

Konnektivizmus – az eLearning akupunktúrája

Dr. Cserhátiné Vecsei Ildikó
Kölcsey Ferenc Református Tanítóképző Főiskola
vecsei@kfrtkf.hu

Bevezetés: Tanulás szinterei

A XXI. században megváltoztak és kibővültek a tanulási terek. De hogyan is jutottunk el a most kialakult helyzetig? A korábbi társadalmakban nagyon fontos szerepe volt a családnak, hiszen a szülők a mindennapi tevékenységekbe bevonták a gyerekeket, ezzel biztosították az információk és a tudás átadását. Hasonlóan a falu, az egyház is az informális tanulás egy tanulási szinteként üzemelt. Ezen keretek között szervezetter, de mégis kiegyensúlyozotter, a társadalmi elvárásoknak megfelelően történt a tanulás.

A modern társadalmakban a tanítás és nevelés feladatát speciális intézmények vették át, a kialakult iskolarendszerben igen sok megbízatás várt a pedagógusokra, a tudásátadástól, a gyermekmegőrzési funkcióig, erkölcsi neveléstől a munkaerő-piaci felkészítésig kellett helyt állniuk. Ezen multifunkciós intézményi keretek között az idő előre haladtával hamar kiderült, hogy a sok féle cél megvalósítása a hagyományos módszerekkel már nem valósítható meg. Ekkor érkezett el az ideje a különböző reformpedagógiáknak. Elegendő csak néhány olyan módszerre és névre gondolnunk, mint Waldorf, Montessori, Freinet, amelyek egy-egy olyan alternatívát jelentettek, melyek legfontosabb jellemzői az autonómia, problémamegoldó gondolkodás, gyermekközpontúság voltak. Így olyan mikroközegeket hoztak létre az iskolai keretek között, amelyben a kialakult válság megoldására jó részmegoldások születhettek. Más irányzatok azonban nem voltak olyan elnézőek az iskolákkal szemben; az iskolákat bürokratikus intézményként jellemezték és szélsőségesebb nézetek szerint önszerveződő tanulás lehet a válasz egy nagy kommunikációs hálózat révén. Az elmélet szerint a hálózatosodás alkalmas lehet a tudáscserére. Hiányzott azonban az ötletek megvalósíthatóságához többek között a technológia háttér, a könnyű hozzáférhetőség, az információtechnika fejlettsége, amely lehetővé tette volna a hálózat alapú tanulást. Így csak utópia maradhatott az együttműködő, a dialógusokra alapozott tanulás, a tudásbázisok ilyen fajta igénybevétele.

Idővel azonban már egyértelműen társadalmi és politikai elvárássá fogalmazódott meg az „élethosszig tartó tanulás” fontossága és a technológia fejlődése és a hozzáférés biztosítása már valóban teret biztosíthat a hálózat alapú tanulásra.

Az internet elterjedésével lehetővé vált a különböző tanulási tartalmak, szövegek, képek, multimédiás anyagok keresése és hozzáférése. Eleinte ez a folyamat nem volt igazán interaktív, a tanuló passzív módon vált az információ letöltőjévé és nem vett részt a tartalmak létrehozásában. (Web 1.0) Fokozatosan teret hódítottak az internetre alapozott tanulás-szervező programok (LMS), amelyek a tartalmak rendszerezésén, adminisztrációs tevékenységeken túl már számos olyan eszközt is tartalmaztak, amely a tanulási folyamatot más keretek közé szervezte, de a hallgató még legtöbbször passzív részvevője maradt a tanulási folyamatnak. Például az általam ismert és rendszeresen használt Moodle keretrendszere ebből az aspektusból egy olyan virtuális oktatási környezetet jelent, amelyben a kurzus tananyagához megfelelően biztosított a hozzáférés, lehetőség van a hallgatók és eredményeinek nyilvántartására, naplózási tevékenység folytatására. E mellett egy olyan kommunikációs felületet biztosít, amely lehetőséget teremt a tanulói aktivitás növelésére, és a tanári értékelés változatos lehetőségeket kínál. Támogatja a webes előadások tartását és

biztosítja virtuális csoportmunka eszköztárában, a kollaboratív felületet. Önértékelő és számonkérő elemeket tartalmaz, amelyek folyamatos visszajelzést biztosítanak a hallgatónak és oktatóknak egyaránt.

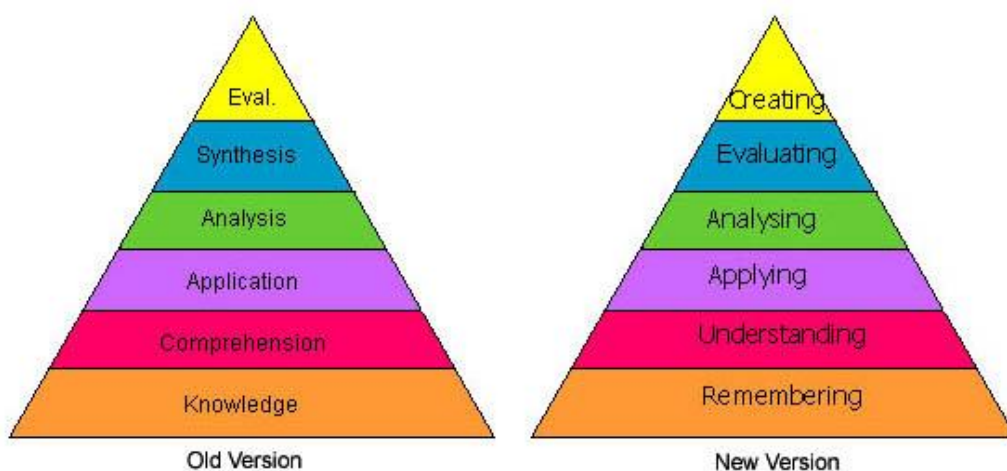
Web 2.0

A web 2.0 kifejezés olyan második generációs internetes szolgáltatások gyűjtőneve, amelyek elsősorban a közösségre épülnek, azaz a felhasználók közösen készítik a tartalmat vagy megosztják egymás információit. Ellentétben a korábbi, első és másfeledek generációs szolgáltatásokkal, amelyeknél a tartalmat a szolgáltatást nyújtó fél biztosította (például a portáloknál), webkettes szolgáltatásoknál a szerver gazdája csak a keretrendszert biztosítja, a tartalmat maguk a felhasználók töltik fel, hozzák létre, megosztják vagy véleményezik. A felhasználók jellemzően kommunikálnak egymással, és kapcsolatokat alakítanak ki egymás között. Az interaktivitás és a fogyasztók egymással folytatott kommunikációja miatt napjainkban alig van olyan site, amely köré ne szerveződne valamilyen közösség.

Általában a Web 2.0-hoz kötött fogalom tartalmegosztás, azaz bármilyen információ elérhetővé tétele vagy ajánlása egymás számára. A tartalom létrehozását a böngészőn belül, külön programok igénybevétele nélkül végzik.

Egy olyan interaktív környezet jöhet így létre, amelyben a web, mint platform szerepel, a cél olyan alkalmazások fejlesztése, melyek webes felület segítségével képesek a normál asztali alkalmazások teljesítményét nyújtani. Az adat, mint hajtóerő szerepel, azaz a felhasználó birtokolja az információt, saját maga szerkesztheti azt, és közzé is teheti. Adatvezérelt rendszerek jönnek létre. A részvételen alapuló tervezés jellemző rá, az eseményeket a felhasználó irányítja, az ő aktív közreműködésével jönnek létre az oldalak tartalmi. Komponensalapú fejlesztés valósulhat meg, az alkalmazások akár több fejlesztő által írt modulból állhatnak össze. Laza szervezeti struktúra keretei között zajlanak a folyamatok, ezt a tartalom és szolgáltatás közzététele teszi lehetővé. A webes szoftverek folyamatosan fejleszthetők az új tulajdonságokról pedig azonnali visszajelzést kaphatunk a felhasználóktól – ezek a szoftverek a véget nem érő fejlesztési stádium miatt állandó béta verzióknak nevezhetők.

A tudás megszerzése más folyamatok által történik, ezt mutatja az alábbi ábra.



1. ábra
Tudás megszerzése

Az újabb módszerekben jellemző a kreativitás, a tevékenységorientált foglalkozásformák, a tudáshoz való eljutás folyamatában az alkotás és a tartalom megosztása fontos szerepet kap.

Hálózati tanulás

A digitális korszak új tanulótípust hoz létre, amelyre alapvetően az jellemző, hogy a diákok a gyors információszerzést támogatják és az internet korszakában számukra ez egyértelmű információ tér. Kedvelik a multitask foglalkozás lehetőségét és a multimédiás elemek használatát. A keresések terén a megfelelő információ és kommunikációs technológiák kompetenciáikkal rendelkezők releváns találatok birtokában, hálózati kapcsolatok létesítésével könnyen osztják meg a megszerzett információkat. Előnyben részesítik a „Just-in-time” tanulást és általában az azonnali megerősítést és jutalmazást várják el.

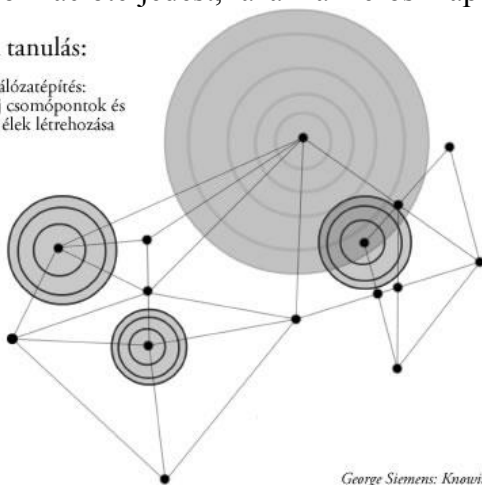


A hálózatok fontos szerepet kapnak tehát a digitális korszak tanulásában. Így a hálózatok tulajdonságai jelentősen befolyásolják és meghatározzák a minőségi tanulás kereteit.

Így a hálózatokban a kapcsolatok erőssége jelentősen befolyásolja például az információterjedést, azaz az erős kapcsolatok (közeli viszony) gyors információterjedést tesznek lehetővé, de ugyanakkor a gyenge kapcsolatok a csoportok közötti információterjedést határozottabban biztosítják.

A tanulás:

Hálózatépítés:
Új csomópontok és új élek létrehozása



George Siemens: Knowing knowledge

A számítógépes hálózatokban a csomópontok olyan elemek, akik sok más elemmel állnak kapcsolatban, tehát hálózatokat kötnek össze.

Egymásba ágyazott hálózatok pedig a gyors információterjedést biztosítják.

A szervezethez és kommunikációs minták döntő jelentőségűek a tudásáramlásban, így a hálózatokban is. Az információ megosztás szempontjából fontos, hogy a csoportok ne különülten létezzenek. Lényeges a

környezet felé fenntartott nyitottság, ahol a csomóponti emberek bevonása fontos és lényeges a tudás áramoltatásába. Az információ megosztása szempontjából is lényeges a gyenge kapcsolatok kialakulásának támogatása és a csoportok kialakításánál a szakmai és hálózati szempontok is számítanak.

A tudás létrehozása szempontjából fontos, hogy innovációnak kedvező környezet alakítsunk ki. A kommunikációs lehetőségek fontossága miatt támogató belső szubkultúrát kell létrehoznunk. Ebben a közegben a tudásmegosztás érték és a szabad interakciós tér egy lapközeg. A tartalmak megosztása szempontjából figyelni kell a külső kapcsolatok építésére. (műhelyek, konferenciák, közös projektek létrehozása)

Konnektivizmus

A konnektivizmus a behaviorizmust, kognitívizmust és konstruktívizmust követő, negyedik tanuláselméleti áramlat. A digitális korszak tanuláselméleteként is szokás emlegetni, George Siemens és Stephen Downes kutatók nevéhez köthető fogalom. A hálózatelméletek pedagógiában való alkalmazásaként is felfogható.

Jellemzői között említhetjük, hogy a tanulás és a tudás a vélemények különbözőségében rejlik. A tanulás egy olyan folyamat, melynek során a specializált csomópontokat információforrásokhoz kapcsoljuk. A tanulás nem csak emberekre jellemző. A tudásgyarapításra való hangolódás lényegesebb, mint a meglévő tudásanyag. A kapcsolatok ápolása és fenntartása révén tanulunk. Korunk alapkészsége, hogy különböző területek, gondolatok, fogalmak között összefüggéseket vegyünk észre. A naprakész tudás a célja minden konnektivista tanulásnak. A döntéshozás önmagában is tanulásnak fogható fel.

A fentiek alapján joggal merülhetnek az alábbi kérdések:

- Versenyelőny vagy nyitottság a fontosabb?
- Tudás megőrzése (szakértői hatalom) vagy megosztása (együttműködésben az ereje) fog győzni ?
- Szabadság vagy kontroll jellemző-e inkább a tudás ilyenfajta közvetítésekor?

Irodalom:

1. Barabási Albert-László: Behálózva. A hálózatok új tudománya
2. Bessenyei István(2007): Az e-Learning 2.0 és konnektivizmus
3. Csermely Péter (2005) : A rejtett hálózatok ereje. Mi segíti a világ stabilitását?
4. Komenczi Bertalan (2001) : Az információs trásadalom iskolájának jellemzői.
5. Kulcsár Zsolt (2008) : Az integrált e-Learning felé
6. Nyíri Kristóf (2006): Virtuális pedagógia – a 21. század tanulási környezete