

A virtualitás helye az oktatásban – a 3D, mint oktatási eszköz

Kárpáti Anikó*



Ollé János (2012): *Virtuális Környezet, Virtuális Oktatás*. ELTE Eötvös Kiadó. Budapest.¹

Virtualitás és pedagógia. Két olyan fogalom, amelyek egy mondatban való használata az elmúlt évtizedek sajátos terméke. A számítógép megjelenése és elterjedése óta a technikai fejlődés töretlen lendülettel halad tovább, ma már a mindennapjaink szerves része, sőt, saját szakembereket felmutató terület. A digitalizálódó világban pedig a digitális kompetencia magától értetődő módon kezd alapvető elvárásává válni a munkaerőpiacon is (Szabóné, 2013). Ezekhez a változásokhoz az oktatásnak is alkalmazkodnia kell, ha olyan tanulókat akar képezni, akik helytállnak a munkaerőpiac elvárásaival szemben. Ehhez pedig az oktatásban is teret kell nyernie a virtualitásnak.

Ollé János *Virtuális környezet, virtuális oktatás* című könyve a virtualitás tanulási helyzetben való felhasználásáról szól. Egy azok közül

a kötetek közül, amelyek a technikai fejlődés nyújtotta lehetőségekben innovációt, kihívást, lehetőséget látnak. Számos szakirodalom született már a digitális bennszülöttek és digitális bevándorlók közötti különbségekről, az ebből fakadó oktatási problémákból, megoldási kísérletként megjelenő jógyakorlatokból, illetve a már élő szabályozások és támogatások (például, interaktív tábla) kihasználásának lehetőségeiről. Az e-learning elterjedésével maga az e-learning, mint eszköz is remek kísérleti alanyává vált a vállalkozó szellemű oktatási rendszereknek; a Harvard egyetem konferenciáján 2004-ben mutatták be empirikus kutatási eredményeiket az előadók az e-learning bevezetésével és felhasználási szokásaival kapcsolatban (Dutton, 2004). A szerző, Ollé János maga is többször publikált a témában, például a digitális állampolgársággal, vagy az oktatásinformatikai módszerekkel kapcsolatban.²

A kötet egyedisége és szokatlansága tehát leginkább sajátos témaválasztásában rejlik. Bár online környezetek felhasználásával kapcsolatban már bőven elérhető nemzetközi és hazai szakirodalom is, a virtuális, vagyis 3D-t használó környezetek tanulási, és nem játék célra történő felhasználása gyerekcipőben jár, mind itthon, mind külföldön. Ez részben természetesen annak is köszönhető, hogy maguk a 3D-s megjelenítésre alkalmas szoftverek is kiforratlannak tekintendők az oktatás történetében, egyelőre csak néhány, esettanulmány jelleggel elérhető tapasztalat van jelen ebben a témában. Ollé János könyve ezek egyike.

A könyv szerkezetét tekintve három nagy egységre osztható. Az első egység, *Virtuális környezet* címmel olyan szövegeket tartalmaz, amelyek magát a fogalmat hivatottak tisztázni, és kontextusba helyezni. Ezek alapján virtuális környezetnek, vagy virtuális világnak tekintendők azok a háromdimenziós terek, ahol a résztvevők

* ELTE PPK, neveléstudomány szak, felsőoktatás pedagógia szakirány, MA hallgató, e-mail cím: karpatti.gy.aniko@gmail.com

1. A kötet elérhető az eltereader.hu weboldalon: <http://www.eltereader.hu/kiadvanyok/virtualis-kornyezet-virtualis-oktatas/>

2. Ollé János és Zsolt Kristóf (2013): *Learning, teaching and developing in virtual education*. ELTE Eötvös Kiadó. Budapest. Ollé János, Papp-Danka Adrienn, Lévai Dóra, Tóth-Mózer Szilvia és Virányi Anita (2013): *Oktatásinformatikai módszerek*. ELTE Eötvös Kiadó. Budapest. Ollé János (2011): *A digitális állampolgárság értelmezése és fejlesztési lehetőségei*. Oktatás-Informatika 3–4 12.

térben és időben egyidejűleg vannak jelen, háromdimenziós formában, és ezt a teret saját nézőpontjukon keresztül ugyanolyannak látják (Ollé, 2012.). Online környezet alatt azokat a 2D-s, zárt rendszerben működő, több felhasználót egyszerre kezelni képes web2 alkalmazásokat tekinthetjük, amelyek lehetővé teszik ugyan a közös együttműködést, de nem szükséges használatukhoz az egyidejű jelenlét. Végül megjelenik az offline környezet fogalma is, amely alatt ebben a kontextusban a hagyományos, tantermi, személyes jelenléteket igénylő oktatási környezeteket érti a szerző. A fent említett fogalmakon keresztül látható, hogy a szerző igyekszik egy alaposan kidolgozott fogalmi rendszert lefektetni. Azonban, valószínűleg a téma újszerűségének és a relatíve kevés elérhető (magyar) szakirodalomnak köszönhetően ezekkel a fogalmakkal kapcsolatban még nem született olyan társadalmi konszenzus, ami biztosítaná, hogy mindenki ugyanazt értse pl. a VE, VLE mozaikszavak³ alatt.

A kötet második egysége, *Virtuális oktatás* címmel a VE környezetek oktatási felhasználhatóságával kapcsolatos lehetőségeket és problémákat boncolgatja, azon belül is a Second Life nevű virtuális környezet felhasználhatóságát. A könyvben leírt kísérlet vezetője maga a szerző, résztvevői az ELTE hallgatói voltak. A fejezet olyan problémákat vet fel, mint – a teljesség igénye nélkül felsorolva – a távoktatásban való felhasználhatóság, az avatáron keresztüli kommunikálás előnyei és hátrányai, virtuális környezetben tartott órák pedagógiai alapvetései, a gazdaságos erőforrás-felhasználás kérdései, illetve technikai nehézségek. Külön előnye a kísérletnek, hogy a szokatlan eszköz ellenére kipróbál különböző didaktikai és óraszervezési formákat, így az előadás mellett a tréninget, illetve figyelembe vesz az elemzés során kognitív, érzelmi, és társas tényezőket is. Ezen kívül megjelenik az integrált tér, ahol a virtuális és valós teret a tanóra folyamán együtt használják.

A könyv harmadik és egyben utolsó egysége a virtuális oktatási környezetek fejlesztéséről és kutatásáról szól. A szerző egy összefoglaló kitekintést ad néhány oldalban a gyakorlati felhasználás lehetőségeiről és nehézségeiről. Ezen kívül rövid jóslásba bocsátkozik azzal kapcsolatban, várhatóan milyen területei és csomópontjai lesznek a közeljövőben a témával kapcsolatos kutatásoknak.

A könyv által felvetett problémák, az avatárhasználattal kapcsolatos kérdések csupán nagyon szűk réteget érintenek jelenleg az oktatás világában. Jelentőségük nem is mérhető össze egyetlen más témával sem, hiszen magának a virtuális környezetnek az ilyen típusú vizsgálata rendkívül innovatív, szokatlan kísérlet. Tény az is, hogy amennyire átfogó és rendszerező a szerző szemlélete a könyv első felében, annyira specifikussá válik a Second Life felhasználásával kapcsolatos szövegrészek során. Azonban ebben az esetben a kevesebb több, hiszen ennek az egy eszköznek a nagyon konkrét bemutatásával az olvasó kezébe egy jól körülhatárolt, és alaposan ismerttetett eszköz kerül. Hasonló irodalom a hazai szakmai életben egyelőre csak elvétve található.

A könyv stílusát tekintve – bár a szerkezete jól strukturált és módszeresen felosztott – inkább elbeszélő, kevésbé tartja magát a fejezetcímekben megadott témához, helyenként el is rugaszkodik attól. Ez sokkal olvasmányosabbá teszi a kötetet, viszont megnehezíti az utólagos keresést.

Érdeemes szót ejteni a gazdag képi reprezentációról, amelyek minden nagyobb csomópontban szemléltetik az aktuális elemeket – így pl. az avatárok megjelenését, a Second Life alakítható tereit, vagy a kísérletben végzett csoportmunkát. Könyv formátumon kívül a kötet online könyv formájában is elérhető, melynek előnye, hogy lehetőségessé válik a kulcsszavas keresés, ami részben kiküszöböli a keresési nehézségeket.

A könyv második fejezete nyelvezetét tekintve olvasmányosabb, a szöveg számtalan kutatási naplóbejegyzést, idézetet tartalmaz, ám ezek egyértelműen pozitívan hatnak, gördülékenyebbé teszik az olvasást. Ahogyan arra már korábban utalás történt, a könyv a disszertáció újraértelmezéseként született meg, ebben az értelemben az önkritikát nem mellőző (auto)reflexivitás két szinten is jelen van, egyfelől a disszertáció eredeti szövegré-

3. Általánosan elfogadott mozaikszó: VE – Virtual Environment; VLE – Virtual Learning Environment (Ollé, 2012).

szeiben, másfelől annak újraolvasztában. A szerző nem rejti véka alá értékválasztásait, tudatosan vállalja a szubjektivitás megjelenő elemeit. A kutatásnak otthont adó intézmény bemutatását követően először saját, majd a fiatalok, az osztály történetét írja meg, próbálja elhelyezni az iskolai szövegek (például diskurzusok, gesztusok, vizuális megnyilvánulások), a terek (termek, folyósók stb.), az időbeli folyamatok (interakciók, rítusok stb.) lokális és globális hálójában. A szerző az idő előrehaladtával tudatosan vállalt új pozícióban találja magát, egyfelől önmagát helyezi a diák szerepébe, másfelől az osztály, és bizonyos esetekben a tanárok is ugyanezt teszik vele. Így egy állandóan változó *liminális szubjektum* alakját tudta felvenni, amely egyesíti magában a diák, a felnőtt és a pedagógus lét álarcait. A kutatásában azonban megjelenik az esetlegesség momentuma is. Erre példa az osztályfőnök kezdeményezésére megvalósuló kérdőíves adatfelvétel, vagy a menet közben született blog ötlete, ami aztán nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a fiatalokat ezen a csatornán nem igazán sikerült bevonni a kutatásba. Önmaga pozicionálása után, a diákok helyét keresi az iskolai térben, de ehelyett az iskolai „bevésetést” éri tetten a diákokban. Bevésetésről beszél, mert ebben az esetben felülről irányított folyamatról van szó, amelynek során a tanár a fiatal identitását, személyiségét, más szóval „maszkját” próbálja alakítani, ami ebben a formában sikertelenségre van ítéltetve. Ebben a folyamatban a tanár és diák egyaránt egy „performanszt” ad elő. A pedagógus egy kontrolláló, tipikusnak mondható maszkot vesz fel, míg a tanuló az alkalmazkodás, eljátszás, vagy passzív, túlélés szerepét tanulja meg, ám, ha a szükség úgy kívánja, megtalálja a kikapukat. Alternatívaként a szerző a szubkulturális pedagógia módszerét ajánlja, amely teret enged a fiatalok aktivitásának, a kreativitásnak, kérdésfelvetésnek egyaránt. A kultúrák közötti dialógus itt valóban megvalósul, és ennek eredményeképpen együttesen felépített tudás/identitás születhet.

Összefoglalva elmondható, hogy a könyv olyan témát dolgoz fel, amely egy napjainkban érezhetően „digitalizálódó” társadalom oktatásban megjelenő elvárásaira lehet válasz. A szerző saját bevallása szerint a könyv célja az is, hogy a virtualitással kapcsolatos misztikus gondolatokat és előítéleteket eloszlassa – rávilágítva a virtualitás hétköznapi jelenlétére pl. a könyvolvasás, vagy a fantáziánk belső reprezentációi során. Ez a törekvés kiemelkedő jelentőségű a pedagógusok esetében, akiknél a „generációs” különbségek áthidalásának páratlan eszköze a virtuális terek felé való nyitás. Noha a könyv végi absztrakt úgy fogalmaz, hogy a 3D környezetek oktatási felhasználása ma már nem a jövő lehetősége, hanem a hétköznapi gyakorlat, ezzel a közoktatás jelenleg kevésbé tud azonosulni. A felsőoktatás egyetemi jellegéből adódóan több példát tud felmutatni a 3D környezetek kísérleti felhasználásában, azonban a bevált gyakorlat továbbra is az online rendszerek használata.

A Second Life virtuális környezete kreatívan formálható, remekül használható szimulációkra, modellezésekre. Ennek az eszköznek a hatékony használatához fel kell térképeznünk az erősségeit, lehetőségeit, és korlátait is. A könyv ehhez nélkülözhetetlen segédeszköz. Ajánlott olvasmány minden olyan pedagógusnak, oktatónak és érdeklődőnek, akik vállalják a virtuális környezetek mélyebb megismerésével járó energiaráfordítást, és a kísérletezéshez tartozó – helyenként rögzös – utat. Kötelező olvasmány azok számára, akik a jövőben a hatékonyabb oktatás irányába szeretnének elmozdulni, és ehhez a virtuális térben is hajlandóak bővíteni az eszköztárukat.

Szakirodalom

Dutton, W. H., Cheong, P. H. and Park, N. (2004): The Social Shaping of Virtual Learning Environment: The Case of a University-Wide Course Management System. *Electronic Journal of E-Learning*. 2. 1. 69–80.

Szabóné dr. Berki Éva (2013): *Munkaerőpiac és felsőoktatás*. Typotex Kiadó. Budapest. URL: http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0023_Munkaero/data/section-0021.html Utolsó letöltés: 2014. 12. 13.