

Vizualitás és IKT-eszközök a közösségfejlesztés szolgálatában

Sinka Annamária

Eszterházy Károly Egyetem, Jászberényi Campus

A tanulmány legfontosabb célkitűzése annak a demonstrálása, hogy milyen módon lehet az IKT-technológiákhoz szorosan kötődő online eszköztár oktatási lehetőségeit az osztályfőnöki munka céljaihoz igazítani, úgy, hogy az a diákok motivációjának elősegítését és megtartását, valamint a tananyag mélyebb megértését szolgálja. A bemutatott példák az aktív tanulás lehetőségeit aknázzák ki online IKT-eszközök, tevékenységek osztálytermi használatával. A módszer hatékonysága abban rejlik, hogy segítségével a résztvevők lehetőséget kapnak a közös tevékenykedésre, a tananyag kollaboratív megismerésére. A technológiai lehetőségek kihasználásával az osztályfőnöki órán kitűzött fejlesztési célok megvalósulhatnak: a személyesen megélt élmény, tapasztalat közösségivé válhat.

A workshop célkitűzései

Az osztályfőnöki szerepkör komplexitásának értelmezésekor fontos szempontként fogalmazódik meg a diákok sokszor alacsony motiváltsága az osztályközösség közös céljainak, feladatainak az elérésében. A workshop kiinduló kérdése annak a megválaszolására irányult, hogy az osztályfőnöki órákon részt vevő tanulók motivációját hogyan lehetne megnövelni, esetleg elérni az intrinzik motiváció szintjét (Dörnyei, 1994), majd ezt szinten tartani, és a közösség fejlesztése érdekében alkalmazni.

Ezt előtérbe helyezve a tanulmány aktív tanulási módszerek bevonásával olyan online IKT-eszközöket mutat be, ahol a tudáselsajátítás hallgatói bevonásra, közös megbeszélésre, felfedezésre épül (Bean, 2011), valamint létrejön valamiféle önálló produktum, irányított szempontok alapján megalkotott alkotás. Ezek a tevékenységek (bár oktatási céloknak felelnek meg) magukban hordozzák a kreatív teremtés örömét, tehát beillesztésük a tanulási folyamatba pozitív visszacsatolást eredményez (vö. Sinka, 2016).

A adott tudáselemhez, illetve magához a tanulási folyamathoz létrejövő erősebb motiváció mellett ezek a tevékenységek a mélyebb megértést, a kritikai gondolkodás fejlődését eredményezhetik azzal, hogy megadják a perspektívaváltás lehetőségét, hiszen a már meglévő információt a tanuló valami más-

sá transzformálja, a készítés során modalitást, kifejezési formát vált. Ezek a részképességek nagyon fontossá válnak az elektronikus környezetekben zajló információkeresésben, hiszen hihetetlen mennyiségű multimodális információ-halmazból kell kiválogatnunk, megértenünk, rangsorolnunk a számunkra prioritást élvező információelemeket (Komenczi, 2014).

A választott módszerek, technikák sokoldalúan kötődnek az írásbeli, szóbeli kommunikációs, narratív készségekhez, azok sikeres fejlesztéséhez. A narratív készségek a közoktatás esetében egyértelműen az anyanyelvi és matematikai kompetencia-fejlesztés kiemelt területéhez köthetők (Tóth-Mózer–Kárpáti, 2016), s életképességként hozzájárulnak a személyiség sikeres, harmonikus kiteljesedéséhez. Az alkalmazott tevékenységek az információk absztrahálásának, a mélyebb, rejtett összefüggések átlátásának készségét is sikeresen hívhatják elő.

Digitális tevékenységek: kollaboráció online térben és valós időben

A közoktatás jelenlegi kontextusában egyre hangsúlyosabb szempontot jelent a digitális kompetencia sokoldalú fejlesztése¹: az online térben használt különféle tevékenységek megismerése; a saját eszközök (laptop, mobiltelefon, tablet) oktatási célú felhasználása²; valamint a jelenlévők tanulási, (későbbi) tanítási repertoárjának szélesítése alternatív tanulási, tanítási módszerek megismertetésével (kollaboráció, kooperatív technikák).

A különböző típusú és jellegű tevékenységek bemutatásához és a kollaboráció demonstrálásához a workshop a Mindmeister³ online gondolattérkép készítő ingyenesen elérhető verzióját használta fel. Az alkalmazás a regisztráció után nagyon egyszerűen kezelhető, és az eszköz jó lehetőséget kínál a kísérletezéshez, az ötletek átformálásához, alakításához is. Mivel viszonylag könnyen megosztható egy tanulóközösségen belül, a közös szerkesztés élményén keresztül megvalósulhat a valós időben történő együttműködés.

Az online gondolattérkép eszközével a téma kulcsfogalmainak strukturált, hierarchikus és egyben vizuális megjelenítése a tananyag rendszerezésében játszik fontos szerepet. Az alkalmazás arra is lehetőséget nyújt, hogy a kiválasz-

¹ A DIGCOMP 2.0 a digitális kompetencia 5 komponensét részletesebben foglalja össze. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

² A hallgatók, diákok saját eszközeinek oktatási célú felhasználásához (BYOD) megalapozott intézményi döntések sorozata, a szükséges lépésekből összefűzött keretrendszer kialakítása (Abonyi-Tóth–Turcsányi-Szabó, 2015)

³ <https://www.mindmeister.com>

Integrálási és alkalmazási lehetőségek

A bemutatott tevékenységek integrálási és alkalmazhatósági köre széles, az oktatás bármely területén és szintjén felhasználhatónak bizonyulnak. Például az online gondolatterkép-készítő alkalmazások tematikai megkötések nélkül, szinte bármilyen tárgy esetében, több oktatási szinten is hasznos részei lehetnek akár a tanári, akár az osztályfőnöki repertoárnak. A digitális aspektusú tevékenységek használatára egyre több jó gyakorlatot, intézményi példát, alkalmazott kutatást (pl. BYOD – EKE IKT-kutatócsoport) találhatunk. Újszerűségüket a tevékenységek digitális aspektusa, a saját eszközök oktatási célú használata, valamint a kollaboratív környezetben való megosztás lehetőségének kiaknázása adja.

Felhasznált szakirodalom

- Abonyi-Tóth, A. & Turcsányi-Szabó M. (2015). *A mobiltechnológiával támogatott tanulás és tanítás módszerei*. Educatio Társadalmi Szolgáltató Non-profit Kft. https://www.educatio.hu/pub_bin/download/tamop311_II/eredmenyek/m_learning/mlearning_kotet.pdf
- Bean, John C. (2011). *Engaging Ideas: The Professor's Guide to Integrating Writing, Critical Thinking and Active Learning in the Classroom* (2 ed.). John Wiley & Sons.
- Dörnyei, Z. (1994). Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom. *The Modern Language Journal*. 78(3), 273–284.
- Komenczi, B. (2014). *Elektronikus tanulási környezetek kutatásai*. Eszterházy Károly Főiskola. https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0021_03_elektronikus_tanulasi_kornyezetek_kutatasai_pdf/03_elektronikus_tanulasi_kornyezetek_kutatasai.pdf.
- Sinka, A. (2016). *Digital storytelling in Tertiary Education* In: Pete Boyd, Agnieszka Szplit (Eds.) *Student Teachers Learning Through Inquiry: International Perspectives*. (93–110). Kielce: Jan Kochanowski University,
- Tóth-Mózer, Sz. & Kárpáti, A. (2016). A digitális kompetencia kognitív dimenziója és összefüggésrendszere egy empirikus kutatás tükrében. *Magyar Pedagógia*, 116(2), 121–150.

Abstract

Visuality and ICT Tools in Favour of Community Development

The present paper illustrates how online ICT devices can be successfully serve the lesson aims of a class teacher in the Hungarian context to supports the students' awareness and motivation for gaining deeper understanding of the given curriculum. The presented examples can enhance the students' learning strategies by using the possibilities of active learning.

The effectiveness of the method lies primarily in the fact that using technology in the classroom can reinforce participants' learning by encouraging them to express their ideas and knowledge in collaboration with each other. This paper illustrates how technology can improve the required skills: the individual experience can easily turn to community experience and learning.