

Facebook-alapú tanulásszervezés az informatikaórán*

ROZGONYI-BORUS FERENC

rbf@gyakg.u-szeged.hu

SZTE Gyakorló Gimnázium és Általános Iskola, Szeged



Kulcsszavak: Facebook, Google Tudós, humor, informatikaóra, kommentelés, lájkolás, tanulásszervezés, YouTube

Előkészületek

A diákok számára még ismeretlen volt ez a tanulásszervezési megoldás, így mindenképpen szükség volt egy előkészítő órára, ahol megbeszéltük magát a témakört, ezt főleg az előzetes ismereteik összegyűjtésével oldották meg. Technikailag is elő kellett készíteni a felület használatát, ami részben az FB-csoport létrehozását jelentette, a kezdeti beállítások elvégzését, valamint az osztály tagjainak meghívását a csoportba. Ebben az utóbbiban a diákok sokat tudtak segíteni, mert amennyiben még nem ismerőseink a diákok, úgy a biztonságos beállítások használata mellett üzeni sem lehet egyszerűen, és maga a felhasználó azonosítása sem egyszerű, mert sokan használnak beceneveket, illetve a profilképek alapján sem egyértelmű, hogy ki kicsoda. Egyetlen diáknak nem volt FB-oldala, de ennek kedvéért ő is létrehozott egyet, így ő sem maradt ki.

Tartalmi feltöltés

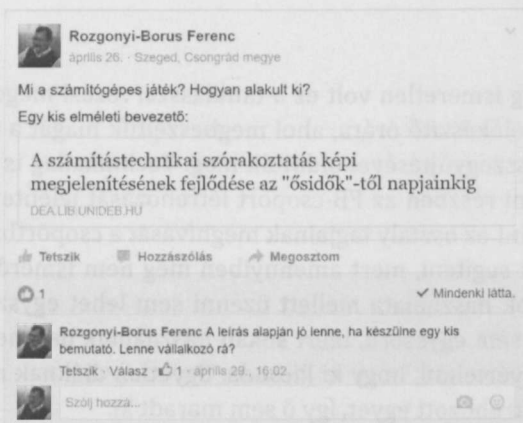
Két témakör látszott különösen alkalmasnak az effajta feldolgozáshoz: az egyik a filmkészítés és annak története, a másik a számítógépes játékok világa.

A feldolgozásra javasolt anyagok közül két példát mutatok be: az egyik egy Youtube-videó, a Lumiere testvérek első filmjei; a második egy olyan szakdolgozat, amelyet a Google Tudós (scholar.google.hu) segítségével találtam meg, így valóban bízhatok abban, hogy tartalmilag is korrekt forrás.

* Jelen tanulmány megjelenik a Hagyományok és újítások a köznevelésben és a gyakorlati képzésben – Vezető pedagógusok és szakmódszertanosok országos módszertani konferenciájának kötetében, Szekszárd, 2016. október 14–15.



1. ábra
YouTube-videó a filmkészítésről

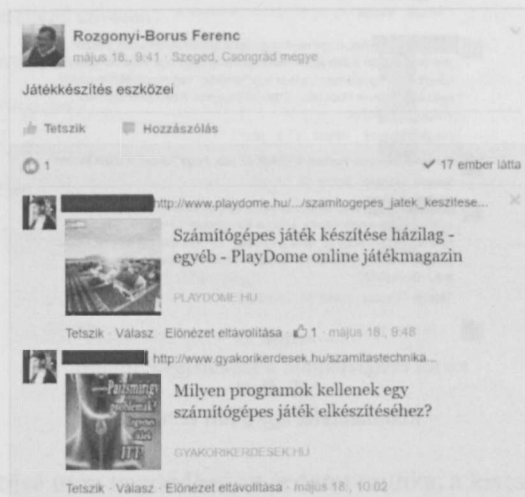


2. ábra
A számítógépes játékok világáról szóló szakdolgozat

Persze használhatjuk a Wikipédia anyagait is, de ekkor mindenképpen győződjünk meg arról, hogy az tartalmilag pontos. Erre jó példa a rajzfilm meghatározása. A diákok persze ezeken kívül is számtalan forrást tudnak fellelni.



3. ábra
Wikipédia-szócikk



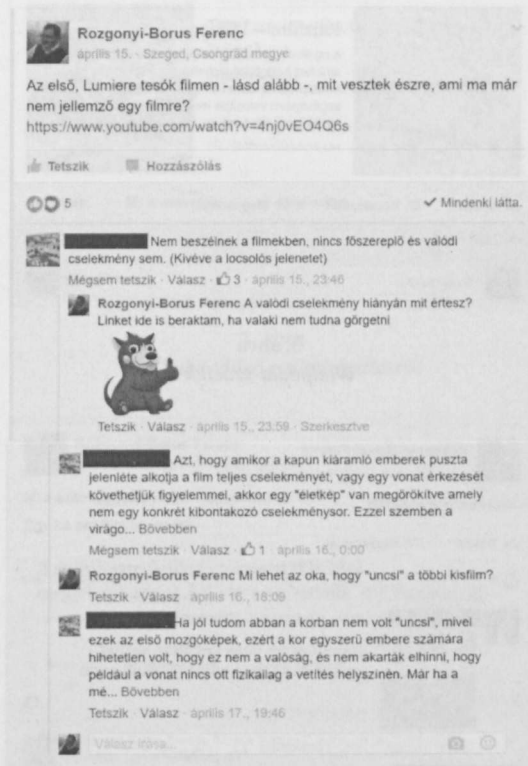
4. ábra
A játékkészítés eszközei

A tartalmat persze nem csak a tanár szolgáltatja, pont az lenne az egyik cél, hogy ezt a diákok gyűjtik össze. Például a játékok feldolgozásában az egyik csoport a játékkészítés eszközeit gyűjtötte össze, és az ehhez forrásként megtalált anyagokat a csoportnak kirakta.

A Facebook lehetőségeinek kihasználása az adatgyűjtésben

Amint vannak már tartalmaink, kezdődhet a lájkolás és a kommentelés. Ez egyrészt alkalmas arra, hogy értékeljük mások munkáját – dicsérjünk, megerősítsünk, vagy éppen rosszallásunkat fejezzük ki –, másrészt saját észrevételeinket is megfogalmazzuk, vagy

éppen vitát generáljunk bizonyos témákban, másokat véleményük kifejtésére bírjunk rá, érveljünk magunk is.




5. ábra

Kommentelés egy adott témához

Egy másik lehetőség a zárt csoportban a szavaztatás. Ez egyrészt alkalmas lehet a megszerzett tudás ellenőrzésére, mint a bal oldali példában, de arra is jó, hogy kis felméréseket végezzünk, mint azt a jobb oldalon láthatjuk.

Válaszd ki a helyeset!

- Van olyan animációs film, ami nem rajzfilm  +13
- Minden rajzfilm animációs film
- A rajzfilm nem animációs film

Tetszik · Hozzászólás

6. ábra

Zárt csoportos szavaztatás a Facebookon

Mennyi idő töltesz számítógépes játékkal?

<input type="radio"/>	két óránál többet	+5
<input type="radio"/>	napi egy óránál kevesebbet	+3
<input type="radio"/>	napi egy-két órát	+2

7. ábra
Facebookos felmérés készítése

Persze arra vigyázni kell, hogy a diákok mégiscsak diákok, így ha megengedjük a lehetséges válaszok bővítését, úgy az éber csínytevők azt ki is fogják használni, mint az alábbi példában látható is:

Mi alatt játszol szívesen?

<input checked="" type="checkbox"/>	Windows 10	+7
<input checked="" type="checkbox"/>	Windows 7	+6
<input checked="" type="checkbox"/>	Android	+3
<input type="checkbox"/>	Tető	+3
<input checked="" type="checkbox"/>	Windows XP	+2

8 további válaszlehetőség...

8. ábra
Humor megjelenése a munkavégzés során

A feldolgozás

A források összegyűjtése után kezdődhet az érdemi munka, a kiscsoportok az egyes részterületeket feldolgozzák, és a feldolgozásuk eredményét a többiek számára bemutatják. Mivel a bemutató-készítés technikai tudnivalóit ezen tevékenység előtt már megismerehették, így gyakorlatilag szabad kezet kaptak a technikai megvalósításhoz: sem a forma, sem a felhasználható szoftverkörnyezet nem került meghatározásra, sőt az időtartamban is nagy szabadságot kaptak. Egyedül az volt a kitétel, hogy a tényleges bemutatósi időpont előtt már két nappal elkészüljön, és elérhető legyen a bemutató, a szöveggönyv végleges kialakítását nem követeltem meg ekkorra, illetve ekkor még lehetőség volt az esetlegesen javításokra az előzetesen leadott munkán.

Bemutatók

A nagyjából kéthetes előkészítő munka után, ami 4 tanítási órát jelentett és otthon még 8–10 önálló vagy kiscsoportos munkaórát, elérkezett a bemutatók ideje. A kiscsoportok többsége számítógépes bemutatót választott, de olyan is volt, aki tényleges játékhoz használt beviteli eszközöket hozott be és adott kézbe a bemutatója kiegészítéseként.

Minden egyes bemutató után beszélgetésre, az elhangzottak kiegészítésére is sor került, sőt volt vita is, bizonyos állításokat, mint például mennyi időt is tölt egy átlag tizenéves a gép előtt, a források megmutatásával kellett igazolniuk a témakört feldolgozóknak, de akadtak árviták is. Mindezekhez persze ott volt a forráskeresés közvetlen lehetősége, és így az elkészített bemutatókat lehetett pontosítani, illetve az előadók meggyőzhették a hallgatóságot a tartalom helyességéről. A megbeszélések lezárulta után feltöltötték a végleges munkákat, és azokat a későbbiekben is elérhetővé tettem.

Tapasztalatok

A Facebook sem csodaszer: az órán passzív diák ezen a felületen is passzív marad, ha nincs „rákényszerítve” a véleménynyilvánításra, az aktív pedig itt is igyekszik önállóan dolgozni, nem kell külön sarkalni a munkára. Az órán csendes, de a csoportban nézetformáló, meghatározó szerepet betöltő diákok viszont igyekeznek a „státuszukat” itt is megőrizni, de itt egy téves állásfoglalás vagy megkérdőjelezhető megnyilvánulás nagyobb veszélyekkel jár, mert nyoma marad, és persze mindenki számára elérhető lesz, nem csak a hű követők tudhatnak róla. Ez utóbbi miatt is fontos az, hogy a csoporton belüli hangadók helyesen tudjuk kezelni, ha az ő aktivitásukat el tudjuk érni, a tévedéseket, el- és beszélásokat kellő humorral és persze kellő időben(!) például emotikonokkal tudjuk kezelni, akkor a felület valóban hasznos és tartalmas munkát tesz lehetővé.

Az otthoni önálló tanulás, különösen a fordított osztályterem egyik lehetséges megvalósításának is tekinthetjük ezt a módszert, mivel igazából az előkészítés, adatgyűjtés ideje alatt a tanórákon nem történt direkt ismeretátadás, hanem csak az otthoni munkát, a lehetséges továbbhaladási módokat beszéltük meg, vagy éppen a kommentelések során vitát kiváltott témaköröket.

IRODALOM

- Csuvár Fruzsina 2015: A digitális pedagógia kihívásai. In: Bodnár Éva – Csillik Olga – Csuvar Fruzsina – Daruka Magdolna – Könczöl Tamás – Mihályi Krisztina – Sass Judit 2015: *Iránytű helyett. Pillanatkép: kihívások, szempontok és tendenciák*. Budapest: Oktatókutató és Fejlesztő Intézet.
- Pintér Dániel Gergő 2015: Nem a Z-generáció butább, csak az oktatás ragadt a 20. században [http://media20.blog.hu/2015/10/09/a_z-generacio_szamara_alkalmatlan_a_jelenlegi_oktatas - 2016.06.26.]

Facebook-based learning in IT lessons

Only few publications have been made on Facebook-based learning in Hungarian, most of them in the field of foreign language teaching. I have rethought the experiences which have been gained so far and used the method in IT education. One of the chosen topics became computer games. The created closed group enabled the students to vote, upload pictures, position links, share sources and videos, comment and like different things. After choosing five sub-topics, the students worked in 3-4-person groups and then we shared the gained experiences. We finished the whole process with presentations in order to preserve the results.