

**Durst Péter<sup>1</sup>**

# NYELVOKTATÓ APPLIKÁCIÓK HASZNÁLATA A MAGYAR MINT IDEGEN NYELV TANÍTÁSÁBAN ÉS TANULÁSÁBAN

## Abstract

The rapid development of mobile applications mark a new era in language teaching. The practice of blended learning will most probably continue to rely strongly on contact classes but the growing number of language teaching applications make it necessary to examine this new way of learning. This overview sets up five basic categories a) language teaching applications that offer a complex learning material, b) language teaching applications based on content created by learners or teachers of the target language, c) applications containing vocabulary or phrase bank, d) applications that practice verb conjugation, e) applications containing supplementary materials to specific coursebooks. The paper gives a short overview of these categories but only deals with applications that teach Hungarian as a foreign language.

**Keywords:** *mobile applications, language teaching applications, teaching Hungarian as a Foreign Language, educational materials, gamification*

**Kulcsszavak:** *mobilalkalmazások, nyelvtanító alkalmazások, magyar mint idegen nyelv, tananyagok, gamifikáció*

## 1. Bevezetés

Napjaink nyelvoktatásában lehetetlen a mobileszközök használatát teljes mértékben figyelmen kívül hagyni. Elmondható, hogy hosszú ideje alakítják a nyelvoktatás és nyelvtanulás gyakorlatát az interneten elérhető tananyagok, kiegészítő anyagok és egyéb lehetőségek (pl. fórumok). A mobileszközök gyors és nagymértékű terjedése ismét lényeges fordulópontnak tűnik, hiszen az elmúlt néhány év során megjelent nyelvoktató applikációk a lehetőségek új tárházát nyitották meg szinte minden érdeklődő előtt. Az alábbiakban felvázolom, milyen helyet foglalhatnak el jelen pillanatban ezek

---

<sup>1</sup> Durst Péter PhD, Szegedi Tudományegyetem, Hungarológiai Központ; durst.peter@gmail.com

az applikációk a magyar mint idegen nyelv tanulásában, majd közös jellemzők alapján csoportosítva röviden bemutatom a főbb fajtákat.

## 2. A mobilapplikációk használatához kapcsolódó fogalmak

### 2.1. *Blended Learning*

Whittaker (2013) összefoglalója rámutat, hogy a blended learning (magyarul gyakran vegyes tanulás) fogalmának meghatározása körül is alakultak ki viták. Bár különböző stratégiák mindig keveredtek az oktatás során, kiindulási pontnak tekinthető, hogy ez a terminus alapvetően a számítástechnikai eszközöknek a tanulás és tanítás folyamatába történő bevonására utal. A fogalom tisztázása során felmerül, hogy a különböző komponensek arányától függően a blended learningen kívül más megjelölések is használatosak lehetnek, azonban a nyelvtanítás területén ezek a megkülönböztetések nem terjedtek el.

A vállalati képzésekben és a felsőoktatásban alkalmazott oktatási módokat is felosztották a komponensek egymáshoz való viszonya szerint, csakúgy, mint a nyelvoktatásban. Utóbbi esetében a blended learning modelljei mindig szükségszerűen a tanár részvételére és munkájára is alapoznak, gyakran a tantermi munkát kiegészítő tevékenység megszervezésében is. Az összefoglalóban említett eredmények arra mutatnak rá, hogy a különböző komponensek megfelelő aránya és egymáshoz való viszonya kiemelt fontosságú, ugyanakkor számos modell működhet eredményesen.

Természetesen felmerül a kérdés, hogy a blended learning mellett szóló érvként többször is hangsúlyozott hatékonyság bizonyítható-e. Különösen nehéznek mutatkozik a hatékonyság megfelelő mérése olyan esetekben, amikor kifejezetten a nyelvtanuló nem pontosan ellenőrizhető körülmények között végzett tevékenysége, valamint annak az eredménye a vizsgálat tárgya. Whittaker (i.m.) objektív fenntartásokkal közelíti meg a kérdést, és bár az általa hivatkozott források mind alapvetően kedvező eredményekről számolnak be, mindenképpen szükségesnek tartja a további bizonyítékokat.

Means–Toyama–Murphy és Baki (2013) metaelemzése nem a nyelvtanulást célozta meg, a benne szereplő összesen 45 tanulmányból mindössze egy kapcsolódik ehhez a területhez. A tanulmány a különböző oktatási formák eredményességét vizsgáló cikkeket elemezve azt állapítja meg, hogy a blended learning szignifikánsan előnyösebb a kizárólag hagyományos formában megvalósuló tantermi tanulásnál, illetve a kizárólag on-line formában folytatott tanulásnál. Nem szabad azonban figyelmen kívül hagyni, hogy a blended learninget alkalmazó kurzusok gyakran a tantermihez képest több tanulási időt foglaltak magukban, továbbá elősegítették a tanulók közti interakciót is.

A blended learning eredményeit kifejezetten a nyelvoktatás szemszögéből vizsgáló munkák (amelyekről összefoglalókat közöl Whittaker i.m.) annak előnyét mutatják más oktatási formákkal szemben, azonban módszertanilag nem mindig tűnnek megalapozottnak. Általánosságban megjegyzendő a nyelvtanulók számára újdonságot jelentő oktatási forma által indukált motiváció, a kontrollcsoportokhoz képest több tanulási

idő és más külső tényezők jelentősége, amelyeket a vizsgálatok nem vesznek figyelembe kellő mértékben.

Minthogy a jelenlegi témánk a blended learningen belül is a mobilapplikációk kivételesen gyors iramban fejlődő területét érinti, ahol az elmúlt pár évben is jelentős változások és előrelépések történtek, így öröndetes, hogy a mobil eszközök és mobilapplikációk használatából származó hasznot, azok hatékonyságát vizsgáló tanulmányok is napvilágot láttak már. Ezekben leginkább a szókincsfejlesztést, idiomatikus kifejezések tanulását célozzák meg (Basal–Yilmaz–Tanriverdi–Sari, 2016), és egyelőre szinte kizárólag az angol nyelv tanulásával kapcsolatban található adatok, de természetesen ezek nagy része vonatkoztatható más nyelvekre is.

Szükségesnek érzem ugyanakkor hangsúlyozni, hogy véleményem szerint a mobil eszközök használatát objektíven vizsgálni igen nagy vállalkozásnak tűnik, hiszen a hagyományos kutatási módszerek alkalmazásakor figyelembe vett tényezők közül többel egyszerűen nem lehet számolni. Nem tűnik megoldottnak például annak a rögzítése, hogy a nyelvoktató mobilapplikációt milyen körülmények között használta a nyelvtanuló (buszon, otthon), pontosan hány alkalommal és milyen hosszú ideig, továbbá hogy ez a használat hogyan viszonyult a tantermi munkához (pl. a tantermi és a mobil eszközön gyakorolt tananyag egyezése, sorrendisége).

## 2.2. Gamifikáció

A nyelvtanuló applikációk használatával kapcsolatban a másik kulcsfontosságú fogalom a gamifikáció, azaz a tanulás játékosítása. Deterding–Dixon–Khaled és Nacke (2011) rövid, de nagyon találó meghatározást javasoltak, amely szerint a gamifikáció a játéktervezésben használt elemek alkalmazását jelenti, azonban attól eltérő környezetben („*the use of game design elements in non-game contexts*”). A jelenség igen szerteágazó, magában foglal valódi játékoktól kezdve játék- és versenyelemeket tartalmazó oktatási és értékelési módokat, valamint számos más (akár üzleti) tevékenységet. A nyelvoktató mobilapplikációk szemszögéből fontosabb és könnyen megfigyelhető jellemzők (Deterding–Dixon–Khaled–Nacke i.m. és Figueroa 2015 alapján):

*pontozás* – Az applikáció használatával, meghatározott tananyagok teljesítésével pontokat lehet gyűjteni. A pontok visszajelzésül szolgálnak, eredményeket mérhetnek, rangsorok alapjául szolgálhatnak.

*eredmények, eredménytáblák* – A részfeladatok, feladatsorok teljesítését számadatok és folyamatjelzők mutatják, a legjobban teljesítő játékosok nevét és teljesítményét pedig sok esetben külön feltüntetik az eredménytáblákon. Utóbbi fontos a felhasználók közti kapcsolat szempontjából is.

*célok* – Számos applikációban megállapíthatunk rövid és hosszú távú célokat (pl. bizonyos mennyiségű szó megtanulása) a saját számunkra.

*szintek* – Adott mennyiségű tananyag és/vagy teszt teljesítésével lehet magasabb szintekre jutni.

*avatar* – A felhasználó által az adott applikációban választott kinézet, amelyet módosítani is lehet.

*jelvények* – Meghatározott teljesítmény elérésekor a többi felhasználó számára is látható jelvény vagy más vizuális elem.

A gamifikáció fogalmának körüljárása szükségszerűen rámutat arra, hogy a digitális tanulás, a blended learning és a mobilapplikációk használata egy átfogó változás részeként értelmezendők. A gamifikáció igen gyakran a motiváció kutatása kapcsán kerül előtérbe, ugyanis az új nemzedékek számára a digitális játékok új normákat, szabályokat és új motivációs mechanizmusokat is teremtettek, aminek következményeként például kiemelt figyelmet kap a belső hajtóerőként működő intrinzik-motiváció (Abari–Polonyi 2017, 160).

### 3. A mobilapplikációk

Mobileszközök segítségével történő nyelvoktatással már a szöveges üzenetek (SMS) megjelenésekor is próbálkoztak, de valódi áttörést az okostelefonok hoztak. A mobilapplikációk olyan technikai hátteret biztosítanak, amelyekben már van valamennyi lehetőség pedagógiai, módszertani elvek érvényesítésére, interaktivitásra, továbbá a felhasználók közti kapcsolatra.

Az alábbiakban a tanulási/tanítási folyamatban betöltött szerepük, valamint más tananyagokhoz való viszonyuk alapján fogom csoportosítani azokat az ingyenesen elérhető nyelvoktató applikációkat, amelyek a magyar mint idegen nyelv tanításához elérhetők a Google Play és/vagy az Apple Store kínálatában. Nem célom minden egyes applikációt bemutatni, inkább jellemző példákkal szeretném szemléltetni a különböző típusokat, amelyeknek szintén inkább egyes jellemzőire szeretném felhívni a figyelmet a részletes technikai leírás helyett.

#### 3.1. Komplex tananyag az applikációban

Vannak olyan applikációk, amelyek nem kevesebbre vállalkoznak, mint hogy önmagukban teljes, átfogó tananyagot nyújtanak – legalábbis egy bizonyos nyelvtudási szintig. A legismertebb ezek közül a Duolingo, amely saját honlapján található adatok szerint jelenleg több mint 20 nyelv tanulásához kínál tananyagot, és több mint 200 millió felhasználóval büszkélkedhet – ami nyilván üzleti szempontból is igen figyelemreméltó. Alapvetően ingyenes tananyagot biztosít, amely azonban nem mentes a reklámoktól. A magyar nyelv tanulásához 2016-tól kínálnak nem teljesen elkészült, ún. béta állapotú tananyagot. Tekintettel arra, hogy egyelőre más, hasonló alkalmazások nem tanítanak magyar nyelvet, a továbbiakban a Duolingo jellemzőit veszem górcső alá.

Az alkalmazás a fordítás, a párosítás, a hallás utáni írás és a szóbeli ismétlés különféle feladattípusait használja, amelyben képek is gyakran szerepelnek. Nagyon alaposan

felépített tananyaggal találkozunk a felhasználó, amelyben a különböző nehézségű szinteken fokozatosan is haladhat felfelé, de ha tudása lehetővé teszi, ugorhat is. A tesztsorokban helytelenül megválaszolt kérdésekre rögtön láthatjuk a javítást, a későbbiekben pedig meg kell ismételnünk a gondot okozó itemet.

A tananyag felépítése ugyanakkor főleg technikai szempontból mondható átgondoltnak, a nyelvi anyagot tekintve inkább esetleges, módszertanilag pedig nem értékelhető. A nyelvtanító applikáció ugyanis gyakorlatilag csak tesztel, de nem tanít. Sokat segít az a lehetőség, hogy a tesztben szereplő mondatok kiemelt szavainak egy koppintással meg tudjuk nézni a jelentését, továbbá egyes ragozott igék számáról és személyéről is kapunk információt, ettől függetlenül alapvetően sem a szavakat, sem a nyelvtani vagy nyelvhasználati ismereteket nem mutatja be az applikáció a tesztelés előtt, ami miatt önmagában nem használható tanulásra.

A tananyag grammatikai komponense alapvetően az esetek feldolgozását és a határozott ragozás használatát jelenti. A fordítást, megadott szavak sorrendbe helyezésével mondatok alkotását, angol és magyar nyelvű mondatok párosítását felvonultató tesztsorok egy-egy jól meghatározható grammatikai jelenségre összpontosítanak, amelyeket a kezdő szinten viszonylag általánosnak mondható szókinccsel párosítanak. Sokkal inkább sajátos jellemzőként, semmint hibaként érdemes megemlíteni a Duolingóra jellemző, kissé szokatlan mondatok használatát (pl. „*I frequently hear rivers.*”). A megadott szavakból felépítendő mondatok és főleg a begépelendő fordítás használatakor azonban mindenképpen gondnak tekinthető a felhasználó által megadott mondatok elfogadása vagy elutasítása. Bár minden bizonnyal a tartalomfejlesztői munka fontos részét képezi az egyes mondatok elfogadható fordításainak a számbavétele, még így is számos olyan esettel találkozunk, amikor egy helyes megoldást nem fogad el az app. Láthatóan küzdöttek a tartalomfejlesztők a jelen idejű magyar mondatok angol fordításával, mert nem lehet következetességet felfedezni az angol folyamatos vagy egyszerű jelenre történő fordításban. Itt már időnként valóban zavaró a kontextus és a magyarázat hiánya, amelyek közül egy applikációban az elsőre nem sok esély van, de az utóbbi hiányosságként róható fel.

Ugyanígy teljesíthetetlen feladatnak ígérkezik a határozott tárgy ragozás megtanítása pusztán tesztkérdéseken keresztül, bármilyen példamondat, táblázat vagy szöveges magyarázat nélkül. Az egyetlen segítség az angolra fordítandó magyar mondatokban az igére koppintva elérhető igeragozási információ, de sajnos ez is távol áll az ideálistól. A szám és személy jelölésén túl a határozott tárgy ragozást időnként zárójeles megjegyzéssel (*def. obj*) próbálják jelölni, máskor az ige után kitett *it* tárggyal. Egyes igék szótári információjánál feltüntetik az angol egyszerű jelen idejű és a folyamatos alakokat is, másoknál azonban ez elmarad. Soha nem az adott mondatban aktuális jelentést látjuk, hanem vélhetően az adott igealakhoz mindig kapcsolható más jelentéseket is.

A pragmatikai, nyelvhasználati ismeretek igen korlátozott mértékben, de szintén megjelennek a tesztsorokban. Egy okostelefon képernyője alapvetően nem sok lehetőséget biztosít az egyes mondatok bővebb kontextusban történő megjelenítéséhez, de ezt még tovább korlátozza a Duolingo felülete, ahol gyakorlatilag csak izolálva,

mondatonként jelenhet meg minden. A köszönéseket, és más alapvető ismereteket tartalmazó részben a grammatikai tesztsorokhoz hasonló feladattípusok találhatók. A szókinccs fejlesztése külön, tematikusan kialakított tesztsorokkal történik, amelyekben a nyelvtani feladatsorokkal megegyező feladattípusokat találunk.

Az alkalmazás a gamifikáció elemeinek és elveinek szempontjából nagyon magas színvonalúnak mondható, mert a felhasználó folyamatosan visszajelzéseket kap, pontok és ajándékok motiválják a folytatásra, ugyanakkor mindez még nem zavaró módon jelenik meg. Aki szívesen tölti az idejét mobil eszközökkel vagy számítógéppel, valóban játszva tanulhat, bár a feladattípusok egy idő után unalmassá válhatnak.

Összefoglalva tehát a Duolingo technikai szempontból egy nagyon magas színvonalú, nyelvoktatási szempontból viszont – még az applikációk korlátait is figyelembe véve – egy vitatható minőségű tananyagot kínál. Bár a célkitűzés szerint az applikáció önmagában alkalmas a nyelvtanulásra, valójában a nyelvi anyag bemutatásának hiányában, kizárólag tesztsorok használatával ez nem lehetséges. Vitathatatlan, hogy gyakorlásra jól használható tananyagot tartalmaz, azonban ennek csak akkor tudja hasznát venni a nyelvtanuló, ha mellette más formában is tanulja a nyelvet.

### *3.2. Tanárok és/vagy tanulók által tartalommal megtöltött applikációk*

Több olyan applikáció is elérhető ingyenesen, amelyek tananyagok létrehozására kínálnak lehetőséget. Ezek közül talán a legismertebb a Memrise és a Quizlet, amelyek alapvetően szótanulásra lettek kifejlesztve. A megtanulandó szavakat tehát a tanárnak vagy a nyelvtanulónak kell feltöltenie, de találhatunk egyes tananyagokhoz már mások által elkészített és az összes felhasználóval megosztott tananyagokat is, és ugyanígy mi magunk is megoszthatjuk az általunk létrehozott anyagot tanuló társainkkal vagy akár mindenkivel. Ebben a lehetőségben természetesen megbújik annak a veszélye, hogy silány minőségű vagy egyszerűen nem jól összeállított kártyacsomagba botlunk, így mindenképpen odafigyelést igényel a megfelelő tananyag kiválasztása.

Az applikációkba a szólistát több felületen is fel lehet tölteni, így számítógépről is, sőt az egyenként történő bevitel helyett akár Excel táblázatokból is. Lehetőség van hanganyag és kép használatára. A rendelkezésre álló feladattípusok természetesen limitáltak, de ezekben az applikációkban is alapvetően a két nyelven megjelenő szavakat és kifejezéseket kell párosítani, feleletválasztós tesztek lehet kitölteni, ugyanakkor találunk hallott szöveg párosítását írott szöveggel, és olyan feladatok is vannak, amelyekbe a saját eszközünkön „pötyögve” kell bevinni a kért szót (a feladat lehet másolás vagy fordítás).

Nagyon felhasználóbarát lehetőség a Quizletben, hogy a nyelvtanuló kiválaszthatja a számára megjelenítendő feladattípusokat. Kiemelendő, hogy mind a két közelebről megvizsgált applikációban van lehetőség az adott egységben szereplő szavak és kifejezések áttekintésére a tesztelés előtt, de természetesen a tesztek során elrontott kérdések is visszatérnek, ismétlődnek, hogy ezzel is javítsák a teljesítményt. Nagy hátrány, hogy amikor a nyelvtanulónak kell bevinnie a szöveget, minimális rugalmasság sem

várható el a helyes válaszok elfogadását illetően, így ha egy adott szónál vagy kifejezésnél például írásjelek szerepelnek (így egy MID anyagban a Memrise-on: „a/az óra”), akkor ezeknek is pontosan meg kell jelenniük a fordítás megadásakor. Természetesen a szórend, a szinonimák és más apró eltérések kezelése is hasonló módon hiányzik.

A gamifikálás mindkét applikációban alapvető szervezőerő, így jól láthatjuk haladásunk menetét, rövid távú és hosszabb távú céljaink megvalósulását, versenyezhetünk más résztvevőkkel, és folyamatos, azonnali visszajelzést kapunk a megoldásainkról. A szintek beállítása a tananyagot létrehozó felhasználótól függ, de az alkalmazások használatában megállapíthatók szintek. A Memrise ezenkívül egy virág gondozása köré épített történettel motivál, amelyben a tanulással tudunk előrelépni.

Általánosságban elmondható, hogy ezek az applikációk nagyon jó lehetőséget biztosítanak egy adott tananyag feldolgozásához, ha a nyelvtanár vagy a nyelvtanuló létrehozza a szólistá(ka)t. Némi gyakorlással könnyen elsajátítható a megfelelő használatuk, onnantól kezdve pedig motiváló és játékos nyelvtanulási környezetet kínálnak. Kifejezett előnyük, hogy a kontaktórákon használt tananyaghoz közvetlenül kapcsolódó szókincset gyakoroltatnak.

### *3.3. Szó- és kifejezésgyűjteményt tartalmazó applikációk*

Meglepő módon még a kevésbé népszerű magyar nyelv tanulásához is meglehetősen sok ingyenes applikációt találunk, amelyek a szókincset fejlesztik. Ezt a csoportot leginkább azért célszerű elkülöníteni az előzőtől, mert itt csak az alkalmazás által kínált csomagokat tudjuk használni, nem a saját magunk vagy más felhasználók által készítetteteket, és így nem is kapcsolódnak tankönyvekhez. Az alábbiakban két ilyen applikáció jellemzői találhatók, amelyeken keresztül képet kaphatunk a hasonló applikációk tartalmáról és működéséről. A Nemo Hungarian és a Magyar Fun Easy Learn sok tekintetben megegyezik, mert több nyelven is elérhető, és alapvetően szavakat és hasznos kifejezéseket gyakoroltatnak változatosnak mondható feladatok segítségével.

A Nemo Hungarian csak kezdő szintű anyagot tartalmaz, amelyből a témakörök egy része ingyenes, de az összes témakör csak fizetés után hozzáférhető. A jól meghatározott témaköröket a három fő funkció közül a Phrasebookba belépve tudjuk végiglapozni és megtekinteni, továbbá a kiejtésüket is jó minőségben hallhatjuk. Valóban a legalapvetőbb szavakat és kifejezéseket találjuk meg, általában szavanként és nem mondatokban. A Speech Studio modul a szavak meghallgatása után a saját előadásunkban rögzíti a hangot, majd a Tanár/Saját/Tanár sorrendben meghallgatva lehetőséget nyújt az önellenőrzésre. A Nemo Cards segítségével az egyes témák szavait lehet szóképpel gyakorolni.

A Magyar Fun Easy Learn mintegy 20 nagy témakörön belül (pl. Utazás, Oktatás) további három vagy négy szűkebb szócsoporthoz lehet kiválasztani, amelyeket 11 féle feladattípus használatával tanulhatunk vagy gyakorolhatunk. Van lehetőség a szavak és kifejezések meghallgatására és áttekintésére, fordításra, továbbá hallás vagy olvasás után kiegészítéses, párosítás, hibakeresős feladatok elvégzésére. A hanganyag

elfogadható, bár például kérdőmondatok esetében több esetben is éppen a kérdő hangsúly hiányzik, és meglehetősen gépies hangon mutatnak be minden kifejezést. Az applikáció négy nyelvtudási szintet különböztet meg, amelyek közül a kezdő szint anyagát lehet ingyenesen elérni. Nyelvtani tudnivalók bemutatását alap fokon sem tűzi ki céljául, és sokkal inkább egész mondatokat mutat be, nem szavakat. Általában valóban kezdő szinten is használható szavakat és mondatokat tartalmaz, ugyanakkor felmerülhet a kérdés, hogy amennyiben ezen a szinten a Jobs fő kategórián belül a Recommendation Letter szócsoporthoz találkozhatunk például a „*Képességek széles választékával rendelkezik.*” kifejezéssel, akkor milyen tartalomra számítsunk magasabb nyelvtudási szinteken

Összességében elmondhatjuk, hogy ezek az applikációk hasznos tartalmat kínálnak, de tananyag helyett inkább kifejezésgyűjteménynek nevezhetjük őket, a szisztematikus nyelvtanulásban pedig csak marginális szerepet tudnak betölteni. Önmagukban nem kínálnak a nyelvtanuláshoz elegendő tartalmat, nem kapcsolódnak más komplex tananyagokhoz, és a szókincs bővítésére sem mindegyik alkalmas. A fent vizsgáltak közül a Nemo Hungarian általános, szavanként bemutatott tartalma megfelel erre a célra, de a Hungarian Fun Easy Learn csak részben használható szókincs bővítésére, mert a tematikusan összeválogatott szavak nyelvtanilag nagyon eltérő nehézségű mondatokban jelennek meg. A felhasználói felület tetszetős és egész könnyen kezelhető mindkét alkalmazásban, de a játékelemek szempontjából szűkebb eszköztárat használnak, mint a komplex tanulási lehetőségre törekvő applikációk.

### 3.4. Igeragozást gyakoroltató applikációk

Nem ritka, hogy a gyakran tanított nyelvekhez kifejlesztett tananyagokat és szoftveres alapot használják fel a kisebb nyelvekhez, és természetesen a legtöbb esetben a tömegeknek tanított angol a kiindulási alap. Amikor azonban gazdagabb morfológiájú nyelvekre kerül a sor, változtatásokra, kiegészítésre van (lenne) szükség, illetve teljesen új alkalmazásokra. Az igeragozást gyakoroltató applikációk tehát nem az angol nyelv tanításában gyökereznek, de minthogy olyan szintén sokak által tanult nyelvekben is szükség van erre, mint a spanyol vagy a német, ismét nem kell magányos utat bejárniuk a fejlesztőknek. A magyar esetében azonban mindenképpen különleges bánásmódot igényel a határozott tárgyas ragozás, valamint az igekötős igék. Az alábbiakban egy több nyelvhez is elérhető applikáció magyar változatát, valamint egy kimondottan a magyar nyelvre kifejlesztett appot mutatok be.

A Verb blitz nevű alkalmazás több mint 20 nyelv ragozásának tanulásához nyújt segítséget.

A beállításokban kiválaszthatjuk, hogy a feladatokban szerepeljenek-e határozott tárgyas ragozású, múlt idejű, illetve jövő idejű igealakok. Módszertani szempontból mindenképpen jó pont, hogy ezeket a választási lehetőségeket felkínálja az applikáció, bár a jövő idejű igealakok minden bizonnyal a többi nyelvvél azonos platform miatt kerültek csak ide, és vélhetően szintén erre az okra vezethető vissza, hogy a



ragozott igealakok között fel is van sorolva minden igenek az összes összetett jövő idejű formája.

Az alkalmazás indításakor az első csempére koppintva lehetőségünk van végiggörgetni az angol jelentéssel együtt megadott igeiken, amelyek között valóban a kezdők számára relevánsakat találjuk. Az egyes igeekre koppintva a teljes ragozási sort is meg tudjuk nézni. Két hasznosnak mondható gyakorlási lehetőség közül választhatunk még a kezdőoldalról indulva: feleletválasztós formában az angol jelentéssel párosíthatjuk a magyar ige E/3 alakját (bár a feladat bemutatásakor főnévi igeneves formákat igeznek), továbbá az angol jelentés, a szám, személy és a határozottság alapján a megadott betűkből össze kell rakni a megfelelő igealakot.

A Hungarian Conjugation nevű alkalmazás beállításai kifejezetten sok választási lehetőséget kínálnak, így eldönthetjük, hogy szeretnénk-e jelen/múlt idejű, kijelentő/felszólító/feltételes módú, alanyi/tárgyas ragozású igealakokat gyakorolni, sőt még a szám és a személy szerint is kiválaszthatjuk, mik szerepeljenek a feladatokban. Ugyanakkor alig több mint 50 ige szerepel a listán, amelyek között a kis szám mellett meglehetősen lényegtelennek tűnik a például a *róni*, *sodródni*, *fűzni*, *bontani* és *számítani* igeik, de legalább egyenként kiválaszthatjuk, hogy szerepeljenek-e a kérdésekben. A gyakorlásra mindössze egyféle lehetőség van, amely izoláltan, mondatok nélkül és a magyar nyelvű grammatikai szókincs ismeretét megkövetelve működik. A nyelvtanuló magyar nyelven megkapja a beírandó ige paramétereit (például felszólító mód, jelen idő, alanyi ragozás), az ige szótári alakját angol jelentéssel és a főnévi igenévi alakkal (például *bite*, *harap*, *harapni*), valamint a személyt (például *te*). A beírt megoldásról azonnali visszajelzést kapunk. Az adott kérdéssor statisztikáját mindig látjuk, és visszamenőleg tudjuk ellenőrizni, milyen hibát követtünk el.

Összességében az igeragozással foglalkozó applikációk tehát figyelembe veszik a magyar igeragozás több sajátosságát is (határozott tárgyas ragozás), ugyanakkor nem különítenek el a magyar nyelv oktatásában megszokott módon csoportokat (pl. -ikes igeik), és időnként a gyakoroltatott igeik kiválasztása is megkérdőjelezhető. Bár nyugodtan lehetne még bővíteni a gyakorláshoz használt feladatok tárházát, lehetne játékelemekkel élvezetesebbé tenni a gyakorlást, és mondatokkal kontextust teremteni az izolált igealakok számonkérése helyett, sok esetben már így is nagy segítséget jelenthet a nyelvtanulóknak a ragozási sor ellenőrzésére kínált lehetőség. A szó- és kifejezésgyűjteményt tartalmazó applikációkhoz hasonlóan tehát ezek az alkalmazások sem kifejezetten alkalmasak az igeragozás tanulására, de igealakok ellenőrzésében és a gyakorlásban hasznos segítséget nyújthatnak.

### 3.5. Hagyományos (papír alapú) tananyag mellé kiegészítést kínáló applikációk

Stracke (2007) blended learning kurzusok elhagyásának három fő okát állapította meg: a számítógépes nyelvtanulás elutasításán, valamint az írás- és olvasáskészség tanításában a papír alapú tananyag hiányán túl többen azért hagyták félbe a kurzust, mert hiányolták a hagyományos órák és a számítógépes tananyag közötti kapcsolatot.

Ez az eredmény nagy átfedést mutat személyes nyelvtanári és nyelvtanulói tapasztalattal, így amikor a Lépésenként magyarul c. tankönyvsorozat első részének új kiadásához kiegészítő anyagként egy mobilapplikációt terveztünk, egyértelmű volt, hogy annak szorosan kell kapcsolódnia a papír alapú tananyaghoz. A Lépésenként magyarul applikációjának egyik modulja tanulói szótárként működik: az első tankönyv szókincsét tartalmazza, angolul és magyarul is kereshető, és a szokásos szótáraktól főként abban különbözik, hogy kifejezetten a tankönyvben előforduló jelentést tartalmazza, valamint az igékhez megadja a ragozási sort (jelen és múlt idő, kijelentő mód, általános és határozott tárgy ragozás). A másik modul a tankönyv szavait tartalmazza leckénként szótanuló kártyákon.

Bár nagyon hasznosak lennének további kutatások ennek a megközelítésnek az alátámasztásához, az már most is nagyon valószínűnek tűnik, hogy a nyelvoktatásban nehezen mellőzhetőek a kontaktórák, a digitális tananyagok pedig leghatékonyabban úgy tudják elősegíteni a nyelvtanulás/nyelvtanítás folyamatát, ha a tantermi órák tananyagához szervesen kapcsolódnak. Ilyen jellegű tananyagok korlátozott számban, továbbá bizonytalan tartalommal és minőségben most is elérhetőek (lásd fentebb a Tanárok és/vagy tanulók által tartalommal megtöltött applikációkat), de a legcélszerűbb, ha a mobileszközökön történő gyakorláshoz a tananyag készítői fejlesztenek szakmai szempontok szerint is megfelelő, teljes és szisztematikusan felépített tartalmat.

### *3.6. Az osztályteremben is használható applikációk*

A tanulási/tanítási folyamatban betöltött szerepük alapján külön is érdemes megemlíteni azokat az applikációkat, amelyek az egyéni felhasználáson kívül a tanteremben is használhatók. Ez a fajta használat még nem túl elterjedt, és nehéz lenne megjósolni, hogy a nyelvtanárok mindennapi munkájában mekkora részt fog kapni a jövőben. Az oktatási intézményekben rendelkezésre álló technikai háttér, az applikációk kínálta lehetőségek és nem utolsósorban a tanárképzés alakulása is jelentősen befolyásolja, mit tapasztalhatunk majd a jövő nyelvóráin. Az IKT eszközök nyelvórai alkalmazására példaként megemlíthető a fentiek közül a Quizlet virtuális osztályterme, amely a regisztráció után kiváló lehetőséget biztosít gyakorlásra vagy akár a diákokat motiváló csoportos munkára és versenyre is.

## 4. Összegzés

A magyar mint idegen nyelv tanításához és tanulásához jelen pillanatban elérhető applikációk jellemzőinek áttekintésekor azokat tartalmuk és tartalomkészítőik alapján öt nagy csoportba soroltuk be, és említést tettünk még az osztályteremben használható lehetőségekről is. Általánosságban megfigyelhettük, hogy olyan applikáció jelenleg nem áll rendelkezésre, amelyik önmagában is elegendő tananyagot kínálna a magyar

nyelv tanulásához, de sok esetben jól használhatók általános kiegészítő anyagként gyakorlásra. Leginkább az igeragozást gyakoroltató applikációknál látható a törekvés, hogy a magyar nyelv sajátos jellemzőit figyelembe vegyék, és bár ez részben már meg is valósult, még mindig sokat lehet javítani rajtuk. Célul tűzhető ki tehát a magyar nyelv jellemzőit még jobban szem előtt tartó alkalmazások fejlesztése, valamint a kontakt-órákon használt tananyagokhoz való szorosabb kapcsolódás.

## Irodalom

- Abari Kálmán – Polonyi Tünde 2017. A gamifikáció lehetőségei a nyelvtanulásban. In: Polonyi Tünde és Abari Kálmán (szerk.): *Digitális tanítás és tanulás*. Debrecen.
- Basal A. – Yilmaz, S. – Tanriverdi, A. – Sari, L. 2016. Effectiveness of Mobile Applications in Vocabulary Teaching. *Contemporary Educational Technology* 2016, 7(1), 47–59.
- Deterding, S. – Dixon, D. – Khaled, R. – Nacke, L. 2011. From game design elements to gamefulness: defining „gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Figueroa, J. 2015. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, 21, 32–54.
- Means, B. – Toyama, Y. – Murphy, R. – Baki, M. 2013. The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature. *Teachers College Record Volume 115*, Teachers College, Columbia University, 1–47.
- Stracke, E. 2007. A road to understanding: A qualitative study into why learners drop out of a blended language learning (BLL) environment. *ReCALL* 19/1: 57–78.
- Whittaker, C. 2013. Introduction. In: Tomlinson, B. – Whittaker, C. (eds.): *Blended Learning in English Language Teaching: Course Design and Implementation*. British Council, London, 9–25.