

Digitális történetmesélés az oktatásban

Váczai Dorka



Bevezetés

Hogyan hasznosítsuk a Z generáció technikai tudását? Hogyan zárkózzunk fel? Hogyan válhatunk részévé az interaktív felhasználói magatartással kialakult újfajta önreprezentációnak? Milyen eszközeink vannak, hogy jobban megértsük őket?

Ezek a kérdések gyakorta foglalkoztatják korunk pedagógusait, ahogy az is kezd egyértelművé válni mindenki számára, hogy a web 2.0 az oktatás jövője, vagy legalábbis egy nagyon fontos út, melynek lehetőségeit érdemes mihamarabb kiaknázni.

Kiindulópontunk a Z generáció megváltozott kommunikációs stratégiái és a közösségépítés interaktív lehetőségei. A technológiai fejlődés ugyanis átformálta és folyamatosan alakítja a társadalmi kommunikációt és új terminológiát teremt, melyben a tudásról és a tudásátadásról alkotott fogalmaink megváltoztak.

A frontális tudásátadás, a verbális eszközök dominanciája elavult, a tanárnak újfajta szerepstruktúrákat kell elsajátítania, ki kell gyomlálnia magából a régi beidegződéseket és élnie kell a digitális világ adta lehetőségekkel, mely segít neki az egyirányú tartalomszolgáltatás helyett interaktív tartalomműködővé válnia. A digitális pedagógiai kultúra a hálózati szemléleten nyugszik, melynek alapja, „hogy az információ nem megtartásra vagy eltitkolásra való, hanem továbbadásra, folyamatos párbeszédre.”¹

A fiatalok a magánéletük tetemes részét a virtuális közösségi terekben töltik, ahol hatalmas mennyiségű információ fut át rajtuk. Könnyű belátni, hogy nemcsak érdemes, de már-már nélkülözhetetlen ezeknek a tereknek és közösségi információknak a beemelése a tanítás-tanulás folyamatába. Meg kell ismertetni őket a hiteles forrás fogalmával, a kritikai gondolkodás alapjaival, blogokat, tudástárakat kell alkalmazni a tanítási folyamatban, hogy számukra is egyszerűen felismerhetővé váljon a hiteles információ.

„A szerkesztetlen információtömegből egyéni igényekre szabott, átgondolt tudástartalmakat lehet létrehozni. Ennek megfelelően csökken a tartalmat közvetítő intézmények szerepe, az oktató és a diák közti határ elmosódik, az internet a személyes és a közösségi tanulás természetes felületévé válik.”²



A módszer és sikerének okai

Definíció: A hagyományos, személyes elbeszélést a kortárs technikákkal ötvöző módszer.

https://youtu.be/wl_zpgjV-4

A történetmesélés mindenki életében központi szerepet játszik. Életünk történései úgy válnak legkönnyebben feldolgozhatóvá, ha elmondjuk azokat. De mi van azokkal, akik túl félénkek ahhoz, hogy hallassák a hangjukat. A digitális történetmeséléssel bárki megtalálhatja a saját hangját. Elmondhatja azokat a történeteket, amelyekkel más módon nem tudna kiállni a közösség elé. Mindenki számára fontos, hogy megtalálja magában ezeket a történeteket, melyeket aztán elmesélhet és megoszthat másokkal.

És mi köze ennek a pedagógiához?

A digitális történetmesélés egy módszer, amely segít történeteink megfogalmazásában, megformálásában és fényképek segítségével azok bemutatásában, hogy mások számára is elérhetővé, átélhetővé, érezhetővé válhasson. Segít önmagunk és a mások megismerésében, miközben fejleszti önkifejező készségünket és alkotói kompetenciánkat, kreativitásunkat.

A mesélő képeket gyűjt történetével kapcsolatban, melyeket aztán saját hangjával narrálva egy körülbelül két perces kisfilmben mutat be. Személyessége és mélységei miatt számos területen alkalmazható módszer, hiszen segít önmagunk megismerésében, érzéseink kifejezésében, jobban megismerhető általa egy közösség, a hagyományok, összetartó erők feltárásával a közösségépítés is jobban működhet. Használhatjuk gondolatébresztőnek fontos társadalmi témák kapcsán és természetesen mindennek a pedagógiai használatban is nagy hatása lehet.

A konstruktivista pedagógia szerint a tanulók passzív befogadók helyett saját tanulási konstrukciójuk, belső világképük és a tudásuk építőjévé kell, hogy váljanak.³ Az iskolákban is jól használható oktatási módszer fejleszti a digitális kompetenciákat, lehetőséget ad az egyéni tanulási útvonalak mentén történő tapasztalatok reflexiók feldolgozására, fejleszti az önkifejezést és empátiát, erősíti a kritikai gondolkodást és a toleranciát. „A digitális eszközök használata mellé, azzal kombinálva segíti a narratív képességek, a szóbeli kommunikáció fejlesztését.”⁴ A digitális kompetenciafejlesztés fontossága napjainkban kétségtelen, és bár a Prensky-féle nemzedékelmélet kutatások azt mutatják, hogy a Z generációról, „anyanyelvi” szintű technológiai ismeretekkel rendelkezik, ezt azonban a gyakorlati tapasztalatok megcáfolni látszanak. Bár az igaz, hogy a fiatalok rengeteg időt töltenek valamilyen digitális eszköz „előtt”, azonban a használat zömében közösségi és szórakoztató oldalak használatára korlátozódik.

A digitális történetmesélés egy újfajta alternatívát nyújt a diákok számára, mellyel akár saját közösségi hálójukat is építhetik, a pedagógus pedig lehetőséget kap egyes témák, akár tantárgyak, újszerű megközelítésben való bemutatására.⁵ A módszer ereje az érzelmi kapcsolatok kialakulásában és mélyítésében rejlik. A személyesség, a saját magunkért/magunkban való kiállás vizuális ízlésünk kifejezése sokkal könnyebbé válik, amely a magunkról és másokról való párbeszédet is könnyebbé és puhábbá teszi.

„A StoryCenter definíciója alapján digitális történetről a következő komponensek együttes megléte esetén beszélhetünk:

- Az alkotó egy, az ő számára fontos történetet tematizál saját nézőpontjából,
- személyes reflexióit egyes szám 1. személyben fogalmazza meg,
- időbeli összefüggéseket ábrázol, története jelenetekből áll,
- melyet állóképekkel illusztrál és



- aláfestő zenével gazdagít.
- A kész mű egyedi, egyéni alkotás,
- hossza ideális esetben 2-3 perc

A digitális történet tehát egy elbeszélői keretben megfogalmazott (ön)reflexió, a valóság valamely szeletének egyéni szűrőkön keresztül történő logikus, audiovizuális formában megjelenő magyarázata.”⁶ Magyarországon ezzel a módszerrel az Anthropolis Egyesület foglalkozik 2010 óta. Hazai és nemzetközi szemináriumokon eddig leginkább tanárok, az oktatás területéről érkezők vettek részt, de tartottak speciális igényeknek megfelelő képzést is. Szerveznek mindenki számára nyitott kiscsoportos szemináriumokat, illetve igény szerint összeállított általános vagy tematikus képzéseikkel házhoz is mennek. Ezekon a szemináriumokon a résztvevők megismerhetik a módszert és elkészíthetik saját kisfilmjüket. Az egyesület honlapján számos magyar és angol nyelvű digitális történet érhető el. Van-e vajon a digitális történetmesélésnek az oktatásba is adaptálható haszna?

„A digitális történetmesélés arra kínál lehetőséget, hogy a tanulók saját narratív logikájuk segítségével, elbeszélői keretben tegyenek rendet a fejükben uralkodó, egy adott témához kapcsolódó információs káoszban. A folyamat során ugyanis forrásokat kutatnak fel, megfogalmazzák az általuk lényegesnek és személyesnek tartott momentumokat, oksági összefüggést állítanak fel közöttük, illetve kontextusba helyezik történetüket. Így az egyéni élettörténeteken túl alkalmas lehet tantárgyi tartalmak megismerésére, feldolgozására, beépítésére.”⁷

Ehhez azonban újfajta tanulásszervezési eljárást kell alkalmaznia a tanárnak és a megszokotthoz képest teljesen új szerepbe kell helyezkednie. A csoport ugyanis demokratikus elven működik, a tanár ugyanolyan jogú része a csoportnak, mint diákjai, a munka ezért egyetlen szinten folyik. Megszűnik a klasszikus tanárszerep, a pedagógus nem tudásátadó és nem áll hierarchiában a tanulók felett, hanem együtt dolgozik és oszt meg diákjaival, akik önállóan öntik formába gondolataikat, saját maguk strukturálva a fejükben lévő, sokszor inkohereus tartalmakat. A tanár vállalja a facilitátor szerepét, aki legfeljebb moderálja a munkafolyamatot, majd a történetek mentén kialakuló párbeszédet és tanácsokat, visszajelzéseket ad a munkafolyamat egyes részein, amennyiben a csoport vagy tanulói ezt igénylik.

Hogy mi mindenre használható a digitális történetmesélés, az kitűzött pedagógiai céljaink függvényében változhat. A tantárgyi tartalmak speciális, interaktív módon történő feldolgozása és beépítése épp olyan fontos lehet, mint a csoportkohéziót segítő egyéni történetek megismertetése, mely által magunkat és a csoport többi tagját is jobban megismerhetjük. Ezzel formálódik tanulóink személyisége, épül az osztályközösség és sokszor egy-egy elrejtett konfliktus is felszínre kerülhet, melyet aztán könnyebben meg tudunk oldani.

A folyamat főbb lépései

A digitális történetmesélés több szakaszból épül fel. Egy digitális történetmesélő tréning során a résztvevők először 6-8 fős csoportokban különböző feladatok, majd egy-egy fénykép vagy emléktárgy segítségével megtalálják személyes, feldolgozandó történetüket. A filmek technikai elkészítése után a csoport tagjai együtt nézik meg egymás filmjét és beszélnek meg a látottakat. Ha igény van rá, a filmek utána az internetre is (így a www.storycenter.hu digitális történetgyűjteménybe) felkerülhetnek.⁸

1. Előkészület

Az első szakasz az ismerkedés fázisa, közösségalkítás játékok segítségével. A csoportnak van egy facilitátora (oktatási környezetben ez a tanár), akinek a vezetésével létrehoznak egy ún. történetmesélő kört az egymásra hangolódás segítésére. Ez a fázis nem kihagyható még egymást ismerő csoporttagok esetében sem, mert nagyon fontos, hogy a csoporttagok között kialakuljon a bizalom az adott téma kapcsán, enélkül nem érhetünk el sikert. A cél, hogy a kör végére a résztvevők számára megfogalmazódjon egy elmesélendő történet vázlata, amelyet utána történetté írhatnak, majd hangfelvételen rögzíthetnek. A csoporttagoknak meg kell ismerni a többiek véleményét, gondolatait a feldolgozandó téma kapcsán. Ezt követően kisfilmek mentén megismerkednek a konstruálás lépéseivel. Ekkor kezdődhet a gyűjtőmunka, hiszen a választott témában információkat, tényeket, történeteket és persze képi anyagokat kell gyűjtenie mindenkinek, aki szeretne kisfilmet készíteni.

2. Alkotás

Ebben a folyamatban készül el a szöveges, képi és zenei világ. Az előre megírt szöveget (script és storyboard) először közösen javítják a résztvevők, majd diktafon vagy okostelefon segítségével rögzítik a javított formulát, mely a filmbe kerül. A vágóprogramban képeket és zenét rendelnek a szöveghez, ebben segíthet a facilitátor, de nem a tartalmi, hanem a technikai részekben. Ha bármelyik csoporttag igényli, lehetőség van együttműködésre a csoporttal és a facilitátorral egyaránt.

3. Bemutató

Az utolsó fázisban mindenki bemutatja elkészült munkáját, aztán megbeszélik a látottakat, véleményezik egymás munkáját, és akár publikálhatják is filmjeiket az interneten.

Módszertanilag megvizsgálva a digitális történetmesélés az önálló tanulást, egyéni tanulási stratégiákat és a kooperatív munkaformát ötvöző tanulás-szervezési metódus, mert az első két fázis egyéni munkát, ütemezést, szervezést és végrehajtást igényel, de a megosztás, visszacsatolás csak kooperatív jelleggel működhet. Valójában egy történet épp attól válik teljessé és hitelessé, hogy elmondjuk, ehhez pedig hallgatóságra van szükség. Ezáltal nem csak az egyéni tanulási útvonalak alakulnak ki a tanulóknál, de szociális kompetenciájuk is fejlődik.

„A filmszerűen is megelevenedő történetek megérintik a tanulótársakat, empátiára készítetnek és közösségteremtő erejűek.”⁹

A digitális történetmesélés számos tantárgyba integrálható kreatív feladatként. A legkézenfekvőbb az osztályfőnöki órák részévé tenni, közösségépítő, toleranciafejlesztő szerepe és mások megismerése miatt, de nyelvtan vagy idegennyelvórákon is hasznos lehet, hiszen fejleszti a nyelvi kifejezőképességet, szókinccset, szövegalkotási kompetenciát.



Társadalomismeret és történelemórán a jelenkor eseményeire, társadalmi kérdéseire, dilemmáira reflektálhatnak a tanulók, feltárva ezzel előítéleteket, hiányos vagy téves információkat. Minden egyéb órán használható, ahol a tanulónak lehetősége nyílik a tantárgy keretein belül kifejezni egy-egy témához való viszonyát (ez lehet zene, irodalom, képzőművészet egyaránt).

Íme pár gyakorlatias ötlet a módszer tanórai felhasználásához:

Történelemórán szinte bármilyen témához használhatjuk, ahol úgy érezzük, hogy tanulóink találnak valamilyen fogódzót az adott korszakhoz. Segítsük őket azzal, hogy nem egy történelmi nézőpontot tanítunk és a különböző folyamatokat igyekezzünk aktuálissá tenni, kapcsolni a 21. századi dinamikához.

Irodalomórán egy alkotással, szerzővel vagy korszakkal kapcsolatos személyes reflexiók kerülhetnek előtérbe és feldolgozásra a digitális történetmesélés segítségével. Megpróbálhatják a tanulók megfejteni a művek üzenetét, reflektálva arra, véleményt nyilváníthatnak és illusztrálhatják képekkel, hangokkal, zenékkal saját érzéseiket és véleményüket. Ezzel megerősíthetjük őket abban, hogy az irodalom nem száraz és nehézkes tankönyvi elemzések sora, hanem ahány olvasó, annyi olvasat. Ez az első lépés az olvasás megszerettetéséhez és az értő olvasás kialakításához.

Idegennyelvórákon ezzel a módszerrel is fejleszthető a szókinccs, a kommunikációs készség.

Reáltárgyak esetében is használhatjuk. A tanulók kisfilmet készíthetnek arról, hogy mik a szabályai egy kémiai kísérletnek vagy az eszközhasználatnak, boncolásnak biológiaórán. Földrajzórán bemutathatják kedvenc úticéljaikat, országon belül és külföldön egyaránt. Ezt illusztrálhatják saját élményeikkel a nyaralásból, kirándulásokról.

A szakképzésben tanuló fiatalok is hasznát vehetik egy-egy kisfilmnek. Egy munkafolyamat lépéseit, a munka- és balesetvédelmi szabályokat szemléletesen és modern módon, reflexiókkal ellátva szemléltethetik. Akár egy vicces történetbe is bújthatnak egy-egy végrehajtandó feladatot vagy elkészítendő projektet.

A digitális történetmesélés története

Az 1970-es, 80-as évek Amerikájából indult, egyre nagyobb népszerűségnek örvendő ötlet, mely a technológia fejlődésével újabb és újabb lehetőségeket nyit meg használói előtt. Eleinte előadásokon láthattuk, majd a tévében is bemutatott kisfilmekként, melyek közérthetőségük, vizualitásuk és egyszerűségük miatt egyre több embert szólítottak meg. Napjainkban oktatási, helytörténeti, pszichológiai, közösségépítő célokra egyaránt használják.

„1993-ban, San Franciscóban megszervezték az első „személyes narratívájú kisfilm készítő” szemináriumot, egy évvel később pedig létrejött a Centre for Digital Storytelling, amely központ azóta is rendszeresen szervez általános és specializált szemináriumokat. Európában az ezredfordulón, először Nagy-Britanniában, a BBC Wales segítségével jelent meg és vált népszerűvé a műfaj. A formális és nem-formális oktatás mellett a művészeti képzések, társadalmi kutatások, emlékezetkutatás, nemzetközi fejlesztés, egyéni felhasználás (önismeret-fejlesztés), de még az egészségfejlesztés területén is sikeresnek bizonyult a digitális történetmesélés.”¹⁰

Európában „hivatalosan” 2003 óta honosodott meg a módszer, amikor is a BBC Wales regionális televíziós társaság a különböző, több helyen működő digitális történetmesélő kurzusok tapasztalataira építve saját programot, központot indított el. A nagyszabású és sok emberhez eljutó – a televízióban minden este egy-egy, a régióhoz köthető személyes digitális történetet láthatott a néző – projekt sikerének hatására számos oktatási, képzési, egészségfejlesztési, közösségi területen indítottak hasonló programokat, így mára Wales lett a digitális történetmesélés európai központja.

A digitális történetmesélésnek számtalan értelmezése és interpretációja létezik, melyek bemutatására és megvitatására évente rendeznek fesztivált Wales-ben és pár évente nemzetközi konferenciákat. „Az általunk használt módszer alapvetően a Wales-i Yale College, Wrexham módszerét és programját veszi alapul.”¹¹

Felhasznált irodalom:

Bán Dávid: *Mindenkinek van egy filmje. Digitális történetmesélés: oktatás – önismeret – önkifejezés.* elérhetőség: <http://www.osztalyfonok.hu/print.php?id=1302> utolsó letöltés: 2016. szeptember 23.

Jakab György – Alexandrov Andrea- Horváth H. Attila: *Bevezetés a digitális pedagógiai kultúrába.* elérhetőség: <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/bevezetes-a-digitalis-pedagogiai-kulturaba#main-content> utolsó letöltés: 2016. szeptember 23.

Lanszki Anita: *Digitális történetmesélés és tanulói tartalom(re)konstrukció.* elérhetőség: <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/digitalis-tortenetmeseles-es-tanuloi-tartalomrekonstrukcio> utolsó letöltés: 2016. szeptember 23.

Nahalka István: *A tanulás.* In: *Falus Iván (szerk.): Didaktika. Elméleti alapok a tanuláshoz.* Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest, 1998.

<http://digitalistortenetmeseles.hu/>



1, 2, Jakab György – Alexandrov Andrea- Horváth H. Attila: Bevezetés a digitális pedagógiai kultúrába <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/bevezetes-a-digitalis-pedagogiai-kulturaba#main-content>

3, Nahalka István 1998: A tanulás. In: Falus Iván (szerk.): Didaktika. Elméleti alapok a tanuláshoz. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest.

4, <http://digitalistortenemeseles.hu/mit-jelent/>

5, Bán Dávid: Mindenkinek van egy filmje. Digitális történetmesélés: oktatás – önismeret – önkifejezés <http://www.osztalyfonok.hu/print.php?id=1302>

6,7, Lanszki Anita: Digitális történetmesélés és tanulói tartalom(re)konstrukció. <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/digitalis-tortenemeseles-es-tanuloi-tartalomrekonstrukcio>

8, Bán Dávid: Mindenkinek van egy filmje. Digitális történetmesélés: oktatás – önismeret – önkifejezés <http://www.osztalyfonok.hu/print.php?id=1302>

9, Lanszki Anita: Digitális történetmesélés és tanulói tartalom(re)konstrukció. <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/digitalis-tortenemeseles-es-tanuloi-tartalomrekonstrukcio>

10, Bán Dávid: Mindenkinek van egy filmje. Digitális történetmesélés: oktatás – önismeret – önkifejezés <http://www.osztalyfonok.hu/print.php?id=1302>

11, <http://digitalistortenemeseles.hu/tortenete/>

