

Kántorné Őszi Hajnalka
A digitális innovációk és ötletek konferenciája

„Követjük vagy irányítjuk a változást?” – e köré a központi kérdés köré szerveződött a negyedik Digitális Pedagógus Konferencia, amelyet az ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Kara, a Tempus Közalapítvány és az Osztályfőnökök Országos Szakmai Egyesülete rendezett meg 2015. október 7-én az egyetem épületében.

A közé a fiatal tanári nemzedék közé tartozom, amelyik a képzése során találkozott web2.0-s eszközökkel, és az interaktív táblát, ha máskor nem is, de legalább egy-két szemináriumon, illetve a gyakorlótanításon már alkalmazta. Ez a tudás azonban bizonytalanná, illetve a mobilalkalmazások gyors ütemű növekedése következtében kevésbé válik. Talán a több mint 300 résztvevő között volt még hozzám hasonlóan olyan, aki azzal a céllal látogatott el a rendezvényre, hogy a már meglévő digitális kompetenciáját egy-két, az oktatás során alkalmazható honlap vagy mobilalkalmazás ötletével bővítsen. A konferencia a kimeríthetetlennek tűnő digitális módszertani kincstár mellett mást is nyújtott: élményt adott, pozitív gondolatot és önbizalmat, felhatalmazott a változtatásra, szemléletet formált. Ez az, ami a konferencia digitálisan közzétett anyagaiból nehezen nyerhető ki, mert jelenlétre van hozzá szükség.

A legfontosabb gondolat maga a változás, amelynek a fogalmából az előadók különböző elemeket emeltek ki. Sallai Éva plenáris előadásában általános helyzetképet adott arról, hogy az IKT-eszközök térnyerése mennyiben változtatta meg az iskolát, illetve az iskola főszereplőit, a tanárokat és a diákokat. A változás szerinte kismértékben már áttörte a falat, ám ez még nem elegendő akkor sem, ha az eszközök adottak. Többen úgy vélekednek, hogy ha sok IKT-eszközzel rendelkezik az intézmény, akkor az oktatás hatékonysága is javul. Az előadásban központi szerepet kapott az IKT-eszközök funkciója a tanár-diák kommunikációban. Az iskolában az időhiány általános, és egy nap akár 150 diákkal is találkozhat a tanár, ez a nagy szám a kapcsolatokat is meghatározza, ám az IKT-eszközök mindezt oldani tudják, használatuk a tanulókkal történő kapcsolattartást, illetve a kapcsolat minőségét is javíthatja. Arra is felhívta az előadás a figyelmet, hogy a digitális eszközök akár akadályozhatják is a tanulást, és ezt az evolúció megszaladási jelenségével magyarázza: amikor egy tulajdonság annyira uralkodóvá válik, hogy akár az adott faj kihalását is okozhatja (például az ősszarvasok agancsa). Nagy jelentőségű az a kérdésfelvetés, hogy vannak-e ma nem digitális diákok, a konferencia résztvevői ismernek-e olyan tanulót, aki nem rendelkezik okostelefonnal vagy számítógéppel. A jelenlevők nagy százaléka tette fel a kezét.



1. ábra

Sallai Éva plenáris előadása

Forrás: <http://digitalispedagogus.hu/>

Ám nem csak a diákok digitális kompetenciájának a támogatása fontos. Rab Árpád előadásának központi gondolata az volt, hogy nem igaz, hogy a digitális bennszülöttek azonnal értik és tudják is használni a digitális kultúrát. Befogadóbb generáció, elfogadják, jónak tartják, de nem rendelkeznek a használathoz megfelelő alappal. Közben a digitális kultúra olyan nagy hatású változást generál, amely alapvetően meghatározza és megváltoztatja az oktatás helyzetét: az iskola unalmasnak és lassúnak tűnik. A mikroidő kihasználása és az azonnaliság igényének következtében a diákok nemhogy könyvek, de mondatok elolvasására is nehezen bírhatók rá. A digitális kultúra lehetővé teszi a gyors információszerzést: „mindent megtudhat, nem ciki butának lenni” – ez a tanulási motiváció, a kíváncsiság hiányát okozza. Rab Árpád szerint azt kell megtanítani a diákoknak, hogy miért kell tanulni: meg kell érteniük, hogy az információ önmagában nem elég, nem egyenlő a tudással.



2. ábra

Rab Árpád előadás közben

Forrás: <http://digitalispedagogus.hu/>

A motiválás problémája több előadásban is megjelent, a megoldások közel azonosak – valódi problémával kell a diákokat „megkínálni”, hogy a befektetett munkát hasznosnak láthassák. Várnagy Priscilla az üzleti szférából egy magyar vállalkozást mutatott be, a Be-novative-et, amely egy megvalósult példa arra, hogy a diákok valódi problémákra és kérdésekre keresnek válaszokat. A fiatal, nemzetközi sikerekkel rendelkező magyar vállalkozás több mint 15 nagyvállalat és a diákok között teremt kapcsolati lehetőséget, ahol a cégek kérdéseire az oktatás résztvevői adnak válaszokat.

A motivációra az iskolai szinten a digitális kultúrában nemcsak a diákoknak van szükségük, hanem a tanároknak is. Mi motiválhatja a tanárt? A legnagyobb motiváló erővel azok az előadások bírtak, amelyek látszólag az oktatáson kívül eső üzlet világának szemszögéből szólaltak meg. Farkas Róbert a Videotanár képviseletében többek között olyan kritikus dolgokról beszélt, mint az együttműködés, a kérdésfeltevés vagy a hibázás lehetősége. Míg az üzlet világában a hibázás a tanulás útja, a kérdéseket a dolgozók teszik fel, addig az iskolában a hibákért büntetés jár, a kérdések jelentős részét pedig a tanárok teszik fel. Az iskola világában problémákról, míg a cégekben megoldásokról beszélünk, amelyeket a csapat együttműködésben dolgoz ki. Halácsy Péter, a Prezi alapítója is többek között az oktatási rendszer fejlődését gátló tényezőkről beszélt: „Az oktatási rendszerrel egy baj van: hogy nem mi kezdtük el, 500 éves rendszert kalapálunk.” Farkas Róberthez hasonlóan ő is kiemelte a hibázás létjogosultságát és a csapatban történő dolgozás szükségességét az oktatásban. Azt hangsúlyozta, hogy a változás nem kívülről jövő, hanem elsősorban belső: „Mi lenne, ha használnánk az innovációt, és nem tanítanánk?”, „Mi van, ha mi vagyunk korlátai a változásnak?”. Az innovációhoz arra van szükség, hogy bízzunk önmagunkban, a munkánkban. Halácsy szerint a post-it-nél bonyolultabb technika nem szükséges ahhoz, hogy egy tanár innovációt hozzon létre. Farkas Róbert pedig kiemelte, hogy a digitális változásban a technológia eszköz és nem cél a pedagógus kezében.

A konferencia fontos eseménye volt a Digitális Pedagógus díj átadása és azt követően a nyertes gyakorlatok bemutatása. A hat díjazott bemutatójában az iskola- és a szemléletformáló gondolatok gyakorlati megvalósulását szemléltette. Közös a hat pedagógusban az, hogy képesek a digitális kultúrát eszközként kezelni az IKT-kompetencián túli magasabb tanulási célok eléréséért.

A díjazottak joggyakorlat-bemutatóit Benedekné Fekete Hajnalka Barangoló természet SNI-csoporttal című előadása nyitotta. Az előadó munkájából kiemelendő, hogy a diákok valódi feladatot kaptak, olyat, ami nemcsak saját maguk, hanem a közösség fejlődése szempontjából is eredményes. A projektet nem az iskola, hanem a település számára készítették, célja az élhető környezet fenntartása volt. A projekt során készült munkákat ezért nem egyszerűen az iskola honlapján mutatták be (bár ez a fajta megosztás is követendő mintául szolgál), hanem a település önkormányzatához is eljuttatták, hogy ezzel támogassák a helyi civil természetvédő szervezet kezdeményezését a helyi védelem elrendelésére. Fontos megemlíteni a használt oktatási teret, amelynél tágabb tér nem alkalmazható. A diákok valós környezetben, a növények természetes élőhelyén sajátították el a növényvizsgálat szabályait, miközben a feladat elvégzéséhez a digitális eszközök segítségével akár a világháló tere is megnyílik, az előkészületek, illetve a prezentáció kapcsán pedig a zárt iskolai tér is megjelenik. Ahogyan Benedekné Fekete Hajnalka az előadásban fogalmazott: „az iskola ott van, ahová megyünk”. A projekt másik nagy értéke az is, hogy személyre szabott tanulást tesz lehetővé, illetve célként tűzte ki a digitális eszközök használatának a megtanítását. A projektben közreműködő diákok értelmi fogyatékosok, ezért különösen fontos annak a felelőssége, hogy a digitális kultúrában történő tájékozódást elsajátítsák.

Csikó Szilvia programját az IPOO (Input, Process, Output, Organisation) tanulási modell alapján szervezte. Célja az volt, hogy olyan önálló tanulási módszerekkel szolgáljon, amelyeken keresztül kreatív, alkotó tanulás mehet végbe az információk gyűjtése és feldolgozása során. Az élményalapú, játékos, jó hangulatú órákon a diákok olyan készségeket és képességeket sajátíthattak el, amelyek az élethosszig tartó tanulást szolgálják. Ezek közül kiemelt volt a szövegértés és a szövegalkotás

fejlesztése. A projektben szerepet kap a gamifikáció, a tanárnő a feladatokat kerettörténetbe ágyazta, és a tanulók egy konkrét szituációban saját problémamegoldásukon és élményeiken keresztül jutnak tapasztalathoz. Érdeemes a sok kreatív feladatból egy-kettőt példaként megemlíteni: címer készítése a kedvenc irodalmi hős számára, plakáttervezés szófelhőkkel, internetrally, szerethető múzeum QR-kódokkal, kvízpróbák.

Dénesné Szak Andrea nyertes módszertani ötlete József Attila tanítása kapcsán született. A pedagógus célja az volt, hogy kimozdítsa a nyolcadikosokat a tanév végi motivátlanság állapotából, minél precízebb munkavégzésre ösztönözze őket, felelősségtudatukat és önfejlesztésüket erősítse. Célja elérésére a projektmódszer mellett szintén az élménypedagógia eszköztárát alkalmazta, valamint az értékeléshez a gamifikációt: a 6 tanórás projekt során pontszerzési lehetőséget biztosított a tanulóknak. A pontszerzés egyik színtere a tanórai tevékenység, amelyet a diákok csoportban végeztek, a másik az otthoni egyéni munka volt. Az elkészült munkákat a diákok folyamatosan küldhették tanáruknak, és a határidő előtt leadott munkán még lehetőségük volt csiszolni, ily módon egyszerre stresszmentesítette a diákokat, és fokozta felelősségtudatukat. A feladatok megoldásához eszközként laptopokat, mobilalkalmazásokat, interaktív táblát, drámapedagógiai elemeket és változatos munkaformákat használtak.

Filep Otília nyertes munkájában a kémia tantárgy tanulására motiválta a diákokat, amelyhez a GoLab önálló tanulásra kialakított felületet használta IKT-eszközök és kooperatív módszerek bevonásával. Előadásában részletesen bemutatta a GoLab portál természettudományos tárgyak tanításához nyújtotta lehetőségeit. Az online felületen online laboratóriumok és különböző alkalmazások állnak rendelkezésre, a diákok egyéni és csoportmunkában történő munkavégzését is lehetővé teszi, és akár otthonról is bejelentkezhetnek.

Az IKT-eszközök használata a tanulási és magatartásbeli problémák leküzdésében is nagy hatékonysággal bírhat a tanulás folyamatában. Ezt Nemes-Nagy Katalin Erika sikeres programja bizonyítja, aki a fémek tanítására tervezett projektet HÍD II/C programban tanuló diákok számára. A pedagógus beszámolt arról, hogy e tanulók esetén nem megfelelőek a hagyományos tanulási-tanítási módszerek, a digitális eszközök alkalmazásával viszont sikeresen bevonhatók a tanulási folyamatba. A projekt célja a diákok felzárkóztatása és osztályozóvizsgára való felkészítése volt. A tanulás-tanítás során az élménypedagógia, valamint a csapatmunka erősítése, a közösségformálás volt előtérben. A közösség teremtő ereje csökkenti a lemorzsolódást, a tanulók számára a jó közösség és a közös munka válik húzóerővé. Az élményt a közös munkán, a digitális eszközök és alkalmazások használatán túl közös szakmai kirándulás is erősítette. A pedagógus tervező munkája, lelkesedése és kitartása meghozta a gyümölcsöt: a diákok nagy százaléka sikeres vizsgát tett.

A díjazottak sorát Szárnyasné Tóth Teréz zárta a matematikatanításban alkalmazott módszertani ötletének bemutatásával. Az általa tervezett és véghez vitt izgalmas, mintaértékű projektből a célt és a megvalósulást emelem ki. Az előadó célja az volt, hogy megmutassa, milyen sok matematikai problémával találkozhatunk a hétköznapok során. Mindezt egy virtuális budapesti kirándulás formájában valósította meg, oly módon, hogy a tanulókkal Budapest egy-egy látványosságához terveztek matematikai feladatokat. A projekt további értéke, hogy interdiszciplináris feladatmegoldást igényel: a diákoknak a feladat elkészítéséhez földrajzi és történelmi ismeretek mozgósítására is szükségük volt. A honlap (1) bárki számára látogatható, az izgalmas feladatok megoldhatók, akár egy osztálykirándulás is színesíthető velük.



3. ábra

Megtelt az aula a délutáni szekció-előadásokon is

Forrás: <http://digitalispedagogus.hu/>

A konferencia párhuzamosan több szekcióban működött, de a résztvevők és az érdeklődők azokról az előadásokról is szerezhetnek információt, amelyeken nem vettek részt. Az előadások elérhetők a Redmentáról is, amely mintegy pedagógiai asszisztensként a feladatsorok elkészítésében és javításában nyújt lehetőséget a tanár számára (2). A konferencia előadásai nemcsak a tanárok számára kínálnak ötleteket, hanem a diákoknak is hasznos anyagokat mutatnak be: a Videotanár portálja az általános iskolások (3), a zanza.tv honlapja a középiskolások számára kínál tanulási lehetőséget videók és tesztkérdések segítségével (4). A Digitális Pedagógus díj jutalmazottjainak módszertani ötletei elérhetők a Tempus Közalapítvány számos további módszertani ötletét tartalmazó Tudástárában (5), míg a Digitális Pedagógus honlapon (6) megtekinthetjük a plenáris előadásokat és a prezentációk nagy részét.

Zárásként a konferencia előadásaiból okulva és az onnan merített erő, pozitív gondolatok és ötletek alapján a következő tanulságot lehet levonni: a diákok követik (és követelik) a változást, és ez az iskolában is sikerrel hasznosítható, ha képesek vagyunk lépést tartani, irányt mutatni és segítő kezet nyújtani.

Irodalom

- (1) <http://gauss.uw.hu/>
- (2) <https://redmenta.com>
- (3) <http://www.videotanar.hu/>
- (4) <http://zanza.tv/>
- (5) <http://tka.hu/tudastar>
- (6) <http://digitalispedagogus.hu/>

Kántorné Őszi, Hajnalka: Conference on Digital Innovation and Ideas

Az írás szerzőjéről

Kántorné Ószi Hajnalka
magyartanár
oszihajni[kukac]gmail.com