

Az ötlettől a megvalósításig

eTwinning a gyakorlatban II.



CONSCIOUS MEDIA CONSUMPTION – TUDATOS MÉDIAFOGYASZTÁS



Szabó Judit projektvezető

Bárdos László Gimnázium, Tatabánya

<http://www.blg.edu.hu>

Jó gyakorlat (projekt) címe	Conscious Media Consumption (Tudatos médiafogyasztás)
Témák	médiatudatosság
Kapcsolódó műveltség terület	angol nyelv, informatika, dráma, vizuális kultúra
Korosztály	14-15 éves
A jó gyakorlat munkanyelve	angol
Időtartam	Egy tanév. Kezdet: 2021. október.
IKT-eszközök	számítógépek, laptopok, projector, okostelefonok, nyomtató Microsoft Office, Google alkalmazások (Dokumentumok, Diák, Kérdőív, Jamboard), Twinspace, Padlet, Canva, Kahoot, Quizizz, LearningApps, WordWall, Quizlet, Mentimeter

Célok

- A médiatudatos magatartás megismerése, gyakorlása, mások figyelmének felhívása.
- A célnyelvi (angol) szókincs és kommunikáció fejlesztése.
- Digitális kompetenciák fejlesztése.

- A tanulói együttműködés, kreativitás, kritikus gondolkodás, problémamegoldás képességeinek fejlesztése.
- Biztonságos internethasználat szabályainak megismerése, gyakorlása, „netikus” viselkedés kialakítása.
- A szerzői jogok tiszteletben tartása, jogtisztá tartalmak készítése, a hivatkozás szabályainak megismerése.

A jó gyakorlat leírása

A tanulók egy, a közösségi média veszélyeiről szóló dokumentumfilm megtekintése után oktatófilmet forgattak kortársaiknak a közösségi média tudatos használatának ösztönzésére a saját környezetükben tapasztalt problémák alapján. A közös munka során logók, interaktív játékok, kérdőívek is készültek, melyeken a diákok francia-magyar vegyes csoportokban dolgoztak. A filmek forgatókönyvei is közös megállapodások alapján íródtak. A filmbemutató esemény népszerűsítésére egymás alkotásaihoz moziplakátokat szerkesztettek.

Tevékenységek

A csoportnak felvettem a projektötletet, és mivel szívesen fogadták, ötletelni kezdtünk, és kiválasztották a projektproduktum formáját. A szavazás Mentimeteren történt. A médiatudatosság mint téma és az oktatófilm, mint projekttermék tehát adott volt, így kerestünk partnert az eTwinning felületén. Az érdeklődők közül közösen választottuk ki a francia partneriskolát. A projekt hivatalos elindítása után a tanulókat is regisztráltuk az oldalon, szüleik írásban nyilatkoztak, hogy engedélyezik gyermekeik részvételét és fotóik, munkáik közzétételét a projekttel kapcsolatban.

A francia kolléganő tanácsára közös email címet hoztunk létre az osztálynak, melyhez mindenki hozzáfért, ezzel a címmel regisztráltak a projekttel kapcsolatos oldalakon, így közösen tudtak dolgozni pl. az online játékokon. A közös munka bemutatkozással indult: mindkét osztály digitális prezentációban mutatta be városát, iskoláját (Google Slides), a saját országról online kvízzjátékot készítettek (Kahoot, Quizizz). A francia kolléganő által létrehozott Padlet oldalon közös szabályrendszert alkottunk a projekt menetére, az együttműködésre és az internet helyes használatára vonatkozóan.

A diákok logókat is készítettek (Canva, Microsoft Paint), majd kiválasztották a legjobbat egy Mentimeteres szavazáson. Az érdemi munka egy dokumentumfilm (The Social Dilemma – Netflix, 2020) megtekintésével kezdődött. A tanulók erre létrehozott Padlet oldalon osztották meg gondolataikat a filmmel és a téma komolyságával kapcsolatban, és reagáltak is egymás bejegyzéseire. Mindkét nemzet tanulói láthatóan figyeltek az igényes nyelvi megnyilvánulásra. A film megtekintése és a gondolatok kifejtése során megismert szavakból, kifejezésekből közös szójegyzék készült (Google Docs), majd francia-magyar vegyes csapatokban inter-

aktív játékokat készítettek (Kahoot, WordWall, LearningApps, Quizlet, Quizizz, Genially), végül ki is próbálták a másik csapatok játékait is.

A kommunikáció a TwinSpace fórumon létrehozott csoportszobákban zajlott. A film tanulmányai és a tanulói gondolatok alapján egy közös kérdőív készült (Google Forms) a média-tudatosság helyi veszélyeinek feltérképezésére. A közös angol nyelvű kérdőíveket mindkét csoport anyanyelvére lefordítva osztotta meg szüleivel, tanáraival, diáktársaival, barátaival, mert úgy érezték, nem lesznek megbízhatóak az eredmények, ha kizárják az angolul nem beszélő ismerőseket.

Az eredmények összegzése után a csoportok videókonferencián (TwinSpace live) és élő chat-ben állapodtak meg a készülő filmek közös pontjaiban:

- mindkét film főszereplője tinédzser diák legyen;
- a szereplők Instagramot használjanak;
- mutassanak be egy rossz döntést a negatív következményekkel;
- a legdrámaibb ponton térjenek vissza a rossz döntés pillanatához és változtassák meg;
- mutassák meg a jó döntés következményeit;
- fogalmazzák meg saját üzenetüket.

A filmek forgatását és a szükséges utómunkálatokat a magyar és francia diákok saját iskolájukban végezték, majd a kész produkciókat megosztották egymással. Egymás produktumához moziplakátokat készítettek (Canva), majd azokat kihelyezték iskolájukban a filmek hivatalos bemutatója előtt. A két iskola közössége a disszemináció alkalmával megtekintette az alkotásokat. A filmek bemutatását követően a diákok és a tanárok is értékelték a projektet (Mentimeter, Google Űrlapok), ezzel véget ért a közös munka.

Eredmények

A projekt fő céljaként megjelölt médiatudatos viselkedés megismerése, gyakorlása is megvalósulni látszik, bár ennek beépüléséhez jóval több idő szükséges. Nyelvtanárként elsősorban az angol nyelvi kommunikáció fejlesztése volt a cél, mely a tanulók bevallása és saját tapasztalataim alapján is elsősorban az írásbeli megnyilvánulásaikon érhető tetten. A valós kommunikációs helyzet nemcsak a nyelvtudást és a magabiztosságot, hanem a motivációt is nagyban erősítette. Természetesen az online felületek szinte folyamatos használata nem működhet a digitális kompetenciák fejlődése nélkül: megtanultak dokumentumot szerkeszteni, kérdőívet készíteni-elemezni, vizuális produktumokat alkotni (logo, plakát), filmet vágni, digitális játékokat készíteni, mindenki egyénisége és érdeklődése szerint.

Bár tantárgyakhoz nem köthető, de fontos készség a kreativitás, kritikus gondolkodás, problémamegoldás képessége is, úgy érzem ezekben is hatékonyabbak, amit a következő tanév is-

kolai programjai (megemlékezés, mikulás-ünnepség, tanárversek) során be is bizonyítottak. A diákok megtanultak csapatban dolgozni, felelősséget vállalni, javult a határidők betartása, megismerték és gyakorolták a kooperáció online lehetőségeit. Megismerték a szellemi tulajdon védelmének jelentőségét, már tudják mi a Creative Commons Licence és megtanulták a hivatkozás szabályait.

A jó gyakorlat utóélete és fenntarthatósága

Az iskolai bemutató után a helyi online újságban megjelent cikk hatására a szülőktől is sok pozitív visszajelzést kaptunk, de az igazi élmény az országos projektverseny – eTwinning Magyarország Verseny 2022-középiskola kategória – megnyerése volt, ami megerősítette a tanulókat abban, hogy valóban értéket teremtettek. Sokat tanultak a többi résztvevő előadásából is. A következő tanévben az iskolában két eTwinning projekt is indult, egyre több kolléga vett részt a közös munkában, néhányan az eTwinning oldalára (most már ESEP) is regisztráltak.

A témakör kapcsán eljutottunk a Bűvösvölgy nevű Médiaértés Oktató Központba, az ott szerzett élmények segítettek a diákok pályaeorientációs elképzeléseit, ebből az osztályból jelentkeztek a legtöbben emelt szintű képzésre médiából az iskolában, többen ebből a tárgyból szeretnének érettségi vizsgát tenni. A következő tanévben indított projektekből ugyan más osztályok tanulói vesznek részt, de a „médiás diákok” sokat segítenek a fiatalabb tanulóknak jótanácsokkal, tanáraiknak pedig a dokumentációban való közreműködéssel (események rögzítése fotó és videófelvételekkel). A Bárdos László Gimnázium a következő tanévben megvalósult projektekkal regisztrált a Digitális Témahétben, mellyel kapcsolatban komoly munkát tervezünk hosszú távon is újabb tantárgyak és kollégák bevonásával.

Az angol nyelv valós kommunikációs helyzetben való gyakorlására mindenképpen komoly motivációs erővel bír, még azon tanulók számára is, akik nem szívesen nyilvánulnak meg társaik előtt idegen nyelven. Tovább növeli ezen tanulók biztonságérzetét, hogy zömmel csoportokban dolgoztak, így megoszlott a felelősség, mindig volt kitől segítséget kérni a tanároktól függetlenül is. A valódi kommunikáció sikere csökkentette a stresszt, amit általában az iskolai feladatok és a szummatív tanári értékelés okoznak. Növelte a motivációt a választás lehetősége is. A legtöbb kérdésben demokratikus szavazással döntöttek a diákok, így mindenki könnyebben elfogadta a közösen alkotott szabályokat, kiosztott feladatokat, mintha tanári utasításra kellett volna dolgozni. A maguk által választott feladatokon szívesebben dolgoztak, és általában ez a munkájuk minőségén is meglátszott.

A témakör szókinszének elsajátítására létrehozott közösen szerkesztett dokumentum a mi ötletünk volt, a vegyes csapatokban alkotott interaktív játékok készítését a partnerek javasolták. Ezt a módszert biztosan alkalmazni fogjuk a későbbiekben is; csakúgy, mint a közös szabályalkotásra, ötletelésre használt alkalmazásokat (Padlet, Jamboard), melyeket szintén a partnerektől tanultunk. A filmforgatás során szerzett tapasztalatokat a következő évek feladatainál – iskolai megemlékezés, kampány, szalagavató – mindenképpen hasznosítani fogjuk,

de azt gondolom a 21. század munkaerőpiacán a jó minőségű médiatartalmak készítésének képessége komoly előnyt jelent.

Adaptálhatóság

Ez a projekt tulajdonképpen bármilyen, az adott közösséget érintő probléma feldolgozására használható minta lehet. A probléma prezentálását (esetünkben a film megtekintését) követően a diákok megfogalmazhatták érzéseiket, véleményüket, tapasztalataikat a témával kapcsolatban, szabadon reagálhattak egymás gondolataira a Padlet cetlijein. A tanári jelenlét miatti stressz kevésbé feszítette a diákokat a virtuális üzenőfalon, még úgy is, hogy tudták, több tanár is elolvashatja bejegyzésüket. Azon témák feldolgozásánál, amelyekbe a tanulók érzelmileg intenzíven bevonódnak, könnyebbséget jelent számukra, ha írásban tudnak megnyilvánulni, mert őszintébbek, mégis jobban odafigyelnek az igényes nyelvhasználatra, véleményem szerint akkor is, ha anyanyelvükön kell megfogalmazni gondolataikat. A témakör szókincsének elsajátítására csak idegen nyelv használata esetén van szükség, nemzeti projekteknél ez a lépés elhagyható.

A kérdőíves felmérés a digitális készségek és az analitikus gondolkodás fejlesztésén túl segít a diákoknak saját környezetük megismerésében, az adott probléma jelenlétének, mértékének, intenzitásának felmérésében. Amennyiben az adatok elemzésével nyert információkat valamilyen alkotó folyamat során dolgozzák fel, (pl. filmet forgatnak, verset írnak, e-bookot szerkesztenek) sokkal mélyebb nyomot hagy bennük az érzés, hogy az adott problémával valamit kezdeniük kell. A projekt feladatai gyakorlatilag megküzdési stratégiákat kínálnak, melyek közül személyiségük, társadalmi helyzetük, vagy az aktuális szituáció szerint válogathatnak.

Megjelenések

Projektünk elnyerte a Nemzeti Minősített Projekt címet, és 2022-ben – az évente megrendezett eTwinning Magyarország Versenyen – első helyezést ért el a középiskolai kategóriában. A helyi médiában is megjelent egy rövid tudósítás a bemutató eseményről.

A jó gyakorlat összefoglalója és a projektvezető üzenete

2010-ben találkoztam először az eTwinninggel. A projekt módszer globálisan, nem tantárgyakra osztva tárja a tanulók elé a világot, és ami a legfontosabb, sikerélményt nyújt. Mivel az eTwinning leginkább az online térben, digitális eszközök, alkalmazások segítségével működik, meg kellett tanulnom jónéhány új alkalmazás használatát és ma már az adott pedagógiai célok megvalósítását könnyebben és hatékonyabban tudom digitális eszközökkel megtámogatni. Sokat segített ebben a francia partner jártassága és segítőkészsége. Kiváló lehetőségnek tartom a különböző képzéseket, webináriumokat, konferenciákat is, ahol jó gyakorlatokat, ötleteket, lelkes kollégákat ismerhettem meg. 2021 a médiatudatosság éve volt, és szerettem

volna felhívni a tanulóim figyelmét a média, mint tantárgy fontosságára. Az intézményben nem volt előzménye az eTwinningnek, de a nyelvtanárok többsége hallott már róla, néhányan regisztráltak is az oldalon. A francia csoport csatlakozásával nem változott sem a projekt témája, sem a végső produktum formája, viszont jó néhány technikai változtatást javasolt a nálam jóval rutinosabb partner. Az online játékok készítése például az ő javaslata volt. Ötletgazdaként mi inkább az előkészítésben, tervezésben, ők a lezárásban, visszacsatolásban, a disszemináció szervezésében és a megfelelő alkalmazások kiválasztásában vállaltak irányító szerepet.

A longwy-i csapat jelenléte inkább könnyítést, érdemi segítséget jelentett számunkra, viszonylag zökkenőmentesen tudtunk együtt dolgozni a tanárnővel és a diákokkal is. A legnagyobb kihívás talán a franciaországi tanítási szünetek gyakorisága volt, ami gyakran tette szükségessé a határidők meghosszabbítását, a feladatok újraszervezését. Nagyban megkönnyítette a munkát a tanulók közel azonos életkora és nyelvi szintje is, így mindenki számára volt azért kihívás, nem lehetett minden feladatot egyszerű szókinccsel, vagy nyelvi szerkezetekkel megoldani. A munka során a tantestületen belül érintett kollégák (informatika, vizuális kultúra, dráma, média) lehetőségeikhez képest – néha azon túl is – maximálisan segítettek a munkát, a versenyre való felkészüléshez még a gyakornok kollégák is hozzájárultak tanácsaikkal. A projekt tapasztalatai mindenképpen részévé lettek az iskola további életének, az új tanévben két projekt is indult. A gyerekek és a szülők lelkesedése nagyban hozzájárult a projektmódszer népszerűségéhez az intézményben. Az országos versenyen való eredményes szereplés kifejezetten jól tett az iskola megítélésének, regisztráltunk a Digitális Témahétre, két kategóriában is beadtuk pályázatunkat. Ez azért is fontos nekünk, mert a város gimnáziumai és iskolái között úttörőknek számítunk ezen a területen.

Bár a projekthez nem kapcsolódik közvetlenül, a francia iskola egyik tanára minket választott ún. job-shadowing helyszínnek, öt két hétre vendégül láttuk iskolánkban, ahol órákat látogatott és tartott, részt vett az iskolai rendezvényeken, és kollégáink segítségével megismerkedett a magyar kultúrával, gasztronómiával, és a környék látnivalóival. A szülők többségének tetszett a lehetőség, mindenben támogattak és nagyra értékelték a verseny sikerét. Eddigi szakmai tapasztalataim alapján a projektmódszer az egyetlen, ami tartalma, komplexitása, rugalmassága, motivációs ereje miatt valóban a 21. században szükséges készségek, képességek elsajátítására alkalmas, mert pozitív, alkotó élményhez kapcsolódik a tanulás, melyben helye van az eltérő személyiségek megnyilvánulásainak.

Diákok visszajelzései: „Soha nem jutottam volna el a Bűvösölgybe, ha nincs ez a projekt. Már ezért is megérte.” „Örültünk, hogy egy csomó angolóra elmarad majd, és csak beszélgetünk. Aztán kiderült, hogy az ilyen lazább órákon többet tanultunk, mint amikor a könyvet vesszük.” „Én angolból a projekt előtt is jó voltam, de kiderült, hogy nem voltam jó csapatjátékos. Most már az vagyok.” „Remélem lesz olyan, aki megnézi a filmet és elgondolkodik. Mi is elgondolkodtunk.” „Végre volt értelme az angolul írt üzeneteknek. Volt, aki elolvasta és reagált rá. Nem csupán pontszámot írt rá.”