

<https://doi.org/10.17048/AM.2023.62>

<https://videorium.hu/hu/recordings/51359>

## Dr. Magyar Ágnes: Digitális történetalkotás zenei impulzusra

Dr. Magyar Ágnes

Eszterházy Károly Katolikus Egyetem, Jászberényi Campus, Alkalmazott Neveléstudományi Intézet, Nyelvi és Művészeti Nevelés Tanszék  
[magyar.agnes@uni-eszterhazy.hu](mailto:magyar.agnes@uni-eszterhazy.hu)

**Absztrakt:** Az óvodapedagógus képzésben különösen fontosak az olyan gyakorlati feladatok, amelyek célja a kreativitás, a problémamegoldó gondolkodás és a produktív fantázia fejlesztése, mindez a kor módszertani és technológiai innovációinak alkalmazásával. A játék a művészetekben tantárgy keretében egy olyan, több lépésből álló projekten vezettem végig az óvodapedagógus szakos hallgatókat, amelynek során megtapasztalhatták saját alkotó fantáziájuk megnyilvánulását, és eredményeként mindegyikük egy saját megírt és illusztrált, majd digitálisan megjelenített mesével büszkélkedhetett.

A kutatás tágabb értelemben vett elméleti háttérét a kognitív pszichológián alapuló folyamatalapú írásstratégia jelenti. Szűkebb értelemben a kreatív írás technikáinak, valamint a digitális történetmesélésnek (DST) projekt-szemléletű, élménypedagógiai kontextusban való alkalmazási lehetőségei teremtik meg a konceptuális háttérét.

A kutatás 2023 március-április folyamán valósult meg, kvalitatív és kvantitatív módszerekkel. Kvantitatív eszközként az írásbeli kikérdezést alkalmaztam, amelynek segítségével a projekt során megélt tapasztalataikról, az egyes feladatrészekről alkotott véleményükről, az azokhoz való viszonyukról, hasznosságukról, hatásukról kérdeztem a résztvevőket. Kvalitatív eljárásként az egyes részfeladatok során létrejött produktumokat (asszociációk zenei hatásra, rajz vagy festmény az asszociációk mentén; történetalkotás az asszociációk és a kép segítségével; a történet jeleneteinek megformázása gyurmából vagy egyéb kreatív eszközökkel; a jelenetekről készült fotók; a fotókból összeállított kisfilm) elemzem.

A kutatás eredményét a hallgatóknak az írásbeli kikérdezés és a konzultációkon saját és társaik munkáira adott reflexiók, valamint az elkészült produktumok, a zenei impulzusra íródott és illusztrált, majd digitális történetekké formált mesék jelentik.

**Kulcsszavak:** digitális történetmesélés, zenei impulzus, kreatív írás, produktív fantázia

### DIGITAL STORYTELLING ON MUSICAL IMPULSE

**Abstract:** Practical tasks that aim to develop creativity, problem-solving and productive imagination, using the methodological and technological innovations of the day, are particularly important in pre-school teacher training. As part of the Play in the Arts course, I led the pre-school teacher students through a multi-step project in which they were able to experience their own creative imagination, and as a result, each of them was able to boast a story that they had written, illustrated and digitally visualised.

The broader theoretical background of the research is the process-based writing strategy based on cognitive psychology. In a narrower sense, the conceptual background is provided by the possibilities of applying creative writing techniques and digital storytelling (DST) in a project-based experiential pedagogical context.

The research was carried out between March and April 2023, using qualitative and quantitative methods. As a quantitative tool, I used written questionnaires to ask the participants about their experiences during the project, their opinions on the different parts of the tasks, their attitude towards them, their usefulness and their impact. Qualitatively, I will analyse the products of each sub-task (associations to music, drawing or painting based on the associations; story-telling using the associations and the picture; making the scenes of the story out of clay or other creative means; photos of the scenes; short film made from the photos).

The results of the research are the written questionnaires and reflections of the students on their own and their peers' work, as well as the finished products, the stories written and illustrated on the musical impulse and then transformed into digital stories.

**Keywords:** digital storytelling, musical impulse, creative writing, productive imagination

## Bevezetés

Tanulmányomban egy óvodapedagógus hallgatók körében, projektszemléletben zajló kutatás részeredményeit ismertetem<sup>2</sup>. Az óvodapedagógus képzésben fontosnak tartom az olyan kreatív-produktív, a problémamegoldó gondolkodást fejlesztő feladatkörnyezet megteremtését, amelynek során a hallgatók egyéni tapasztalás útján, élménypedagógiai eszközök révén olyan új készségekre tehetnek szert, amelyek a személyes, a szakmai, a szociális és a speciális kompetenciáik fejlesztéséhez egyaránt hozzájárulnak. Ezért a játék a művészetekben óra keretén belül egy több részfeladatból álló projekten vezettem végig őket, amelynek eredményeként a kiindulásként alkalmazott zenei impulzusból végül több lépcsőn keresztül minden résztvevő eljutott saját kitalált meséjének digitális történetként való megformálásáig.

## 1. Elméleti háttér

### 1.1A folyamatalapú írás

A projektszemléletben véghezvitt kutatás magját a kognitív pszichológiai bázissal rendelkező folyamatalapú írás koncepciója jelenti. Korábbi tanulmányok (Molnár, 1996; Magyar 2023a, 2023b) részletesen bemutatják a folyamatalapú fogalmazás modelljeit, e helyütt csak a téma szempontjából legfontosabb vonásait emelem ki. Flower és Hayes (1980) rekurzív modelljükben az írásfolyamat három szakaszát különböztetik meg, ezek a tervezés, a megformálás és az átdolgozás. A tervezés során kerül sor a retorikai cél (kinek? milyen céllal?), a produktum (mit?) és a folyamat (hogyan?) tervének kidolgozására. Ebben a szakaszban zajlik az anyaggyűjtés és az elrendezés is. A megformálás szakaszában az összegyűjtött és elrendezett anyag szöveggé formálása történik. Fontos megjegyezni, hogy ez még nem a szöveg végleges változata, csupán piszkozat, amelyen az átdolgozás fázisában még lokális és globális változtatások sokasága eszközölhető. Lényeges mozzanat az elkészült írásművek egymással történő megosztása. A társaktól érkező reflexiók és az alkotó saját kritikája mentén végezhető el a módosítások, és a folyamatosan csiszoló szöveg így jut el a végleges változat szintjére. Ha az ímént leírtakat összevetjük Bereiter (1980) írásstratégia modelljében foglaltakkal, akkor azt a megállapítást tehetjük, hogy a cél az egységes írás fejlődési stádiumára eljutni. Bereiter megfogalmazásában ez a fogalmazási képességnek az a szintje, amikor a szerző képes kívülről, kívülről tekinteni a szövegére és kritikusan értékelni azt. Robert de Beaugrande (1984) interaktív modelljében a fogalmazást bonyolult gondolkodási folyamatok egymásra hatásaként írja le, melynek folyamán a nem lineáris szerkezetű memória struktúrákban tárolt információkból koherens, lineáris jellegű írott szöveg jön létre. Mindhárom említett modell közös vonása, hogy teret enged a tervezés és átdolgozás szakaszának, és szerepet szán az alkotások megosztásának, a visszajelzések alapján történő változtatásoknak.

### 1.2A kreatív írás

A projektszemléletben véghezvitt kutatás kiindulópontját egy zenei impulzus, Prokofjev Péter és a farkas<sup>3</sup> című szimfonikus meséje jelentette (a mű címét, forrását nem árultam el a hallgatóknak, hogy ezzel se befolyásoljam őket a feladatmegoldásban). A résztvevő óvodapedagógus hallgatók a zene hatására asszociációkat gyűjtöttek, és ezek a képzetársítások jelentették a készülő fogalmazások történetcsiréit, majd ezekből bontakozott ki minden alkotó saját meséje. A folyamatalapú írás során tehát a kreatív írás technikáit alkalmaztuk. Kreatív írás alatt a különböző műfajokban és szövegtípusokban való alkotást és ezek módszertani fogásait értjük (Samu, 2004), teret engedve az alkotó szabad asszociációinak, szubjektivitásának, önkifejezésének, élményeinek, érzelmeinek, benyomásainak, személyiségének (Meisinger, 2000; Benő, 2011). A kreatív írás technikái (Böttcher, 1999) közül a külső

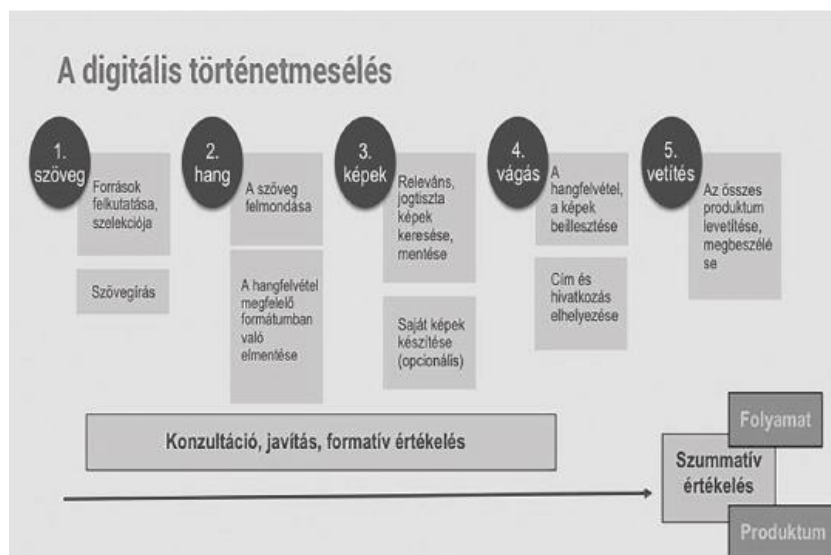
<sup>2</sup> A kutatás további részeredményeit l. Magyar 2023a; Magyar 2023c tanulmányokban.

<sup>3</sup> PROKOFJEV, Szergej Szergejevics: Peter and the Wolf, Op. 67: Nos. 1—14. szerzeményét erről a linkről játszottam le: <https://www.youtube.com/watch?v=Fmi5zHg4QSM> [2023. 10. 17.]

impulzus hatására történő és az asszociatív írást alkalmaztuk. A zenéhez kapcsolódó szabad asszociációs feladatok, filmzenei fókuszponttal is alkalmazhatók mind anyanyelvi, mind idegen nyelvi készségek kreatív módon történő fejlesztését szolgáló folyamatok során (Szaszko, 2019). Az anyanyelvi és idegennyelvi szövegalkotási attitűd tekintetében mutat izgalmas eredményt egy szűkebb aspektusra - a középiskolai képzés sajátosságára és tantervére - vonatkozó kutatás, mely szerint a két tanítási nyelvű képzésben tanuló középiskolás diákok hozzáállása pozitívabb, nem csupán az idegennyelvi, hanem az anyanyelvi írásbeli szövegalkotás folyamatát tekintve is, mint a nem két tanítási nyelvű képzésben tanuló diákoké. (Kisné Bernhardt, 2011).

### 1.3A digitális történetmesélés

A digitális történetmesélés (DST) multimédiaszöveg-alkotást jelent digitális eszközök alkalmazása révén (Lanszki, 2019). Eredetileg a narrátor életének fontosabb eseményeit megjelenítő pár perces digitális történetet jelentett, vagyis az audiovizuális önkifejezés egy módjának számított. Rövid időn belül felfedezték az oktatási-nevelési folyamatban módszertani eszközként való alkalmazási lehetőségeit is: kezdetben vitaindító szemléltető-eszközként, majd a tantárgyi tartalmak feldolgozásának segítőjeként, mára pedig széles körben elterjedt tanítási-tanulási stratégiaként ismert (Lanszki, 2018). Ohler (2013) meglátása szerint a digitális történetmesélés a kreativitás és a kritikai gondolkodás fejlődésére is pozitív hatással van, vagyis fejleszti a „kreatikus gondolkodást”. Sinka, Szaszko és Bernhardt (2017) kiemeli, hogy a kritikai kreatív gondolkodás anya- és idegen nyelven is fejleszthető számos digitális technika és módszer alkalmazásával, példaként említve a digitális történetmesélést, vagy youtube-videók alkalmazását. Lanszki (2019) a digitális történeteket önkifejező audiovizuális tartalomszintézis-terméknek nevezi, hiszen az alkotók verbálisan és képi formában egyszerre fejezik ki magukat. Ezt a hatást még fokozhatja, ha az illusztrációkat is ők maguk készítik a történethez, mint jelen projekt esetében is. Lanszki Anita a digitális történetalkotás folyamatát öt szakaszra osztja (1.1. ábra). Eszerint a tanulók előbb felkutadják és szelektálják a forrásokat, majd ezek alapján megírják a szöveget. Ezt követi a hangzó szöveg rögzítése és elmentése. A harmadik szakaszban a tanulók képeket keresnek vagy készítenek a mondanivalójuk illusztrálására, majd a hangfelvételhez illesztik a képeket, címet és hivatkozásokat megfelelő szerkesztőprogram segítségével. Legvégül történik az összes produktum levetítése és megbeszélése. Mindegyik szakaszban lehetőség nyílik konzultációra, javításra a formatív értékelések mentén, míg a legvégén a szummatív értékelésre is sor kerül mind a folyamat mind a produktum tekintetében.



1 ábra A digitális történetmesélés folyamata. Forrás: Lanszki, 2019. 72.o.

## 2. Az empirikus kutatás

### 2.1A kutatás körülményei

A kutatásra a 2022-23-as tanév II. félévében, I. éves óvodapedagógus szakos nappali (N=7) és levelező (N=25) tagozatos hallgatók körében került sor a játék a művészetekben kurzus keretében. Kvalitatív és kvantitatív módszereket egyaránt alkalmaztam a vizsgálat során. Vegyes (kvantitatív és kvalitatív elemeket is tartalmazó) eljárás-ként a projekt lezárultával egy nagyon részletes, 140 itemet tartalmazó zárt és nyílt végű kérdéseket egyaránt magában foglaló, a projekt egyes szakaszai során átélt tapasztalatokat, attitűdöket, véleményeket vizsgáló, értékelő visszajelzésekre szolgáló kérdőív kitöltésére kértem a hallgatókat. Kvalitatív módszerként a projekt egyes részfeladatai során elkészült produktumok elemzését és az írásbeli kikérdezés során a nyílt végű kérdésekre kapott válaszok feldolgozását és kiértékelését alkalmaztam. A projekt kezdetétől a végéig négy alkalommal került sor jelenléti csoportos konzultációra. Az első alkalommal zenei impulzusra (Prokofjev Péter és a farkas c. szimfonikus zenéjének hallgatása közben) asszociációk kialakítása, majd ezek mentén a történet első változatának megírása és megosztása történt. A második személyes találkozóra – a két alkalom között többszöri levélváltást és módosításokat követően – már minden hallgató a történet végleges megírt változatával érkezett. Ezt követte a történet jeleneteinek megformálása saját készítésű eszközökkel, illusztrációkkal, majd a legutolsó alkalommal az elkészült digitális történetek vetítésére is sor került.

### 2.2Digitális történetalkotás zenei impulzusra a folyamat alapú és a kreatív írás módszertanával

Az óvodapedagógus hallgatók körében, projektszemléletben, a folyamat alapú és a kreatív írás technikáit alkalmazó projektünk során létrejövő digitális történetek alkotási folyamatát az idézett 1. ábrához képest még néhány mozzanattal kiegészítettük (l. 2. ábra). Esetünkben nagyobb hangsúlyt kapott a szöveg írott változatának tervezési szakasza. A szövegalkotást megelőzte a külső impulzusra (zenére) történő szabad asszociáció-és ötletgyűjtés, mely további három részre osztható. A zene első meghallgatásakor csak a befelé figyelés, a benyomásokra, érzésekre, emléknymokra, asszociációkra való koncentráció volt a feladat. A második meghallgatásakor az asszociációkat (ötleteket, szavakat, benyomásokat, történetcsírákat) verbalizálták, írásban rögzítették, kötetlen írással, nem összefüggő szöveggé. A zene harmadik meghallgatásakor az asszociációikra és a bennük bontakozó történetfoszlányokra hagyatkozva külső képeket készítettek, vizualizálták a belső képeket. Ezután vette kezdetét a második szakasz, amikor már összefüggő szöveggé, de még mindig piszkozatként elkészült a szöveg első változata. A résztvevők megosztották egymással a zene hatására alkotott történetüket és a képi ábrázolást is, majd a csoporttársak észrevételezték, reflektáltak a mesékre, a tanárral együtt javaslatokat, ötleteket fogalmaztak meg a módosításokra vonatkozóan. Ezt követte a szöveg átdolgozása a javaslatok mentén. Ez jelenthetett kisebb, lokális módosításokat, de akár az egész szöveget érintő globális változtatásokat is. A szöveg kapcsán további személyes vagy írásos konzultációkra került sor a tanár és hallgatók között, míg egy-két vagy többszöri módosítást követően elkészült a mesék végleges változata. A harmadik szakaszban zajlott a történet egyes jeleneteinek képi megformálása. A résztvevők különböző kreatív technikákkal, saját elképzelésük alapján valósították meg a mesék képi megjelenítését. Ezután az egyes jeleneteket külön-külön lefotózták, majd a fotókból a mese felépítését követő fotósorozatot hoztak létre. A negyedik szakaszban a mese szövegét hangfelvételnél rögzítették, majd arra alkalmas program segítségével a képsorozatból és a hangfelvételnél (esetenként aláfestő zenével kiegészítve) videót készítettek. Az utolsó mozzanat az elkészült digitális történetek megosztása volt, amit önreflexió és a társak reflexiója követett.



2. ábra Digitális történetalkotás zenei impulzusra a folyamat alapú és a kreatív írás módszertanával. Forrás: (saját szerkesztés)

### 2.3A történetek megjelenítésének módja, eszközök, kreatív megoldások, alkalmazott technikák

Az a mód, hogy a történetek egyes jeleneteit hogyan, miből formázzák meg, a hallgatók döntésén múlt: szabadon választhattak bármely kreatív eljárás közül, az egyetlen kikötés az volt, hogy a megformált jelenetek saját kezűleg készült alkotásaik legyenek. A legtöbben, a hallgatók 43 százaléka azt a megoldást választotta, hogy megrajzolja a történet képeit, egyetlen hallgató pedig megfestette az illusztrációkat. Az alkotók 29 százaléka saját készítésű főtt gyurmát használt a jelenetek megformázásához. A 3. ábra egy-egy kisfilm egy-egy jelenetében megpillantást az alkalmazott technika megnevezésével.



3 ábra A jelenetek megformálásának technikái 1.

A hallgatók 11 százaléka textiltől (filc anyagból) készítette el a díszletet és a szereplőket, míg a többiek (15 százaléka) vegyes technikát alkalmazott: ebben szerepet kaphatott mindenféle, a természetben fellelhető hozzávaló (növények, termékek, kavicsok stb), saját készítésű (pl. horgolt, gyurmából készített, festett) figurák és animáció is. Az említett megjelenítési módokra látunk példákat a 4. ábra képkockáin.



4. ábra A jelenetek megformálásának technikái 2.

#### 2.4A résztvevők által a jelenetek megformálásától a videók elkészültéig megélt nehézségek és pozitív meglepetések

Az a folyamat, amíg a megírt történet egyes jelenetei elkészültek, és a jelenetekből fotók, majd a fotósorozatból narrált videó állt össze, tartogatott nehézségeket, különösen azért, mert a résztvevő hallgatók nagy többsége korábban nem próbálkozott még hasonló tevékenységekkel. Ugyanakkor sok-sok, az alkotási folyamat során megélt pozitív meglepetésről, élményről is beszámoltak. Megkérdeztem a hallgatókat, hogy mennyire voltak elégedettek az egyes részfolyamatok eredményeivel. A válaszaikat az 1. táblázatban összegeztem.

A jelenetekről készült fotókkal a hallgatók fele teljes mértékben, 36% inkább elégedett volt, s a 14% vélte úgy, hogy sikerülhetett volna jobban is, vagyis inkább elégedetlen volt az elkészült fotókkal. Természetesen az, hogy milyen technikával készültek a jelenetek, illetve, hogy milyen eszköz állt az alkotó rendelkezésére, befolyásolta a fotók minőségét is, hiszen egy rajzolt jelenetet könnyebb volt digitalizálni, mint egy gyurmából készült alkotást fotózni. Utóbbi esetben meghatározók voltak a fény- és árnyékviszonyok, a háttér, a beállítások, nehézkes volt a jelenetek átrendezése, hiszen közben szétheshettek a figurák, ilyenkor újra kellett azokat építeni. A fotó nem mindig adta vissza úgy a színeket és a formákat, mint az eredeti alkotás. A fotózás számos pozitív meglepetéssel is járt. Közös élménye és tapasztalata a hallgatóknak, hogy a fotózás során a jelenetek megelevenedtek, a képsorból kibontakozott a történet, és jó érzéssel töltötte el őket, hogy amit elképzelték, majd megírtak, az a megformálásnak és a fotósorozatnak köszönhetően láthatóvá, érzékelhetővé vált. A fotózás során megélt kezdeti nehézségeket végül sikerként élték meg, hiszen a beállításokkal, megvilágítással, a jelenetek átrendezéséből adódó lehetőségekkel kísérletezve addig próbálkoztak, míg a rendelkezésükre álló eszközök és a körülmények nyújtotta lehető legjobb eredményt érték el, miközben új ismeretekre, tapasztalatokra tettek szert.

1. táblázat A digitális történet készítésének egyes fázisaival való elégedettség (az adatok a válaszadók százalékában)

	Jelenetek fotózása	Fotókból videó	Hanghoz kép
Egyáltalán nem elégedett	0	0	3
Inkább elégedetlen	14	11	11
Inkább elégedett	36	43	68
Teljes mértékben elégedett	50	46	18

A fotózást a videó elkészítésének fázisa követte, amely egyrészt a fotókból mozgókép, másrészt a narrálás, hangalámondás képsorhoz illesztését jelentette. Az 1. táblázat mutatja az egyes fázisokkal való hallgatói elégedettség mértékét. A fotókból mozgóképszerkesztés fázisa hasonló elégedettségi arányokat mutat, mint a jelenetek fotózása rész, amelyet fentebb elemeztem. A szöveg felmondása, rögzítése, a hangalámondás azonban kevésbé tartozott az elégedettségre okot adó feladatokhoz. A résztvevők nyílt végű kérdésekre adott válaszaiból kiderült, hogy ez a feladat volt a legidegenebb számukra. A meghatározó tényező itt is a tapasztalatlanság. A résztvevők többsége nem rendelkezik rutinnal hangfelvételek készítésében, illetve videószerkesztésben. Nagy részük most

**ESZTERHÁZY KÁROLY KATOLIKUS EGYETEM**  
**INFORMATIKA KAR • DIGITÁLIS TECHNOLÓGIA INTÉZET**  
**AGRIA MÉDIA KONFERENCIA 2023**

sajátította el a videószerkesztés alapjait. Az alkalmazott szoftverek tekintetében az Ms PowerPoint és a PowerDirector voltak meghatározók, egy-két hallgató választott alternatív megoldást. A hallgatói visszajelzések döntő többsége arról szólt, hogy korábban ismeretlen készségeit, képességeit sikerült kibontakoztatnia a videószerkesztés folytán. A nehezítő tényezők közé tartoztak a különböző technikai zajok (nem sikerült elsöre rögzíteni a hangot, vagy túl halk lett a felvétel), továbbá, hogy nem voltak elégedettek a hangsúlyozással, beszédtempóval, egyéb szövegfonetikai tényezőkkel, elrontották, belebakizták a szövegmondásba, emiatt többször újra kellett venni. További nehézség volt még a hang és a kép harmóniájának megteremtése, az arányosság elérése, a jelenetek közötti váltások technikai megvalósítása. Ám a kezdeti nehézségek leküzdése, a szerkesztőprogramok működésének kiismerése, a kísérletezés, és ennek során egyre több heuréska élménnyel való gazdagodás, a hang-és képrögzítés, és ezáltal a videókészítés folyamatának megtapasztalása, majd a végső produktum elkészülte leírhatatlan büszkeséget, tényleges sikerélményt eredményezett minden alkotó számára.

### **Összegzés**

Az óvodapedagógus szakos hallgatók körében projektszemléletben véghezvitt kutatás eredményes volt. A folyamatalapú és a kreatív írás módszertanára épülő, zenei impulzus hatására, több fázison keresztül történő digitális történetalkotás minden egyes mozzanata új tapasztalatokkal gazdagította, eddig nem ismert képességeik kibontakoztatására készítette a résztvevőket. A hallgatók egy fejlődési folyamatként élték meg a projektet, hiszen többségük soha nem társított még képzeteket zenéhez, az asszociációit nem jelenítette meg külső képként, és legtöbbszörnek a játék a művészetekben órán írt története volt élete első saját meséje. A mese jeleneteinek megformálása, majd fotózása, és a fotósorozatból hangalámondással videó készítése még ismeretlenebb terep volt számukra, ám a végeredmény magáért beszél: a hallgatók által írt és illusztrált mesegyűjtemény, valamint a mesékből készült digitális történetek maradandó és a későbbi szakmai gyakorlat során hasznosítható produktumai a félév során végzett alkotómunkának.

### **Irodalomjegyzék**

- Benő, E. (2011). Kreatív írás és idegennyelv-oktatás. *Magiszter*, 9. 3. 43–52.
- Bereiter, C. (1980). Development in Writing. In: Gregg, L. W., Steinberg, E.R. (eds.) *Cognitive processes in writing*. L. Erlbaum Associates. Hillsdale
- Böttcher, I. (1999). *Kreatives Schreiben*. Cornelsen Verlag, Berlin
- de Beaugrande, R. (1984). *Text Production: Toward a Science of Text Production*. Ablex, Norwood.
- Flower, L., Hayes, J. (1980). Identifying the organization of writing process. In: Gregg, L.W., Steinberg, E.R. (eds.) *Cognitive processes in writing*. L. Erlbaum Associates. Hillsdale. 3-30.
- Kisné, B. R. (2011). „A fogalmazásírás angolul olyan, mint a csoki mustárral, mert élvezetes, még ha elsöre nem tűnik is annak”: avagy két tanítási nyelven tanuló középiskolás diákok anyanyelvi és idegen nyelvi írásbeli szövegalkotáshoz fűződő attitűdjének összehasonlítása. *Acta Beregsasiensis* 10. 2. 37-56.
- Lanszki, A. (2019). Tanulói kreativitás fejlesztése digitális történetmesélés segítségével. *Iskolakultúra* 29. 4-5. 71-85.
- Lanszki, A. (2018). A digitális történetmesélés mint tanulásszervezési eljárás tanulástámogató és kompetenciafejlesztő hatása az oktatási folyamatban. Doktori disszertáció. Eszterházy Károly Egyetem, Neveléstudományi Doktori Iskola
- Magyar, Á. (2023a). Verbális és vizuális asszociációk zenei hatásra. *Danubius Noster* 11. 3. 71-84.
- Magyar, Á. (2023b). RWCT-technikák a folyamatalapú fogalmazástanítás támogatására: fókuszban a RAFT-eljárás. In: Balázs L. (szerk.) *Fenntarthatóság a kommunikáció oktatásában. A kommunikáció oktatása 15*. Hungarovox Kiadó. 113-122.
- Magyar, Á. (2023 c). Kreatív-produktív történetalkotás – Az alkotás öröme és a siker élménye játék a művészetekben órán. *Opus et Educatio*, megjelenés alatt
- Meisinger, F. (2000). *Kreatives Schreiben – Versuche zum Schreiben von kreativen Texten im Englisch-Unterricht einer 6. Klasse zum Thema Weihnachten / Weihnachtszeit*, Frankfurt am Main

**ESZTERHÁZY KÁROLY KATOLIKUS EGYETEM**  
**INFORMATIKA KAR • DIGITÁLIS TECHNOLÓGIA INTÉZET**  
**AGRIA MÉDIA KONFERENCIA 2023**

Molnár, E. K. (1996). A kognitív pszichológia három fogalmazásmodellje. *Magyar Pedagógia* 96. 2. 139-156.

Ohler, J. (2013). *Digital Storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning and creativity*. Thousand Oaks, CA.

Prokofjev, Sz. Sz. Peter and the Wolf, Op. 67: Nos. 1—14. <https://www.youtube.com/watch?v=Fmi5zHg4QSM>

Samu, Á. (2004). *Kreatív írás*. Holnap Kiadó. Budapest

Sinka, A., Szaszó, R., Kisné, B. R. (2017). Információs Társadalmi Technológiák a tanítóképzésben: motivációs utak és innováció. In: Polonyi, T., Abari K. (szerk.): *Digitális tanulás és tanítás*. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen. 83–93.

Szaszó, R. (2019). Integrated skills and competence development through watching films in the target language. *Paideia*, 6. 1. 91–120.