

TÓTH ETELKA

Helyesírás és számítógép

Lehet tanulni helyesírást számítógépen is? A HUNOR [Hungarian Orthography] programcsalád¹ kidolgozása ilyen céllal történt. E hat részből álló programcsomag felépítése követi A magyar helyesírás szabályai 11. kiadásának szerkezetét és szabályait. Az AkH.¹¹ 299 pontját a HUNOR mintegy kilencvenszázalékos feldolgozottsággal tudja kezelni, feladatokba építve megjeleníteni. Adatbázisa, amelynek alapja javarészt a Helyesírási kézisztár (FÁBIÁN—DEME 1988) és az 1994-ben példaanyagában módosított szabályzat, körülbelül 4000 nyelvi egységből (szótó, szóalak, toldalékok) áll. A program ebből az adatbázisból generálja a véletlenszerű válogatással előállított kérdések megszerkesztéséhez szükséges nyelvi egységeket.

Tematikusan a következő alprogramok között választhatunk feladatot (1. ábra).

Az **Alapelvek** témakörben összegezészerűen találkozunk helyesírásunk legfontosabb alapelveivel, tehát tárgyalja a program a kiejtés szerinti, a szóelemző, a hagyományos és az egyszerűsítő írásmódot. A megoldásra kínált feladatok a **Szabályismeret**, amelyben a helyesírási alapelvek meghatározásának felismerése a feladat, valamint a **Feladatsiklus**. Ez utóbbiban ötféle típusfeladat ismétlődik.

Bontsd elemeire!

Fonetikusan átírt szavak, szóalakok elemeit kell meghatároznunk: [mektagattok] — mektagadtok.

Rejtőzködő szavak

A rejtőzködő szavak egy-egy másik, eltérő írásmódú és jelentésű szót is magukban rejtenek. Ezeket kell meghatároznunk: *lebbencs* — *lebbents*.

Utasíts!

Ez a feladat a kijelentő módú szóalaknak megfelelő felszólító módú igealakot képeztet: *fogódzunk* — *fogóddzunk*.

¹A programfejlesztés a Fővárosi Oktatástechnológiai Központ megbízásából és részben az OTKA támogatásával történt. A munka Arany díjat kapott a HUNDIDACT '95 III. nemzetközi oktatási, oktatástechnikai képzési kiállítás és konferencia díjversenyén 1995-ben.

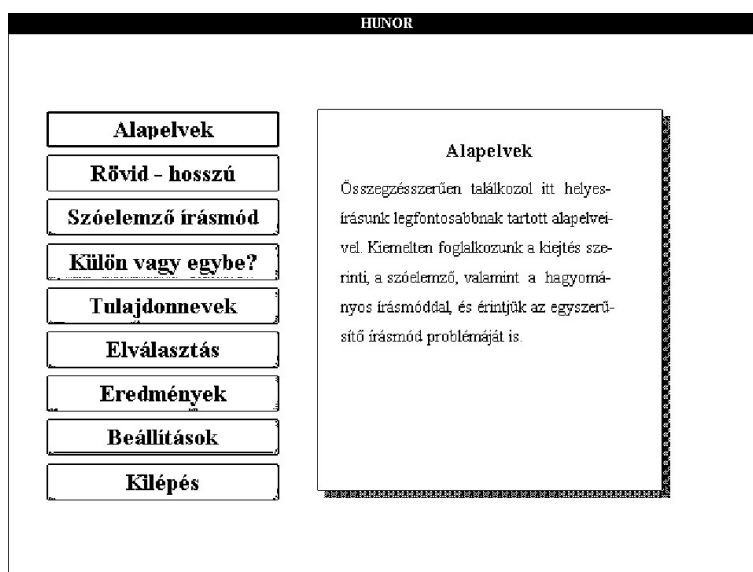
Hagyományőrző családneveink

A kiejtés szerint megjelenített régies családnevek írott alakjával kell felelnünk: [verbőci] — *Werbőczy*.

ly vagy j

Válaszul csak annyit kell megadnunk, hogy a szóban üresen hagyott helyre melyik mássalhangzó kerülhet: *dato.a* — *ly*.

Ha jó a megoldásunk, mindegyik gyakorlat rákérdez a szó írásában érvényesülő helyesírási alapelvre is.



1. ábra.

A **Rövid-hosszú** program témája a rövid és a hosszú magánhangzók és mássalhangzók írása szavakban, szópárokban és mondatokban.

A **Magánhangzók** feladat során ilyen utasításokat kapunk:

Pótold a hiányzó magánhangzót!

A szóból hiányzik egy magánhangzó, ezt kell beírni: *kerület*.

Pótold a hiányzó magánhangzókat!

Olyan szópárokban kell pótolni a magánhangzót, amelyekben annak többi időtartama megváltozik: *kút* — *benzinkút* — *benzinkutas*.

Pótold a hiányzó magánhangzó(ka)t!

A hangzók pótlása mondatokban is történhet: *Addig nyújtózkodj, ameddig a takaród ér!*

A **Mássalhangzók** feladatot választva pedig a következő utasításoknak kell megfelelnünk:

Írd be a szót!

Egyes szám második személyű felszólító módú igealakokat kell képeznünk: *mond* — (Te) **Mondd** el a mesét!

Írd be a szót! Múlt idő vagy műveltető ige jelen időben?

A mondat értelmének megfelelően vagy a kijelentő mód múlt idejű vagy a műveltető ige jelen idejű alakjával kell a mondatot kiegészítenünk: *épít* — *Idén a kőművessel házat épített*.

Pótold a hiányzó mássalhangzó(ka)t!

A szóból hiányzik egy vagy több mássalhangzó, ezeket kell beírniuk: *ballonkabát*.

A **Szóelemző írásmód** témakörben a mássalhangzók találkozásának, az alkalmazkodásnak a tipikus eseteivel foglalkozhatunk a következő feladatok szerint.

Állapítsd meg, melyik törvényszerűség érvényesül!

Azt kell megállapítanunk a szóról, hogy az alkalmazkodás melyik kategóriájába tartozik: *botja* — *összeolvadás*. Előfordulhat, hogy a szóalakban nincs semmiféle változás.

Tegyél a szóhoz -val/-vel ragot!

A -val/-vel ragot tipikusan végződő alapszavakhoz tesszük hozzá: *fix*, *fürj*, *kilogramm*, *gally*, *kuvasz*, *padisah*, *méh*.

Képezd az ige felszólító módját a megfelelő számban és személyben!

Ebben a feladatban a leírt szabályok segítségével a program előállítja a *t* (*fest*) és az *s*, *sz*, *z*, *dz* végű igék (*keres*, *játszik*, *vadászik*, *hoz*, *edz*) felszólító módjának teljes paradigmáját, és ennek alapján képezteti velünk az általa kiválasztott igealakokat: *alanyi ragozás, többes szám 1. személy* — *vadászik—vadásszunk*.

A **Külön vagy egybe?** programmal a külön- és az egybeírás kérdéseit és a kötőjel használatát gyakorolhatjuk. A következő feladatok között választhatunk:

Írd le helyesen!

A szót a helyesírási szabálynak megfelelően kell alakítani: *rejte* + *hely* — *rejtekhely*.

Válaszd ki, hogyan írjuk!

A megjelenő szóról azt kell eldöntenünk, hogy egybe-, külön- vagy kötőjellel írjuk: *lót* + *fut* — *lót-fut*. A helyes válasz után azt is meg kell állapítanunk, milyen helyesírási szabály szerint történt a besorolás.

Párosítsd össze!

A szóértelmezés kapcsán kiderül, hogy meg tudjuk-e állapítani a szavak jelentése és írása közti összefüggéseket: *kiskereskedő*—*kis kereskedő* — *'kiskereskedelemmel foglalkozó személy*—*kicsire nőtt kereskedő*'.

Írd le helyesen!

Ebben a feladatban az összetett szavakból álló szópárok, ill. nem állandósult szókapcsolatok helyes formáját várja a program: *vadas + kert*—*vadas + hús* — *vadaskert*—*vadas hús*.

A **Tulajdonnevek** témakörben a személynevek, a földrajzi nevek, az intézménynevek és a kitüntetések, díjak, címek írását tárgyaljuk. A feladatmeghatározásoknak megfelelően kell az alapszavakat vagy szóalakokat átalakítanunk.

A **személynevek** esetén:

Képezd a szó -val/-vel ragos alakját!

Mariann — *Mariannal*

Lásd el -i képzővel az alábbi főnevet!

Madách — *madáchi*

Képezz tulajdonnevet az alábbi szóból!

newtoni — *Newton*

Tedd a szóhoz a -féle vagy a -szerű utótagot!

Paál László — *Paál László-szerű*

Írd le helyesen!

BÁTHORYFEJEDELEM — *Báthory fejedelem*

A **földrajzi nevek** esetén:

Lásd el -i képzővel az alábbi főnevet!

Kék-Nílus — *kék-nílushi*

Képezz tulajdonnevet az alábbi szóból!

balatonalmádi — *Balatonalmádi*

Az **intézménynevek** esetén:

Lásd el -i képzővel az alábbi főnevet!

Lukács fürdő — *Lukács fürdői*

Képezz tulajdonnevet az alábbi szóból!

állami biztosítói — *Állami Biztosító*

Írd le helyesen!

BUDAPESTINEMZETKÖZIVÁSÁR — *Budapesti Nemzetközi Vásár*

A **díjak, címek** esetén:

Írd le helyesen!*HELYESÍRÁSIKÉZISZÓTÁR — Helyesírási kézisztár***Tedd a szóhoz a -beli képzőszerű utótagot!***Nyugat (folyóirat) — Nyugat-beli*

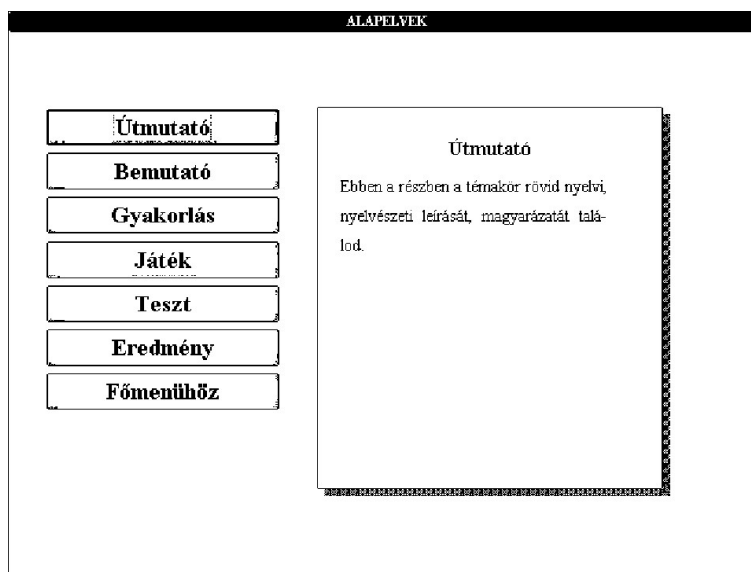
Az **Elválasztás** témakörben az elválasztás kritikus eseteivel foglalkozhatunk. A feladat:

Válaszd el a szót a színessel írt részen belül!

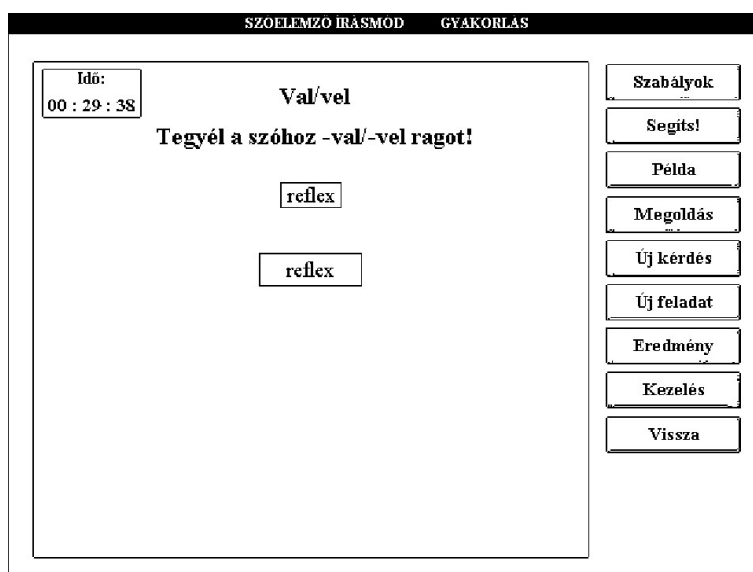
A színessel kijelölt szórészt az elválasztás szabályainak megfelelően kell átalakítanunk: *titkolódzik* — *titkoló-dzik*.

A programcsomag szerkezete, menürendszere egységes. Valamennyi témakör tartalmazza az útmutató, a bemutató, a gyakorlás, a játék, a teszt és az eredmények részeket (2. ábra).

Az **Útmutatóban** a témakör rövid nyelvi, nyelvészeti leírását találjuk. A **Bemutató** részben bemutatjuk a feladat megoldásának egyes lépéseit.



2. ábra.

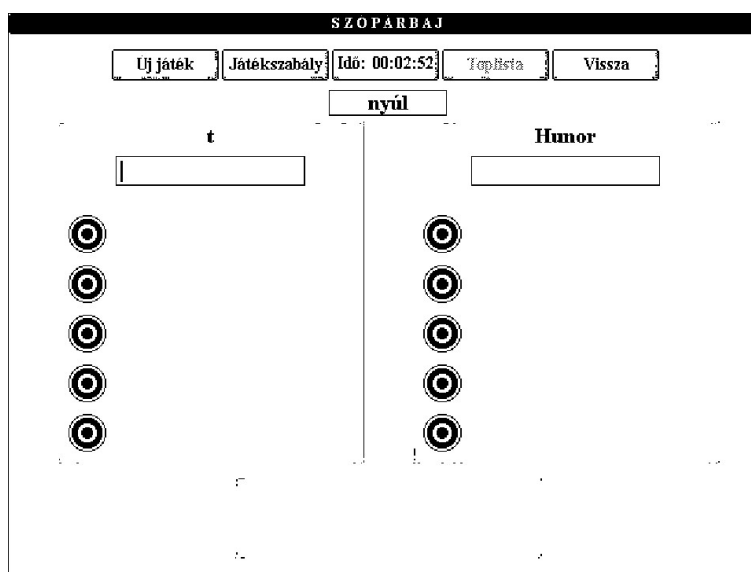


3. ábra.

A **Gyakorlás** részben (3. ábra) mélyíthetjük el ismereteinket. A gyakorlás során lehetőségünk van a témához kapcsolódó nyelvtani szabályok tanulmányozására (Szabályok). A feladat megoldása közben kérhetünk segítséget is. Ez lehet egy a megoldásban segítő szabály (Segíts!) vagy példaszó (Példa). Ha nem tudjuk a választ, kérhetünk megoldást is (Megoldás). Feleletünket a program mindig értékeli. Ha jól válaszolunk, kérhetjük a következő kérdést (Új kérdés). Rossz válasz esetén vagy megkapjuk a helyes megoldást, vagy feladattól függően maximum kétszer újra próbálkozhatunk.

A **Teszt** részben ellenőrizhetjük tudásunkat. Huszonnégy kérdésre kell válaszolnunk. A kérdések azonosak a gyakorlásban megismert feladatokkal. Válaszadás közben nincs lehetőségünk a témához kapcsolódó nyelvtani szabályok tanulmányozására. Nem kérhetünk segítséget és példaszót. Az értékelést a teszt végén láthatjuk százalékosan és egy olyan táblázatban megjelenítve, amely felsorolja a kérdéseket, a rájuk adott válaszokat, azok minősítését, valamint a hibás válaszok javításait.

Mindegyik témakörnek van **Játék** része. Ezek a nyelvi játékok tartalmukban követik, kiegészítik a gyakorlás feladatait.



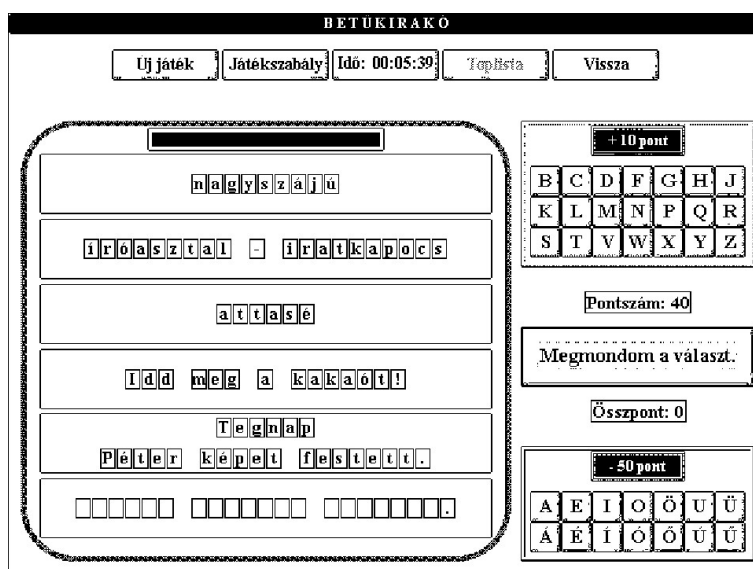
4. ábra.

A **Szópárba**j játékban (4. ábra) olyan szavakkal játszunk, amelyeknek többeli magánhangzója megrövidül az alapszóéhoz képest. A program kiír egy úgynevezett alapszót (*nyúl*). Erre kell válaszolnia előbb a játékosnak (pl. *nyulak*), majd a HUNOR-nak (pl. *nyuszi*). Ha a válasz jó, a játékos dicséretet kap. Nem fogadható el azonban a válasza akkor, ha az nem felel meg a játékszabályoknak, vagy ha a szó már szerepelt a beírtak között.

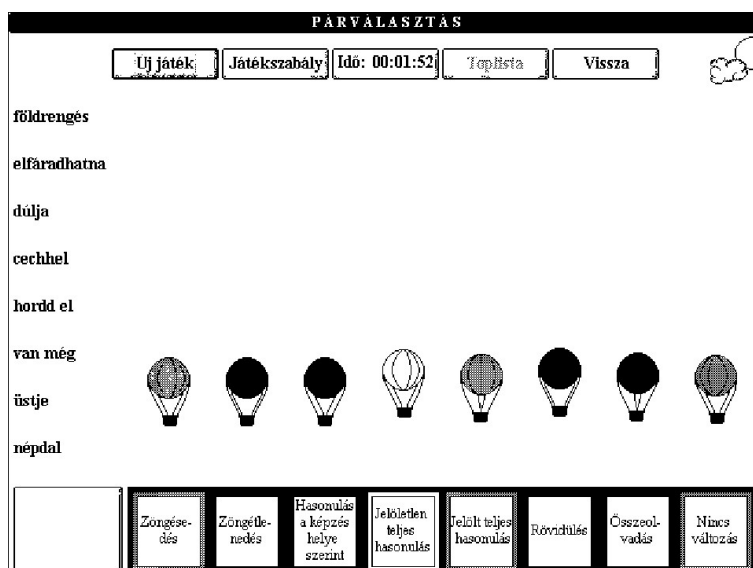
A **Betűkirakó** játékban (5. ábra) hat különböző, betűkre tördelt szót, szópárt vagy mondatot kell egymás után megfejtenünk.

A rejtvény betűi nem láthatók. Ezekre egy mássalhangzó- és egy magánhangzó tábláról tippelhetünk. Ha a tipp jó, azaz jó betűt választottunk, akkor az éppen megfejtés alatt levő rejtvényben a betű az összes lehetséges helyen megjelenik.

A **Párválasztás** játékban (6. ábra) nyolc szót kell hozzárendelnünk az alkalmazkodás egyes eseteihez, amelyeket különböző színű, mozgó léghajók szimbolizálnak. A hozzárendelés úgy történik, hogy az egérrel megfogjuk az egyik szót, és rámozgatjuk a megfelelő színű léghajóra. Ha a választás jó, a léghajó leereszkedik a starthelyre. Ha a választás rossz, a léghajó leesik.

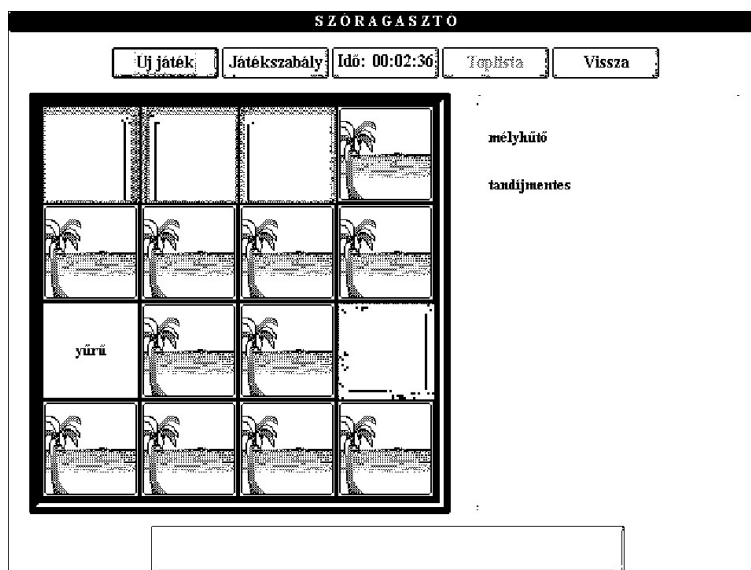


5. ábra.



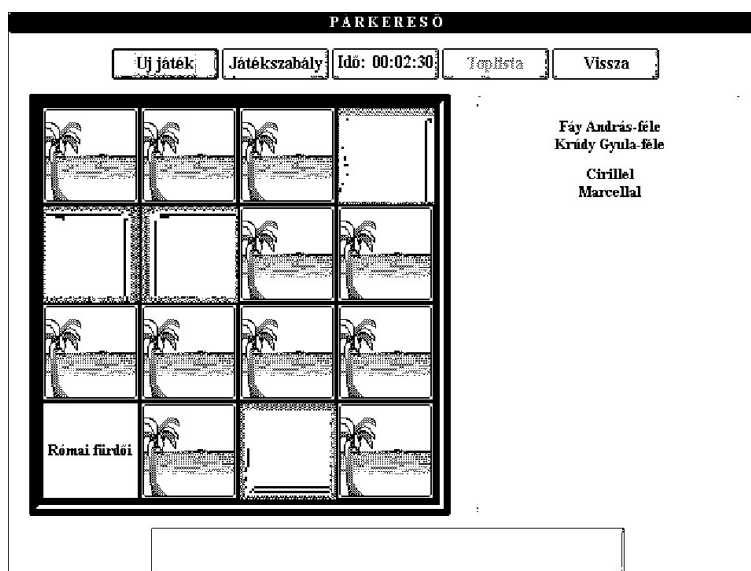
6. ábra.

A **Szóragasztó** játékban (7. ábra) tizenhat kártyalapon nyolc szabálytalanul kettétört szót rejtettünk el a kártyák hátoldalán. Ha az egérrel rákattintunk egy kártyalapra, az megfordul, és láthatóvá válik a szótöredék. Egyszerre csak két kártyát tudunk megfordítani. Ha a rajtuk levő szótöredékek összekapcsolhatók egy-egy értelmes szóvá, akkor a kártyák eltűnnek a játéktábláról, és a teljes szó megjelenik a szótáblán.



7. ábra.

A **Párkereső** játékban (8. ábra) tizenhat kártyalapon tizenhat különböző tulajdonnevet helyeztünk el a kártyák hátoldalán. Az egérrel egyszerre két kártyát tudunk megfordítani. Ha megtaláljuk azokat a szópárokat, amelyeket azonos helyesírási szabály szerint kell írniuk, akkor a kártyák eltűnnek a játéktábláról, és a szópárok megjelennek a szótáblán.



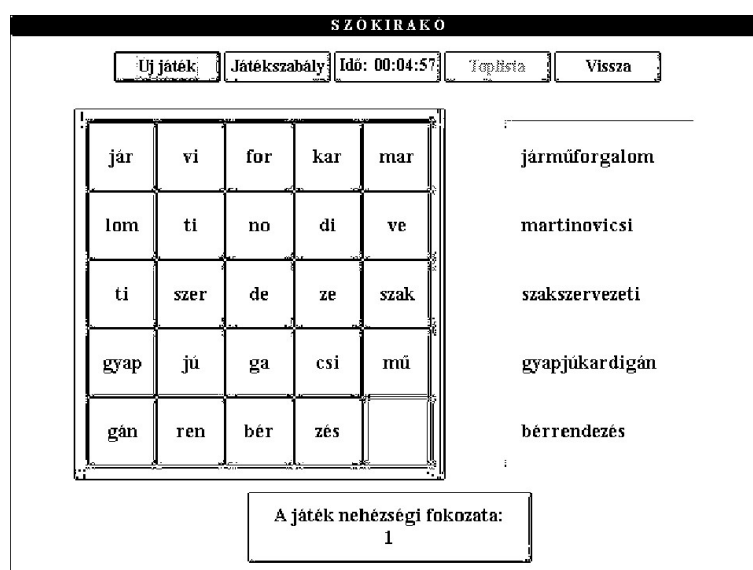
8. ábra.

A **Szókirakó** játékban (9. ábra) a program négy darab öt szótagú és egy darab négy szótagú szót ír ki szótagolva egy ötször ötös táblán. A szótagok összekeverve jelennek meg a játéktáblán, és a játék nehézségi fokozatától függően láthatók vagy nem láthatók a szótáblán. Ha a nehezebb fokozatot

választjuk, a program jobban összekeveri a szótagokat. Ha egy szótag színes betűkkel jelenik meg, ez azt jelenti, hogy a helyén van. Csak az üres mező melletti szótagokat tudjuk mozgatni az egérrel.

Mindezekon túl a programcsomag tartalmaz olyan elemeket, amelyek segítségével rugalmasabbá válik a vele való munka. Lehetőség van például a gyakorlás, a teszt és a játék idejének beállítására. A „színek” menüpont másik, tetszőleges színvilág kialakítását biztosítja. A gépelés egyszerűsítése érdekében mindenütt megjeleníthető a billentyűzet képe.

A programcsomag használata azonban nem igényel különösebb számítástechnikai felkészültséget a Windows alapismereteken kívül. A program interaktív. Ha elindítjuk, egészen a kilépésig rugalmasan irányítja, segíti munkánkat. A tananyag mélyebb elsajátítása érdekében szintezetten biztosítja a tanulás, a gyakorlás, a játék és az ellenőrzés lehetőségét.



9. ábra.

A programot mindazoknak ajánljuk, akik a magyar helyesírással kapcsolatos ismereteiket szeretnék pontosítani, elmélyíteni. Feltételezésünk szerint az ilyen jellegű korrekcióban a HUNOR igen hasznos szerepet kaphat. Ezt a tesztelések is igazolták.

Egy témakör feldolgozására átlagosan három számítógépes és egy-két hagyományos tantermi órát tervezzünk. Ezek persze nem kötelező számok. Mindig a felhasználói kör, az egyén, a csoport, az osztály felkészültsége dönti el a *mit?*, *mennyit?* és a *hogyan?* kérdését. A témakörök felépítése nem lineáris. Jó eredményt elérni nem úgy lehet, hogy sorban, egymás után megoldunk meghatározott számú feladatot. Azon túlmenően, hogy minden egyes

kérdést jól kell megválaszolnunk, az a fontos, hogy az általános szabályszerúségeket reprezentáló, az adatbázisból témaközpontúan, de véletlenszerű gyakorisággal választott mintaanyagból sikerüljön leszűrni azokat a szabályszerúségeket, amelyekre a HUNOR is épül, és amelyek egyúttal alapját képezik a további, a gépben már nem szereplő szavak, mondatok helyesírásának.

A feladatok megoldásának eredményességéről folyamatos tájékoztatást kapunk. Jónak mondhatók a teljesítmények akkor, amikor a teszteket a program ajánlotta időn belül rendszeresen 80—90% között sikerül megoldanunk. Ezeket az eredményeket más oldalról is célszerű megerősítenünk. Ezért tartjuk lényegesnek, hogy témától függően a számítógépes órát előzze meg vagy kövesse hagyományos óra is. Szükség van az előkészítésre és az összegezésre, az újabb emberi visszacsatolásra, a feladatlapokra, a tollbamondásokra és az egyéb gyakorlatokra. Csak a komplex módszertől várhatunk minőségi változást.

Aki nem ismeri a programot, vagy egyedül tanul, célszerű élni a menü kínálta sorrendiséggel: útmutató, bemutató, gyakorlás, játék, teszt. Természetesen választható más sorrend is. Kezdhetjük a munkát egy ismereteket felmérő előteszttel, ami után belépünk a gyakorlásba, és onnan a későbbiekben újra visszatérünk a tesztbe. Elképzelhető, hogy versenyszerűen csak a tesztekkel vagy csak a játékokkal foglalkozunk. A program biztosítja a szabad választást.

Nyilvánvaló az is, hogy az egyes témákhoz vissza lehet térni más szempontú megközelítés szerint. Az összetett szavak helyesírása például szorosan kötődik az összetett szavak szerkezeti és alaki kérdéseihöz. A szóelemző írásmód, a helyesírási alapelvek jól segíthetik a morfémaelemzést és a hangtan tárgyalását.

Nagyon fontos az is, hogy a számítógépes gyakorlatok általános tartalmi és formai fegyelemre nevelnek. A gép butaságából vagy éppen intelligenciájából következik, hogy nekünk mindig pontosnak kell lennünk. Téveszteni lehet, de a hibát, ha barátságosan is, mindig jelzi a program.

A továbbiakban Rottkel Juditnak, a budapesti Corvin Mátyás Gimnázium és Műszaki Középiskola tanárának a beszámolójából idézünk néhány gondolatot (ROTTKEL 1995. kézirat). Az iskolában a HUNOR féléves használat után a következő eredményeket mutatta. „Olyan tanulókkal kedveltettük meg a nyelvtant, akik eddig nehezen boldogultak vele, és ezért nem is nagyon szerették. Nehezen érthető nyelvi problémákat tudtunk közelebb hozni a tanulókhöz. A sok gyakorlófeladat igen szemléletessé tette a szabályszerúségeket, miközben a tanulók szókincse is alaposan bővült. Sok szóról derült ki, hogy bármennyire gyakori is, a jelentése mégsem közismert. A játé-

kok megoldása közben szinte észrevétlenül rögződtek a fogalmak. A tanulók ellenőrizni tudták önmagukat, szó szerint kommunikáltak a géppel, vitatkoztak vele. Közben igényelték a tanár segítségét is, bizonyítva azt, hogy a számítógép beiktatása nem rontja a tanár-diák kapcsolatot. A program használata közben egymást segítő szellemiség alakult ki a közösségben. A nehezen fegyelmezhető, az órai munkát nem túlzottan kedvelő diákok is lelkesen dolgoztak. Mindezen pozitívumok tudatában vetélkedőt rendeztünk a HUNOR-ból. Az osztályselejtezők után a legjobb tizennyolc tanuló vett részt az iskolai versenyen. Öt feladatcsoportból egy-egy tesztet és a Betűkirakó játék egy sorozatát kellett megoldaniuk. Az eredmény igen tanulságos volt: első helyezést egy negyedikes gimnazista, második helyezést egy elsős szakközépiskolás diák ért el.” Ismereteink szerint az első HUNOR-vetélkedőt újabbak követik ebben az iskolában. A tanulók számára pedig már magától értetődő tény, hogy a helyesírás tényleg (meg)tanulható a számítógéppel.