

Schlichter-Takács Anett

Magyar Agár- és Élettudományi Egyetem

Neveléstudományi Intézet

ORCID: 0000-0001-6594-9450

schlichter-takacs.anett@uni-mate.hu

Csimáné Pozsegovics Beáta

Magyar Agár- és Élettudományi Egyetem

Neveléstudományi Intézet

ORCID: 0000-0001-8894-3414

csimane.pozsegovics.beata@uni-mate.hu

A képregény használata az alapfokú oktatásban

Az új digitális kultúra egyre inkább a jobb agyféltekére épít, míg a hagyományos írásbeliség eddig a bal agyféltekét erősítette (Gyarmathy 2011; idézi Szalay 2016). A képregényben lehetőség nyílik az írásbeliség és képesség, a verbalitás és vizualitás szintetizálására (Szalay 2016). Egyes kutatók, akik az elvontabb, összetettebb tudományos gondolkodást vizsgálták, nem találtak a vizsgált tanulóknál a tudásra vonatkozó jelentősebb javulást a képregények olvasása, felhasználása során (Spiegel et al. 2013; Ahmad et al. 2017; Rofii et al. 2018; idézi Phoon et al. 2020), míg mások jelentős javulást figyeltek meg (Lin et al. 2015; idézi Phoon et al. 2020). Abban mindnyájan egyet értenek, hogy a gyerekek szívesen olvasnak képregényeket, hatással van rájuk a grafikus prezentáció vizuális vonzereje, olvasásuk hatékonyan befolyásolja és pozitívan alakítja a tanulók tudományhoz való hozzáállását, elköteleződését, ezáltal a képregények hatékony eszközei lehetnek az oktatásnak. Kutatásunkban kérdőíves felmérést készítettünk a képregényhasználat gyakoriságáról az oktatásban és felhasználási területeiről az általános iskolákban dolgozó pedagógusok körében. A megkérdezések során elsődlegesen arra kerestük a választ, hogy milyen arányban használják az oktatásban a pedagógusok a képregényt mint oktatási eszközt, módszert, illetve milyen tantárgyak esetében, milyen gyakorisággal teszik ezt. A kérdőívet elsődlegesen közösségi média felületen közölt formátumban, különböző szakmai csoportokban, külső gyakorlati intézmény segítségével és hólabdamódszerrel juttattuk el azon pedagógusokhoz, akik önkéntesen és anonim módon vállalták a kitöltést. A kitöltők száma 96 volt. Eredményeink nem reprezentatívak.

Kulcsszavak: képregény, alapfokú oktatás, kérdőíves vizsgálat, tanítás, tanulás

Bevezetés

Az oktatásban számos változást figyelhettünk meg az elmúlt években. Átalakultak a tankönyvek, változott az átadandó tudás mennyisége és minősége, és mások lettek a gyerekek is. Mindez a pedagógusszerepek megváltozását is (oktató-nevelő-fejlesztő-facilitáló funkciók előtérbe kerülésével) (Walter–Takács 2011) indukálta/indukálja.

Ma már a jól megszokott frontális osztálymunka nem elég. Nagyon fontos, hogy a pedagógus kreativitása, hivatástudata érvényesülni tudjon, hogy mind a gyerekek, mind a pedagógus élvezze az órai munkát! „Legjobb motiváció az élménybe vonás, a cselekedtetés, az akcióba vitel és az ötletesítés. Végül pedig beszéltetnünk kell a gyerekeket arról, amit megértettek, amit átéltek. Beszéltetni, hogy tudjanak magyar nyelven, szépen beszélni. Ez utóbbi egyúttal az élmény megosztását is jelenti.” (Sallai 2015)

Nagyobb teret kell nyernie a (közel)jövő iskoláiban a gyakorlatorientált, élményalapú módszereknek. Egyik lehetséges út a képregények bevonása a tanításba.¹

Képregénytörténet

Azt, hogy a történetmesélés, a képregény gyökerei honnan eredeztethetők nehéz eldönteni (Gellért 1975; Rubovszky 1989; Szalay 2003; McCloud 2007, 2008; idézi Szalay 2016), egyesek szerint az emberi történelem kezdetéig nyúlnak vissza. Vadászó, halászó őseink barlangrajzai szakrális, kommunikatív célzattal születtek, de Günter Metzen (idézi Losonczy 2013) német szakértő szerint a képregény előzményei között találjuk a sumér képes tekerceket, az óegyiptomi papirusztekerceket, falfestményeket és a sikeres hódításokat, vadászatokot megörökítő asszír reliefeket is (i. e. 8–7.sz.).

Természetesen a későbbi korokban is nagy számban születtek a képregényekkel rokonítható művek, mint a görög vázák, a bayeaux-i faliszőnyeg vagy a freskófestészet műalkotásai, melyek egész történeteket illusztráltak az írni, olvasni nem tudó tömegeknek (Losonczy 2013). Megemlíthetők a sorban William Hogart festmény- és metszetsorozatai, Honoré Daumier litográfiái, Gustave Doré festménysorozata, Rodolphe Töpffer rajzos regénye (*Les Armours de Monsieur Viex-Bois*, 1827), Wilhelm Bush verses képtörténete („Max és Moritz”, 1865). Magyarországon a 19. század második felében jelentek meg először Busch képsoraira hasonlító, rajzos képsorozatok Jankó János rajzaival, Jókai Mór szövegeivel.

A képregény szűkebb értelemben vett mai formája (képkockák, szóbuborékok, oldal szerkesztés stb.) a 19. század végén alakult ki az Egyesült Államokban, első példánya Richard Felton Outcault a *New York Journal* hasábjain megjelenő *Yellow Kidje* (1896) volt (Losonczy 2013; Szalay 2016).

A képregény

A képregényt önálló médiumként, (para)irodalmi műfajként és a kilencedik művészetként is számontartják (Maksa 2007), meghatározása nem könnyű, nincs olyan definíció, amely mindenki számára elfogadható, és amely magába foglal mindent (Zsilka 1986; Tatalovic 2009). Megtalálható a szakirodalomban mint a történetmesélés egyik formája, melyben statikus képsorokat használnak a történet bemutatása közben (Lazarinis et al. 2015; idézi Akcanca 2020). Más megfogalmazásokban a képregények realiztikus vagy képzeletbeli gondolatokat közvetítenek vizuális képek és általában humoros szövegek segítségével (Toh et al. 2016; idézi Akcanca 2020). Zsilka (1986) a képzőművészet és az irodalom szintéziséből létrejött műfajként nevezi meg (Zsilka 1986; idézi G. Szabó – Gombos 2005). A

¹ A képregények használata az oktatásban egyáltalán nem új keletű. A nyelvoktatásban például régóta alkalmazzák. A Hachette francia kiadó 1971-ben jelentette meg „Le Français et la vie” című nyelvkönyvét, melyben a baloldalon csak rajzok, képtörténetek, a jobboldalon pedig a képekhez tartozó dialógusok voltak. Az angol Hutchinson 1995-ben adta ki „Project” című angol nyelvkönyvét gyerekeknek, melyben a rengeteg rajz mellett szinte minden leckében található egyoldalas képregények. A németek első, nemzetközileg is elterjedt nyelvkönyve, a „Themen” szintén tartalmaz egy-egy képregényt, kifejezetten nyelvtani gyakorlatokhoz kapcsolódó feladatokkal (Szalay 2016).

definíciók többsége a kép és a szöveg kombinációjaként határozza meg, ami másutt kiegészül a kompozíció komponensével is (Rubovszky 1989; Kunzle 1973; idézi Akcanca 2020; G. Szabó – Gombos 2005; Dunai, 2013; Arroio 2011). Ezt a gondolatmenetet követve tehát a képregény nem képből és nem szövegből áll, hanem ezek kombinációjának szintézise (Cihan 2014; idézi Akcanca 2020).

A képregény formai változatai: comic strip, comic book, graphic novel, webcomic. Új típusú képregények: képregényriport, ismeretterjesztő képregények, képregényes hirdetések (Polyák 2020).

A képregényre egy sajátos multimedialitás jellemző. Több elbeszélőrendszert vegyít egymással, meglehetősen jellegzetes módon. Másként olvassuk, mint a könyveket, ezáltal az értelmezéséhez is többféle készségre és képességre van szükség, amelyek párhuzamba állíthatók a digitális kor által elvárt újfajta kompetenciákkal (Fónai 2020).

A képregények oktatásban való használatának előnyei

A képregényekkel a beszéd-, írás- és olvasáskészség, vizuális képességek remekül fejleszthetők (Arroio 2011; Szalay 2016; Akcanca 2020); támogatják a logikus gondolkodás fejlődését is (Arroio 2011; Wiegerová–Navrátilová 2017; Rozkosz–Wiorogórska 2016; idézi Phoon et al. 2020); segítenek a nyelvi készségek elsajátításában és az alkalmazásban (Vasilikopoulou et al. 2011 idézi Sagri et al. 2018), megkönnyítik a nyelvtanulást, segítenek abban, hogy a gyengébb nyelvtudással rendelkező tanulók megértsenek például tudományos fogalmakat (Graham 2011; Phoon et al. 2020); sok esetben megszerettetik az olvasást, bár ezzel kapcsolatban vannak ellenvélemények is (Szalay 2016; Phoon et al. 2020). Tananyagokba integrálásuk lehetőség a tanulók képzeletének, kreatív gondolkodásának fejlesztéséhez (Arroio 2011; Koutníková 2017; Matuk et al. 2019; Phoon et al. 2020), sokféle a kreativitást fejlesztő gyakorlat épülhet rájuk (Szalay 2016). Javítják a mentális folyamatokat, és esztétikai élvezetet váltanak ki a tanulóknál (Akkaya 2013 idézi Akcanca 2020). Rövidék és gyorsan végigolvashatók, az újabb és újabb képek és a cselekmény képek az átlagosnál (mai gyerekek 6-7 percig képesek koncentráltan figyelni, ezután új ingerekre van szükségük) hosszabb ideig lekötni a gyerekeket (Szalay 2016). Segítenek az összetett információk rendszerezésében is, és arra ösztönzik az olvasókat, hogy érzelmileg viszonyuljanak a szereplőkhöz és helyzetekhez (Matuk et al. 2019). Az oktatásba bevonásuk során képesek növelni a tanulók elkötelezettségét, motivációját, ösztönzik a részvételt a tanulási folyamatban (Szalay 2016; Koutníková 2017; Bolton–Gary 2012; Hosler –Boomer 2011; idézi Phoon et al. 2020; Akcanca 2020). Olvasásuk közben szórakozva tanulunk (Akcanca 2020).

A képregény az oktatás sok területén – az idegennyelv-tanítástól a szövegértés-fejlesztésig (G. Szabó – Gombos 2005) – támogathatja a pedagógusok munkáját. A képregények segíthetnek egy-egy történet, esemény, folyamat fordulópontjainak szemléltetésében, a tananyag rögzítésében, elmélyítésében, írásgyakorlásban, fogalmazásban, szóbeli prezentáció készítésében, elmélyült alkotómunkára készítetnek, online technológiákat alkalmazva fejlesztik a digitális történetmesélési készségeket is (Arroio 2011; Koutníková, 2017; Sagri et al. 2018; Matuk et al. 2019).

A képregények bevonása az oktatási folyamatba tehát számos kapcsolódó módon pozitívan hat a gyerekekre.

A verbális információátadás alkalmi mellett/helyett a képregények vizuális jellege kiválóan illeszkedik a mai gyerekek információfeldolgozó sajátosságaihoz: például a kreatív tanulás IPOO-modellje² (Mező 2011; idézi Szalay 2016) aspektusából, mely a tanulást

² Tanulás = (Input + Process + Output) x Organizáció. Input: információ, bemenet; Process: információfeldolgozás; Output: az információ felhasználása; Organizáció: tanulásszervezés (Mező et al. 2018).

négy komponensből álló információfeldolgozó folyamatnak fogja fel (Mező et al. 2018), a képregény egyformán hasznos lehet a tanulás input, process és output fázisaiban. Az új digitális kultúra egyre inkább a jobb agyféltekére épít, míg a hagyományos írásbeliség eddig a bal agyféltekét erősítette (Gyarmathy 2011; idézi Szalay 2016). A képregényben lehetőség nyílik az írásbeliség és képesség, a verbalitás és vizualitás szintetizálására (Szalay 2016).

Meg kell jegyeznünk, hogy bizonyos kutatók, akik az elvontabb, összetettebb tudományos gondolkodást vizsgálták, azon túl, hogy a képregények hatékonyan befolyásolják és pozitívan alakítják a tanulók tudományhoz való hozzáállását, elköteleződését, nem találtak a tudásra vonatkozó jelentősebb javulást a képregények olvasása, felhasználása során (Spiegel et al. 2013; Ahmad et al. 2017; Rofii et al. 2018; idézi Phoon et al. 2020), míg mások, mind a tudás, mind az attitűd, elkötelezettség terén jelentős javulást figyeltek meg (Graham 2011; Lin et al. 2015; idézi Phoon et al. 2020; Toh 2016).

Abban a kutatók általában egyet értenek, hogy a gyerekek szívesen olvasnak képregényeket, és hatással van rájuk a grafikus prezentáció vizuális vonzereje, ezáltal a képregények hatékony eszközei lehetnek az oktatásnak.

A képregény mint oktatási segédeszköz a kutatások fókuszában

Wallner és Barajas (2020) integratív kutatása a képregények használatát vizsgálta a 6–15 éves korosztály oktatásában, munkájuk jól összefoglalja a témához kapcsolódó kutatások eredményeit az elmúlt közel nyolcvan év távlatában. Munkájukban 1941 és 2019 között, többségében (37 mű) az utolsó tíz évben megjelent 55 kutatási szöveget elemeztek tizennégy országból.³ Publikációjuk rávilágít arra, hogy milyen megközelítéseket alkalmaznak a kutatók a képregények oktatásban hasznosíthatósága kapcsán, mely tantárgyakhoz és mely populációkhoz kapcsolhatók. Az elemzett szövegekben a kvalitatív vizsgálatok dominálnak, ahol 55-ből 34 kvalitatív, tizennégy pedig kvantitatív, néhányan (n = 7) vegyes módszereket alkalmaznak (például Allen és Ingulsrud 2005; Cook 2017; Moeller 2016). Érdekes módon a 2000 előtt publikált összes tanulmány kvantitatív volt, ami azt jelezheti, hogy a kvalitatív megközelítés ekkortájt vált népszerűvé az oktatáskutatók körében. A cikkekben bemutatott kutatás során a módszerek széles skáláját alkalmazták. A gyakori módszerek közé tartoznak az egyéni interjúk (n = 25), kérdőívek (n = 21), megfigyelések (n = 20), fókuszcsoporthoz tartozó interjúk (n = 13), tanulói anyagok gyűjtése (n = 11) és tesztek (n = 11). A legtöbb tanulmány több adatgyűjtési módszert is alkalmaz, ahol a legelterjedtebb kombináció a kérdőívek és az egyéni vagy fókuszcsoporthoz tartozó interjúk használata (n = 15, például Lam Toh et al. 2017; Lin–Lin 2016; Tsai 2015). A különböző tanulmányok különféle módszertani megközelítésekkel vizsgálják a képregények osztálytermi alkalmazási formáit. Leggyakoribbak a „kísérletnek”, „akciótanulmánynak” nevezett munkák, melyekben a kutató vagy az osztály tanára által irányított képregények alkalmazásán alapuló tantermi munka kerül fókuszba (Wallner–Barajas 2020).

Képregények felhasználása az oktatásban

Előzmények – korai említések

Wallner–Barajas (2020) kutatásában a legrégebbi témához kapcsolódó cikk 1890-ből származott (nem került be végül munkájukban az elemzett művek sorába). Az általunk ismert, legkorábban a témához kapcsolható munkák Witty 1941-es publikációi (Wallner–Barajas 2020). Inga Prés 1978-ban közzétett egy elméletet a képregény mint oktatási eszköz értékéről. Arlin és Roth A tanulók időfelhasználása képregények és könyvek olvasása

³ Ausztrália (2), Horvátország (1), Irán (1), Japán (1), Kanada (11), Korea (1), Szingapúr (1), Szlovákia (1), Szlovénia (1), Svédország (2), Tajvan (1), Törökország (2), Egyesült Királyság (5), USA (25)

közben című munkája szintén 1978-ban jelent meg. Davies és Brember 1993-ban foglalkozott a képregényekkel olvasási attitűdök vizsgálata kapcsán A 2000-es évekre a téma publicitása lényegesen megnövekedett (Wallner–Barajas 2020).

Magyarországon Zsilka már 1986-ban azt írja, hogy a képregény fontos funkciót tölthet be az irodalmi műveltség növelésében és hozzájárulhat az irodalmi ismeretek elsajátításához (Zsilka 1986). Rubovszky 1989-ben megállapítja, hogy az iskolai oktatásban tapasztalhatóvá vált, hogy az irodalom- és a nyelvtanítás terén egyre inkább jellemző, hogy beépítik az oktatásba a képregények felhasználását (Rubovszky 1989). Egy 2017-es hazai reprezentatív olvasásfelmérés adatait összefoglaló tanulmány szerint a képregények népszerűsége minden korosztálynál jól látható, a szerzők azt is kihangsúlyozzák, hogy érdemes lenne az oktatásban is jelentősebb szerepet adni a műfajnak (Gombos et al. 2017).

A képregények beépülése a gyakorlati oktatásba

A képregények alkalmazása a tanítási-tanulási folyamatban már számos ország oktatási rendszerébe bekerült/beépült, például a francia általános iskolába, ahol a latintanulás egyik legfőbb eszköze (Gombos 2005). Az Egyesült Királyságban rendszeresen használják a képregényeket például az irodalom, a művészetek, a történelem tantárgyak tanítása során, illetve a tanulók által készített leckék formájában is (Gibson 2008 idézi Sagri et al. 2018). Németországban az Asterix-sorozat segítségével latinul és franciául tanítják a gyerekeket (Gombos 2005). Japánban a mangákat több mint 25 éve alkalmazzák. Az Egyesült Államokban felhasználásuk népszerűsége jól érzékelhető az internetes weboldalak böngészése közben (Comics in the Classroom), és Maryland állam képregény kezdeményezése kapcsán, mely lehetővé tette minden oktatási szinten a módszer alkalmazását (Sagri et al. 2018). Matuk et al. 2019-ben a legtöbb témához kapcsolható publikációt is az USA-ban találta (55/25).

A képregények alkalmazása korosztályok szerint

A képregények oktatási potenciálja egyre inkább növekvő tendenciát mutat, az oktatás minden szintjén találkozhatunk vele az alapfokútól az egyetemekig alkalmazzák. Középsiskolai szinten és a felsőoktatásban népszerűbb, alapfokon szórványosabb az alkalmazása (Koutniková 2017; Wallner–Barajas 2020) esetenként az óvodai gyakorlatban (Csehországban) is találkozhatunk vele (Wiegerová–Navrátilová 2017; Wallner–Barajas 2020).

A kutatásokban szereplő iskolai tantárgyak

Nyelvtan (Akkaya 2013; idézi Wallner–Barajas 2020), a szókincs elsajátítása (Edwards 2008; Bruger et al. 2018; idézi Wallner–Barajas 2020), szövegértés (Brenna 2013; Jennings et al. 2014; idézi Wallner–Barajas 2020), didaktika (Kerneza és Kosir 2016; Wallner 2017b, 2019; idézi Wallner–Barajas 2020), idegen nyelv (Graham 2011; Szalay 2016), történelem (Bosma et al. 2013; idézi Wallner–Barajas 2020), válságkezelés (Sharpe–Izadkhah 2014; idézi Wallner–Barajas 2020), állampolgári ismeretek (Huh és Suh 2018; idézi Wallner–Barajas 2020), kémia (Weitkamp–Burnet 2007; idézi Wallner–Barajas 2020), virológia (Spiegel et al. 2013; idézi Wallner–Barajas 2020), fizika (Özdemir 2017; Lin–Lin 2016; idézi Wallner–Barajas 2020; Ernyey 2020), művészeti oktatás (Kerneza–Kosir 2016; idézi Wallner–Barajas 2020); matematika (Toh 2016).

A képregények felhasználásának alternatívái az oktatásban

A szakirodalomban a képregények alkalmazásának négy módja körvonalazódik. Gyakori a már meglévő képregények felhasználása az oktatási folyamatban, lásd például az Asterix-sorozatot Németországban. G. Szabó Sára és Gombos Péter (2015) olyan konkrét

órávázlatokat készítettek főként a magyar képregénykultúrára alapozva, amelyek építenek a különböző típusú képregényekre. A Tanodaplatform keretében összegyűjtött innovatív megoldások között Balázs Ákos (2016) a szövegértés-fejlesztésre, a képregények alkalmazását ajánlja a gyengén olvasó tanulók esetében. Fontosnak tartja a sikerélményt, mely azok számára elengedhetetlen, akik nehezen birkóznak meg hosszabb szövegek elolvasásával, értelmezésével. Online elérhető képregényeket ismertet.

Népszerűek az úgynevezett oktatási képregények, ismeretterjesztő képregények, képregényes tankönyvek. Akcanca szerint a 21. században az úgynevezett ismeretterjesztő képregények trenddé váltak az oktatásban (Akcanca 2020). Évről évre gyarapszik a célzottan tanulást, tanítást segítő, pedagógiai segédanyagként funkcionáló képregényes kiadványok száma, melyek fontos eszközei lettek napjaink új szemléletének, az edutainmentnek (Losonczy 2013). Alkalmazásuk széles körű lehet, korosztály- és tantárgyfüggetlen. Az oktatási képregények egyszerre szórakoztatóak és oktató jellegűek (Alaba 2007; idézi Matuk et al. 2013); ötvözik a formális és informális tapasztalatokat; egyesítik a vizuális és szöveges kommunikációs módokat; olyan irodalmi eszközöket tartalmaznak, mint a metafora, alliteráció, köznyelv, párbeszéd, cselekmény, téma, szimbolika, megszemélyesítés; olyan témákat ágyaznak be a narratív beszámolóba, mint a tudomány, történelem, társadalmi kérdések (Matuk et al. 2013). A pedagógusok évtizedeken keresztül elhatárolódtak a képregényektől, nem tartották elég komolynak és elég nagy kihívásnak ahhoz, hogy az osztályteremben foglalkozzanak velük (Hutchinson 1949; Millard–Marsh 2001; idézi Matuk et al. 2019). Az elmúlt két évtizedben korábbi hírnevüktől eltérően elszaporodtak, sokféle képet mutatnak be (Matuk et al. 2019). A figyelemre méltó példák közül a *Clan Apis* (Hosler 2000; idézi Matuk et al. 2019) antropomorfizált méhek történetén keresztül mutatja be a méhek viselkedését; a *Feynman* (Ottaviani–Myrick 2011; idézi Matuk et al. 2019) és a *Dignifying Science* (Ottaviani 2003; idézi Matuk et al. 2019) híres tudósok grafikus önéletrajzai; az *Optical Allusions* (Hosler 2008; idézi Matuk et al. 2019) hagyományos fizikatankönyv. A *First Second Comics* által kiadott *Science Comic*-sorozat, mely kiváló példája az úgynevezett képregényes tankönyveknek, olyan témákat mutat be, mint a repülés (Wilgus–Brooks 2017; idézi Matuk et al. 2019), a vulkánok (Chad 2016; idézi Matuk et al. 2019), pestisjárványok (Koch 2017; idézi Matuk et al. 2019) a dinoszauruszok (Reed–Flood 2016; idézi Matuk et al. 2019), naprendszer, korallzátonyok, denevérek, tengeri élővilág stb. Az egyes kötetek szórakoztatva dolgozzák fel az aktuális tudományos témákat, olvasásuk közben a gyermekek többet tudnak meg például a földtudomány alapjairól, a tenger élővilágáról, mint a tankönyveket magoló iskolások. Az *American Physical Society* (Amerikai Fizikai Társaság) olyan saját képregénysorozatot indított el 2009-ben, mely konkrétan oktatási segédeszköznek lett tervezve. A főhőse, *Spectra* magyaráz el különböző fizikai témaköröket (például erő, elektromosság, fény, hang). A képregénysorozat a tananyag önálló feldolgozására nem alkalmas, de a tanórákon projektmunkában kiválóan használható, melyhez a pedagógusok ingyenes online segédanyagot is kapnak a tananyag feldolgozásához (Ernyey 2020)

Magyarországon is vannak a képregény iskolai felhasználására irányuló népszerűsítő törekvések. A két legismertebb hazai történelmi képregények kiadására szakosodott könyvkiadó (Képes Kiadó, Képes Krónikák Kiadó) 2021-ben kiállítást szervezett történelmi képregényekből, és ötven magyar középiskolának ajánlott fel egy-egy könyvcsomagot a képregény műfaj propagálása érdekében. A kötetek között megtalálhatóak voltak kötelező olvasmányok (Egri csillagok, A kőszívű ember fiai) képregény-feldolgozásai, illetve jelentősebb történelmi eseményeket bemutató képregények (Tari 2021). Találhatunk olyan, a nehezen olvasó gyermekek számára készült gyakorlókönyvet, amelyben már van egy-egy képregényes történet, illetve akad már olyan szövegértési és szövegalkotási

gyakorlófüzet is – a Pilóta kompetenciafejlesztő sorozatban –, amely képregényes rajzokkal dolgozik (Fónai 2020).

A tanórákra (főleg alsóbb évfolyamokban) célszerű anyanyelvű képregényeket bevinni (kivéve nyelvtanulás kapcsán). Egyre több külföldi szerző munkáit fordítják le itthon, de az a tapasztalat, hogy Magyarországon még kevés ilyen jellegű munka érhető el. Ebből következik, hogy pedagógusként akármennyire is szeretnénk az órán képregényeket alkalmazni, meglehetősen nehéz lehet, hogy nem található a témába vágó műalkotás.

Az interneten számtalan különféle képregénykészítő weboldal, ingyenes szerkesztőprogram érhető el, de a komolyabb szoftverek is megvehetők, letölthetők (Ernyey 2020). A természettudományos oktatás (és bármely más tudományterület) képregényeinek elkészítésekor a következőket érdemes figyelembe venni:

- A szövegbuborékokban található tudományos információknak rövidnek és világosnak kell lenniük a képregények hatékonyságának növelése érdekében.
- A képregények rajzai legyenek egyszerűek, és kapcsolódjanak az óra céljához.
- A természettudományos oktatásban felhasználandó képregény szereplői és szövegei jó, ha kapcsolódnak a mindennapi élethez.
- A képregényeket fikción belül érdemes elkészíteni, és jó, ha rendelkeznek néhány alapvető jellemzővel, mint például a hely, az idő és a karakterek támogatása.
- Előnyös lehet, ha az oktatásban felhasználandó képregények rövidek, 3-5 képkockából állnak.

Végül beépíthetjük a képregényeket tanulói tevékenységként a (a gyerekekkel készítette egyéni, páros, csoportmunkákban, tanulók által készített leckék/vázlatok formájában).

1. táblázat. Ötletek a képregények tanórai felhasználására

Tantárgy	Felhasználási javaslatok
irodalom	jelenetek, párbeszédok feldolgozása, történetek bemutatása, vers/szövegtanulás megkönnyítése
idegen nyelv	párbeszédok feldolgozása, szókinccs bővítése képi szótárral
környezetismeret, földrajz	földtörténeti események, vulkánkitörés, földrajzi helyek jellegzetességeinek megjelenítése
történelem	híres események/jelenetek bemutatása, történelmi személyek életútjának bemutatása
biológia	saját dokumentumfilm egy témában (környezetszennyezés, szelektív hulladék, állatok élete), egy folyamat bemutatása (pl. egyedfejlődés)

A képregények alkalmazása az iskolai tanítási-tanulási folyamatokban bizonyos fokú kockázatot is jelent. Előfordulhat, hogy a pedagógusok nem rendelkeznek megfelelő példák-
kal, iránymutatásokkal, rendelkezésre álló idővel. Hiányozhatnak a jó minőségű kiadványok vásárlásához szükséges anyagi források is. Ezenkívül szembesülhetnek a pedagógusok a tantervek által támasztott külső korlátokkal stb. (Matuk et al. 2019).

Képregények az alapfokú oktatásban – kérdőíves vizsgálat felmérés

A kutatás célja, felhasznált kutatási módszerek, eszközök, technikák

Kutatásunkban a deduktív stratégiát és a kvantitatív vizsgálatot részesítettük előnyben. Kérdőíves felmérést készítettünk a képregényhasználat gyakoriságáról az oktatásban és felhasználási területeiről az általános iskolákban dolgozó pedagógusok körében.

A megkérdezések során elsődlegesen arra kerestük a választ, hogy milyen arányban használják az oktatásban a pedagógusok a képregényt mint oktatási módszert, illetve milyen tantárgyak esetében, milyen gyakorisággal teszik ezt.

A kérdőívet a szerkezeti elemeknek megfelelően építettük fel. Megjelennek benne belemegítő kérdésként funkcionáló demográfiai és képzettségi kérdések, a képregény használatra vonatkozó kérdések mellett pedig jellemzőek a véleményfeltáró kérdések is mint nyitott kérdések. A kérdőívet elsődlegesen közösségimédia-felületen közzétett formátumban, különböző szakmai csoportokban, külső gyakorlati intézmény segítségével és hólabdamódszerrel juttattuk el azon pedagógusokhoz, akik önkéntesen és anonim módon vállalták a kitöltést. A különböző pedagóguscsoportokhoz eljuttatott kérdőív több száz pedagógushoz eljutott, ennek ellenére a kitöltők száma 96 volt. Eredményeink nem reprezentatívak.

A kérdőíves kutatás bemutatása

A vizsgálatban 96 pedagógus vett részt, akiket hozzááferési és hólabdaalapú (Szokolszky, 2006) mintavétel alapján választottunk ki. A pedagógusok neme a kutatás szempontjából nem volt releváns. A válaszadók közül 84 fő volt nő, ami a megkérdezettek 87,5%-a, és mindösszesen 12 férfi, ami a mintavétel 12%-a. A kérdőívet kitöltők minden korosztályból (25–35 év, 36–45 év, 46–55 év) vegyesen érkeztek, kivéve az 56 év felettieket, az ő korosztályukból kevesebb mint fele töltötte ki a kérdőívet az előző korosztályokhoz képest. A válaszadók 70,8%-a (68 fő) alsó, míg 58,3%-a (56 fő) felső tagozaton tanít, tehát voltak, akik alsó és felső tagozaton is tanítanak. A felső tagozaton tanítók által tanított tárgyakat az alábbi táblázat tartalmazza.

2. táblázat. *A felső tagozaton tanítók által tanított tantárgyak.*

tantárgy	fő
Erkölcstan, Etika	4
Fizika	2
Földrajz	1
Gyógypedagógus	1
Hittan	6
Idegen nyelv	6
Informatika	4
Magyar nyelv és irodalom	19
Matematika	4
Nemzetiségi nyelv	1
Rajz, művészetek	6
Történelem	13

A válaszadók 72,9%-a válaszolta, hogy használja a képregényt a tanítás során. Véleményünk szerint ez elég magas szám, de mivel a kérdőív több száz pedagógushoz eljutott, és csak töredékük töltötte ki a kérdőívet, valószínűsíthető, hogy leginkább azok szántak időt a kérdőív kitöltésére, akik valóban használják.

3. táblázat: *Tantárgyak, amelyek oktatásánál használja a képregényt*

tantárgy	fő
Magyar irodalom/olvasás	44
Nyelvtan	8

Fogalmazás	27
Természetismeret	9
Matematika	1
Ének - zene	1
Technika	2
Rajz	25
Fizika	1

Kíváncsiak voltunk arra is, hogy ha nem használja valaki az oktatásban a képregényeket, annak milyen okai vannak. A szakirodalmak és a saját tapasztalataink alapján olyan válaszokat vártunk, hogy:

- leterheltek a pedagógusok,
- a tananyagtartalom nem teszi lehetővé,
- nem lehet megfelelően használni az osztálytermi környezetben,
- az oktatási képregényekhez való hozzáférés nehézkes,
- illetve a jó oktatási képregények nem elérhetőek magyar nyelven.

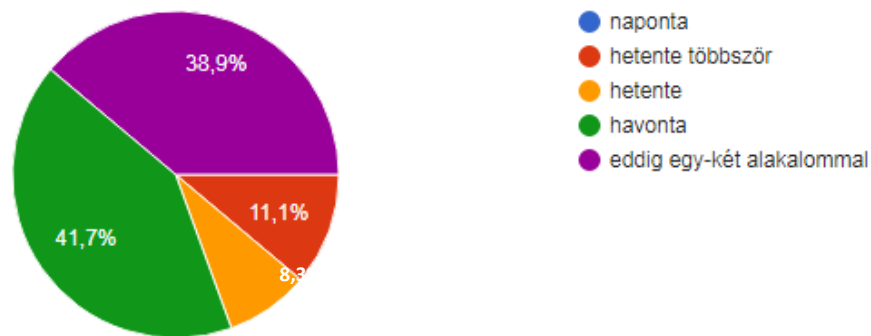
Az érkezett válaszok egy része igazolta is feltevéseinket, mint például:

- „Matematika, rajz, testnevelés tantárgyaim tanítása során még nem merült fel bennem a képregény használatának lehetősége.”
- „Annyi segédanyagot gyártok, hogy ez már nem fér bele az időmbe.”
- „Nem gondoltam még rá, nem tudok oktatási célú képregényről.”
- „Nem talákoztam ilyen jellegű feladatokkal, tartalmakkal.”
- „Kevés képregénnyel találkoztam, ami illet volna a tananyaghoz.”
- „Nyelvet tanítok” (ez utóbbit meglepőnek tartottuk, mert pont az idegennyelv tanításban van az egyik legrégebbi hagyománya a képregények alkalmazásának, számos jó gyakorlat érhető el online formákban is).

Volt olyan válaszadó is, aki szerint a képregények elterelik a figyelmet. Megjelent a válaszok között (7%) továbbá általában a képregények, illetve a módszer ismeretének hiánya. Több pedagógusnak (a válaszadók 23%-a) pedig egyszerűen csak nem jutott még eszébe a képregények felhasználása. Elképzelhető, hogy ezen pedagógusok (a kérdésre válaszolók 30%-a) ha ismernék a módszert, látnának gyakorlatban megvalósult képregényre épülő ötleteket megpróbálkoznának az alkalmazásukkal. Ebből kiindulva további terveink közt szerepel olyan jó gyakorlatok összeállítása, gyűjtése, melyek segíthetnek a pedagógusoknak a módszer használatának megismerésében, alkalmazásában.

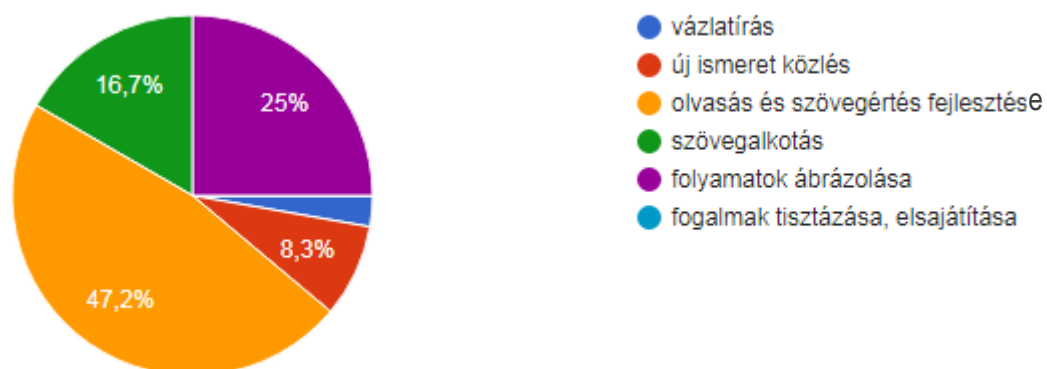
Érdekelt bennünket, hogy milyen gyakran alkalmazzák a képregényt, mint oktatási módszert.

1. ábra: A kérdőív alkalmazásának gyakorisága a tanításban



Az ábrán jól látszik, hogy a válaszadók 41,7%-a havonta alkalmazza a képregényt az oktatás során. Ez véleményünk szerint nem túl jó arány, azt figyelembe véve, hogy valószínűleg azok töltötték ki a kérdőívet, akik fontosnak tartják, vagy nem utasítják el a képregény használatát, ez elég alacsony szám. Ha hozzászámítjuk azokat, akik eddig csak egy-két alkalommal használták a képregényt az oktatásban, akkor ez a kérdőívet kitöltők 80,8%-a. Akik hetente, vagy hetente akár többször is, tehát rendszeresen használják a képregényeket, a kérdőívet kitöltő 96 főből, mindösszesen 14 fő.

2. ábra: A tantárgyon belül mire használja?



A megkérdezettek közül legtöbben (a megkérdezettek majdnem fele) olvasás és szövegértés fejlesztésére használják a képregényeket. A válaszolók mintegy negyede pedig a folyamatok ábrázolásánál hasznosítja, 16,7% vagyis 12 fő a szövegalkotásnál is hasznosnak találja e műveket.

Az általunk felsoroltakon kívül egyéb válaszok is érkeztek a felhasználást illetően, mint a:

- feldolgozás, összefoglalás,
- képi kifejezés,
- motiváció „olvasni jó” érzés felkeltése,
- online szorgalmi házi feladat, olvasnivaló,
- saját otthoni munka témafeldolgozásban,
- szerepjáték,
- nyelvtani gyakorlás,
- tartalommondás, lényegkiemelés, tömörítés,

– nyelvoktatás.

Megkértük a kitöltő pedagógusokat arra is, hogy írják le, miért tartják jó módszernek a képregények felhasználását.

A válaszadó pedagógusok (62/96) 1%-a nem tartja jó módszernek a képregények oktatásban való alkalmazását, míg 98%-uk (akik gyakorlatban is dolgoznak képregényekkel) számos pozitívumot soroltat fel használatuk mellett. A válaszok többsége korrelál a szakirodalmak megállapításaival (lásd A képregények oktatásban való használatának előnyei fejezetben), mint:

- „Felkelti a gyerekek érdeklődését.”
- „A tanulókat motiválja, segíti a kreativitás kibontakozását.”
- „A képregény műfaja közelebb áll a gyerekekhez, szívesebben dolgoznak vele. Ha ők készítik, egyéb készségüket is használhatják.”

Néhányan említették továbbá, hogy a képregények segítenek a lényegkiemelés elsajátításában, a szókincs fejlesztésében, ok-okozati kapcsolatok bizonyításában, nyelvoktatásban, változatossá teszik a tananyag feldolgozását, megkönnyítik a memorizálást. Többben kiemelték a képregényekben rejlő komplexitást, legtöbbször pedig a motiváló szerepét hangsúlyozták.

Összegzés, hogyan tovább

A szakirodalmak adatai és a kérdőíves vizsgálat is igazolja, hogy a képregények oktatási tevékenységekkel való integrálása számos lehetőséget biztosít a tanulás/tanítás hatékonyságának növelésére, az oktatás színesítésére.

A megkérdezett pedagógusok közel 73%-a (96/72 fő) felhasználja a képregényeket a tanítási folyamatban, ami jó arány, s a többiek egy jelentősebb részének is egyszerűen csak nem jutott eszébe az alkalmazásuk (bár adataink nem reprezentatívak, és valószínűsíthető, hogy azok töltötték ki a kérdőívet, akik többségében nyitottak a módszerre), ők valószínűleg nem zárkóznának el a módszer kipróbálásától, ha jobban megismernék, esetleg látnának jó gyakorlatokat megvalósult projektekről. Ebből kiindulva a későbbiekben érdemes lehet olyan jó gyakorlatok összeállítása, melyek segíthetnek a módszer népszerűsítésében. Továbbá érdekes lenne megvizsgálni, hogy mely tantárgyakban, milyen mértékben és módokon jelenik meg a képregények oktatási segédanyagként való használata az általános iskolai tankönyvekben.

Irodalom

Akcanca, N. (2020): An alternative teaching tool in science education: Educational comics. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 7(4) 1550–1570.

Arroio, A. (2011). Comics as a narrative in Natural Science Education. *Western Anatolia Journal of Educational Sciences (WAJES)*, Special Issue: Selected papers presented at WCNTSE, 93–98.

Balázs, Ákos (2016): Szövegértés-fejlesztés képregényekkel. In: Fejes J. B. – Lencse M. – Szűcs N. (ed.) *Mire jó a Tanoda? A Tanodaplatform keretében összegyűjtött innovációk, kutatások, történetek*. Szeged: Motiváció Oktatási Egyesület, pp. 87–94.

Ernyey Dániel (2020): *COMIC-CON a fizikaórán. Képregények felhasználása a modern fizika tanításában, online oktatásban is*. [PHYS Comic-Con a fizikaoran.pdf](#)

- Graham, Steven (2011): Comics in the classroom: something to be taken seriously. *Language Education in Asia*, 2(1), 92–102.
- Dunai Tamás (2013): Képregény: kép és regény? *Studia Litteraria* 52(1–2), 109–119. DOI: 10.37415/studia/2013/52/4022
- Fónai Nikolett (2020): A képregény a multimodális műveltség szolgálatában Könyvtárak a kilencedik művészet támogató szerepében. *Anyanyelvi Kultúrákövetés* 3(1), 38–56. DOI: 10.33569/akk.2446
- Gombos P. – Tóth Máté – Péterfi Rita (2019): Hogyan és mit olvas a digitális generáció – a 2017-es reprezentatív olvasásfelmérés tapasztalatai. *Könyv és Nevelés* 21(3–4), 12–50.
- Koutníková Marta (2017): The Application of Comics in Science Education. *Acta Educationis Generalis*, 7(3), 88–99. DOI: 10.1515/atd-2017-0026
- Losonczy Attila (2013): A képregények az ismeretterjesztés szolgálatában. *Könyv és Nevelés* 15(1), 35–42.
- Maksa, Gy. (2007): Ismeretterjesztés és képregény. *Médiakutató: médiaelméleti folyóirat* 8(1), 7–14.
- Matuk, Camilla – Hurwich, Talia – Spiegel, N. Amy – Diamond, Judy (2019): How Do Teachers Use Comics to Promote Engagement, Equity, and Diversity in Science Classrooms? *Research in Science Education* 51(3), 685–732 (Epub 10 January 2019) DOI: 10.1007/s11165-018-9814-8
- Mező Ferenc – Mező Katalin – Mező Lilla Dóra (2018). Képességfejlesztő játékok Az IPOO-Modell aspektusából: a fejlesztésbe integrált diagnosztika lehetősége. *Különleges Bánásmód – Interdiszciplináris folyóirat*, 4(2), 55–66. DOI: 10.18458/KB.2018.2.55
- Phoon, Hong-Yii et al (2020). The role of comics in elementary school science education. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2), 67–76. DOI: 10.30998/formatif.v10i2.6257
- Polyák Dávid (2020): A képregény műfajának kezdete, kialakulása és szerepe a könyvtárakban. OTDK Pályamunka.
file:///C:/Users/admin/Documents/PUB-LIK%C3%81CI%C3%93K%202022/K%C3%89PREG%C3%89NY%20AZ%20OK-TAT%C3%81SBAN/OTDK%202021%20-%20P%C3%A1lyamunka%20-%20Poly%C3%A1k%20D%C3%A1vid.pdf [2022.07.25.]
- Rubovszky Kálmán (1989): *A képregény*. Budapest: Gondolat.
- Sagri, Maria – Sofos, Filippos – Mouzaki, Despolna (2018): Digital Storytelling, comics and new technologies in education: review, research and perspectives. *The International Education Journal: Comparative Perspectives*, 17(4), 97–112.
- Sallai Éva (2015): Legjobb motiváció az élménybe vonás. *Új Köznevelés* [online] 2005/7. <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-koznevelés/legjobb-motiváció-az-élménybe-vonás> [2022.02.20.]
- Szabó Sára, G. – Gombos Péter (2005): A képregény. In: Cserhalmi Zs. – Forgács A. – Pála K. – Sándor Cs. (szerk.): *Irodalom – Tanári Kincsestár 21. kiegészítő kötet*. Budapest: Raabe Kiadó, pp. 1–22.
- Szalay Kristóf (2016). Nyelvtanulás karikatúrákkal és képregényekkel. *Különleges Bánásmód*, 2(1), 73–85. DOI: 10.18458/KB.2016.1.73
- Szokolszky Ágnes (2006): Kutatómunka a Pszichológiában: gyakorlatok. <https://mek.oszk.hu/04800/04897/04897.pdf>
- Tari I. (2021): *Egyedülálló akcióval népszerűsítik a történelmi képregényeket*. <http://klaszszikradio.hu/podcast2/egyedulallo-akcioval-nepszerusitik-a-tortenelmi-kepregenyeket/> (2022. 05. 12.)

Tatalovic, Mico (2009): Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *Journal of Science Communication* 8(4), DOI: 10.22323/2.08040202

Toh, Tin-Lam (2016): Use of Comics and Storytelling in Teaching Mathematics. In: Toh, Pee Choon – Kaur, Berinderjeet (eds.): *Developing 21st Century Competencies in the Mathematics Classroom*. Singapore, World Scientific Publishing Co Pte Ltd., pp. 241–259. DOI: 10.1142/9789813143623_0013

Wallner, Lars – Barajas, Katarina Eriksson (2020): Using comics and graphic novels in K-9 education: An integrative research review. *Studies in Comics*, 11(1), 37–54, DOI: 10.1386/stic_00014_1

Walter Imola – Takács Anett (2011): Pedagógusok új szerepben, múzeumpedagógiai módszerek alkalmazása a gyakorlatban – mint új perspektíva. In: Pinczésné dr. Palásthy, I. (ed.). *A református tanítóképzés múltja, jelene, jövője*. Debrecen: Kölcsey Ferenc Református Tanítóképzés Főiskola, pp. 130–134.

Wiegerová, Adriana – Navrátilová, Hana (2017): Let's Not Be Scared of Comics (Researching Possibilities of Using Conceptual Comics in Teaching Nature Study in Kindergarten). *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 237. 1576–1581. DOI: 10.1016/j.sbspro.2017.02.248

Zsilka Tibor (1986): A képregény mint műfaj. *JEL-KÉP* 7(2), 83–87.

SUMMARY

The Use of the Comic Novel in Primary Education

The new digital culture increasingly relies on the right hemisphere of the brain, while traditional literacy has so far strengthened the left hemisphere of the brain (Gyarmathy 2011; cited by Szalay 2016). In a comic book, it is possible to synthesize writing and imagery, verbiage and visuality (Szalay 2016). Some researchers, who examined more abstract and complex scientific thinking, did not find a significant improvement in the knowledge of the studied students when reading and using comic books (Spiegel et al. 2013; Ahmad et al. 2017; Rofii et al. 2018; cited by Phoon et al. 2020), while others observed a significant improvement (Lin et al. 2015; cited by Phoon et al. 2020). They all agree that children like reading comics, they are influenced by the visual appeal of the graphic presentation, the reading of comics effectively influences and positively shapes the students' attitude and commitment to science, thus comics can be an effective tool for education. In our research, we prepared a questionnaire survey on the frequency of comic book use in education and its areas of use among teachers working in primary schools. In the interviews, we mainly sought for an answer as to what proportion of teachers use comics as an educational tool and method in education, as well as for which subjects and how often they do so. The questionnaire was distributed primarily in a format published on social media platforms, in various professional groups, with the help of an external practice institution and using a snowball method to share with teachers who voluntarily and anonymously undertook to fill it out. The number of respondents was 96. Our results are not representative.

Keywords: comics, primary education, questionnaire survey, teaching, learning

