

AZ IKT ESZKÖZÖK HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGEI A TANULÁSBAN AKADÁLYOZOTTAK NYELVOKTATÁSA SORÁN

Author(s) / Szerző(k):

Nemes Magdolna (Ph.D.)
Debreceni Egyetem (Magyarország)

E-mail:

nemesm@ped.unideb.hu

Cite: Nemes Magdolna (2026). Az IKT eszközök használatának lehetőségei a tanulásban akadályozottak nyelvoktatása során. *OxIPO – Interdiszciplináris tudományos folyóirat*, VIII. évfolyam 2026/2. szám. 87-104. Doi: <https://www.doi.org/10.35405/OXIPO.2026.2.87>

Idézés:



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

EP / EE: Ethics Permission / Etikai engedély: KFS/2026/O2-0006

Reviewers: *Public Reviewers / Nyilvános Lektorok:*

1. Tóth Norbert (Ph.D.), Debreceni Egyetem (Magyarország)
2. Mező Ferenc (Ph.D.) / Eszterházy Károly Katolikus Egyetem (Magyarország)

Anonymous reviewers / Anonim lektorok:

3. Anonymous reviewer (Ph.D.) / Anonim lektor (Ph.D.)
4. Anonymous reviewer (Ph.D.) / Anonim lektor (Ph.D.)

Absztrakt

Magyarországon 1998 óta a speciális szakiskolák 9–10. osztályában kötelező volt a tanulásban akadályozott tanulók számára egy idegen nyelv tanulása. A 2015/2016-os tanévben az általános iskola 7. osztályától bevezették az idegennyelv-oktatást (Meggyesné, 2019). A dolgozat röviden bemutatja az enyhén értelmi fogyatékos tanulók idegennyelv-oktatásának jelenlegi helyzetét és a tanulásban akadályozott tanulók sajátosságait, különös tekintettel az idegennyelv-tanulásra. Úgy véljük, hogy a hagyományos tanórai módszerek kiegészíthetők a tanulásban akadályozott tanulók számára érdekesebb és hatékonyabb módszerek alkalmazásával, amelyek számukra is inspiráló feladatokat kínálnak. Az infokommunikációs (IKT) eszközök, valamint a gamifikáció nyelvoktatásba való bevonása elkerülhetetlen, mert használatukkal könnyebb felkelteni és fenntartani a tanulásban akadályozott tanulók figyelmét és nyelvtanulási motivációját. A mai kor technikai vívmányait kihasználva az online platformok feladatai

és a játékos feladatok kerülnek előtérbe, melyek használata során bővül a tanulók szókinccse a fejlődik az idegen nyelvi kompetenciája. A dolgozatban számos alternatív módszert mutatunk be arra nézve, hogy a technológiai újdonságok világában milyen módszerek használhatók az idegen nyelvi órákon. Tanítási tapasztalataink szerint szükség van az újszerű megközelítésre a nyelvoktatásban ahhoz, hogy a tanulók ne veszítsék el a motivációjukat a nyelvtanulás iránt. A dolgozatban bemutatott módszereket már saját tanítási gyakorlatunkban alkalmaztuk, amit néhány saját készítésű fényképpel illusztrálunk.

Kulcsszavak: online platformok, módszerek, motiváció, szókinccs

Diszciplína: neveléstudomány, informatika

Abstract

THE USE OF ICT TOOLS IN TEACHING ENGLISH TO LEARNERS WITH MILD INTELLECTUAL DISABILITY

The present paper deals with the issues of teaching a second language to school-aged children with SEN in Hungary. In Hungary, since 1998, it has been compulsory for pupils with learning difficulties to learn a foreign language in the 9th to 10th grades of special vocational schools. In the 2015/2016 school year, foreign language teaching was introduced from the 7th grade of primary school (Meggyesné, 2019). This paper briefly describes the current situation of foreign language teaching for pupils with mild intellectual disabilities and the characteristics of pupils with learning disabilities, with a special focus on foreign language learning. It is believed that traditional classroom methods can be complemented by more interesting and effective methods for learners with learning disabilities, which also offer them interesting and inspiring tasks. The inclusion of ICT tools and gamification in language teaching is inevitable, as it is easier to attract and maintain the attention and motivation of learners with learning difficulties. Today's technological advances have led to the use of online platforms to focus on tasks and playful exercises, which help learners to develop their vocabulary and foreign language competence. In this paper, we present a number of alternative ways of using technology in the foreign language classroom. Our teaching experience has shown that innovative approaches to language teaching are necessary to ensure that learners do not lose motivation to learn a language. The methods presented in this paper have already been used.

Keywords: online platforms, methods, motivation, vocabulary

Diszciplína: Educational Science, IT

A technológiai fejlődés felgyorsulása és az információs és kommunikációs technológiák (IKT) egyre nagyobb térhódítása következtében kialakuló információs társadalom rengeteg új kihívást állít az emberek elé. Az információhoz jutás módja és sebessége felgyorsult, továbbá új kommunikációs formák jöttek létre. Az internet segítségével bárki, bárhol, bármikor hozzájuthat bármilyen információhoz. A változások az oktatási rendszerre is hatással voltak, megkerülhetetlenné vált az IKT-eszközök alkalmazása az iskolákban (Buda, 2020), melyek növelhetik a tanulók tanulás iránti motivációját, illetve a diákok koncentrációs képességét is. A jelenség hátterében az áll, hogy a digitális bennszülöttek gondolkodása, szocializációja nagymértékben eltér azokétól, akik még nem az internet világában nőttek fel. Napjainkban bármilyen háttérrel és háttérből is érkezzen egy diák, az IKT-eszközökkel való érintkezése megkerülhetetlen.

A 21. századi gyermekek mindennapjait jelenti a digitális világ, bármikor könnyen elérhetik az internetet és az internet adta lehetőségeket. Az online térben és az online vásárlások során a tanulásban akadályozott tanulók is számos angol kifejezéssel is találkozhatnak (például wishlist, pay, card, deliver, shipping). A hétköznapi életből számos angol szót és kifejezést elsajátíthatnak, például a csomagküldő cégek nevéből megtanulhatják, hogy a fox „róka” (foxpost), a food „étel” (pl. foodora, foodpanda), az easy „könnyű” (easybox), a box „doboz”, a post „posta”. A ruhadarabok közül ismerős lehet a pullover „pulóver”, a

top „női felső”, a shorts „rövidnadrág” is vagy a sneaker cipő is. A filmsorozatokból ismerősen csenghet a bro vagy brother „testvér”, friend „barát”. A social media felületeken láthatják, hogy melyik ismerősük vállalt munkát külföldön vagy melyik előadó, sportoló utazott külföldre.

A digitális technikának számos támogató lehetősége ismert (Mező, 2025; Mező és Mező, 2026). Napjainkban az általános iskolás korosztály alapélménye a digitális média használata. Ez mára teljesen átalakította az ismeretszerzési, szórakozási és kommunikációs szokásaikat. A tanárok számára kihívást jelent az, hogy a virtuális térben szocializálódott tanulók ugyanazokat a digitális térben megszokott gyors vizuális impulzusokat, azonnali visszajelzéseket és jutalmazó mechanizmusokat igénylik a tanulás során is. Ezen problémát úgy lehet hatékonyan áthidalni, hogy a digitális technikát bevonjuk az oktatásba. Ez javíthatja a tanulók motivációját, segítheti számukra a megértést és csökkentheti a kognitív terhelésüket (Magnuczné, 2020).

A téma aktualitását indokolja, hogy az enyhe értelmi fogyatékossgal élő tanulók számára 2015/2016. tanév óta kötelező az idegennyelv-tanulás hetedik osztálytól heti két órában. Ezt megelőzően, 1998 óta a speciális szakiskolák 9–10. osztályában kötelező volt a tanulásban akadályozott tanulók számára egy idegen nyelv tanulása (Meggyesné, 2019). Az oktatás tartalmát a NAT 2020, a Sajátos nevelési igényű diákok iskolai nevelésének irányelve (32/2012. EMMI rendelet) és a kerettanterv határozza meg. Mivel a kerettanterv nem

nyelvspecifikus, így az intézmény lehetőségeihez mérten döntenek el, hogy melyik idegen nyelvet tanítják a diákoknak (például lovári, angol, német). A szabályozás értelmében a tanulók számára az idegennyelvtanulás megkezdése hetedik osztálytól kötelező, azonban egyéb foglalkozások keretében hamarabb is elindítható az érdeklődő gyermekek számára, ám a részvételt nem tehetik kötelezővé. A köznevelési törvény azt is kimondja, hogy az enyhe értelmi fogyatékos tanulók idegennyelvtanítását elláthatja nyelvtanár vagy gyógypedagógus végzettséggel és komplex felsőfokú államilag elismert nyelvvizsga bizonyítvánnyal vagy azzal egyenértékű okirattal rendelkező pedagógus is. A tanulásban akadályozott diákok nyelvtanítása a pedagógustól türelmet, pozitív hozzáállást és nagyfokú rugalmasságot igényel. A nyelvtanárok körében azonban előfordul, hogy tartanak az SNI nyelvtanulókkal való munkától (Delaney, 2016), mert számos kihívással találják szembe magukat. A nyelvórán előfordulhatnak magatartási és viselkedési problémák, melyeket a pedagógusnak kezelnie kell (Delaney, 2016). A nyelvtanárnak nem csak a célnyelvet kell átadnia, hanem a diákok hangulat-ingadozását, figyelemhiányát, késéseit, kommunikációs nehézségeit, esetleges érzelmi kitöréseit is rendeznie kell (Bawa & Osei, 2018).

A kerettanterv szerint az idegennyelvtanulás célját a tanulók egyéni szükségletei határozzák meg. Az idegennyelvtanulásnak segítenie kell más alapkészségek megerősödését, a tanulók önismeretének, önbi-

zalmának fejlődését. A célnyelv kultúrájának megismerése szintén alapvető fontosságú, a diákok a célnyelvi országok ünnepeit, kultúráját többféle, akár interaktív feladatok során megismerve pozitív élményeket szerezhetnek. Az angolszász országok esetében szóba kerülhet a Valentin-nap, a Halloween (1. ábra), továbbá a húsvét és a karácsony megünneplése.

1. ábra: Ünnepek (Halloween)



Az információ- és kommunikációtechnológiai eszközök a jelenleg iskolapadban ülő generáció életének egyre szervezettebb részét képezik. Mára szinte kortól függetlenül nevezhető a szórakozás, a kommunikáció és nem utolsósorban az oktatás színterének a mobiltelefon, az asztali számítógép, a laptop és a tablet. Az internet, a média és az üzleti világ nyelve az angol, amely napjainkban közvetítőnyelvként (lingua franca) is szolgál. A tanulmány célja, hogy áttekintse, milyen lehetőséget rejtenek az infokommunikációs eszközök a tanulásban akadályozott tanulók idegennyelvtanítása során. A jelen tanulmány különböző újszerű módszereket mutat be,

amelyek más megvilágításba helyezik a nyelvoktatást. Ellentétben a hagyományos módszerekkel, amikor könyv és munkafüzet feladatait megoldva dolgoznak a tanulók, a bemutatásra kerülő módszerek mind újszerű, modern, interaktív gyakorlatok és online feladatok lehetséges tanórai alkalmazásait mutatja. A bemutatott módszereket tanítási gyakorlatunkban alkalmaztuk. A fényképek 2024-ben Hajdú-Bihar vármegye egyik tankerületében készültek, a szerző felvételei.

A tanulásban akadályozott tanulókról

A Nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXCV. törvény 4.§-a szerint „sajátos nevelési igényű gyermek, tanuló: az a különleges bánásmódot igénylő gyermek, tanuló, aki a szakértői bizottság szakértői véleménye alapján mozgásszervi, érzékszervi (látási, hallási), értelmi vagy beszéd fogyatékos, több fogyatékoság együttes előfordulása esetén halmozottan fogyatékos, autizmus spektrum zavarral vagy egyéb pszichés fejlődési zavarral (súlyos tanulási, figyelem- vagy magatartásszabályozási zavarral) küzd.” A tanulási akadályozottság átható, globális és állandó nehézséget jelent a tanulás minden területén. A tanulókra jellemző a kognitív funkciók meglassulása és a megkésett beszédfejlődés, valamint megjelenhetnek a diszpraxia tünetei, koncentrációs nehézségek is. A viselkedési problémákban jelentkező szociális tanulási nehézségek figyelhetők meg (Mesterházi, 1998). A normál fejlődésmentű tanulókhöz képest eltérések lehetnek

a térbeli tájékozódás, a finommotorika, a figyelem, a bonyolultabb gondolkodási folyamatok, a kommunikáció és a szociális alkalmazkodás terén is. A tanulásban akadályozott tanulókra jellemző, hogy kognitív fejlettségük késett, figyelmük szelektív és hanyatlott, ami befolyásolja a nyelvi és iskolai készségeiket, ezzel gátolva a hatékony tanulást. Rövid és hosszú távú memóriájuk gyenge, így nagy jelentősége van a tanórákon történő sokszori ismétlésnek. Lassabb munkatempó, koncentrációs nehézségek jelentkeznek, valamint az olvasás, az írás és a számolás szimbólumrendszerének felismerésének és használatának nehezítettsége jellemző a tanulócsoporthoz. A memória teljesítménye csökken, a munkamemória kapacitása változó, és problémás a már megtanult dolgok visszakeresése a hosszú távú memóriából. Nehézséget okoz továbbá az összefüggések, az analógiák felismerése és alkalmazása (Jaksa, 2006). A tanulásban akadályozott gyerekek átlagosan 5-7 évvel vannak lemaradva az alapkészségek terén ép fejlődésmentű társaikhoz képest, ugyanakkor jelentős különbségek mutatkoznak az egyéni képességek fejlődésében az egyes tanulók esetében is (Józsa és Fazekasné, 2006/a, 2006/b). A tanulásban akadályozott gyermekek közé tartoznak a gyengén teljesítő tanulók is. A tanulók a rugalmatlan viselkedésük és gondolkodásuk miatt nem minden esetben tudnak beilleszkedni a többségi iskolába, ezért tanulmányi kötelezettségüket speciális oktatási intézményben vagy általános iskolában teljesítik.

A tanulásban akadályozott tanulók és az idegennyelv-tanulás

A tanulásban akadályozott gyermekek idegennyelv oktatása két tudományterület, a gyógypedagógia és a nyelvpedagógia metszéspontjában helyezhető el. A tanulásban akadályozott tanulók esetében az iskolai nyelvtanulásnak jelentős szerepe van, hiszen a minimális nyelvismeret is előnyt jelenthet ez a későbbiekben akár a továbbtanulás esetében, a pályaválasztásnál vagy a munka világában.

A nyelvelsajátításról a nyelvtanulásra való átmenet koncepciója is megjelenik a NAT-ban (2020): az 5-8. évfolyamon folyó idegennyelv-oktatás szervesen épít a 4. évfolyamtól kezdődő nyelvi fejlődésre és annak eredményeire. Az ideális nyelvi én által támogatott nyelvtanulás azt jelenti, hogyan is képzelik el magukat a nyelvtanulók sikeres nyelvhasználóként. A tanulásban akadályozott nyelvtanulók nehezebben képzelhetik el magukat egy idegen nyelv sikeres beszélőjeként, mert nekik sokkal nagyobb kihívást jelent az idegennyelv-tanulás, mint többségi társaiknak, azonban számukra sem lehetetlen az általános, mindennapi témák alapvető szókincsének és kifejezéseinek elsajátítása. Az az idegennyelv tanításának-tanulásának jelentős szerepe van a tanulásban akadályozott gyermekek önbizalomhiányának csökkentésében. Az idegen nyelv tanulása során fejlődhet a kreativitásuk, az önismeretük, az együttműködő képességük, az önállóságuk, valamint nyitottabbá válnak a más kultúrák és más nemzetiségű sze-

mélyek irányába. A nyelvórák során a tanulók érzelmi intelligenciája is fejlődik.

A nyelvtanulók anyanyelve, valamint annak ismerete nagymértékben befolyásolja az idegennyelv-elsajátítási folyamatok eredményességét. A tanulásban akadályozott tanulókra jellemző a szűk szókincs, kevés jelzőt és határozót használnak, a logikai és az ok-okozati viszonyokat sokszor nem ismerik fel. A tanulók nyelvi fejlettségét a szociokulturális háttér is befolyásolja. A tanulásban akadályozott gyermekek idegennyelv-oktatásának célja az is, hogy az idegen nyelv tanítása elősegítse a különböző tantárgyaknál elsajátított alapkészségek megszilárdulását.

Kulcsfontosságú, hogy a nyelvtanulást játékos formában, figyelemfelkeltő feladatokkal tegyük vonzóvá a gyermekek számára, hogy a tanulás ne teherként, hanem örömforrásként jelenjen meg számukra (Meggyesné, 2020). A kerettanterv alapján elsődleges a beszélt nyelvi készségek fejlesztése (beszédképesség és hallás utáni értés), míg az íráskészség és az olvasás utáni szövegértés csak másodlagos támogatóként funkcionál. Az írás, valamint az olvasás csak minimális mértékben tűnik fel a nyelvórák ideje alatt, a hallottak megerősítése és megszilárdítása céljából (lásd: Meggyesné, 2020). A mindennapi életben hasznos, ha tanulók el tudják olvasni és megértik a figyelemfelhívó táblákat (például: out of order, no smoking, exit, city centre) vagy az üzletek, középületek nevét és feliratait (például: open, close, sale, tax; restaurant, reception, café, bookshop stb.).

Akár egy külföldi utazás során találkozhatnak számos, a közlekedéshez kapcsolódó szóval és kifejezéssel mint airport, central railway station, bus station, delayed, cancelled stb. Az idegen nyelvű filmek, videók megértése is haszonnal járhat a diákok számára (például: cinema, the end, voice).

A tanulásban akadályozott tanulók számára a leggyakrabban használt módszerek az idegennyelv tanulásban is a multiszenzoros technikák (Tóth, 2015). A módszer előnye, hogy diákokat valamennyi érzékszervi csatornán keresztül eléri, így segítve a gyengébb csatornákat az erősebbek felhasználásával, azaz minél több érzékszervet bevonva adja át a célnyelvet, minél több fronton „támadva” az emlékező-képességet. Az idegen nyelv nem válhat teljesítményorientált tantárggyá, hiszen ez újabb súlyként telepedne a tanulásban akadályozott tanulók vállára, sokkal inkább az idegennyelv tanulás iránti öröm kialakítása és fenntartása a cél (Meggyesné, 2015).

A tapasztalat azt mutatja, hogy a 7-10. osztályos tanulásban akadályozott nyelvtanulók körében sem célszerű elhagyni a játékos, tevékenykedtető módszereket, ugyanis ezek nélkül nehezebb elsajátítaniuk az idegennyelv alapjait (Klein, 2019). A multimediális eszközök és az interaktív feladatok használata növeli a tananyag érdekességét, az egyéni és csoportos feladatok ötvözése pedig elősegíti a szociális készségek fejlesztését. A dalok (például rap, popzene, rockzene) hallgatása és a szövegek feldolgozása szintén élvezetes

módszer a gyermekek számára. A játékok a dalok kiválasztása során azonban szem előtt kell tartanunk, hogy a 7-8. osztályos tanulók 15-17 évesek, így a játékoknak tükrözniük kell a korcsoportjukat (Lestari et al., 2022). Wilson szerint a tanulásban akadályozott gyermekek csak akkor érhetik el a bennük rejlő képességek maximumát, ha lehetőségük adódik arra, hogy elhagyják komfortzónájukat és új tapasztalatokat, kompetenciákat szerezzenek. „A nyelvórákat érdekes, az életből vett gyakorlati tartalmakkal kell megtölteni. A nyelvtanulás során tanulóinknak bátorító nyelvi tapasztalatokra kell szert tenniük. Nem szabad, hogy a kudarcból való félelem megbénítsa őket. Olyan tanulási környezetet kell teremteni, amelyben képesek úgy mozogni az új nyelvben, hogy sikeres nyelvtanulóknak érezhessék magukat” (Wember id. Meggyesné, 2019).

Az IKT-eszközök szerepe az oktatásban

Az IKT-eszközök oktatásban történő megjelenése jelentősen kitágította a tanulási lehetőségeket. Napjaink tanulójának már nem a tudás birtoklása a célja, hiszen az internet segítségével másodpercek alatt hozzájuthat a képletekhez, definíciókhoz (Buda, 2017). Gonda Zsuzsa (2013) szerint három feltételnek kell teljesülnie ahhoz, hogy az iskolában a digitális eszközök használata eredményes legyen: álljon rendelkezésre a technológiához hozzáférés, legyenek elérhető és magas színvonalú elektronikus tartalmak, a tanárok legyenek

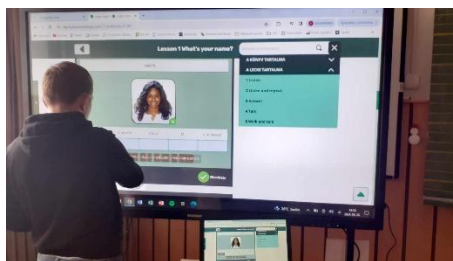
eszközhasználati és módszertani szempontból felkészültek (idézi Buda, 2017).

Az idegennyelv-tanárok célja, hogy érthetően és eredményesen adják át a célnyelv tudnivalóit a tanulók számára. Erre a mai korban számtalan lehetőség kínálkozik a digitális technológiáknak és az IKT-eszközöknek köszönhetően, az eszközökkel éppúgy vonzóbbá tehető a nyelv tanítása, mint a diákok számára a nyelv tanulása (Kétyi id. Barnucz és Fónai, 2020). Az online anyagok különösen vonzóak, mert frissek, aktuálisak, általuk olyan tartalmakat fogyaszthatunk, melyről milliók beszélnek világszerte (Thorner, 2017). A tanulási motivációt tekintve azonban a technikai háttér önmagában nem meghatározó tényező. A tanulásban akadályozott tanulókra különösen is igaz, hogy a digitális technológia használata nem feltétlenül jelent tudatos és eredményes eszközhasználatot.

Az audiovizuális szemléltetés viszont lényegesen növelheti a tanulók tanuláshoz való motivációját, így nagyobb mértékben megvalósítható a differenciált oktatás, ami elengedhetetlen az a sajátos nevelési igényű tanulók esetében (Delaney, 2016). Az audiovizuális eszközök kiválóan alkalmazhatók a sajátos nevelési igényű tanulók körében is (Barnucz, 2019). A 7-12. osztályos tanulásban akadályozott diákok számára készült a Let's do it című, angol nyelvű könyv-család. A tankönyvhöz tartozik munkafüzet, matricamelléklet, tanári kézikönyv, továbbá kép- és szókétyűk, valamint hanganyag is (Meggyesné, 2019). Az első kiadású 7., valamint 8. osztályos

tankönyvek 2019-ben jelent meg, a 9-10. osztályos pedig 2020 második felében láttak napvilágot. A tankönyvekhez okostankönyv is készült, (a 8. osztályos itt érhető el: [Link](#)). A tananyag egyesíti a kompetencia alapú nyelvtanítás és a tanulásban akadályozott diákok speciális oktatásának módszertani elveit, figyelembe véve a célcsoport kognitív sajátosságait. Az elsajátítandó anyag mennyisége kevés, viszont nagyon jól hasznosíthatók a mindennapi helyzetekben (Meggyesné, 2020). Az okostankönyv a kifejezéseket, fogalmakat különböző helyzetekben mutatja be, hogy a tanulók jól láthassák az összefüggéseket a tartalmak között, valamint számos játékos feladatot tartalmaznak, amelyek a különféle érzékszervek bevonásával teszik vonzóbbá az idegennyelv tanulását, miközben fejlesztik a különböző részképességeket is. A tanulók a számítógép/laptop használata közben motiváltabbak, lelkesek, szívesen végzik a feladatokat és szinte észre sem veszik, hogy az aktuális tananyag szókincsét gyakorolják (2. ábra).

2. ábra: Let's do it okostankönyv használata okostáblán



A technológia célja tanári részről az oktatás megkönnyítése, tanuló oldalról pedig a hatékony tanulás megvalósítása. Az oktatás minden szintjén fontos, hogy a pedagógusok éljenek a digitális kompetencia fejlesztési lehetőségeivel (Barnucz, 2019). Az IKT-eszközök fejlesztik a kommunikációs készséget, az önbizalmat, de az idegennyelv-tanulásra is kedvező hatással vannak (Lankshear et al., 2000). Ezek mellett fejlesztik a tanulók számítógépes ismereteit és erősítik a kulturális tudatosságukat, valamint formálják a szociális hovatartozásukat is (Ürmösné id. Barnucz, 2019). Czékmán (2018) valamint Barnucz és Fónai (2020) IKT-használatra vonatkozó kutatásai hasonló eredményeket hoztak. Mindkét vizsgálat kimenetelére összefüggést mutatott az IKT-eszközök használata és a tanulók órai aktivitása, idegennyelvi motivációja között. „Ezzel jól bizonyítható az Európai Unió által meghatározott két kulcskompetencia (idegen nyelvi kommunikáció és digitális kompetencia) iskolai oktatásban előforduló találkozási pontja, hiszen egyik sem tud létezni a másik nélkül. Ma a 21. században az idegen nyelvi képességek fejlesztése sokkal hatékonyabb lehet a digitális lehetőségek, megoldások megfelelő szintű és minőségű használatával” (Barnucz és Fónai, 2020).

Az IKT-nak tehát mind az információkeresésben, mind a szemléltetésben, a tananyag közvetítésben és a feldolgozásban is van és kell is, hogy legyen szerepe (Polónyi, 2017). A szemléltetés mindig is központi szerepet foglalt el az oktatás során, hiszen a külvilág modellezése segíti az új is-

meretek befogadását (Petz, 2021). A pedagógus bemutatja az idegen szó jelentését, akár kép, videó, vagy bármilyen, órára behozott tárgy, kártya, játék, vagy a teremben található reáliák segítségével, hogy ezáltal segítse a szavak jelentésének felismerését (Cando Yánez et al., 2024). A nyelvórákon használatos, hagyományos villámkártyák (flashcard) mellett megjelenhetnek a tableten, iPaden felmutatott képek is.

Az idegen nyelvi órákon meglehetősen fontos, hogy a tanulók az egyéni képességeiknek megfelelő feladatokat oldjanak meg. Az online nyelvi programok számos lehetőséget kínálnak a differenciálásra. „A mai általános iskolás tanulógenerációnak alapélménye a digitális média használata, amely jelentősen átalakította ismeretszerzési, szórakozási és kommunikációs szokásaikat. Nagy kihívást jelent az oktatásban az, hogy a virtuális térben szocializálódott tanulók ugyanazokat a gyors, vizuális impulzusokat, azonnali visszajelzést és jutalmazó mechanizmusokat igénylik a tanulás során is, amelyet a digitális játék- és információs térben megszoktak” (Magnuczné, 2020).

Az IKT-eszközök használata a nyelvórákon azért előnyös, mert növeli a tanulók nyelvtanulási motivációját, a diákok jobban koncentrálnak a feladatra, mint a tanári magyarázatra. A tanulás több együttműködést, interakciót igényel a tanulóktól, a kedvenc játékot bármikor elő lehet venni, az anyagokat akár feladatmegoldás közben is a tanulók szükségleteihez lehet igazítani, változatos, dinamikus tanulás

válíkat lehetővé a multimédiák felhasználásával, valamint mind a négy idegen nyelvi készséget fejleszteni lehet segítségükkel (Meggyesné, 2015).

Minél több élményhez kapcsolódik a tanulás, annál biztosabb, hogy a megszerzett ismeretek hosszú távon is rögzülnek. E gondolatok mentén indult el a XX. században egy olyan reformpedagógiai irányzat, mely napjainkban élménypedagógiaként ismert (Mező, 2015). Az élménypedagógia alapja a tapasztalatokra épülő oktatás. A tanulók közvetlen tapasztalatok folyamán tanulják meg létrehozni, felismerni, értelmezni a különböző jelenségeket, ezeket a tapasztalatokat közvetlen fizikai vagy szociális környezetükben szerzik (Mező, 2015). Az élménypedagógia nem egy külön pedagógiai típus, alcsoport, vagy módszertan, hiszen a tanulás minden területén, valamennyi tantárgyban és tananyag feldolgozásában használható. Hazánkban az élménypedagógia többnyire csak iskolán kívüli tevékenységként van jelen, csupán a tantervet kiegészítő tevékenység (Mező, 2015).

Az élménypedagógia oktatási módszertanai szerint a következő tényezők bírnak jelentőséggel: az aktív tanulói részvétel, az interperszonális kapcsolatok, valamint a társadalmi helyzetekben való gyakorlás (Mező, 2015). Az élménypedagógia a neveléstudomány szinte valamennyi területén alkalmazható, hiszen az élményszerű ismeretszerzés minden életkorban fontos (Mező, 2015).

Napjainkban szükséges újra és újra áttekinteni, hogy milyen módon támogatható

iskolai környezetben a hatékony nyelv-tanulás. Olyan kérdésekre keressük a választ, hogyan mutathatók be egy idegen nyelv változó funkciói a globális kommunikációban, milyen új képességekre van szükség a hatékony nyelvhasználat során, illetve melyek azok a pedagógiai módszerek, amelyek segítségével mindezt motíváló módon közvetíthetjük az új tanulói generációk felé. A hatékony tanulási folyamat támogatására kiváló lehetőséget nyújt a széles eszköztárral rendelkező élménypedagógia. Elősegíti a tanulói aktivitást, autonómiát és az új ismeret kooperáció útján történő létrehozását, emellett a kísérletezést és induktív szabályalkotást előtérbe helyező módszerei hozzájárulnak a hosszútávú, adaptív tudás kialakításához (Magnuczné, 2020).

Az élménypedagógia egy módszertani megközelítés, amely az idegennyelv-tanulás számára is relevánssá tehető, használatával megvalósíthatók az élményalapú tanulás fő szempontjai, melyek a diákok érdeklődési köréhez és valós tevékenységeikhez kapcsolódnak. Ilyen a lehetőségek például a felfedező tanulás, játékpédagógia, drámapedagógia, interkulturális tanulás, projektmunka, digitális tanulás, kooperatív tanulás, feladatalapú tanulás (Magnuczné, 2020). Az okostáblán is szívesen oldanak meg a diákok rejtvényeket, szókeresős, összekevert betűs, kiegészítő feladatokat, majd a tanulók az elsajátított ismereteket akár gondolattérképpel is rendszerezhetik, ami egészszleges áttekintést nyújt egy témáról és tartalmaz írásos és képi elemeket, így egyszerre aktivizálja mindkét agyféltekét.

A nyelvórákon is használhatóak a népszerű internetes, tanítás- és tanulástámogató oldalak, mint a LearningApps, a WorldWall vagy az Okosdoboz, illetve a különböző online feladatbankok (pl. [Link](#)). A hagyományos, manipulatív játékok jó része LearningApps feladatként is megállja a helyét, a feladat kétféleképpen is játszható. Az évszakokra jellemző jegyek kártyákkal és LearningApps feladatként is működhet ([Link](#)). A diákok kedvelik az interaktív táblás feladatokat, hiszen a színes, játékos feladatok felkeltik érdeklődésüket, a megoldásokról azonnali visszajelzést adnak. A szórakoztató feladatok élvezetesebbé teszik a tanórákat, ugyanakkor hosszabb ideig tudják feladathelyzetben tartani a gyermekeket. A gép a tanulói utasításokat minden esetben elfogadja, a másik oldalon a diákok könnyebben elfogadják a gép javítását. A pedagógusok az elkészített feladatokat megoszthatják nyelvtanár kollégáikkal, segítve egymás munkáját (Burns–Kurtoğlu-Hooton, 2016).

A népszerű videómegosztó oldal, a YouTube is, rendszeresen látogatott online platform, hiszen rengeteg tanulást segítő idegennyelvi mondóka, dal (pl. állatok: [Link](#)), rövid videó érhető el. A videók kapcsán meg kell jegyeznünk, hogy érdemes a videó megtekintése előtt megfigyelési szempontokat adni a tanulóknak, majd és a videó végén megbeszélni a megoldásaikat. A videók nagyon jól fejlesztik a tanulók hallás utáni értését.

Az élménypedagógia alkalmazása erősíti a tanulók nyelvtanuláshoz kötődő pozitív attitűdjeit, ha a számukra ismerős és moti-

váló digitális világ információforrásait és tevékenységformáit is bevonjuk a tanulási folyamatba. Elmondható tehát, hogy az élménypedagógia legfontosabb két eleme a reflektív gondolkodás és e kritikus tudatosság, melyek képessé tehetik a tanulókat arra, hogy elsajátított ismereteiket és készségeiket új kontextusokban is hatékonyan alkalmazni tudják (Magnuczne, 2020).

A gamifikáció

A gamifikáció a játékok és játékelemek alkalmazását jelenti az élet játékon kívüli területein, célja a folyamatok érdekesebbé és eredményesebbé tétele, ezért kiválóan alkalmazható az oktatásban is (Fromann és Damsa, 2016). A gamifikációról akkor beszélünk, amikor a számítógépes játékokra jellemző elemeket és mechanizmusokat nem játékos környezetben használják. Kapp (2012) meghatározása szerint a gamifikáció játékalapú működési elvek, játékesztétika és játéktervezői gondolkodás használata emberek lekötésére, cselekvésre sarkallására, tanulásának elősegítésére és problémák megoldására (Abari, 2021).

A strukturális gamifikáció azt jelenti, hogy a szokásos tanulási tartalmat egészítik ki az online játékok működési elveivel, dizájnelemeivel és interakciós tulajdonságaival. A tartalmi gamifikáció esetében viszont magát a tanulási tartalmat alakítják át az online játékokra jellemző avatárok, szituációk és kapcsolódó szerepjátékok segítségével. Mindkét gamifikációs forma kiegészíthető különböző közösségi fórumok felhasználásával, így a tanulók szinte észrevétlenül teremthetnek további alkal-

mat a tanulásra és kommunikációra. A különböző célú online oktatási platformok összekapcsolásával virtuális tanulási környezetet tudunk létrehozni a tanulás támogatására. A virtuális tanulási környezet tartalmaz szegmentáló funkciót a tanulási egységek kiosztására és értékelésére, a tanuló előrehaladását követő funkciót, online tanuló- és tanártámogatást, elektronikus kommunikációs csatornákat, mint például e-mail, chatek, különböző fórumok és internetes linkeket a külső tartalmakhoz. A virtuális tanulási környezet szinte zárt rendszerként működtethető. A tanár rendelkezik csak csoportalakítási és szerkesztési joggal (Magnuczné, 2020). A játékosítás eszközeit két halmazra lehet bontani: játékelemekre (eszközökre) és játékmechanizmusokra (működési elvekre). A játékelemek között pedig megkülönböztetjük a játék folyamatát szolgáló, illetve a megerősítésért, azaz a motivációért felelős elemeket (Rigóczki, 2016).

A digitális játékok óriási piacot teremtettek maguknak; mára elmondható, hogy a társadalom majd minden rétegében jelentős a felhasználók száma. A 21. századra a kutatók felismerték, hogy a játékokban megtalálható motiváló eljárások hasonló sikerrel alkalmazhatóak nem játékos keretek között is. A játékosítás nem a játékok alkalmazását jelenti, hanem játékmechanizmusok beépítését a hétköznapi gyakorlatba, például a tanórák szervezésébe. (lásd: Fromann és Damsa, 2016). Folyamatosan nő azoknak a játékok száma, amelyek kifejezetten iskolai alkalmazásra készülnek pl. a MinecraftEDU. A játékoknak a

tanórákon eddig általában kiegészítő szerep jutott, vezető feladatként vagy jutalmazásként szolgáltak. Mára megváltozott a szerepük: a diákok a játékok segítségével sajátítanak el konkrét tananyagrészeket (Fromann és Damsa, 2016). A játékos formában történő tanítás végigkíséri a pedagógiát, illetve az iskolai oktatás történetét. A játék legfontosabb ismérvei az önkéntesség, a motiváltság és az, hogy önmagáért való (Rigóczki, 2016).

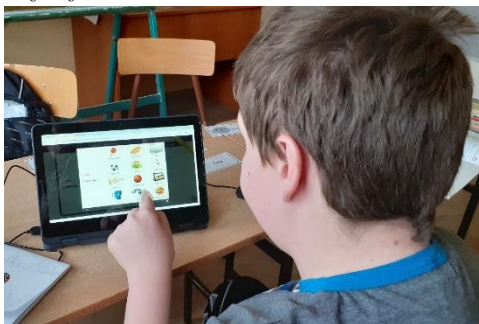
Az ember ösztönösen kedveli az ismeretlen területek felfedezését, a kihívásokat, a kreativitás lehetőségét, illetve magát a tevékenység örömeit, azaz a flowélményt. Ez különösen igaz a fiatal nemzedék tagjaira (Fromann és Damsa, 2016). Napjainkban a tanulók számára a társas kapcsolatok, szabadidős tevékenységek és az információszerzés színtere az online világ. Az idegennyelv-tanulás területén is rengeteg gyakorlási lehetőséget és multikulturális tapasztalatokat tesz elérhetővé, ezzel együtt mélyítheti a generációs szakadékot tanár és diák között. A tanulók a digitális tevékenységeik során megszokott változatos, gyors és tapasztalati alapú tanulást szeretnék megkapni az iskolában is (v.ö.: Magnuczné, 2020, illetve 3. ábra).

Az, hogy a generációk közti szakadék elmélyült, részben az információs technológiai forradalomnak a következménye, és elsősorban a pedagógusokat és az oktatási intézményeket állította nagy kihívás elé (Fromann és Damsa, 2016). Az információs technológiai forradalom, amellyel, hogy a digitális szakadék kialakulásához vezetett, hozott magával rengeteg új

megoldási lehetőséget is (Fromann és Damsa, 2016).

A tanórai folyamatok játékosítása nem azt jelenti, hogy az adott aktivitás teljes játék volna, hanem arról van szó, hogy a pedagógus egyes játékelemek és játék-mechanizmusok integrálásával a diákokat bevonja a pedagógiai folyamatokba (lásd: Rigóczy, 2016).

3. ábra: Tanórai önálló munka érintőképernyős eszközön



Ha a gamifikációt az oktatás játékosítására használjuk, akkor előnyként négy olyan jegyet említhetünk, amelyek a tanulás-tanítás folyamatában pozitív hatásúak: bevonódás, ismétlés, személyre szabottság és reflexió. A tanulók motivációja nagyobb lesz, és jobban bevonódnak a tanulási feladatba, mert a gamifikált feladatoknak és értékelésüknek nagyobb az élvezeti értéke. Ennek következtében fokozódik a tanulási teljesítmény (Abari, 2021). A gamifikáció a motiváció növelésére is kiváló. A játékelemek felhasználása nem játék jellegű

helyzetekben segíti a tanulók bevonását, motiválását és a tanulás elősegítését. A gamifikáció azonban nem csak játék (Magnuczné, 2020).

A gamifikáció nyelvtanításban történő alkalmazásának legjelentősebb érdeme, hogy segítségével lehetőség nyílik differenciálásra. A tanulók egyéni tempójukban tudnak haladni, értékelésük egyénre szabott, ez pedig növeli a motivációjukat (Abari, 2021). Napjainkban kiemelten fontos annak felismerése, hogy a külső motivációnál jóval hatékonyabb és tartósabb hatású a belső motivációs mechanizmus, és ennek aktiválására különösen alkalmas a gamifikáció (Fromann és Damsa, 2016).

A szókincs játékos fejlesztése

Az IKT eszközök pozitív hozzáadéka, hogy kiválóan alkalmasak a szókincs bővítésére és a különféle nyelvi területek fejlesztésére (Pálffy 2015; Borszéki 2014b). Nagyon jól alkalmazható a differenciálás során egy szótanuló program, a Quizlet ([Link](#)). A programba minden egyes tanulót regisztrálni szükséges (akár szülői e-mail címmel), majd csoportokat lehet létrehozni. Az idő előrehaladtával követhető, hogy a pedagógus által feltöltött szóanyagot és az azzal kapcsolatos feladatokat elvégzik-e a tanulók, továbbá százalékos értékelés is látható az eredményekről. A szavak elsajátítására szókérték (flashcard) hozhatók létre, ahol az egyik oldalon megjelenik a szó angolul, de társítható hozzá egy kép, és a tanulók meghallgathatják az angol szó kiejtését is. Ha a szókértéket megfordítják,

akkor ellenőrizhetik a szó magyar megfelelőjét. A következő feladatban az el-sajátított szavakat kell alkalmazniuk. Meg-jelenik a szó angolul, majd az elmélyítés fázisában négy szókértve közül ki kell választaniuk a megfelelő jelentést (learn). Közben visszajelzést kapnak, ha nem jó a megoldásuk vagy gyenge teljesítményt nyújtanak, akkor megismételhetik a feladatot. Végül a megtanult szavakat teszt (test) formájában több típusú feladatban gyakorolhatják. Zárásképpen a program online játékos feladatokat kínál fel (match), és számolja a feladatra fordított időt, tehát a diákok kihívásnak érzik, hogy jobb pozícióba kerüljenek. A pedagógus kivá-laszthatja, hogy mely szavakat és kifejezé-seket gyakorolják, ennek megfelelően állít-hatja össze az online versenyfeladatot (checkpoint).

Szintén online verseny formájában a program létrehozhat egy játékos feladatot, amely – egyénileg vagy a program által véletlenszerűen csoportokra bontva a tanulókat –, játékos formában méri fel a megszerzett tudást. Ha rossz választ ad-nak, akkor egyénileg vagy csoportosan előlről kell kezdeniük a feladatot. Az online feladatok nagy előnye, hogy a tanulók azonnal visszajelzést kapnak, ha egy adott feladatot helyesen vagy hibásan oldanak meg.

A Kahoot is alkalmazható szókincsfej-lesztésre, és a tanult nyelvtani szerkezetek elmélyítésére ([Link](#)). Egy adott feladatban négy megoldás közül kell választani az interaktív táblára kivetített színes és vala-milyen alakzattal ellátott válaszok közül.

Mindenki saját eszközén dolgozik, ezáltal a koncentrációs képességet is fejlesztjük. Ha a pedagógus a tanterem hátsó részéből irányítja a játékot, a monitorok megfigye-lésével azonnali visszajelzést kap a tanulók teljesítményéről. Minden egyes feladat után érdemes megbeszélni, hogy miért az a helyes megoldás és miért helytelen a többi.

Az online játékok esetében megemlíthe-tő a Baamboozle (e játék online elérhető: [Link](#)), amely egy online alapú, angol nyelvű játékos tanítási platform, ami ingyenesen elérhető bárki számára. A pedagógusok válogathatnak kész játékokból, és szer-keszthetnek újat is, ezzel gyarapítva az elérhető játékkészletet. A Baamboozle fel-használható órai munkák során, házi feladatok készítéséhez, távoktatás folyamán. Egyformán jó egyéni és csoportos játékok-hoz, a tanulókat versenyeztetni lehet vele. A Baamboozle nyomon követi a pontszá-mokat is. Az oldal több korosztály számára ajánlott.

A pedagógusok vihetnek be az órákra iskolai tableteket is olyan célból, hogy ha a gyermekek nem ismernek egy szót a szö-vegben, akkor nyugodtan fordítsák le azt a Google fordítóban, nyugodtan mondassák ki vele, hiszen ezáltal is tanulnak. A diákok akár egy álláshirdetést vagy egy blogbe-jegyzést vagy viccet is lefordíthatnak a GoogleTranslate segítségével, majd a pe-dagógussal megbeszélik, milyen korlátai és hibái vannak a fordítóprogramnak. Cso-portos vagy páros munkaformában diákok készíthetnek egy idővonalat, amely-re fel-írják a születésnapjukat (nap/hónap/ év sorrendben), majd keresnek egy ese-

ményt, ami azon a napon történt. Az eseményt röviden, akár képekkel, zenével kiegészítve bemutatják társaiknak.

A gyerekeknek a nyelvtanárok bemutatják a Duolingo alkalmazást is, melyben pontokat szerezhetnek és egymással is tudnak versenyezni. A megtanult fordulatokat autentikus helyzeteket bemutató videókkal, filmrészletekkel ki lehet egészíteni. Nem szükséges a teljes nyelvórát eredeti nyelvi anyagok feldolgozására fordítani, ugyanakkor az 5-10 perces, szóraosztató online feladatok felfrissíthetik a tanulókat (például: [Link](#)), változatossá tehetik a nyelvórai munkát (Sab'na et al., 2024).

Az IKT-t alkalmazó idegen nyelvi órák nem csak az adott helyzetben, az adott témában tágítják a diákok látókörét, hanem egyúttal erősítik azon képességeiket, készségeiket, amelyek az iskolai tanulmányaik befejeztével, a munka világában is értékes tudást biztosítanak számukra (Wilson, 2014). A tartalom alapú nyelvtanulás (content-based language learning) nem nyelvi célok nyelvórai bevonására utal, például a diákok az egészséges táplálkozásról vagy a természeti környezetről szereznek új tudást. Az országismereti témakörön belül az interaktív táblán kisfilmeket nézhetnek meg London nevezetes épületeiről, közlekedési eszközeiről (például emeletes busz és fekete taxi), Az Egyesült Királyság mellett az USA, Kanada és Ausztrália is szerepet kaphat a nyelvórák folyamán. A tantárgyi koncentrációnak köszönhetően, a diákok a történelem és földrajz tudásukat is felfrissíthetik. A

diákok olyan új ismeretekre is szert tehetnek, melyek a szaktárgyi órákon hasznosíthatnak, ami az angol nyelvóra relevanciáját növeli a szemükben (Thorner, 2016). A tartalom alapú online források és a hagyományos tankönyvek, munkafüzetek, kártyajátékok nagyon jól megférnek egymás mellett.

Összegzés

Az idegen nyelv tanításának lényegi eleme, hogy a gyermek a mindennapi életben alkalmazott témákat felismerje és ezt a tudását kamatoztassa, igyekezzen megérinteni magát idegen nyelvi környezetben, ösztönözze őt annak további művelésére és hogy felkelte érdeklődését az idegen kultúrák iránt.

Az internet és a digitális eszközök elterjedése a nyelvtanulás területét is forradalmasította. Az újabbnál újabb tanulási platformok, alkalmazások, interaktív játékok (pl. Kahoot vagy Quizlet) lehetővé teszik a pedagógusok számára, hogy ezeket a felületeket is használják a hagyományos pedagógiai módszerek mellett. A különböző platformok lehetőséget kínálnak a tanulók számára, hogy tanórán kívül is gyakorolhassanak és használják a célnyelvet, ami elengedhetetlen a nyelvtanulás során. Az autentikus nyelvi anyagok, így az újságcikkek, blogbejegyzések, videók, filmek és dalok segíthetnek a tanulóknak a célnyelv tanórán kívüli használatában, szókincsük, hallás utáni értésük és nyelvtani tudásuk gazdagításában. A különböző multimédiás tartalmak és szemléltető esz-

közök szintén alapvető fontosságúak a nyelvi órákon.

Az IKT-eszközök nem csak a helyi környezetre vonatkozóan szélesítik a tanulók látókörét, hanem egyúttal fejlesztik azon informatikai, média és kommunikációs képességeiket, készségeiket, amelyek az iskolai tanulmányok befejezése után a foglalkoztathatóság szempontjából is értékes tudást jelentenek (Thorner, 2017). A nem tudatosan kialakult tanulói öndefiníció, miszerint ők különböznek, kevesebbek nem fogyatékos társaiktól, elhalványulni kezd az idegennyelv-tanulásának köszönhetően, hiszen számukra is lehetővé válik a világ sokszínűségének, más népek ünnepeinek, kultúráinak megismerése.

A bemutatott innovatív módszerek célja az volt, hogy érdekesebbé és élvezetesebbé tegyék a nyelvtanulást a tanulásban akadályozott tanulók számára. Ezek az innovatív módszerek azt mutatják, hogy a nyelvoktatás területén sok lehetőség áll a rendelkezésre, számtalan új technológiát és pedagógiai módszert használjanak a pedagógusok annak érdekében, hogy a nyelvtanulás hatékony és élményszerű legyen a tanulók számára. A tanulmányban bemutatásra került számos a nyelvoktatásban használt innovatív módszer, valamint a gamifikáció nyújtotta lehetőségek kerültek elemzésre. Ezek után a motiváció szerepe került kihangsúlyozásra, mint alapvető eszköz a nyelvtanárok kezében, amellyel ösztönözhetőek a tanulók. A játékos feladatok segítik a tanulók motivációjának fenntartását.

Javaslatként megfogalmazhatjuk, hogy fontos lenne nagyobb hangsúlyt fektetni a pedagógusok IKT kompetenciájának fejlesztésére, hogy bátran éljenek a technika vívmányaival. Emellett oda kell figyelni, hogy mindkét pedagógiai területen, a nyelvpedagógia és a gyógypedagógia terén is meg legyenek a megfelelő tapasztalataik és ismereteik. További javaslatként megemlíthetjük, hogy a tanórákon több, a nemzetközi gyakorlatban bevált módszert lehetne alkalmazni. Egy pedagógusnak fontos, hogy rugalmas legyen, mind az órák terén, mind pedig a tanulókkal kapcsolatban. A tanulásban akadályozott tanulók esetében szükséges multiszenzoros eszközöket és módszereket beiktatni, hogy a tanulók könnyebben elsajátíthassák az új ismereteket.

Talán ami a legfontosabb, hogy gördülékenyen teljenek az órák, és hogy a pedagógusok a diákokat, hogy biztonságban és komfortosan érezzék magukat, hiszen ha meg van a megfelelő osztálytermi hangulat, és a diákok jól érzik magukat a nyelvórán, azzal pozitív gondolatokat és érzéseket ébresztenek bennük. A diákok a nyelvórákat nem teherként, hanem egy jó élményként élik meg, ami serkentőleg hat a tanulási motivációjukra.

Irodalom

Abari, K., Szabó, F., & Polonyi T. (2021).

HANNA: Gamifikált digitális tananyag hátrányos helyzetű tanulók nyelvtanulásának segítésére. *Educatio*, 30(2), 317–326.

- Barnucz N. (2019). IKT-eszközök szerepe az angol nyelv oktatásában. *Educatio*, 28 (2), 403–414.
- Barnucz, N. & Fónai, M. (2020). Az IKT-eszközök használata az idegennyelv-oktatásban hátrányos helyzetű tanulók iskoláiban. *Információs Társadalom*, XX. (1), 7–28.
- Bawa, A., & Osci, M. (2018). English language education and children with intellectual disabilities. *Int. J. Dev. Sustain.*, 7, 2704–2715.
- Bekéné Zelencz K. (2012). A tanulási motiváció kialakulását segítő pedagógus attitűdök. *Új Pedagógiai Szemle*, 2012. 9–10.
- Buda András (2017). Hatottak-e az IKT-eszközök a pedagógusok munkájára? *Educatio*, 26 (2), 216–229.
- Buda, A. (2020). *Pedagógusok a digitális korban. Trendvizsgálat egy nagyváros iskoláiban.* Gondolat Kiadó.
- Burns, A., & Kurtoğlu-Hooton, N. (2016). *Using action research to explore technology in language teaching: international perspectives.* British Council. ([Link](#))
- Cando Y., R. E., Andrade M., J. I. & Cando Guanaluais, F. S. (2024). Using realia in teaching English vocabulary to a mildly intellectually disabled student. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual. Alcon*, 4, 91–104. doi: <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.210>
- Csizér, K., & Kormos, J. (2012). A nyelvtanulási autonómia, az önszabályozó stratégiák és a motiváció kapcsolatának vizsgálata. *Magyar Pedagógia* 112 (1), 3–17.
- Delaney, M. (2016). *Special Educational Needs.* Oxford University Press.
- Doró, K., Habók, A., & Magyar, A. (2018). *Nyelvtanulási stratégiák tanítása és fejlesztése.* Akadémiai Kiadó.
- Fromann R., & Damsa A. (2016). A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. *Új Pedagógiai Szemle*, (3–4), 76–82.
- Gyarmathy, É. (2015). *Diszlexia a digitális korszakban.* Műszaki Könyvkiadó Kft.,
- Habók A. (2016). Tanulási és nyelvtanulási stratégiák az általános iskola végén és a középiskola elején. *Iskolakultúra*, 26(10), 23–38.
- Jásper É., & Kanizsai-Nagy I. (2011). *Autizmus-specifikus támogatott foglalkoztatás.* Módszertani Kézikönyv. Fogyatékos Személyek Esélyegyenlőségéért Alapítvány.
- Józsa K., & Fazekasné Fenyvesi M. (2007). Tanulásban akadályozott gyermekek tanulási motivációja. *Iskolakultúra Online*, (1) 76–92.
- Klein, Á. (2019). Nyelvtanulási módszerek és technikák speciális nevelési igényű gyerekek számára. *Képzés és Gyakorlat*, 17(2), 115–124.
- Lestari, Z. W., Koeriah, N., & Nur'aeni, N. (2022). English language learning for mild intellectual disability students during pandemic. *Journal of English Education Teaching* 6, 89–102. doi: <https://doi.org/10.33369/jeeet.6.1.89-102>
- Magnuczné Godó Á. (2017). Alkalmazott nyelvészeti kutatások a nyelvpedagógia szolgálatában, (Elmélet és gyakorlat összekapcsolása egy diszlexiás tanulóknak szóló idegennyelv-oktatási tananyag tervezése során). *Alkalmazott Nyelvészeti Közlemények*, 12(2), 77–89.
- Magnuczné Godó Á. (2020). Az élménypedagógia lehetőségei a nyelvoktatásban. *Alkalmazott Nyelvészeti Közlemények*, 14 (1), 44–61.
- Meggyesné, H. T. (2015). *A tanulásban akadályozott gyermekek idegen nyelvi tanításának kérdései.* SZTE Tananyag Archívum
- Meggyesné, H. T. & Lesznyák M. (2017). Az idegen nyelvet tanító pedagógusok módszertani repertoárja a tanulásban

- akadályozott gyermekek iskoláiban. *Modern Nyelvoktatás*, 23 (4), 22-42.
- Meggyesné, H. T. (2019). *Let's do it. Angol nyelvkönyv 7.* Eszterházy Károly Egyetem – Oktatókutató és Fejlesztő Intézet.
- Meggyesné, H. T. (2019). *Let's do it. Angol nyelvkönyv 7. Tanári Kézikönyv.* Eszterházy Károly Egyetem Oktatókutató és Fejlesztő Intézet.
- Meggyesné, H. T. (2015). Tanulásban akadályozott tanulók idegennyelv-tanítása során alkalmazott módszerek, tankönyvek. *Százarcú pedagógia*, 5(2), 233–240.
- Mesterházi, Zs. (1997) Tanulási akadályozottság (szócikk) In Báthory, Z. & Falus. I. (Eds.): *Pedagógiai Lexikon. III. kötet.* Keraban Könyvkiadó.
- Mező, K. (2015). *Kreativitás és élménypedagógia.* Kocka Kör.
- Mező, K. (2025). A mesterséges intelligencia gyógypedagógiai célú felhasználási lehetőségei. *Különleges Bánásmód - Interdiszciplináris folyóirat*, 11(2), 143-153. doi: <https://doi.org/10.18458/KB.2025.2.143>
- Mezo, K., & Mezo, F. (2026). Innovative Uses of Artificial Intelligence in Special Education Practice: Opportunities and Perspectives. *Egítim Felfedési ve Sosyolojisi Dergisi*, 7(1), 1-15. doi: <https://doi.org/10.29329/jeps.2026.1436.5>
- Petz T., Pápai, B. & Reider J. (2021). *A mai kor kihívásai és a rájuk adott válaszok a győri tanítóképzés matematika-, informatika- és természettudományi oktatásában. Kihívások és megoldások a XXI. század pedagógiájában.* (pp. 171–184). Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Líceum Kiadó.
- Polónyi, I. (2017). A válasz: az IKT az iskolában – de mi volt a kérdés? *Educatio*, (2). 257–271.
- Rigóczki, Cs. (2016). „Gyönyörűségnek társa legyen a hasznosság” -Gamifikáció és pedagógia. *Új Pedagógiai Szemle*, (3–4). 69–76.
- Sab'na, S. & Nasrullah, N. & Rosalina, E. (2024). English Teacher's challenges and solutions in teaching intellectual disability students: case study. *Interaction* 11, 116–128. doi: <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikanbahasa.v11i1.6130>
- Tóth, L. (2015). *Sajátos nevelési igényű tanulók fejlesztése.* Debreceni Egyetemi Kiadó,
- Együd, J. L. (2021). A gamifikáció (játékosítás) módszerének használata az idegen nyelvek tanításában. ([Link](#))
- Thorner, N. (2017). *Motivational Teaching.* Oxford University Press.
- Török, J., Kétyi, A., Hudákné Kiss, Sz., Koltányiné Vadász, V., Ugrai, Zs., & Kósik, F. (2019): Projektalapú nyelvoktatás egyetemi hallgatók körében. *Educatio*. 28 (2), 392–402.