

Digitális lelkek, avagy hogyan fejlesszük a Z és Alfa generációt?

IKT kompetenciafejlesztés a középiskolában és a tanárképzésben

Nagy László, Szegedi Tömörkény István Gimnázium, Művészeti Szakgimnázium és Technikum;
Szegedi Tudományegyetem, Vizuális és Irodalomelméleti Tanszék

Absztrakt

Olyan világban élünk, melynek mindennapjait átítatják a technikai vívmányok nyújtotta újabbnál újabb lehetőségek. A korábbi időkhöz képest soha nem látott gyorsasággal tudunk kommunikálni egymással, eltűntek a földrajzi korlátok, azonnali információszerezési és átadási eszközök állnak rendelkezésünkre. A zsebünkben hordhatjuk az emberiség kommunikációs találmányait összegző okostelefonokat, kezünkben tartjuk az asztali számítógépeket kenterbe verő táblagépeket. A beépített műholdvevő, a nyomkövetési lehetőség, az ujjlenyomat olvasó, az írsz szkener, az érintésérzékenység, a sok megapixel fényképezőgép, az ultragyors internet

elérhetőség, a közösségi kommunikációs csatornák, a mesterséges intelligencia, a virtuális játékok és az évről évre történő innovációk jellemzik korunk IKT eszközeit. Új évezred, új kihívásokkal.

A technika fejlődésének árnyoldalai is vannak. Elszegényedő interperszonális kapcsolatok születnek, a nyelvi kiüresedés jelei mutatkoznak meg, a virtuális valóság csapdájába esnek a fiatalok, függőségek jönnek létre. Az Y és a Z generáció, azaz a digitális nemzedék első hulláma, és az internet világába beleszületettek számára teljesen hétköznapi valóság a digitális forradalom, azonban a korábbi generációk gyakran kihívásokkal és nehézségekkel találkoznak korunk technika

világában. A fiatalabbak számára oly természetesnek tűnő eszközök használata, az éteri dimenzió ismerete az idősebbek számára sokszor feladja a leckét.

A pedagógia területét vizsgálva megállapítható, hogy több generációt átívelő korosztály találkozik egymással az oktatás során. Mára kikerülhetlenné vált az új oktatási eszközök alkalmazása, illetve az azok használatához szükséges technikai tudás elsajátítása. A legtöbb oktatási intézményben elektronikus naplót alkalmaznak a korábbi nyomtatott változat helyett, megjelentek az írásvetítőt és diavetítőt felváltó projektorok, a hagyományos táblák helyébe interaktív eszközök léptek. Olyan vívmányok ezek, melyek megkönnyítik az oktatás kommunikációs gyorsaságát, színesítik a tananyagot, fenntartják a technikai újdonságokhoz hozzászokott diákok érdeklődését.

Digitális lelkek, generációs különbségek az oktatásban

Marc Prensky az ezredfordulót követő oktatásában két féle digitális személyt különböztetett meg. 2001-ben írt cikkében (Prensky, 2001) bevezeti a digitális bennszülött és a digitális bevándorló fogalmát. Felhívja a figyelmet arra, hogy a tanároknak és az oktatásnak kell igazodnia a megváltozott tanulói elvárásokhoz. Az újfajta megközelítést, a jövő oktatási tartalmát példákön keresztül mutatja be. Prensky szerint a digitális bennszülöttek az információ gyors befogadásához szoktak hozzá, jók a párhuzamos



1. kép: Az EFOP-3.2.6-16-2016-00001 pályázat borítója.

feladatvégzésben és ügyesebben dolgoznak csoportban. A grafikus megoldásokat előnyben részesítik, és vágnak az azonnali jutalmazásra. A komoly munkánál többre értékelik a játékos feladatokat. Ezzel szemben a digitális bevándorlók nehezen kapcsolódnak be a technológiai kultúrába, a tanulás náluk a környezethez való alkalmazkodásról szól.

Az angol NIACE (Nemzeti Élethosszig Tartó Tanulás Intézete) 2014-ben megtartott konferenciáján a digitális univerzumban való tájékozódásról és tanulásról, illetve annak előkészítéséről vitatkoztak a kutatók. A vitán részt vett Josie Fraser IKT kutató is, aki a digitális bennszülött kifejezés használata ellen érvelt. A kutatók 2006 óta vitatják, hogy létezik-e tiszta határvonal a generációk között. Fraser szerint a bevándorló és bennszülött ellentét sikeressége a popularitásában áll, hiszen két jól alkalmazható metaforáról van szó. Nem egyszerűen generációk közti a szakadék, mert a fiatalok között változó az eszközök és a kapcsolatok hozzáférhetőségének mértéke és ebben a gazdasági helyzet is szerepet játszik. A fiatal generáció egy részének még mindig nincs lehetősége élni a technológiai újításokkal (Fraser, 2014).

Egy pályázat kibontakoztatása

A 2018/2019-es tanévben a szakmai fejlődésem és az ismereteim bővítése érdekében a Színház- és Filmművészeti Egyetem EFOP-3.2.6-16-2016-00001 pályázatában vettem részt. Az egyetem képviselete keresett fel azzal a kérdéssel, hogy becsatlakoznék-e az öt magyarországi egyetem (Magyar Képzőművészeti egyetem, Zeneakadémia, Színház- és Filmművészeti Egyetem, Magyar Táncművészeti Egyetem, Moholy-Nagy Művészeti Egyetem) együttműködésével zajló Európai Unió projektbe. Mivel olyan szakterületeket tanítok, amelyeknek ismereteit folyamatosan aktualizálni szükséges, fontosnak tartottam az ilyen irányú tudásfejlesztést. A projekt

a mozgóképkultúra és médiaismeret tantárgy oktatásához kínált egy olyan programot, amely a nemzeti alaptantervvel és a kerettantervekkel összhangban számos közoktatási, fejlesztési és tehetség gondozási feladatokat valósít meg, célja a fiatal generáció digitális kompetenciájának fejlesztése. A lebonyolítási folyamat során szerzett új ismereteket és a jó gyakorlatokat adaptáltam, folyamatosan beszámoltam az előmenetelünkről, versenyt szerveztem diákjaimnak, megtanítottam a filmkészítési és a vágási alapokat, megismerttettem őket egy mobilalkalmazás vágóprogrammal, illetve a tapasztalataimat továbbadtam kollégáimnak is.

Részt vettem az egyetemi továbbképzéseken és óraadói pozíciót töltöttem be. Az egyetem által felkínált módszertani lehetőségek közül minden fejlesztésből beemeltem a tematikus terveimbe. Már 2019 nyarán előzetesen átdolgoztam a tanmeneteimet (I. félév médiaismereti kérdéskörök, II. félév a mozgóképnyelv alapjai). Leginkább a „Filmzene módszertana” és a „Pedagógiai problémák feldolgozása filmes eszközökkel”

témakör beépítésére helyeztem a hangsúlyt, de a vágás fogalmának megismerttetését és a gyakorlati lehetőségek prezentálását is figyelembe vettem a 9., 11. és a 12. évfolyamon.

Az SZFE érzékenyítő foglalkozásainak hatására „Digitális lelkek” címmel készítettem egy útmutatót a Z és Alfa generációt érintő internetes veszélyekről, megoldandó pedagógiai problémákról és azok orvoslási lehetőségeiről. Ezzel a projekttel csatlakoztunk az országos Digitális témahét programhoz is, mind a 28 osztályfőnökünk levetítette az általam összeállított tartalmakat az osztályfőnöki órákon. A témakör a fiatalokat veszélyeztető cyber bullying, a sexting, a személyes adatok védelme, a szerzői jog, a függőség és a second life szindróma kérdéskörét járja körül. A Ben-x (egy számítógépes játékoktól függő autista fiú története) című film, a Truman Show című alkotás (mesterségesen felépített világban megfigyelt, szabadságát elvesztett főhős) és az Igazi Mao (magyar készítésű alldokumentumfilm, mely a média manipulatív erejét vizsgálja) című film került eddig feldolgozásra.

DIGITÁLIS LELKEK HOGYAN ÉPÍTSÜK A Z ÉS ALFA GENERÁCIÓT?



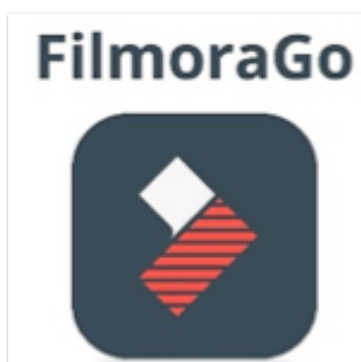
Készítette: Nagy László
Szegedi Tömörkény István Gimnázium

2. kép: Az elkészített prezentáció címlapja a fiatalokat veszélyeztető digitális hatásokkal kapcsolatban

Szegeden a 2017/2018-as tanévben indult útjára „Nem középiskolás fokon” címmel egy olyan hiánypótló konferencia, amely helyi szinten kommunikációt teremt a vizuális művészeteket tanító kollégák számára. Pedagógusként célom az, hogy új ötleteket, tapasztalatokat adhassak át kollégáimnak. Ehhez nagy segítséget nyújtanak a rendezvény színes programjai és



3. kép: A játékos kvízhez használt számozott labda.



4. kép: A mobil applikációs vágó program.



5. kép: A tanítványok által készített logó.

előadásai. Az eddigiekben meghívott előadóként „Digitalizált generáció: IKT technikák a művészetoktatásban” (2018), illetve „Digitális lelkek: avagy hogyan neveljük a Z és az Alfa generációt” (2019) címmel módszertani segédletet, a tanító-nevelő munkám tapasztalatait, eredményeit és a jól bevált gyakorlataimat bemutathattam a megjelent vendégeknek. Az elkészített prezentációimat a munkaközösségem tagjaival és az egyetemi hallgatóimmal is megosztottam.

Módszertani megújulás

Egy PPT diasorban, csoportjaimmal „A kiemelés eszközei a mozgóképen” című bemutató anyagban rendszereztem a médiaszövegek megjelenési formáit, illetve a filmnyelvi kiemelési eszközök típusait. A médiaszövegek rendszerezése (közszolgálatosság, kereskedelmiség, nyomtatott és elektronikus, digitális és virtuális termékek, szerzői és tömegfilm). A diasorokhoz kapcsolódóan több gyakorlati feladatot is kiadtam (képsorozat, illetve vágóképek és jelenetek készítése). Tanóráimhoz kapcsolódóan játékos kvízt dolgoztam ki, több oldalon keresztül csoportosított feladatokat állítottam össze, melyek a médiaismereti fogalmakra, illetve a vágás, a filmhang és a filmkészítés jellemzőire kérdeznék rá. Beszereztem egy olyan labdát, amelyen 1-10-ig

számok, illetve matematikai jelek szerepelnek, ez szolgált az órai játékok alapjául. A labdát elkapó játékos hüvelykujja mutatta a kérdéskört, melyre válaszolnia kellett a diáknak. A tanítványaimnak megtanítottam a FilmoraGo videó-vágó applikációt.

Contest tartalom készítésének folyamata

Az EFOP-pályázat egyik alapkoncepciója az, hogy az okostelefonok elterjedésével a mozgókép készítés a mindennapjaink részévé vált. Mivel az ingyenes képszerkesztő applikációkkal megszűnt a filmkészítés költséges technikai igénye, a filmkészítés lehetővé vált minden olyan közösségben, ahol egy okostelefon és internet hozzáférés elérhető.

„Cultura Epulsa” (mivel a legtöbb diákom humán tagozatos, így a latin eredetű „Kultúrán Kívüli” kifejezést választottuk) címmel indítottunk egy Contest/tehetségkutató projektet. A program ezen irányvonala nagy léptékű, hiszen egy világszerte ismert, országokat megmozgató televíziós formátumot vezettünk be általa intézményi keretek közé. A feladat minden diák számára könnyen elvégezhető volt, hiszen a legminimálisabb technikai háttérrel is létrehozhatók a versenyművek. Először vágóképekkel gyakorlatoztunk, majd



6. kép: Az egyik csapat plakátja.

néhány másodperces beállításokkal kísérleteztünk. A tanév második feléve folyamatosan készültek el a pályamunkák. Az elkészült alkotásokat díjaztuk, végül oklevéllel és ajándéktárgyakkal jutalmaztuk a legjobbakat. 2019 nyarán egy várpalotai média-tábor keretében is bemutattam a fenti témaköröket az ott részt vevő diákoknak, tanáriknak, illetve a gyakorlatban is eljátszottam az új ismereteket.

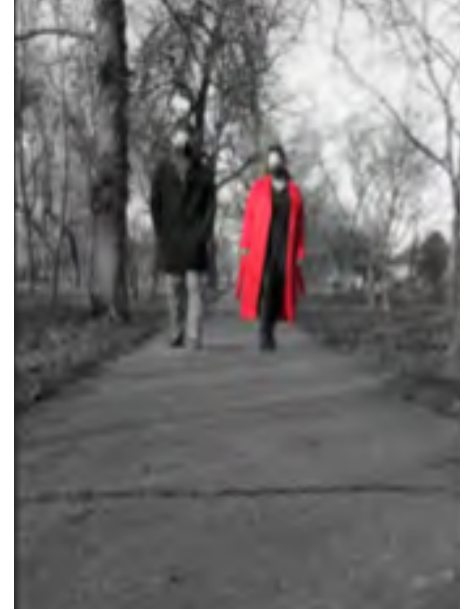
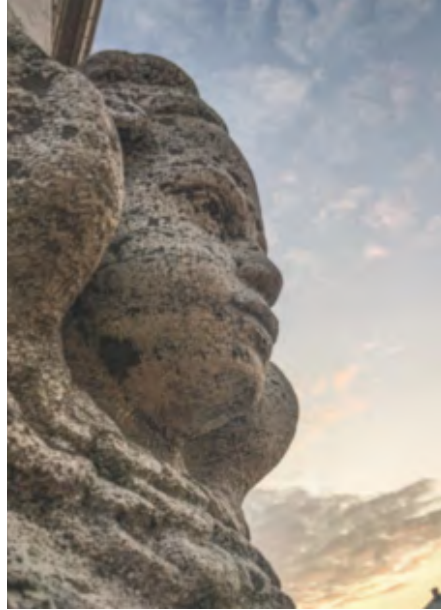
Csoportjaimmal minden tanítási év végén egy fejlődési irányt szoktam kijelölni azzal kapcsolatban, amit a jövőben el szeretnék érni. 2020-ban a Színház- és Filmművészeti Egyetem pályázati eredményei visszajelzést adtak a számunkra szakmai fejlődésünkről. Konstatáltuk, hogy rendkívül fontos a felnövekvő generáció képírási és képértelmezési szokásainak fejlesztése, alakítása.

Hivatkozások

Prensky, M. (2001) *Digitális bennszülöttek, digitális bevándorlók*. http://goliat.eik.bme.hu/~emese/gtkmo/didaktika/digital_kids.pdf

Prensky, M. (2001), „Digital Natives, Digital Immigrants Part 1”. *On the Horizon* 9(5), pp. 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.

Fraser, J. (2014, november 17.) *The digital native question*. <http://www.josiefraser.com/2014/11/digital-native/>



7. kép: Diákok pályamunkái.



8. kép: Az egyik elkészült pályafilm részlete.