
A kommunikációs kompetencia fejlesztésének új lehetőségei: digitális történetmesélés LEGO® eszközzel

Lengyelné Molnár Tünde, Racsko Réka és Szűts Zoltán

Eszterházy Károly Egyetem, Informatikai Kar, Digitális Technológia Intézet

Absztrakt

Számtalan jó gyakorlat létezik a gyermekirodalom tanítására és interpretációjára. Tanulmányunkban egy olyan módszertant mutatunk be, amely figyelembe veszi, hogy az információs társadalomban a digitális eszközhasználat beépült a gyerekek mindennapjaiba, valamint, hogy a játék iránti nyitottságra a gamifikáció segítségével az irodalomoktatásban is lehet építeni. A digitális történetmondás a LEGO® a StoryStarter környezetében a gamifikáció jelenségére épít, miközben támogatja az anyanyelvi kompetenciák fejlesztését elsősorban a szövegértési, szövegalkotási képességeket és a középiskolában a kamaszkorra jellemző absztrakt, valamint kritikai gondolkodás fejlesztését.

Kulcsszavak: történetmondás, gamifikáció, LEGO®

Bevezetés

Számtalan jó gyakorlat létezik a gyermekirodalom tanítására és interpretációjára. Tanulmányunkban egy olyan módszertant mutatunk be, amely figyelembe veszi, hogy az információs társadalomban a digitális eszközhasználat beépült a gyerekek mindennapjaiba, valamint, hogy a játék iránti nyitottságra a gamifikáció segítségével az irodalom oktatásban is lehet építeni. Az oktatás hatékonysága azon is múlik, hogy a tanár tudja, hogy mikor használjon digitális technológiát, és mikor maradjon a hagyományos módszerek alkalmazásánál. Ez a tudás pedig nem a jelenre, hanem az elkövetkező évtizedekre is érvényes lesz. Állításunk egyik alapja az, hogy a filmszínház megjelenése sem szüntette meg a színház intézményét, és a nyomtatott könyv helyzete is a kezdeti megingás után stabilizálódott az e-könyv olvasóval szemben. Így a történetmondás az irodalomórán nem szűnik meg, hanem digitális eszközök segítségével kiterjeszthetjük kereteit. Ahhoz, hogy a módszer hatékony legyen – mint azt tanulmányunk bemutatja –, a gamifikációra építő LEGO® eszköztárát és a hozzá kapcsolódó digitális történetmondást használhatjuk.

A kultúraváltás hatása az egyénekre

Napjaink digitális forradalma következtében az emberi képességek átalakulása figyelhető meg, ahogyan Bruner (2004) is említi, a kultúrában bekövetkező változások közvetlen hatással vannak az egyén képességeire, hiszen az elme működése függ attól, hogy milyen eszközök állnak rendelkezésre. Esetünkben a számítógép és az okoseszközök megjelenése jelenti a változás alapját (Racsko, 2017).

Fontos azonban, hogy a számítógépes eszközök csupán megteremtik a feltételeket az emberi agyban már meglévő képességek kiteljesedéséhez, megsokszorozzák az emberi agy kombinációs lehetőségeit (Lima & Piaget, idézi Z. Karvalics, 1997), de egyben számos területen át is alakítják azt.

A digitális korban ugyanis az információátadás a technikai eszközök hatására a gyorsan, sok információt hordozó téri-vizuális ingerekre épül. Ennek következtében az olvasmányokban történő elmélyülés helyett benyomásokat rögzít a memóriánk, amely hatására gyengül a szövegértés és a képzet helyett a kész képekben gondolkodás válik alapvetővé (Gyarmathy, 2012).

Azt is mondhatjuk tehát, hogy virtuális világban virtuális képességek fejlődnek, azaz az aktív testi-idegi részvétel helyett passzív élményszerzés a jellemző, hiszen a digitális technika szükségtelemmé tesz sok készséget.

Ezek hatására digitális eszközökkel átszőtt világban a szövegértési képesség drasztikus gyengülésének lehetünk tanúi, amely probléma kezelésére a hagyományos módszertani megoldásoktól eltérő megoldások jelenthetnek gyógyírt, így például a játékos tevékenységek motivációs és jótékony kognitív hatására építő lehetőségek, mint a LEGO®-eszközök.

A LEGO® (a szó eredete: LEG GODT jelentése „jól játszani”) vállalat 1932-ben jött létre, majd az oktatásba történő integrálására 1980-ban kidolgozott egy komplett módszertant kínáló LEGO® EDUACTION programot, amelyben a 21. században legfontosabb kompetenciákat (mint a szövegértés, algoritmikus gondolkodás) fejlesztik, ugyanakkor nagy hangsúlyt fektetnek a szociális készségekre is (mint például a kommunikáció, felelősségvállalás vagy csapatszellem). Jelenleg több, mint 60 országban (például Németország, Kína, Peru, Szingapúr) alkalmazzák az oktatásban a LEGO® EDUCATION módszertant.

Tanulás az információs társadalomban

A jelenben már nem számít újdonságnak, hogy a számítógép és az infokommunikációs technológiák segítségével könnyebbé vált az önálló tanulás, az összetett világunkkal kapcsolatos ismeretek szerzése, az egyéni tanulási utak létrehozása. Egyes módszerek például könnyen beépíthetők a közoktatásba is, így például a gamifikáció az osztálytermi számonkérés játékosított formája lehet, a digital storytelling a csoportos munka vagy projektfeladatok interaktív online környezetbe történő áthelyezése. Napjainkban, amikor az

online kommunikáció és média domináns közeggé válik, a tanulás, tanítás területén a hagyományos korlátok fokozatos leomlását érintő kísérletezésnek és a rendszer átalakulásának vagyunk tanúi. Az infokommunikációs technológiák mindennapi életbe való beépülésének következményeként radikálisan megváltozott az információszerzés, a tanítás és a tanulás mechanizmusa (Molnár, 2015).

A gamifikáció az oktatásban

A gamifikáció inkább módszertani elem, mint komplex módszertan. A gamifikáció használata az oktatásban azt a célt szolgálja, hogy az egyre inkább passzív befogadókká vált tanulókat aktiválja és interaktivitásra készítse. Már az információs társadalom előtti oktatásban is számos jó példa volt ismert a játékosításra, ilyenek a komoly játékok (*serious games*), oktatási játékok (*edugames*) vagy kifejezetten az oktatás számára fejlesztett játékok. Ebből fejlődött a játékalapú tanulás és végül a gamifikáció (Szűts, 2019). Sokan nem az eredmények, helyezések vagy pontok miatt, hanem a játék kedvéért és öröméért játszanak. A gamifikáció az osztályteremben érvényesül a leghatásosabban, ahol a megfelelő technológiai feltételek biztosítottak és a tanár a magas szintű digitális kompetenciái révén kellő figyelmet fordít a tanítási-tanulási folyamatba való integrációjára (Dicheva et al., 2015).

A digitális történetmondás

A digitális történetmondás (*digital storytelling*) a gamifikációhoz hasonlóan módszertani elem és nem önálló módszertan. A lényege, hogy a tananyaggal kapcsolatos tartalomlétrehozáson alapul, melynek során a tanulók egyéni, páros vagy csoportos munka keretében egy adott történetet a saját szemszögükből mesélnek el az infokommunikációs eszközök és digitális platformok segítségével. A *digital storytelling* környezetében elmondott történetek alkotási folyamata új szempontokat hoz a történetmesélésbe. A klasszikus elmélet szerint az olvasónak a szerző által kijelölt ponttól kell elindulnia, és egy másik kijelölt pontba érnie lineáris úton. Vilmanté Liubinienė és Saulius Keturakis emlékeztetnek rá, hogy a történetmondás mindig is fontos szerepet játszott a kultúrában és ezzel együtt a tanulásban (Liubinienė & Keturakis, 2014). A célja az volt, hogy hagyományokat örökítsen meg és adjon át a jövőnek, erkölcsi tanulságokat hordozzon, magyarázatot adjon a múltbeli eseményekre és mindenekfelett magas szintű élményszerűséggel bírjon. Számos oka van, hogy miért élvezik az olvasók annyira a történeteket. Az egyik például, hogy a történetek lineárisak, a linearitás pedig leköti és stabilizálja a világot, melyet megpróbál leírni.

A LEGO® -szemlélet integrálása az oktatásban

„Képzelve el, hogy olyan iskolában lehet pedagógus, ahol a legfőbb feladata kitalálni, hogyan növelheti a tanulók játékoságát, és az órákra való felkészülés legfontosabb része a tananyag játékoságának kidolgozása.” (Thomsen, 2018)

Több országban és iskolatípusban találkozhatunk ezzel az alapelvvel, talán a leghíresebb Dánia, ahol ez a „LEGO® iskolákban” alkalmazott szemlélet alapja. A tanárok arra törekcszenek hogy minél inkább bevonják a gyerekeket a feladatok kitalálásába és természetesen a megoldásába.

E szemlélet legfőbb célja, hogy a gyerekekben ne kioltás, hanem növeljék a játékoságot. Ezért a játékoság az egész rendszer alapköve kell, hogy legyen.

A folyamat fontos része az is, hogy a tanulóknak meg kell tanulni hibákat elkövetni és ennek tapasztalatait beépíteni a későbbi feladatmegoldásokba.

Nagy hangsúlyt kapnak a nyitott végű feladatok, amelyeknek megoldására számos út áll a tanulók rendelkezésére (például *Kapnak a tanulók adott számú és színű kockából álló csomagot és azt az instrukciót, hogy a feladatuk egy kacsza megépítése. A megoldásnál jól látszik, hogy nincs két ugyanolyan kinézetű építmény, de mindegyik megoldás jó.*)

A játékosítás megvalósításban a tanár kapja a kulcsszerepet. Az ő feladata, hogy folyamatosan keresse mikor tudja bekapcsolni a játékot a tanulási folyamatba. Az intézmény, az iskola akkor elégedett, ha a tanárnak sikerül olyan szintre jutnia, hogy a válasz az „állandóan” legyen.

A frontális oktatás helyett a tanárnak inkább facilitátorrá, moderátorává kell válnia az oktatásnak, ahol a tanulókat segíti, nem pedig irányítja.



1. ábra

A megváltozott tanárszerep elemei (Kép alapja: Thomsen, 2018)

Az értékelés a tanulási-tanítási folyamat fontos része. Dániában a pedagógusok is folyamatos visszajelzést kapnak a munkájukról, a folyamat fontos része a pedagógusok mérése, amit az iskolaigazgató végez. Ennek formája egy beszélgetés, ahol a pedagógus értékeli saját magát, értékelésének a legfontosabb eleme, hogy elég játékos volt-e saját oktatói tevékenysége.

A visszajelzés nemcsak a tanárok számára fontos, a tanulók értékelése is kulcsszerepet tölt be a folyamatban. A tanárok folyamatosan dokumentálják tanulóik előmenetelét. Minden 6. héten behívják a szülőket és bemutatják számukra mit tanultak gyermekeik. Fontos a szülőkkal is megértetni, hogy ez egy más típusú oktatás. Azért kellenek a bemutató órák, hogy a szülő lássa-érzékelje, hogyan fejlődik a gyermeke.

Természetesen ez a gondolkodás az ottani pedagógusok esetén sem veleszületett adottság, hiszen Dániában sem minden iskola LEGO® iskola. Ezért a pedagógusoknak folyamatosan továbbképzéseken kell részt venniük, hogy megtanulják hogyan lehet a leghatékonyabban érvényesíteni a filozófiát. Természetesen ennek fontos része, hogy a pedagógusok között is folyamatos legyen a játék.

Pedagógiai modellek a LEGO® -filozófiában

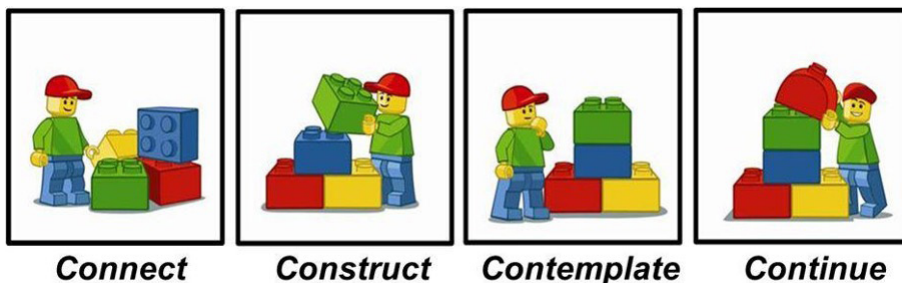
A LEGO® kockákkal történő tanulásra holisztikusan kell tekinteni, hiszen az alábbi képességek fejlesztését egyszerre valósítjuk meg:



2. ábra

A tanulás holisztikus megközelítése (kép forrása: Lego Foundation, 2020)

A tanulás holisztikus megközelítése modell alapvetése, hogy a tanuláshoz van egy kreatív, kognitív, szociális és érzelmi aspektusa, amely 4C (Connect, Construct, Contemplate, Continue) elvére épülve biztosítja a fenti képesség-fejlesztést, és a tananyag mélyebb beépülését:



3. ábra

A 4C modell elemei (Forrás: Joosten, 2018)

Connect (kapcsolat): a feladatok kidolgozásakor alapozzunk a diákok kíváncsiságára, olyan feladatokat adjunk, ami kapcsolódik korábbi tapasztalataikhoz és motiválók.

Construct (építés): Azáltal hogy meg is építjük a feladatot, biztosítjuk hogy tapasztalatokat is szerezzenek a tanulók. Ez a folyamatnak az aktív tanulási, építési szakasza, ahol a konstruktív tanulást, azaz a cselekedve tanulást biztosítjuk a számukra. Azáltal, hogy a tanulók tevékenykedtetése is bevonásra kerül a feladatok megoldásába egy aktívabb gondolkodásra készítetjük őket.

Contemplate (szemléletkialakítás): Ha a tanulók összefoglalják, mit tanultak az építés során, és nem a tanár fogalmazza meg a konklúziót, akkor a tanulók a konstruktív kérdések megfogalmazásának terén is fejlődnek. Biztassuk őket, hogy aktívan válaszoljanak a feltett kérdésekre, és ők maguk fogalmazzák meg a konklúziót. Értjük el, hogy a tanulók megosszák egymással az új ismereteket, amit az adott feladat jelentett számukra.

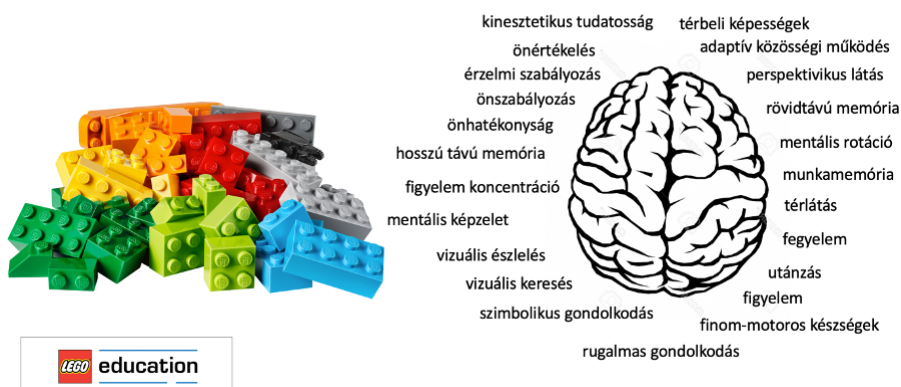
Continue (folytatás): Az első három lépésben megszerzett új ismereteket és készségeket alkalmazzuk egy új feladatban, új kihívás elé állítva a tanulókat. Ez mélyíti, megszilárdítja az ismereteiket, készségeiket, valamint segíti a flow-élmény elérését és fenntartását. Adjunk a tanulóknak nyitott végű és kreatív megoldásokat igénylő feladatokat, biztosítva a negyedik „C” lépést.

Ha sorra vesszük, hogy mely kognitív területekre gyakorol hatást a kockából való építkezés, azt látjuk, hogy mind a bal, mind a jobb agyfélteke működését jelentős mértékben igénybe veszi, ez a tény pedig a digitális átállás hatására bekövetkező kultúraváltásban a híd az analóg és a virtuális világ között (Gyarmathy, 2012).

A bal agyféltekéhez tartozik a lépésről lépésre történő feldolgozás, a viszonyokat; részleteket kezeli; azok a funkciók ahol meghatározó az egymásutánosság: beszéd, írás, olvasás, számolás, logika, valamint amik a részek megfelelő illesztését kívánják.

A jobb agyfélteke segíti, hogy az információkat átfogóan, egyidejűleg kezeljük, valamint a téri-vizuális képességek, a zene értése, a képzelet, a humor is ide kapcsolódnak. A részletekből egy egész összeállítás is e területhez tartozik.

Az alábbiakban azt láthatjuk, hogy a LEGO®-val való tevékenység (például egy történet egy jelentének megépítése a kockák segítségével), milyen összetett, mindkét agyféltekét igénybe vevő tevékenység, amely számos területtől aktivitást követel:



4. ábra

*A LEGO®-val történő tevékenység és az általa fejleszthető kognitív területek
(Thomsen, 2018 alapján)*

Az első terület a fizikai képességek, amely elsősorban a finommotorikus tevékenységet foglalja magában, de szükséges hozzá az egyensúlyérzék, mozgáskoordináció és a térbeli megértés képessége is.

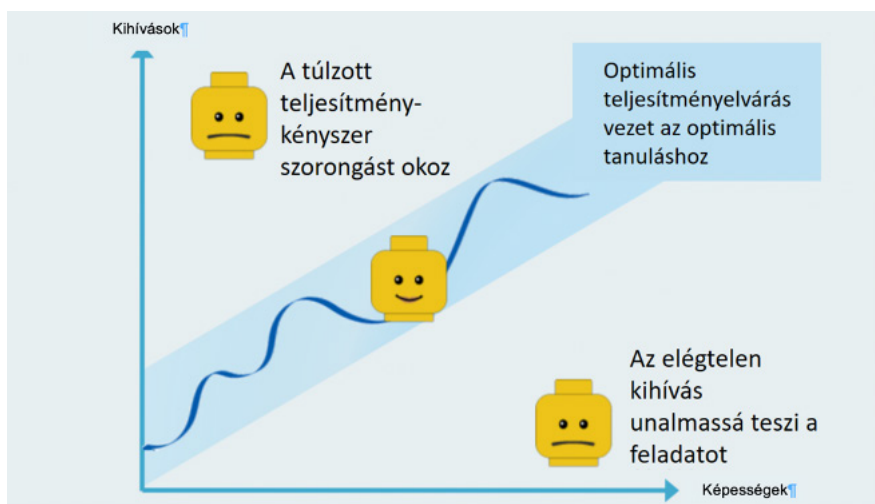
Emellett a szociális kompetenciát is fejleszti, többek között az együttműködést, a kommunikációt, mások megértését, új perspektívák elfogadását, kommunikációs szabályok betartását, konfliktusok kezelését, empátiát.

A másik terület a kreatív képességek fejlesztése, úgy mint nyitottság az újdonságokra, új ötletek, új elképzelések, kreatív eszközhasználat, szellemi reprezentáció, meglévő ötletek átalakítása, az asszociáció és szimbólumok használata.

A harmadik terület olyan készségeket fejleszt, mint az önbizalom, bizalom másokban, önkontroll, gondolkodás, kitartás, empátia, kifejezőképesség, érzelmei szabályozása.

A filozófia fontos eleme a flow-élmény elérése, amely során „[...] annyira feloldódunk egy tevékenységben, hogy minden más eltölpül mellette, az élmény maga lesz olyan élvezetes, hogy a tevékenységet bármi áron folytatni akarjuk, pusztán magáért.” (Csíkszentmihályi, 2001, p. 11).

A flow a játékos tevékenységeknél gyakori jelenség, amelyben az optimális teljesítményelvárás az optimális tanulási aktivitás megvalósulásához vezet.



5. ábra

FLOW-szint a tanulási folyamatban, a kihívások és készségek optimális aránya a FLOW-élmény elérése érdekében (kép forrása: Egles, 2012).

Megállapíthatjuk, hogy az analóg és digitális környezetben végzett tevékenységek, azaz a kreatív építés és tartalomkonstruálás, valamint a digitális történetmesélés, tehát a szituáció digitális környezetben történő továbbgondolása a Bloom-taxonómiában (1976) a legmagasabb, alkotásszintet képviselik.

A módszer hatékonyságát jól alátámasztja Dale (1969), megismerési piramisa vagy tanulási tölcser modellje, amely alapján a tanulás során a dramatizáció, a valóság szimulálása és a valós tapasztalat útján szerzett ismeret sokkal mélyebb nyomot hagy bennünk, a kutatások szerint 90%-ban emlékezünk arra két hét után amit mondunk és teszünk.

A LEGO® StoryStarter bemutatása

A StoryStarter egy iskolai használatra tervezett LEGO®-készlet, amely speciális építőelemeket tartalmaz, matricákat és egy elemkatalógust, amely osztálytermi menedzsmentet segíti.

A StoryStarter segítségével a tanulók LEGO®-elemek felhasználásával életből vett szituációkat, irodalmi műveket, történeteket értelmezhetnek újjá, ezeket korszerű IKT-eszközök segítségével rögzíthetik, és a saját digitális történetükké fűzhetik össze: karaktereket építhetnek fel, képregényeket, filmeket tervezhetnek, melyeket feliratokkal és narrációval láthatnak el. Ehhez nyújt eszközt a StoryStarter csomag, ami gondosan kiválasztott LEGO® elemekből épül fel, köztük válogatott karaktereket, állatokat, kiegészítőket, eszközöket, alaptéglákat, épületeket, lemezeket legfeljebb öt jelenet létrehozásához.



6. ábra

Részlet egy történetből, digitális megoldásokkal színesítve

A LEGO® StoryStarter egy egyedülálló, kreatív tanulási eszköz, amely bővíti a tanulók ismereteit, segít meg tapasztalni az alkotás és a történetmesélés örömeit.

A StoryStarter bevonja a tanulókat a munkába, motiválva őket, hogy a karakterek és a történetek kialakítása során használják képzeletüket. A történetmesélés, hatékony eszköz az írás-olvasás javításához, ösztönözve a diákokat a magabiztos kommunikációra. A módszer előmozdítja a megértést és ösztönzi a képzelőerőt, a kreativitást és segít a diákoknak új innovatív ötleteket megvalósítani.

Tapasztalatot szerezhetnek a karakterek jellemzésében, a párbeszéd megfogalmazásában, a történetek más történelmi korba, vagy helyszínre való helyezésével.

A történetek megalkotása Laswell-féle (Wenxiu, 2015) 5W-modell segítségével valósul meg, amelyben az alábbi kérdések megválaszolásával rajzolódik ki a megépített kockákból a cselekmény és áll össze a részekből az egész történet.

- Who? Kik a szereplők?
- Where? Hol zajlik a történet?
- When? Mikor játszódik?
- What? Mi történik?
- Why? Miért történik?

A StoryStarter módszere segíti a tanulók számára, hogy magabiztosan kommunikáljanak, különböző helyzetekben, a történeteket részekre tudják bontani és újra felépíteni, úgy hogy közben javítja a beszéd és szövegértő készségeiket, fejleszti olvasási és íráskészségüket, és ennek eredményeként képesek lesznek történetek, karaktereinek, jeleneinek elemzésére, az egyes műfajok azonosítására és azok jellemzőinek felismerésére, a digitális technológia kreatív alkalmazására.

A LEGO® StoryStarter támogatja az anyanyelvi kompetenciák fejlesztését elsősorban a szövegértési, szövegalkotási képességeket és a középiskolában a kamaszkorra jellemző absztrakt, valamint kritikai gondolkodás fejlesztését.

Digitális történetmesélés a gyakorlatban

A LEGO® Story Starter alkalmazása az oktatásban azon túlmenően, hogy a tanulók azonnal egy játékos folyamatba kerülnek, és motiváltabban állnak a feladatok teljesítéséhez, egy kommunikációs segédeszköz, médium szerepét tölti be. A változatosan összeállított figurák gondolatébresztőként működnek, és elindítják a tanulókat a történetek megalkotásának folyamatában. A fentebb bemutatott módszertani megoldások pedig irányítják ezt a folyamatot biztosítva a nevelési cél elérését. A gyakorlatban bizonyítottan jól használható a módszer az önálló szövegalkotáshoz éppúgy, mint az olvasott művek feldolgozásához, alternatív befejezések kidolgozásához, a fogalmazás szerkezeti felépítésének tudatosításához, valamint a felső tagozatos és középiskolai korosztálynál a műfaji sajátosságok elemzéséhez.

A LEGO®-eszközök kreativitást fejlesztő hatásán túl fontos kiemelni a digitáliskompetencia-fejlesztés területét támogató hatását. A digitális kultúra értékkeremtő használatának képessége a digitális írástudás, mely széles skálán mozgó digitális eszközök hatékony használatát jelenti és magába foglalja a tudatos digitálisforrás-használatot, kommunikációs tevékenységet és médiaelállítási aktivitás együttesét (Lengyelne, 2016).

A tanulók miután a történet - korosztálytól függően - egy vagy több epizódját megépítik LEGO® elemekből, digitálissá alakítják munkájukat: álló és

mozgóképeket készítenek, majd a korosztálynak megfelelő digitális képregénykészítő szoftver használatával elkészítik saját képregényüket, e-könyvüket. A képregény kockákon vagy e-könyvoldalakon elhelyezett történetelemeiket hátterekkel, párbeszéd panelekkel egészítik ki, és az eredményül elkészült produktumot megosztják a társaikkal. A 4C-modell *Contemplate (szemlélet kialakítás)* fázisának biztosítása, valamint a flow-élmény fenntartása érdekében nem ér véget a folyamat a feladat elkészítésével, a tanulóknak adjunk lehetőséget, hogy munkájukat előadhassák/bemutathassák társaiknak. A módszer végső céljának elérését: a feldolgozott tananyag saját narratívájukban történő összefoglalása biztosítja. A társak visszajelzéseire történő reagálás pedig fejlesztí az érvelési képességüket, és kommunikációs készségüket.

Irodalom

- Bloom, B. S. (1976). *Human characteristics and school learning*. McGraw-Hill.
- Bruner, J. S. (2004). *Az oktatás kultúrája*. Gondolat.
- Csikszentmihályi, M. (2001). FLOW. *Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája*. Akadémiai Kiadó.
- Dale, E. (1954). *Audio-Visual Methods in Teaching*. The Dryden Press.
- Dicheva, D., Dichev, Ch., Agre, G. & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Egles, B. (2012). *LEGO Education*. <https://pt.slideshare.net/eglesb/lego-education/2?smtNoRedirect=1> (2020. 04. 10.)
- Gyarmathy, É. (2012). Ki van kulturális lemaradásban? In Tóth-Mózer, Sz., Lévai, D. & Szekszárdi, J. (Eds.), *Digitális Nemzedék Konferencia Tanulmánykötet* (pp. 9–16). ELTE PPK.
- Joosten, F. (2018). *Teachers should be encouraged to step outside their comfort zone*. <https://www.pxlexperts.be/teachers-should-be-encouraged-to-step-outside-their-comfort-zone/> (2020. 04. 10.)
- LearnToLearn. Curriculum Pack*. https://le-www-live-s.LEGO®.cdn.com/downloads/LearnToLearn/LearnToLearn_Curriculum_2.0_en-GB.pdf (2020.04.30.)
- Lego Foundations (2020). *Skills for holistic development*. <https://www.legofoundation.com/en/why-play/skills-for-holistic-development/>
- Lengyelne Molnár, T. (2016). Digitális írástudás fejlesztése a könyvtárakban. *Tudományos és Műszaki Tájékoztatás*, 63(2), 65–72. (2020.05.04.) <http://tmt.omikk.bme.hu/tmt/article/view/25/10450>
- Molnár, Gy. (2013). *Korszerű technológiák az oktatásban*. https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tamop412b2/2013-0002_korszeru_technologiak_az_oktatasban/KT/sktes23g.htm
- Racsko, R. (2017). *Digitális átállás az oktatásban*. Iskolakultúra Könyvek. Gondolat. <https://doi.org/10.17717/IQKONYV.Racsko.2017>

- Szűts Zoltán (2019). A Critical Approach to Digital Pedagogy. A Holistic Methodology in the Information Society. *Opus et Educatio: Munka és nevelés*, 6(4), 426-434. <https://doi.org/10.3311/oep.342>
- Thomsen, Al. (2018). *Thera-Build® with LEGO®: A Playful Therapeutic Approach for Promoting*. Jessica Kingsley Publishers.
- Vilmanté, L. & Saulius, K. (2014). The Genre is the Message, or about Genres of New Media Narratives. Inter-Disciplinary.Net. A Global Network for Dynamic Research and Publishing Session 9b: Narrative and New Media 6th Global Conference: Storytelling. <http://www.inter-disciplinary.net/probing-the-boundaries/wp-content/uploads/2014/04/vilmantestorypaper.pdf>
- Wenxiu, P. (2015). Analysis of new media communication based on Lasswell's „5W” model. *Journal of Educational and Social Research*, 5(3), 245-245. Wenxiu, P. (2015). Analysis of new media communication based on Lasswell's „5W” model. *Journal of Educational and Social Research*, 5(3), 245-245. <https://doi.org/10.5901/jesr.2015.v5n3p245>
- Z. Karvalics, L. (1997). Az információs írástudástól az internetig. *Educatio*, 4. 681–698. <https://goo.gl/IbBbNX> (2020. 04. 10.)



Lengyelne Molnár, T., Racsko, R. & Szűts, Z.

**New possibilities for the development of communication
competences using digital storytelling with the LEGO® tool**

There are a number of good practices for teaching children's literature. In this study, the authors present a methodology that takes into account the use of digital tools in 'the information society' that is embedded in children's everyday lives, showing that interpreting literature can be built on an openness to play. Digital storytelling with LEGO® StoryStarter builds on gamification while supporting the development of native tongue competencies, primarily comprehension, and text-creating skills, as well as the development of abstract and critical thinking in high school.

Keywords: storytelling, gamification, LEGO®

