

RESOURCE POOL GYAKORLATI ÖTLETTÁR

az Európai szakmai és módszertani keret melléklete a tanárok kollaboratív tanulásának támogatására (EFFeCT)

Az alábbi gyakorlatok kifejtése tanároknak, facilitátoroknak, oktatási szakembereknek kíván támogatást nyújtani a kollaboratív tanulás gyakorlatban történő alkalmazásához. Az itt bemutatott gyakorlatok mindegyikét egy pilot program keretében teszteltük. A pilot program a kollaboratív tanulási célt digitális pedagógiai módszerekkel és az IKT eszközök kreatív felhasználása mellett kívánta elérni.

1. A gyakorlat neve

Mi lenne, ha...? – Kollektív tudásépítő szerepjáték

2. A gyakorlat leírása

A kártyajáték során a résztvevők minimum 4, maximum 6 fős csoportokat alkotnak, és a kérdéskártyák segítségével különböző (egyelőre hipotetikus, esetenként talán futurisztikus) helyzetekben találják magukat, amikor is többféle szerepből kell megszólalniuk, minél sokrétűbb elemzését megalkotva a felmerült kérdésekre. A kiosztott szerepkártyákat a résztvevők nem mutatják meg egymásnak, a szerepeket egyszerűen felveszik, attól függetlenül, hogy mit gondolnak az adott kérdésről. A beszélgetés során elhangzó érveket, ellenérveket, figyelembe veendő szempontokat és feltételeket a résztvevők kollaboratív jegyzetelésre alkalmas felhőszolgáltatás segítségével, egymással megosztva és a többi részvevő és a tréner számára is hozzáférhető módon feljegyzik. Ügyelnek rá, hogy a jegyzetek könnyen áttekinthetőek legyenek. Kidolgoznak egy olyan választ a kérdésre, amely magában foglalja az összes szereplő szempontjait, mégis koherens és mindenki számára elfogadható.

A gyakorlat reflexióval zárul. A gyakorlat végén a reflexiókártyák közül mindenki húz legalább egyet, és kifejti válaszát a többieknek. A reflexióra való fokozottabb igény esetén minden kártyán szereplő mondat befejezését is lehet kérni a résztvevőktől. A gyakorlatra való reflexió gyorsabb, ám feltehetően kevesebb résztvevőt aktivizáló módja, hogy a tréner vezeti a reflexiót frontálisan, és néhány csoporttagtól várja csak el egy-egy mondat befejezését.

3. A gyakorlat célja(i)

A kártyajáték célja, hogy elősegítse és ösztönözze a kollektív tudásépítés során nélkülözhetetlen párbeszédet, felszínre hozza az ütköző nézőpontokat és érdekkülönbségeket, valamint egy szimulált és védett helyzetben segítsen a résztvevőknek közös, mindenki által képviselhető megoldást kitalálni.

4. A gyakorlat célcsoportja

Pedagógusok, alsós tanítók, vagy felsős általános iskolai és középiskolai tanárok, fejlesztő pedagógusok, könyvtáros tanárok, pedagógiai asszisztensek

5. A gyakorlat időtartama

55 perc

6. A gyakorlatba bevonható résztvevők száma

Maximum 35-40 fő. A gyakorlat során alkalmazni kívánt szerepek számától függően 4-6 fős csoportok kialakítására van lehetőség. A gyakorlat a csoportok kisebb csoportokra való osztásának köszönhetően nagyobb csoportban is végezhető. Ekkor figyelembe veendő, hogy a tréner/facilitátor által vezetett frontális, közös megbeszélés hosszabbra nyúlhat, sok szempont ismétlődhet és több csoport válaszai feszülhetnek egymásnak, így több időt kell esetlegesen szánni ezek feloldására.

7. A gyakorlattal elérni kívánt tanulási cél megfogalmazása

A gyakorlat célja a résztvevők perspektívájának szélesítése, a „lehetséges” határainak kiterjesztése, a problémákkal, akadályokkal való szembesülés és a megoldások aktív keresése. Cél, hogy a résztvevőkben tudatosuljon, hogy bármilyen szükséges eszköz megszerezhető, bármilyen akadály leküzdhető, bármilyen szokás megváltoztatható, bármilyen akadály elhárítható az együttműködés révén. Ezek mind fontos alapelvek az innovációt folytató intézmények szempontjából.

8. A gyakorlat során alkalmazott módszertan(ok) és munkaformák

Csoportmunka, szerepjáték, vita. A csoportmunka biztosítja, hogy nagyobb létszámú tantestületben, csoportban is minél többen aktívan bevonódjanak a közös munkába a kiscsoportokban. A szerepjáték felszabadító hatású, hiszen nem a saját véleményt kell képviselni, hanem egy kapott szerep szempontjait kell érvényesíteni. Ezzel sokszínűbbé válik a beszélgetés, és nehezebben polarizálódnak a vélemények. Egy produktív vita fényt deríthet tévhitekre, ráirányíthatja a figyelmet a potenciális nehézségekre, de akár el is oszthat kétségeket, és feszít ő kérdésekre adhat válaszokat.

9. A kollaboratív tanulást támogató módszertani elemek leírása

A gyakorlat során a résztvevők különféle szerepekbe helyezkedve válnak kreatív gondolkodókká, hogy túllépjenek a bevett oktatási gyakorlatokon, különböző nézőpontok alapján megvizsgálják az innovatív pedagógia és technológia aktuális kérdésköreit. A gyakorlat sajátossága, hogy a

résztevők egy része nem a saját nézőpontjait, hanem szerepének megfelelő elképzeléseit fogja hangoztatni. A többieknek is támogatniuk kell abban, hogy szerepében maradjon. A csoportmunka a kulcsa a gondolkodás komplexitásának. A résztvevők személyes élményt szereznek arról, hogy milyen módon reagálnak szerepükre és érveikre más nézőpontot képviselő személyek, így a szervezetben felkészültebben nézhetnek szembe az innováció során fellépő személyi kihívásokkal is.

10. A gyakorlat végrehajtásához szükséges digitális eszközök

Kollaboratív jegyzetelésre alkalmas felhőszolgáltatás, pl. Google Drive-on létrehozott, link birtokában bárki (legalábbis a gyakorlat ideje alatt) számára szerkeszthető dokumentum. A résztvevők e-mail címeinek ismeretében a tréner, facilitátorok előkészíthetik a csoportbeosztás alapján a megosztási jogosultságokat.

11. A gyakorlat végrehajtásához szükséges digitális pedagógiai módszerek

Kollaboratív jegyzetelés: A résztvevőkben tudatosítani kell, hogy közösen dolgoznak egy dokumentumban, így fontos, hogy tiszteljék a másik munkáját, beszéljék meg előre azt, hogy milyen módon szervezik a dokumentum tartalmát, ki mit jegyzetel, kerüljék el azt, hogy szándékosan vagy akár véletlenül töröljék csoporttársuk munkáját. A szükséges változtatásokat beszéljék meg, egyeztessék egymás között. Erre a személyes jelenlét azonnali lehetőséget kínál, de más esetben, amikor a résztvevők aszinkrón módon dolgoznak, akár megjegyzések, hozzászólások formájában is folytathatnak megbeszélést a dokumentum szerkesztéséről. Lényeges, hogy ne csak egyszerűen módosítsák a jegyzet tartalmát, előzetes egyeztetés vagy a többiek megkérdezése nélkül. Mindenki lehetőleg egyformán vegye ki a részét a munkából, ne várja meg, amíg majd a többiek elkészítik a feladatot. A kollaboratív jegyzetelés lehetővé teszi, hogy a szokásos egy „íródeák” helyett a csoport minden tagja hozzáférjen a tartalomhoz, és ellenőrizhesse a születő produktumot, kiegészíthesse, javíthassa a kérdéses részeket. Ennek csak a rendelkezésre álló IKT eszközök száma szabhat határt, de a gyakorlat jól működik akkor is, ha párosával egy-egy gépen követik a résztvevők a jegyzeteket. A csoportmunka résztvevőiben tudatosítani kell, hogy a verziókövetés, a módosítási előzmények megtekinthetősége átláthatóvá teszi a folyamatot, és jól követhető, hogy a csoport tagjainak mennyi és milyen hozzájárulása volt a kész produktumhoz.

12. A gyakorlat ellátásához szükséges eszközök, anyagok, vizuális segédanyagok, elérhetőségek

A gyakorlat során nyomtatott kártyák (3*6) segítik elő a szerepek kiosztását, az egymás után felmerülő kérdések bevezetését, végül pedig a reflexiót.

13. A gyakorlat ellátásához szükséges egyéb erőforrás igény (tréner, facilitátor stb.)

A tréner, facilitátor szerepe óriási abban, hogy milyen instrukciókkal látják el a résztvevőket.

A gyakorlat megvalósítása során fontos az oldott légkör kialakítása, ezért ezt a gyakorlatot egy-egy képzési alkalom/nap alkalmával érdemes időben hátrébb sorolni, előkészíteni. A szerepjáték egy kevésbé használt módszer a közoktatásban, így a tanárok számára ennek megítélése is hatással lehet a gyakorlat sikerére. Alapvetően nem kell a gyakorlatba beavatkozni, de a gyakorlat végzése közben fontos monitorozni, melyik csoport hogyan dolgozik, tapasztalható-e elakadás, ellenállás valamely csoporttag részéről, figyelni, hogy ez a többi résztvevőre milyen hatással van, hogyan reagálnak rá, és segítséget kell nyújtani, ahol szükséges.

14. A gyakorlat megvalósításának értékelése (a Módszertani Keret szempontjai alapján: *Morális cél, Közös cél iránti elköteleződés, tanárok szakmai bevonódása, jól strukturált, mégis rugalmas fejlesztési folyamat, folyamatos, kétoldalú visszajelzés, Értékelési kritériumok azonosítása*)

Fontos megbeszélni azt is, hogy a felsorolt kérdések, kérdéskörök milyen mértékben vannak jelen az intézményük életében. Van-e ezek között olyan irány, közös cél, ami iránt el tudnának köteleződni, amelynél az intézményi innováció folyamatába aktívan bekapcsolódnának. A gyakorlat során a résztvevők betekintést nyerhetnek az egy-egy tantestületen belüli, innovációkkal kapcsolatos attitűdökről és mintát alkothatnak a különböző, de egymást gyarapító nézőpontok hatékony összehangolásáról. A gyakorlat segít kilépni a zárt gondolkodási struktúrákból, és rugalmasabbá tenni a fejlesztési folyamatokról való gondolkodást.

15. A gyakorlat továbbfejlesztési és adaptálási lehetőségei, lehetséges változatai

A gyakorlatban használt kérdéskártyák száma tetszőlegesen bővíthető az adott csoport számára fontos kérdésekkel. Több kérdés esetén húzás útján is fel lehet dolgozni a kérdéseket, nem az összeset, hanem meghatározott számút. Ez esetben a megbeszélésnél változatosabbak lesznek a kérdéskörök, amelyekről szó lesz. Ha nem a véletlenre bízunk a kérdéskártyák kiválasztását, hanem a résztvevőkre bízunk csoportonként, akkor beszédes lehet, hogy melyeket választják, ezekhez indoklást kérhetünk. A plusz kérdések begyűjtését a gyakorlatot megelőzően is érdemes lehet összegyűjteni, egy másik gyakorlat, pl. trendelemzés eredményei alapján.

A közös megbeszélés folyamán kérdéskörönként az érvrendszereket, a pro és kontra elhangzottakat a Tricider alkalmazásban is lehet rögzíteni, majd az egész csoporttal szavaztatni arról, hogy mely érveket/ellenérveket érzik erőseknek.

16. Illusztráció a tesztelt feladatokról (kép, video, link, stb.)

17. Mellékletek felsorolása (a mellékleteket csatolni is szükséges)

Kérdéskártyák
Szerepkártyák
Reflexiókártyák

MELLÉKLETEK

<p>Mi lenne, ha a kritikus információfogyasztás fontosabb lenne, mint maga a tárgyi tudás?</p> 	<p>Mi lenne, ha nem a tudásátadás lenne a tanár fő kötelessége?</p> 	<p>Mi lenne, ha minden diákok által létrehozott produktum elérhető lenne az interneten?</p> 
<p>Mi lenne, ha a diákok maguk választhatnák meg, hogy mit tanuljanak, hogyan tanuljanak, és hogyan értékeljék őket?</p> 	<p>Mi lenne, ha csak virtuális iskolák lennének?</p> 	<p>Mi lenne, ha a tanulás olyan lenne, mint egy játék, amely során a diákok pontokat gyűjthetnének és szinteket léphetnének?</p> 

Mi lenne, ha az osztályok
nem életkor, hanem
képességek alapján
szerveződnének?



Mi lenne, ha többé nem
tantárgyak szerint, hanem
projektekben tanítanának a
tanárok?



A vizsgálódó











A pozitív gondolkodású



A negatív gondolkodású



Az elutasító	A lelkes	Az alkalmazó
		

<p>A szerepjáték során megértettem, hogy...</p> 	<p>A szerepjáték során figyeltem fel arra, hogy...</p> 	<p>Nehézséget okozott számomra, hogy...</p> 
<p>Megkönnyítette a munkát az, hogy...</p> 	<p>Megváltozott a nézőpontom abban, hogy...</p> 	<p>A szerepjáték kitágította a határait abban, hogy...</p> 