gondolkodási műveleteket, a finom-motorikát és a szabályfelismerési képességet fejleszti, azonfelül, hogy a szókincs bővítésre is alkalmas megoldásul szolgál. Egy képet darabokra vágunk, és a darabokat szétszórjuk a csoportban, végül közösen összerakjuk a képet. A képről a gyerekek mondatokat mondanak/írnak. A játék érdekesebbé tehető úgy, ha a gyerekek hangosan megfogalmaznak egy-egy mondatot a képről. Ha az elhangzott mondat igaz volt, akkor egyet tapsolnak, ha hamis volt a mondat, akkor kettőt tapsolnak.

A diszlexiás nyelvtanulók esetén a szókincs bővítéséhez sok gyakorlásra és ismétlésre van szükség. A tanulók készíthetnek eleinte segítséggel, majd önállóan is villámkártyákat, szókártyákat, mert a manipulatív tevékenységek (*learning by DOI:ng*) segíti a memorizálást. A tanulási technikák fejlesztése a

NAT-ban is olvasható: szükség van a tanulási stratégiák elsajátítására, az önálló tanulás módszereinek megismerésére, valamint az önértékelés és a társértékelés alkalmainak megteremtésére. Fontosak a kooperatív módszerek, valamint a projektmunkák, amelyek fejlesztik a probléma- és folyamatközpontú gondolkodást. A diákoknak segít a vizualitás, pl. a rajzokon szereplő elemekkel történetet alkotnak vagy pantominszerűen előadják, míg társaik verbálisan követik a látottakat. A történetek során a nyelvtan kontextusban jelenik meg, azaz képek, dalok, szituációk, párbeszéd keretében.

A mozgásérzékelést is fejleszti a következő játék. Tehetünk a gyermekek fejére bizonyos dolgokat és egyensúlyozhatnak azokkal a feladatok elvégzése közben. Életkortól függően választjuk meg, mi kerül a fejük tetejére, pl. kicsi, puha babzsák, ami nem esik le olyan könnyen, mint egy műanyag pohár. Efféle egyensúlyozással érdekessé tehetünk olyan tevékenységeket, mint az egyszerű utasítások végrehajtása, például *touch the desk, go to the window*. Amikor ezen utasítások végrehajtása már könnyen megy, nehezíthetjük a játékot, például azt kérjük a gyermekektől, hogy *touch your chair / stand on your left leg*. Nem baj, ha leesik a fejükről a babzsák vagy a pohár, visszatesszük és játszanak tovább.

A vesztibuláris rendszerre is jó hatással van a *Mit láttál?* játék. A pedagógus megkér egy gyermeket, hogy álljon meg vele szemben és fordítson neki hátat. Amikor jelt ad, a gyerekek gyorsan körbe kell fordulnia, megnézni, hogy mit mutat a tanár, majd meg kell állnia ismét háttal a foglalkozásvezetőnek, és megmondani, hogy mit látott. Használható a gyakorlat egyszerű szókincs-átismétlésre és megkérhetjük a gyermekeket, hogy csupán azt a dolgot nevezzék meg, amit a képen vagy a kör közepén láttak (pl. *What animal was in the picture? / milyen állat volt a képen?*). Nehezíthető a feladat, és megkérdezheti a pedagógus, hogy milyen színű volt az a tárgy vagy állat, amit láttak, illetve rá lehet kérdezni arra is, hogy milyen ruhát viselt a karakter, akit láttak.

Olyan mozdulatokkal is megismerkedhetnek a tanulók, mint a pislogás (*blink*), a vállak táncoltatása (*shake your shoulders*), integetés (*wave your arms/hands*), bólintás (*nod*), tapsolás (*clap*), dobantás (*stamp your feet*) vagy a karok szétárása/összezárása (*open/close*)

your arms, open your arms wide). A játék közben az udvarias kéréseket (pl. *Can you blink your eyes / wiggle your fingers?*) és a felszólító módot is lehet gyakorolni (*Wave (with your hand), Tap your knees., Nod your head.* etc.). Kérhetjük a gyermekeket vicces mozdulatok végrehajtására is, például arra, hogy a különböző (berendezési) tárgyakat ne a kezükkel, hanem testrészeikkel érintsék meg (pl. *Touch the desk with your back. Touch the chair with your ear.*). Ehhez készíthetünk nagy dobókockákat, egyiken a testrészekkel, másikon a megérinteni kívánt tárgyakkal. Így minden gyermek adhat utasítást: dob a dobókockákkal és a gyakorlattal nem csak a testrészek ismerete, de azok koordinációja is fejlődik.

A testsémát és a térbeli koordinációt páros játékkal is fejleszthetjük. A pedagógus megkéri a gyerekeket, hogy szaladgáljanak, szökdeljenek, ugráljanak, táncoljanak stb.. Amikor a játékvezető tapsol és megnevez egy testrészt, akkor gyorsan mindenkinek meg kell keresnie a párját és össze kell érinteniük azt a bizonyos testrészüket (fejet a fejhez, térdeket a térdekhez, orrot az orrhoz stb.). A játékos úgy is játszhatjuk, hogy amikor süt a nap, mozognak, majd amikor előjön a felhő, meg kell keresniük párjukat (a napot és a felhőt textiltől is el lehet készíteni).

A színek gyakorlásához alkalmas a colour disc játék. Sok nagy színes korongot készítünk, letesszük őket egymástól távolabb a földre. A játékvezető kérésére a gyerekeknek rá kell állniuk (pl. *stand on the blue circle*), vagy fel kell szedniük bizonyos színeket (pl. *pick up the red cards, pick up the little blue square*). Ha felszedik, lehet számolgatni, ha változatos a méretük, akkor sorba lehet rakni őket, ami jó átmenet a matematika irányába.

Helyhatározók gyakorlásakor a tárgyak, játékok, játék állatok, képek egyaránt segíthetnek megjeleníteni a térbeli viszonyokat a gyermekek számára. Például:

1. *Where is the bear? The bear is behind the box. Hol van a mackó? A mackó a doboz mögött van.*
2. *Where is the bear? The bear is next to the box. Hol van a mackó? A mackó a doboz mellett van.*
3. *Where is the bear? The bear is over the box. Hol van a mackó? A mackó a doboz fölött van.*

4. *Where is the bear? The bear is under the box. Hol van a mackó? A mackó a doboz alatt van.*

A gyerekekkel el is játszhatjuk a helyhatározókat, például az egyik gyereket a másik mellé vagy elé állítjuk: *Laci is next to Sára, vagy Sára is in front of Dávid.*

Az egyes szobákban található berendezési tárgyakat szólánccal is lehet gyakorolni: *In my bedroom there is a bed.* A következő tanuló megismétli, majd folytatja a sort: *In my bedroom there is a bed, a carpet* stb. vagy *In our bathroom there is a shower. In our bathroom there is a shower and a towel.* stb.

Írásbeliséget igénylő játékok

A diszlexiás nyelvtanulóakra jellemző a lassabb olvasás, betűtévesztések, így gyakran félreértik a szöveget (pl. *saw – was*). A diákok számára nem egyszerű olvasni és megérteni egyidejűleg egy idegen nyelvű szöveget. A diszlexiás nyelvtanulónak segít, ha fel tud készülni a következő feladatra pl. beszélj a címről (*talk about the title*), majd olvasd el a szöveget önállóan. A diszlexiások írásbeli munkáját könnyítheti, ha írás közben halk zene szól a háttérben.

A memóriajáték nem ismeretlen a gyerekek számára, de ebben a változatban a memóriakártya egyik lapjára kerül a kép, a másikkra az írott forma. *Do you want to play a quick memory game?*- kérdezheti a pedagógus a gyerekektől angolul. A pedagógus vagy az első játékos felfordít két kártyát. Megnézi a rajtuk lévő képet, hangosan elmondja, hogy mit lát rajtuk (pl. *It's a tree. It's green.*). Ha a két lap egy párt alkot (*It's a pair.*), akkor felveszi, és ismét ő jön. Ha nem egy pár (*It's not a pair.*), akkor visszafordítja, és a következő játékos jön. Amikor elfogytak a kártyák az asztról, az a nyertes, akinek több kártya van a kezébe. Ilyenkor a játék végén a pedagógus megkérdezi tőlük, hány pár van náluk (*How many pairs have you got? Who has the most pairs? Who is the winner?*). A játék úgy is játszható, hogy az egyik kártyán kép van, a másikon az angol szó. A játék szűkíthető egy témakörre, például a ruházatra, kiemelve a többes számban használt ruhadarabokat, mint *slippers, sandals, sunglasses, pants, shorts, boots.* A

memóriajáték nehezíthető úgy, hogy három kártyát kell megkeresniük a játékosoknak: magyar megfelelő (*bázi, fürdőszoba*), angol szó (*house, bathroom*), kép. A három kártyával egyénileg és csoportosan lehet játszani, például úgy, hogy a darabokat szétosztja a pedagógus a csoportban/az osztályban. A tanulók csoportokat alakítanak, és közösen rakják össze a képet. A játékkal a gondolkodási műveleteket, a finommotorikát, a szabályfelismerési képességet is jól lehetne fejleszteni, és a szókincs bővítésére is alkalmas megoldásul szolgál.

A következő feladat során egyes szavakat két darabban bontva kapják a gyerekek (*mon, key, ti, ger, pan, da* stb.), megkeresik az összeillő párokat, majd a helyes megoldásokat leírják a füzetükbe, végül mondatba foglalják a szavakat. Az új és a már ismert szavakat is gyakorolhatják ezekkel a kártyákkal. A szavak magánhangzóit érdemes színessel bekarikázni (vowels – *a, o, e, i, u*; consonants – *b, p, d, g, ...*).

Az ábécé gyakorlásához spatulákat is használhatunk. Mindegyik spatulára írunk egy betűt (magánhangzókat és mássalhangzókat más színnel), majd összekeverjük a pálcikákat, a tanulók pedig kirakják a helyes sorrendet. A pálcikákból szavakat is ki lehet rakni. Nagyon egyszerűen elkészíthető eszköz, melyet tárolni, szállítani sem nehéz, ugyanakkor számos készséget fejleszthetünk vele (finommotorika, vizuális észlelés és differenciálás, memória, térbeli vizualitás, szerialitás).

A szavak ismétlésére másik remek játéklehetőség a dominó. A dominókon ismert szavaknak, vagy érzéseket kifejező jelenségeknek (tárgyak, testrészek, ételek, italok, színek, növények, állatok, számok, időjárás stb.) a képeit helyezük el és a gyerekeknek úgy kell a dominókat elhelyezniük, hogy közben mondják és leírják a kártyákon található jelenségeknek a nevét, pl. *It's a cat. It's a bus. It's a strawberry*. Törekedjünk arra, hogy a gyerekek mondatokban válaszoljanak kérdéseinkre. A játékot színekkel és méretekkel is kombinálhatjuk (*It's a red lorry. It's a small green apple*).

A dominó játszható úgy is, hogy az egyik felén a kép, a másikon az írott forma szerepel.

A Kártyázzunk! játék használható a külső/belső tulajdonságok csoportosítására (*tall, long-haired, slim,*

happy, intelligent; wonderful, kind, easy-going, lovely ↔ horrible, selfish, difficult, not very nice). Kérhetjük, hogy egy adott fogalom ellentétpárját keressék meg (pl. *Find the opposite. What is the opposite of black?*). Az ellentétekhez kapcsolódó mondókát is meg lehet tanítani, majd mozgással kísérve közösen mondani (*do and talk*):

Sometimes I'm tall, (állva)

sometimes I'm short (guggolva)

Sometimes I'm very very tall (lábujjhegyen állva)

Sometimes I'm very very short. (guggolva összehúzzák magukat)

Nehézség az irányok és az ellentétes jelentésű szavak megfelelő használata is, így ezeket is érdekes mozgásos feladatokkal, majd játékosan gyakorolni.

- *left – right: on the left, on the right*
- *up – down*
- *fast / slow*
- *right – wrong*
- *loud – quiet*
- *well – badly*
- *in a friendly way – in an unfriendly way*
- *front – back*
- *here – there*

Jó játék az irányok gyakorlására, amikor egymásnak adnak utasítást a tanulópárok pl. kupakkal lépjen a társasjátékban balra, előre egyet/kettőt stb.

A homogén gátlás miatt figyelmet érdemelnek a hasonló alakú vagy jelentésű szavak. A tanulók kártyákat húznak, majd párba rakják azokat (pl. *check – control, loose – lose, lend – borrow; interesting – interested in; morning / afternoon / evening*) és mondatba foglalják a szavakat, majd leírják füzetükbe is:

Will you lend me your bicycle? Can I borrow your bicycle?

He checked my passport. The mouse controls the computer.

A következő játékban a gyerekek először gyümölcsöket és zöldségeket ábrázoló képeket kapnak, majd szétválogatják őket és megnevezik a gyümölcsöket és a zöldségeket (pl. *It's an apple. I like apples.*). Végül a szavakat és a mondatokat leírják a

füzetükbe is. A képekkel akár szerepjátékot is játszhatnak (pl. *I would like an apple. Can I have a banana?*). A játék úgy is játszható, hogy az egyik kártyán a kép, a másikon az írott forma szerepel.

Az angolban nagyon gyakori az ige + főnév szerkezet, és bizonyos igékhez számos főnév kapcsolódhat. A játékhoz három igét írunk fel kártyára (*have, go, come*) és a főneveket, kifejezéseket másik színnel (*abroad, lunch, out, a cold* stb.). A tanulók feladata, hogy az igékhez kapcsolódó szavakat megtalálják (pl. *have lunch / a bath, a rest; go out / swimming, abroad; come round for dinner*), majd foglalják azokat mondatba, lehetőleg különféle igeidőket és egyes/többes számot változtatva (pl. *I had lunch at home. We usually have lunch at the school canteen. Would you like to have lunch with me? Shall we go out tonight?*).

A játékok a kommunikáció fejlesztését elősegítik, ezért közben is beszélni kell a gyerekekhez és bátorítani őket a megszólalásra, a már tanult ismeretek elmélyítésére. A szókincs gyakorlására kiváló lehetőség a BINGO játék. A játék három sorból és három oszlopból álló táblázat, amibe elhelyezhetők már ismert tárgyak, gyümölcsök, hangszerek, állatok, színek, testrészek stb. képei vagy neve (összesen kilenc kép vagy szó). A gyerekek három zsetont kapnak. Minden képhez készül egy kártyát, és a játékvezető húz három képet, majd indul a játék:

pedagógus: *Who has a strawberry?*

gyerek: *I have a strawberry.*

pedagógus: *Who has a green pepper?*

gyerek: *I have a green pepper. stb.*

Akinek megvan a kép, rátesz egy zsetont. Három zsetonnak kell lennie egymás alatt, mellett vagy keresztben. Az nyer, akinek először lesz meg a három kép/zseton az említett módon, és azt mondja *Bingo!* Érdemes több kört játszani, hogy mindenki nyerjen. A játék végén a pedagógus összeszedi a játéklapokat (*Can I have the bingo boards? Thank you!*). A játékot úgy is lehet játszani, hogy egy gyerek a játékevezető.

Az olvasást is segíti, ha az új szavakat nyomtatott nagybetűvel kapják meg a nyelvtanulók. A magánhangzókat érdemes piros színnel, a mássalhangzókat pedig feketével szedni. A szavakhoz tartozó képek segítik a megértést és írott forma rögzítését. Az új vagy hasonló alakú (pl. *cat / rat /*

ran // bake / cake) szavak tanítása során különösen jó használatot tesznek a szóképek és a színkódolás. A betűket nem csak papírra, de pálcikákra is írhatjuk. A pálcikákra különféle színekkel írott betűk mint segédeszköz nagyon könnyen elkészíthető, többször is használható és használata során számos készséget fejleszthetünk: finommotorika, vizuális észlelés és differenciálás, memória, térbeli vizualitás. A pálcikák mellett betűtésztát is használhatunk.

A diákok könnyen és gyorsan javíthatják hibáikat, ha a füzetbe ceruzával írnak. Az is jó, ha először a levegőbe írják a szót vagy a betűt, majd a füzetükbe. A szavak leírásakor támaszkodjanak a fülükre, pl. *improve, Austria* – három mássalhangzó egymás mellett. A tanulók párokban dolgozva egymásnak is tudnak segíteni, ezáltal aktív, alkotó részesei a nyelvórának.

A szerialitást előtérbe helyező feladat során az egyes betűkből kell a tanulónak a hét napjait (vagy más szavakat) kirakniuk, majd filctollal laminált papírra írják le. A szivaccsal az esetleges hibák azonnal javíthatók, végül a füzetükbe is leírják a helyes szót. Nagyon egyszerűen elkészíthető eszköz, melyet elrakni, szállítani sem nehéz. Ezzel az eszközzel is számos készséget fejleszthetünk: finommotorika, vizuális észlelés és differenciálás, memória, térbeli vizualitás. A hónapok neveit a *Boney M: Calendar Song* című dalával érdemes gyakorolni. A dal többszöri meghallgatása után meg lehet beszélni a hónapok angol megfelelőit, és a dal szövegét többször ismételve a gyerekek megtanulják angolul a hónapok neveit. Ezt követően csoportosítani lehet a hónapokat az évszakok a rájuk jellemző időjárás szerint (*sorting activity*). A hónapok és az évszakok tanítása kapcsán előkerülhetnek az alábbi kérdések is:

- What day is it today?
- What is the date today?
- What year is it?
- When is your birthday?
- What is the weather like?
- What is the time?

A hét napjaihoz kapcsolódhat az órarend is. A gyerekek egy táblára ragasztják az egyes tanórákhoz

kapcsolódó szimbólumokat, miközben mondják (*do & talk*), hogy *On Monday I have History. On Monday I have History and English.*

A nyelvtanulás iránti motiváció fenntartásában jó szolgálatot tehet a képregények olvasása. Érdekes gyermekközeli témát választani, mert a rövid, egyszerű, könnyen érthető szövegekkel felkelthető a tanulók kíváncsisága.

A nyelvtani szabályok tanításakor a színek sokat segítenek. Egy új nyelvtani szerkezet bevezetése esetén is kitűnően használhatók a színek. A tanulóknak elsőként mutassuk be a nyelvtani forma elmeit, jelentését, majd a használatát. A szórend és a végződés esetén a színeket mindig következetesen alkalmazzuk pl. alany sárga, állítmány kék. A továbbiakban színkódoláson nem szabad módosítani, azt következetesen kell alkalmazni. Ez a technika nem csak a diszlexiás tanulóknak, hanem a többieknek is segítség lehet a nyelvtanulás kezdeti szakaszában (kognitív stratégia):

- Terry goes on holiday every year.
- We drink milk every morning.
- They - - -

Az analógia segít az új mondatok alkotásában. Ezzel módszerrel a kijelentő mondatok, többes szám mellett a kérdő formákat is gyakoroltathatjuk:

- I like flowers. Do you like flowers?
- My mother likes flowers.
- My mother and I like flowers.

Néhány példamondat után a gyerekek önállóan is alkothatnak mondatokat megadott szavakból: *They _ _ _ (apple, every day, eat), My father _ _ _ _ They _ _ _ (apple, every day, eat).*

Hasonló módszerrel a segédigék is megjelenhetnek és a gyerekek párban is dolgozhatnak:

- I can dance. ☺
- I can't dance.
- An elephant can ... ☺
- An elephant can't
- Can you ?

Egy másik feladatban a tanulók egy lapot és néhány tárgyat kapnak és a lapon szereplő szavaknak

megfelelő tárgyat kell a helyére tenniük. A feladat továbbvihető a színek és az elöljárók bevonásával (pl. *There is a pink plate next to the blue fork. Put a blue ... next to the*).

Készíthető formaillesztő játék kartonpapír és kupakok segítségével, néhány egyszerű kisebb és nagyobb formával. A következő játékokkal a formákat, színeket és a sorrendiséget is gyakorolhatják (pl. *Where is the?, There is a small circle next to the big one.*). Ha párban játszanak, kérhetnek egymástól kártyákat pl. *Can I have the small red circle?* A kártyákkal gyakoroltathatjuk a színeket, formákat vagy az ellentéteket is. A kártyákból képeket is kirakhatnak pl. *ice-cream, train, car, house.* Különböző alakzatokat (geometriai formákat, állatokat) kivághatunk különböző textúrájú anyagokból is.

A nyelvtani ismereteket az állító formákkal érdemes kezdeni, amit a tagadó és a kérdő mondatok követnek, emellett a színkódolás is segíthet:

- Paul is walking home.
- Is Paul walking home?
- No, Paul isn't walking home.

Egy új nyelvtani jelenség esetén az első a forma (elemei), ezt követi a jelentés, majd a nyelvtani jelenség használata (mikor használjuk).

A diszlexiás nyelvtanulók esetében feltűnik a szerialitás problémája, azaz nem helyes szórendű mondatok jelennek meg pl. *Maybe is the weather sunny.* A mondatalkotásban nehézséget jelent a létige (kopula) kihagyása az angol mondatból: *Some people overweight.* A mondatalkotás gyakorlására szolgál a következő játék. A gyerekek szavakat kapnak, melyekből minél több, nyelvtanilag és szemantikailag egyaránt helyes mondatot kell összerakniuk: *18, I, OLD, IS / ISN'T, JIM'S BOOK, SPANISH, ANNA, YOUR PARENTS, AM / AM NOT, WHERE, AN ENGINEER, HOW, AT WORK, EXPENSIVE, ARE / ARE NOT.*

A tanulók dolgozhatnak önállóan vagy párban is, akár versenyeztetni is lehet őket (pl. melyik pár tud adott idő alatt több helyes mondatot alkotni). A feladatra várható megoldások: *Anna is 18. Your parents are at work. Jim's book is expensive.* A játék sajátos változata, amikor az ELEPHANT szó

betűiből kell értelmes szavakat kirakniuk a tanulóknak mind például *ant, let, pan, leap* stb.

Az angolban a legalább kettőből álló entitások esetén a főnév többes száma kerül, ami a diszlexiásoknak nehézséget okozhat: *I see a one child / so many caravan*. A többes szám tanításához segítségül hívhatjuk a színeket:

- STAMP – STAMPS
- KEY – KEYS
- CAMERA – CAMERAS
- BUS – BUSES
- CLASS – CLASSES
- WISH – WISHES
- MATCH – MATCHES
- PARTY – PARTIES
- COUNTRY – COUNTRIES
- KEYS , DAYS

A rendhagyó többes számú alakok kiemelt figyelmet érdemelnek:

- CHILD – CHILDREN
- WOMAN – WOMEN
- MAN – MEN
- GOOSE – GEESE
- MOUSE – MICE

A diszlexiásoknak is nehézséget jelent a magyartól eltérő ige szemlélet. A folyamatos jelen időt abban az esetben használják, ha a cselekvés a beszéd pillanatában zajlik, vagy egy képről beszélünk. A folyamatos jelen idő a *to be* létige és az ige + *ing* alakokkal képzendő, de a diszlexiás nyelvtanulókra is jellemző, hogy a segédige lemarad, pl. *They eating fast food*. A fentiek alapján megállapítható, hogy a diszlexiás nyelvtanulók esetén nem a nyelvtan tanítása a cél, hanem a nyelvtan és a szókinccs együtt jelenjen meg, azaz integrált készségfejlesztésre van szükség (*not the rules but the language itself, focus on the meaning*). Fontos hangsúlyozni, hogy a nyelvtan a tanulók számára értelmes kontextusban jelenjen meg pl. képek, dalok, szituációk, hétköznapi szövegtípusok formájában.

A folyamatos jelen időt is gyakorolhatjuk a barcoba játék segítségével. *She is celebrating her birthday this weekend. She is wearing a blue skirt and a red top.*

Who is wearing jeans? Who is wearing a T-shirt? kérdezi a pedagógus, mire a gyerekek válaszolnak: *I'm wearing jeans. I'm wearing a blue T-shirt*. A játékot mozgással is kombinálhatjuk, például *Change places if you are wearing jeans. Change places if you have blue eyes. Change places if you are wearing glasses.*

A *Ki kicsoda?/Guess Who* játékban a játékosoknak ki kell találniuk, kire gondolt a társuk, például: *She is wearing a black T-shirt. / He is short and has blue eyes. He has brown hair. He is wearing blue jeans and a grey jumper. (He is Peter.)* Egy másik játékban a tanulók párt alkotnak a padtársukkal (az egyik rendőr, a másik a bűnöző). Az a feladatuk, hogy rendőrségi körözölapra a rendőrök rajzolják le, hogyan néz ki a padtársuk (a bűnöző). Ezt követően röviden bemutatják a társukat. (A bűnözők pedig a rendőröket jellemzik a társaiknak).

A folyamatos és az egyszerű jelen idő szembeállása sarkalatos pontja az angol nyelvtannak. Az egyszerű jelen időt szokásos cselekvések és általános igazságok esetén használják. A kijelentő, a tagadó és a kérdő formák a következőképpen alakulnak:

	I drink coffee every morning
	She/He drinks coffee every morning.
-	I DON'T drink coffee every morning.
	She DOESN'T drink coffee every morning.
?	DO you drink coffee every morning?
	DOES she drink coffee every morning?

A napirendet és az egyszerű jelen időt gyakorolhatják képekből és szavakból álló játékkal. A játék első részében a magyar és angol megfelelőket illesztik össze, majd a cselekvést elhelyezik a nap megfelelő szakaszánál. A kártyák segítségével elmondhatják a saját napirendjüket, majd egy társukét is (pl. *Peter gets up at 7 am.*), végül kérdéseket tehetnek fel egymásnak (pl. *When do you get up? What do you have for breakfast?* stb.). A válaszban az előljáró megfelelő helyét gyakorolják a diákok pl. *I get up AT seven o'clock*. A napirend kapcsán számos kérdést meg lehet fogalmazni: *What is the first thing you do in the morning?, What do you have for breakfast?, Do you like your school?, Do you like your classmates?* stb. Az ábécé egyes betűihez lehet gyűjteni a

napirendhez kapcsolódó szavakat, kifejezéseket a következőképpen:

A: *apple, alarm clock, afternoon*
 B: *breakfast, bacon, break, before, butter*
 H: *home, homework, housework, holiday, heat up my meal*
 S: *shop, salami, sandwich, soap opera, soup*

Az egyszerű jelen idő tanítása során bevezethetők a kötőszavak is, mint *then, after that, so, but, and, or, usually, sometimes*. A kötőszavak és az időhatározók használatával a tanulók összetett mondatok alkotására válnak képessé pl. *I get up then I go to the bathroom and wash my face. After that I go to the kitchen and have breakfast. Usually I eat a sandwich. Sometimes I drink tea too.* Az ok-okozat is megjelenhet ezen a ponton: *Usually I am not hungry in the morning, so I don't have breakfast.*

A foglalkozásokat is gyakorolhatjuk az egyszerű jelen idő használatával:

It's a person who works outdoors, often in the fields. He or she grows potatoes or vegetables or keeps animals, e.g. cows or sheep. (He's a farmer.). What am I? I sell clothes., People call for help. I work in many hot places., I fix cars., I help very ill people., I fix teeth., I deliver letters to people. A körülírás is jól alkalmazható pl. *He lives on a farm. He keeps animals. He has ... He works....*

Készíthetünk térbeli labirintust is a gyerekeknek úgy, hogy a székek közé szalagokat feszítünk ki. A gyerekek választhatnak, hogy milyen állatok szeretnének lenni. A székek közé kifeszített szalagokon kell átlépniük, átbújniuk ahhoz, hogy eljussanak az előhelyükre. Kiváló gyakorlat a problémamegoldó képesség fejlesztésére valamint fejlődik a gyermek téri tájékozódó képessége. Ezt a játékot játszhatjuk a következőképpen: a gyerek húz egy kártyát, megnevezi, hogy mit lát rajta (pl. *Duck./It's a duck.*), megbeszéljük, hogy az állat hol lakik (pl. *The duck lives on a farm. The queen lives in the palace.*), és oda el kell eljutnia lábujjhegyen vagy ugrálva. Nehezíthetjük a játékot, ha egyszerű labirintust ragasztunk a földre ragasztószalag segítségével, ezen keresztül kell eljutni az adott helyszínre. Az állatok és lakhe-lyükkel való játék, valamint a labirintus bevonása a játékba fejleszti a gyerekek logikai képességét.

Az egyes témakörökhöz kapcsolódó projektek érdekesek lehetnek a gyerekeknek (pl. *I and my family /pet/ house/ holiday*). A gyerekekkel gondolattérképet (mind map) is készíthetünk egy adott téma kapcsán (Gyarmathy 2010). A gondolattérkép közepén a tanult fogalom, összefüggés vagy nyelvtani szabály áll, melyből sugárszerűen indulva kisebb részegységek kapcsolódnak. Kiemelésekkel, a vonalak vastagságával, színekkel és eltérő betűtípusokkal dolgozva a gondolattérkép egy teljes rendszert vázol fel, mely mutatja a részek közötti összefüggéseket. A gondolattérképet célszerű A3-as méretű rajzlapra készíteni és a szavakat nyomtatott nagybetűvel írni. A munkát színekkel, és képekkel, fotókkal tehetjük teljessé pl. *healthy lifestyle, films, free time activities* témákban.

A közös levélírás izgalmas feladat lehet. A csoport írhat levelet egy focistának, színésznek, zenésznek, írónak, akit kedvelnek vagy egy példaképüknek. A levélírás személyesebbé és a tanulók számára érdekesebbé teszi a nyelvtanulást.

Az osztálykirándulás alatt készített fotókból a gyerekek PowerPoint prezentációt állíthatnak össze. A látott, megélt élményekről múlt időben számolnak be, közben gyakorolják a szókincset és új szavakat is tanulnak. A múlt idejű igealakok tanításához is alkalmazható a színekódolás:

- WORK - WORKED
- START - STARTED
- LIVE - LIVED
- LOVE - LOVED
- STOP - STOPPED
- PLAN - PLANNED
- STUDY - STUDIED
- CARRY - CARRIED

A gyerekekkel közösen is lehet Wordben egy társasjátékot készíteni. A játékot angolul játsszák, a szabályokat angolul beszéljük meg és angolul számolják a lépéseket.

A fiatal nyelvtanulók számára is hasznos és érdekes lehet a zeneszövegek fordítása.

A dalszövegeket idegen nyelvről magyarra, vagy magyar nyelvről idegenre is lehet fordítani, akár teljes dalokat is. Ha a tanulók önállóan választhatják

ki a műveket (pl. rap, hip-hop), közelebb érezhetik magukhoz a nyelvtanulást.

Játékos feladatok történetek feldolgozására

- *What is it about?* – történet alapján önállóan vagy párban foglalják össze, hozzá kaphatnak kártyát (kulcsszavak, képek)
- *Key word listening/ Kulcsszavak* szöveget vagy dalt felolvasni, ha van key word/kulcsszó figyelni és tapsolni/leírni; videóban, szövegben keresd meg a megbeszélte kulcsszavakat
- *Piramis A* - pl. alul: nem érttem a videóban, középre: valami érdekes, felül: amiről még hallanék.
- *Piramis B* - pl. alulra kerül három dolog, amit megértettem; középre kettő, amit nem értek, felülre egy gondolat, amit magammal viszek a szövegből, végül mikor lesz ez nekem hasznos (ismétlő óra esetén)
- *Zanásítás:* foglald össze a szöveget, videót; tegyél fel 10 kérdést a szöveghez/videóhoz
- *Kifejezéslista* készítése adott témakörből pl. *city and country, sports, environment*

A diszlexiás nyelvtanulók számára kiemelt feladat a helyesírás gyakorlása. Az egyik feladat lehet papíralapon vagy interaktív táblán a helyes alak kiválasztása:

She is very gud / good.	I love swimming in the pool / puel.
That's a nice shert / shirt.	It's her biirthday / berthday.
That is a zew / zoo.	I have to go now / nou.
You are quick / cuik.	I love honey / huney.
She is a giul / guil.	I play / plai tennis.
I have a lot of book / buks.	Do you like butter / buttir?
She's always happee / happy.	I need the key / cey to the door.
The son / sun is hot.	He is the roial / royal king.

A gyakorlás során ki lehet emelni egyes hangkapcsolatokat: *ee* vagy *ea*. A feladat megoldása könnyebb abban az esetben, ha képek segítik a munkát.

- S__
- P__R
- H__R
- __T
- B__N
- BR__D
- R__D
- T__

A következő játékos feladattal a tanulók gyakorolhatják a főnevek csoportjait: a helyeket, személyeket és a dolgokat. Ezzel gyarapítható a szókincsük is, és rendszerezni is tudják a tanultakat. A vizuális észlelésre és differenciálásra fektet nagy hangsúlyt a feladat. Egy összefoglaló, gyakorló órán jó megoldás egy ilyen feladat:

NOUN / FŐNÉV

place: *shop, market, cinema, hospital*

person: *child, aunt, godfather, Mary, shop assistant*

thing: *pen, chair, TV, smartphone, car*

A szavakkal a tanulók mondatokat alkothatnak, majd történetet is írhatnak a szavak felhasználásával.

A Frayer-modellábra egy grafikus szervező, ami segít a diákoknak a szót összefüggésében látni. Az ábra közepére kerül a célnyelvi szó. Az ábra négy részre osztja a felületet: jelentés (a szó jelentése magyarul), tulajdonságok (mi jellemzi, azaz olyan információ, amit már tudnak mondani idegen nyelven), tények/érdekességek (pl. milyen főkategóriába sorolható), bármi más, ami a diákok eszébe jut az adott szó kapcsán. A modellbe lehet írni és rajzolni is. A technika megköveteli a tanulóktól az előzetes tudás felidézését és alkalmazását, ugyanakkor a vizuális ábrázolás a memorizálásban segíti őket.

szék	CHAIR	you can sit on it
brown		desk, carpet, table, lamp

alma	APPLE	you can eat it
red, green		pear, grapes, cherry, peach

Az első közösen elkészített Frayer-modellábra után a tanulók önállóan vagy párban is dolgozhatnak és tölthetik ki a modell rovatait. Az is elképzelhető, hogy az elhangzott információk alapján a központi szót kell kitalálniuk.

A hallott szöveg értése azért jelenthet gondot a diszlexiás diákoknak, mert a szöveget túl gyorsnak találják, bár ezen a téren is nagy eltérések tapasztalhatók. Az IKT-eszközök használatával (filmek, videók, audiovizuális anyagok) ezt a kompetenciát jól lehet fejleszteni. Az interaktív tábla használata során több érzékszervet lehet bevonni a

nyelvtanulásba, hiszen a tanuló látja és hallja is az anyagot.

A nyelvórákon jól használhatók a legfeljebb 15 perces film(részlet)ek, melyeket többször is meg lehet nézni, valamint meg lehet állítani egy-egy nehezebb szónál, kifejezésnél. Az internetes alkalmazások között is találunk olyat, ami segíti a nyelvtanulókat az új szavak elsajátításában (*Quizlet, Learning Apps*). A tanulók szívesen használnak internetes felületeket nyelvtanulásra is, ajánlott oldalak a www.kizclub.com, www.okosjatek.hu, www.tesoltasks.com, www.sparklebox.co.uk, www.english4you.com; www.wordchamps.com, www.real-english.com és a www.wattsenGLISH.com.

A hallás utáni készség fejlesztésére jól használhatók film(részlet)ek, hasznos anyagok találhatóak a youtube.com/vidéotanar [NAT 5-8. osztály] oldalon (Csetényi é. n.). A filmrészletek azért is jól használhatóak, mert a vizuális és az auditív inger egyszerre van jelen, egymást segítik a megértésben. A hallás utáni értést fejlesztését célozza az a feladat, melynek során egy felolvasott szövegben vagy meghallgatott dalban kell kulcsszavakat keresniük a gyerekeknek. Ha meghallják a kulcsszót, tapsolnak, majd a kulcsszavakat közösen összegyűjtik és leírják a füzetükbe (például *Touch your head*,

www.youtube.com/watch?v=hvw-7e05Nqg).

A következő játékhoz a gyerekeket két csoportra osztjuk, az egyik csoport egy állatnevet, a másik egy állatot ábrázoló kártyát kap. A párok megkeresik egymást (*Where is?*), majd egymás mellé ülnek. Végül egy zenés videót néznek meg az állatokról (www.youtube.com/watch?v=d0Hq0fjT3r4)

A párok feladata az lesz, hogy amikor meglátják/meghallják az ő állatuk nevét, fel kell állniuk a padból.

A beszéd-készség terén a diszlexiás nyelvtanulók nagy eltéréseket mutatnak. Gondot jelenthet számukra az idegen szavak előhívása, az önálló mondatalkotás (különösen a szórend), jellemző a lassú információ-feldolgozás. A tanítás során jó alap a kommunikatív nyelvoktatási módszer (*communicative language teaching method*), amikor a nyelvtanuló nem egyes szavakra koncentrál, hanem kommunikatív helyzetekben gondolkodik. A párban játszható

szituációs játékok jó segítséget nyújtanak a diszlexiások begyakorlására:

- *Hello. Can I speak to John, please?*
- *Is that?*
- *Oh, sorry, wrong number.*
- *Bye.*
-
- *John? Pardon me?*
- *No, it's ...*
- *That's okay. Bye.*

A szerepjáték (role play) során az egyik tanuló lehet orvos, a másik beteg, majd fordítva:

At the doctor's

- *Good morning!*
- *Good morning! What is your problem? / What's the matter?*
- *I have got a (terrible) headache/ toothache/ stomach ache/ backache / earache.*
- *I'll give you some / blue/ red/ green pills. [children can give/get Smarties]*
- *Thank you.*
- *Good bye!*
- *Good bye!*

A vásárlás is gyakorolható páros feladatként a nyelvórán:

Shopping

- *Can I help you?*
- *Yes, please. I'd like*
- *Here you are. Anything else?*
- *Yes. Can I have*
- *Here you are. Anything else?*
- *No, thank you.*
- *How much is that?*
- *That's, please.*

A vásárlás különféle üzletfajtákban gyakorolható. A ruházati üzletben a bolti eladó (shop assistant) és a vásárló (customer) mondatait csoportosíthatják a tanulók (pl. *I'm looking for a T-shirt. Can I try it on?; How would you like to pay? What size are you? May I help you?*), majd gyakorolhatják a beszélgetést. A feladat zárásaként online oldalakon tájékozódhatnak, tovább bővítve szókincsüket (*wishlist, place an order, add to cart, payment, shipping conditions, coupon* stb.)

A hétköznapi életből vett helyzetek gyakorlására alkalmas a gyorséttermi rendelés is. A játékhoz a tanulók étlapot is készíthetnek, majd párokban gyakorolhatják a rendelést:

- Good morning.
- Good morning. Can I have a (slice of pizza / a seafood pizza.....), please? / *I'd like a small / medium / large pizza. / A small pizza, please.*
- Here you are. Anything else?
- No, thanks.
- € 3.75, please.
- Thanks.
- Thank you.

A pizzához kapcsolódóan a különböző feltéteket (*toppings*) is meg lehet beszélni, mint *peppe-roni, tomato, ham, olives, pineapple, mushroom, sweet corn*. A pizzakészítés lépéseit kártyákra nyomatva a gyerekek szeriális gondolkodása is fejleszthető (pl. *roll the dough, put on the toppings, bake it for 20 minutes*).

A szállodai szobafoglalás is gyakorolható kártyákkal. A diákok kártyákat húznak, majd eldöntik, hogy azt a vendég (*guest*) vagy a recepciós (*receptionist*) mondja. A következő lépésben sorba rakják a mondatokat, majd a szerepeket váltva gyakorolják a párbeszédét, végül leírják azt a füzetükbe. A vendég lehetséges megnyilatkozásai: *I'd like to book a double room. How much is a twin room? Do you accept credit cards?* A recepciós mondata lehet *How long would you like to stay? Breakfast is included. What kind of room would you like?* A diákok szállodai bejelentőt is kitölthetnek a néhány adattal, mint *first name, surname, date of arrival, date of departure, room number, date of birth, place of birth*.

A játék áttehető éttermi szituációra is, ahol a vendég és a pincér beszélget. A vendég mondatai lehetnek a következők: *Can we have the menu, please? We'd like a table for four. Can I have another fork?*, míg a pincér azt mondja, hogy *Are you ready to order? Would you like a coffee?, Anything to drink?* stb.

A barchoba/guessing game során a szókincset és a mondatalkotást is lehet fejleszteni. A testrészek témakörében is játszható, például: *You can smell with it. (nose), You can eat or kiss with it (mouth). You can*

walk with them (legs). You can hear with them. (ears), You can see with them (eyes).

Egy beszélgetés során kérdések feltevésére is szükség van, így a kérdőszavakra (*when, who, where, how much, how many, what, why*) külön figyelmet érdemes szentelni:

- is this?
- She's Anna.
- apples are there?
- 15.
- is it heavy?
- Because it's full of books.
- is this?
- It's a coat.
- do they study History?
- On Mondays.
- are you?
- I'm 10 years old.
- does that hat cost?
- It costs 2 EUR.

A nyelvóra általános felépítése

- bemelegítő gyakorlat (5-10 perc)
brain jog, ismétlés, ráhangolódás, figyelem megragadása
- Az új tananyag bevezetése, gyakorlása (20-30 perc)
változatos feladatok, rávezetés, különböző készségek fejlesztése, pihenőkkel
beszélgetés a kép vagy hallás utáni feladat előtt
drillek, páros feladatok és csoportmunka
videóbejátszások
kb. 5 perc/feladat (általános iskola), kb. 5-10 perc/feladat (középiskola),
- ismétlés, gyakorlás (10-15 perc)
változatos, játékos feladatok - *Variety is the spice of life*.

A diszlexiások nyelvórája során figyelni kell a lassú haladásra, az órát érdemes rugalmasan tervezni, legyen benne ismétlés, fokozatosság. A tanulóknak minden esetben jelezni kell az átmeneteket

pl. *most meg fogunk hallgatni egy szöveget, a következő feladatban párban fogtok dolgozni* stb.

Összegzés

A (gyógy)pedagógus-nyelvtanár számára a feladatlapok, segédanyagok készítése időigényes és költséges (könyvek, társasjátékok, laminálás stb.). A nyelvórákon fontos a differenciálás, az emberi tényező és a hitelesség. A nyelvtanulás hosszú évekig tartó folyamat, elengedhetetlen a rugalmasság, a fokozatosság, a sok gyakorlás és ismétlés (*Variety is the spice of life.*). Ettől függetlenül is érezheti a tanuló és a pedagógus is, hogy valójában egy helyben járnak, nem haladnak előre (*egyét előre, kettőt vissza*). Úgy véljük, a nehézségek és kihívások ellenére is törekednünk kell a változatos és a tanulók számára izgalmas feladatok készítésére, hiszen a másolás tábláról lassú, az otthonra adott feladat (pl. másold le a füzetedbe 10-50x) nem kelti fel a tanulók motivációját (érzelmi stratégia). A hagyományos szódolgozatok írása a diszlexiás nyelvtanulók számára nem szerencsés, helyette más számonkérési formák használata javasolt (videó, projekt, gondolattérkép, prezentáció).

A nyelvtanításban soha nem a nyelvtan meg-tanítása a cél, hanem a nyelvtan és a szókincs együtt jelenik meg. A tanuló társaival együtt tanul, fejlődik a szocializációja, miközben egy új kultúráról is szerez ismereteket. Ezért mondhatjuk, hogy a nyelvtanítás integrált készségfejlesztés. A diszlexiás nyelvtanulók számára segít a különböző érzékterületek bevonása a tanulási folyamatba, a vizualitás, a rajzok és a szókétyák alkalmazása (multi-szenzoros technika, MSL). A tanuló könnyebben megjegyyez információkat, ha látja, hallja és „lemozogja” azokat. A memóriamankó is segít a tanultak felidőzésben. Bármilyen, ami a diszlexiás tanuló számára a felidőzést elősegíti, memóriamankó lehet.

A digitális feladatok felhasználása és megoldása mellett a nyelvtanárnak számtalan ötletre van szüksége, hogy a nyelvtanulók számára hasznos, változatos és érdekes angolórákat tarthasson. A kiscsoportos, 5-6 fős foglalkozásokon vagy az egyéni fejlesztőfoglalkozásokon lehetőség van játékra, például szókétyák vagy dominó használatára. Az

interneten nagyon sok segédanyagot lehet találni pl. a www.pinterest.com oldalon.

A tanulmányban javaslatokat tettünk a diszlexiás nyelvtanulókat oktató tanárok számára, hiszen a nyelvtanulás mindenki számára hosszú és fard-ságos folyamat, ezért segíteni kell a diszlexiás nyelvtanulókat.

A diszlexiás tanulók nyelvtanulását különféle egyszerű és költségkímélő technikák segítik. Első lépésben az írást nem igénylő, ráhangolódó játékokkal érdemes kezdeni, melyeket fokozatosan váltanak fel az írásbeliséget igénylő feladatok. A tanítási folyamatban sikerrel alkalmazhatók a színek (pl. alany pirossal, állítmány késsel aláhúzza), szó- és képkártyák, társasjátékok, projektmunkák. A tanári példák után a nyelvtanulók önállóan is készíthetnek eszközöket, melyek elősegítik a szavak és a nyelvtanulását és alkalmazását.

Irodalom

- Csetényi Cs.: *Izgalmas tanórák játékosan, egyszerűen.* h.n. é.n.
- Gyarmathy É. (2010): *Diszlexiás tanulókról felsőfokon.* MTA Pszichológiai Intézet.
- K. Nagy E. (2015): *KIP Könyv. I-II.* Miskolc. Miskolci Egyetemi Kiadó.
- Kovács J. (2009): *A gyermek és az idegen nyelv.* Eötvös József Könyvkiadó, Budapest.
- Mező Ferenc (2017): *Fejlesztő pedagógia – Elmélet és gyakorlati példatár a képességfejlesztés köréből.* K+F Stúdió Kft., Debrecen.
- Mező, K., & Mező, F. (2020). Az OXIPO játékgyűjtemény a kognitív képességek fejlesztéséért. *Különleges Bánásmód – Interdiszciplináris folyóirat*, 6(1), 63–73.
DOI:[10.18458/KB.2020.1.63](https://doi.org/10.18458/KB.2020.1.63)
- Tánczos J. (2007) *Nyelvtanulás és diszlexia. Módszerek a tanulási zavarral küszködő tanulók idegennyelv oktatásához.* Pedellus Tankönyvkiadó, Debrecen

Internetes oldal

- Carol Read: *Ideas for using flashcards*
<https://www.youtube.com/watch?v=X9KebTgflJI>