



BUDAPESTI MŰSZAKI ÉS GAZDASÁGTUDOMÁNYI EGYETEM

Gazdaság és Társadalomtudományi Kar

Műszaki Pedagógia Tanszék

**Valóságos kontra Virtuális-
Közösségépítő, kollaboratív tevékenységek szerepe korszerű
elektronikus környezetben, különös tekintettel az informális
tanulás támogatására**

Készítette: **Ocztos István**
mérnökstanár szakos hallgató

Konzulens: **Dr. Molnár György**
tanszékvezető, egyetemi docens

Tudományos Diákköri Konferencia
Budapest, 2015

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS

1. KÖZÖSSÉGI OLDALAK JELENTŐSÉGE.....	6
1.1. KÖZÖSSÉGI OLDALAK, SZAKMAI KÖZÖSSÉGEK KIALAKULÁSA	6
1.2. NEMZETKÖZISÉG, KOMMUNIKÁCIÓS KULTÚRA.....	6
1.3. MEGFELELESNÉLKÜLISÉG, SZABADSÁG.....	7
2. KÖZÖSSÉGI ALAPÚ „THE GAME” PROJEKTEK LEÍRÁSA, BEMUTATÁSA, JELLEMZÉSE ..	8
2.1. KÖZÖS TEVÉKENYSÉG KEZDEMÉNYEZÉSE ÉS LEBONYOLÍTÁSA AZ INTERNETEN	8
2.2. FELTÉTELEK NÉLKÜLI RÉSZVÉTEL	9
2.3. ZÁRT, VALÓS KÖZÖSSÉGEK, KONTRA NYITOTT WEBES FÓRUMOK	9
2.4. A „MINDENKI MŰVÉSZ” ATTITÚD LÉTREJÖTTE	10
2.5. FEJLŐDÉS VAGY CSUPÁN VÁLTOZÓ KÖRNYEZETI FELTÉTELEK?	11
3. KÖZÖS VIRTUÁLIS ÉS VALÓS EGYÜTTMŰKÖDÉS SZEREPE A TANULÁSBAN.....	12
3.1. VIRTUÁLIS, MAJD VALÓS EGYÜTTMŰKÖDÉS RANDI ANTONSEN NORVÉG KÉPZŐMŰVÉSSZEL	12
3.2. THE GAME 1 PROJEKT / 2008	15
3.2.1. <i>Működik-e, érdeklődnek-e, lesznek résztvevők?</i>	16
3.2.2. <i>Akik még nem is amatőrök</i>	16
3.2.3. <i>A közönség és reflexiók</i>	17
3.2.4. <i>Facebook</i>	17
3.2.5. <i>Hazai internetes magatartás, kvázi névtelenség</i>	18
3.3. VIRTUÁLIS TÉRBEN KIALAKÍTOTT, INTÉZMÉNYES KERETEKTŐL FÜGGETLEN KÖZÖSSÉG.....	18
3.4. THE GAME 2 PROJEKT / 2009.....	19
3.4.1. <i>A virtuálisan készített, nyomtatott változatban megvásárolható könyvről</i>	20
3.5. THE GAME 3 PROJEKT / 2010.....	22
3.5.1. <i>A harmadik pályázat, a tűzfalak hasznosítására tett javaslat</i>	22
3.5.2. <i>Kiállítás az „N & n” galériában, tájékoztatás, népszerűsítés</i>	24
3.6. THE GAME 4 PROJEKT / 2012.....	26
3.7. THE GAME 5 PROJEKT / 2013.....	27
3.7.1. <i>"A szöveg és a kép között - Between the Text and the Picture"</i>	27
3.7.2. <i>Képek inspirálta szövegek</i>	28
4. A BEMUTATOTT PÉLDÁK, JÓ GYAKORLATOK PEDAGÓGIAI VONATKOZÁSAI.....	29
4.1. KITEKINTÉS, PEDAGÓGIA LEHETŐSÉGEK ÉS KORLÁTOK, TOVÁBBI UTAK, IRÁNYVONALAK A JÖVŐBEN, A JÖVŐ NEMZEDÉKE SZÁMÁRA	29
4.2. INFORMÁLIS TANULÁS JELENTŐSÉGE A KÖZÖSSÉGI OLDALAK, JÁTÉKOK TÜKRÉBEN.....	29
4.3. A KÖZÖS KOLLABORATÍV ÉS INFORMÁLIS JELLEGŰ TEREK ÉS TANULÁSI MÓDOK PEDAGÓGIAI HASZNA .	30

4.4. A FELLELEHETŐ RENDSZEREK SWOT ANALÍZISE.....	31
5. KÖVETKEZTETÉSEK, ÖSSZEFOGLALÁS, A TEVÉKENYSÉG ELTOLÓDÁSA AZ OKTATÁSI KÖRNYEZET FELÉ	33
6. ÁBRAJEGYZÉK.....	35
7. IRODALOMJEGYZÉK.....	36

“az információkhoz való hozzáférés, hozzáengedés fokozatosan történik, az információk lineárisan, szabályozottan áramlanak, hierarchikus rendben, a tanártól a sorban ülő gyerekek felé”

Meyrowitz, J. I. m. 93. o.

BEVEZETÉS

“Kognitív habitus és tanulási környezet

Az egymást követő generációk hosszú sorának összeadódó társas konstrukciója eredményeképpen létrehozott eszköz-, idea- és szimbólumvilág olyan ontogenetikus fülkét képez, ahol a „kognitív erőforrások” koncentráltan vannak jelen. Ez a környezet jelenti a háttérrel a fiatalok kognitív fejlődéséhez; olyan fizikai, biológiai és kulturális adottságrendszer, amelybe az ember beleszületik, amely hatással van rá, amelyen keresztül tanul – és amely egész életén keresztül orientálja és formálja. Tomasello – Bourdieu habitusfogalmát kölcsönvéve – „kognitív habitusnak” nevezi ezt a hatás- és lehetőségrendszert. A kognitív habitus mellett azonban a felnőttek aktívan is hozzájárulnak a fiatalok fejlődéséhez azzal, hogy igyekeznek elősegíteni azoknak a képességeknek a kialakulását, illetve olyan tudáselemeknek az elsajátítását, amelyeket későbbi életük szempontjából fontosnak gondolnak. Az emberi társadalmak fejlődése során ezek a törekvések vezettek a fiatalok tanulásának szervezett irányítására szolgáló szinterek kialakításához, amelyeket tanulási környezeteknek nevezünk. Az iskolák és osztálytermek olyan kulturális ökológiai fülkék, amelyeknek berendezésében és működésében az a tervezett hatásrendszer nyilvánul meg, amelyet a felnőtt világ fontosnak gondol a gyermekek fejlesztése szempontjából.” (Komenczi, 2010)

Dolgozatom célja, hogy felmérje, hogy a ma Információs Társadalmában milyen lehetőségek és korszerű környezetek támogatják az informális tanulás folyamatát. A valós egyidőben történő tanulás mellett a fókuszpontba a virtuális, elektronikus és közösségi hálózatok által támogatott lehetőséget is számba veszem, konkrét gyakorlati példák alátámasztása mellett. Az elméleti háttér rövid ismertetésén túl a munkámban bemutatott példák pedagógiai elemzését

és hatékonyságvizsgálatát is célul tűztem ki, konkrét megvalósult projektek, esettanulmányok és tapasztalati úton szerzett visszajelzések segítségével. Elképzeléseimet számos hazai és külföldi szakemberek elméletével és publikációival vetem össze, melyeket a dolgozat végén összegyűjtök.

„A szimbólumokban gazdag kognitív habitus a Homo sapiens fejlődésének szükséges és természetes feltétele. A szervezett és berendezett tanulási környezet viszont mesterséges képződmény, társadalmi konstrukció. Közvetlen elődünk, a Homo erectus gyermekei nem jártak iskolába, és saját fajunk, a Homo sapiens több ezer eddigi egymást követő generációjából is legfeljebb a legutóbbi másfél tucat vett részt szervezett oktatásban. Sokáig úgy tűnt, hogy a kognitív habitusból kikülönített, izolált tanulási környezetek szükségessége megkérdőjelezhetetlen realitás. Napjainkban azonban a kognitív habitus eszközférájában olyan jellegű és volumenű átalakulásoknak vagyunk tanúi, amelyek szükségszerűen magukkal hozzák a tágabb értelemben vett kognitív habitus és a történetileg kialakult, megörökölt tanulási környezetek viszonyának újragondolását...” (Komenczi, 2010)

“...Csupán az emberiség fejlődésének közelmúltjában jelentek meg a külső szimbolikus táruk különböző változatai – amelyek technikai, kiegészítő kognitív hardvereknek tekinthetők – és velük együtt a kognitív habitus egészétől elkülönített, mesterséges tanulási környezetek. Napjainkban az újabb technikai kognitív hardver, a könyvfelületet kiegészítő (felváltó?) képernyő hatására a korábban a könyvek által meghatározott tanulási környezetek újabb átalakulása játszódik le. Ez a folyamat feltehetően visszavezet a tanulás természetesebb formáihoz, és az is lehetséges, hogy a tanulási környezet és a kognitív habitus szétválásának megszűnését eredményezi.” (Komenczi, 2010)

1. KÖZÖSSÉGI OLDALAK JELENTŐSÉGE

1.1. Közösségi oldalak, szakmai közösségek kialakulása

A konnektivista tanuláseméleti jegyeken alapuló szakmai közösségi oldalak többnyire bőséges információkat adnak a felhasználó személyéről, barátairól, érdeklődési köréről, tevékenységeiről, programjairól. Ezek mentén orientálódva könnyen megtalálhatóak a hasonló tevékenységet folytatók. A kapcsolat felvétele sem okoz különösebb nehézséget éppen a közös érdeklődés és a virtualitás miatt, mely lehetőséget ad a szöveges és fényképes, videó üzenetek közlésére, s a közösségi térből való időtől és helytől független módon történő kilépésre is. A választott tudományos munka keretében a vizuális kultúra, kommunikáció mentén kialakuló közösségről, azokban létrehozott aktivitásról, azok alakításáról, alakíthatóságáról lesz szó. (Molnár, 2010; Benedek, 2010)

1.2. Nemzetköziség, kommunikációs kultúra

A nemzetközi közösségek kommunikációs kultúrája is említést érdemel, hiszen alapvetően a pozitív visszacsatolások, jelzések a dominánsak, abból az egyszerű okból kifolyólag is, hogy az érdeklődési körükön kívül eső témák egyszerűen nem jelennek meg, azokra reflexió nem keletkezik. Alapvető hozzáállás az egymás tisztelete és az udvariasság. Így, nagyon tiszta, világos és érthető oldalak jönnek létre, melyeken az eligazodás igen könnyű és érdekes. (Bessenyei, 2010)

Vizuális művészek jellemzően a saját munkájukat osztják meg elsődlegesen, tetszésüket fejezik ki a nekik tetszőnek, a poszt lájkolásával, különös tetszésnyilvánítás esetén szöveges, vagy emocionális kommentekkel látják el, ritka esetben megosztják saját oldaluk falán is.

Nem általánosan jellemző, de néhány a vizuális kultúra és művészet iránt érdeklődő felhasználó pedig a számára tetsző és érdekes munkákból ad folyamatosan bemutatót, folyamatosan tesz fel képeket. Így, ha albumokba rendezi őket, akár tematizálva azokat, informatív és érdekes könyvtárak alakulnak ki, melyek szintén jellemzőek a felhasználó személyiségére. (Bakó, Simon, 2010)

Mindezekkel együtt, tevékenysége, megfelelő színvonal esetén, - beletartozik az oktatás és a nevelés kategóriáiba, ezen tevékenységek jelentős részét bátran sorolhatjuk az informális tanulás és tanítás korszerű technológiai közé. (Molnár, 2008)

1.3. Megfelelésnélküliség, szabadság

Mivel ez a fajta tevékenység nem feltétlenül kapcsolódik szorosan kenyérkereső munkájukhoz, inkább a kikapcsolódás, szórakozás és a szórakoztatás irányába mozdul el, ezért ezeknek az albumoknak van egy üde, felszabadító, magas szabadságfoka is, éppen amiatt, hogy nem kíván senkinek és semminek megfelelni. Az esetleges megfelelés és a profil változása, alakulása szorosan összefügghet a csoport többi tagjának tetszésnyilvánítás során kialakult szelekciójába. A visszajelzések alapján az is látható, mely típusú, karakterű posztok, rajzok, képek, bejegyzések a népszerűbbek. Így egy széleskörű általános tapasztalat is levonható az adott közönség értékrendjére és ízlésére vonatkozóan is, mely mentén alakulhat a felhasználó tevékenysége is, amennyiben az esetlegesen nagyobb népszerűségre, befogadottságra törekszik.

Nincs követelményrendszer, beszámoló készítésének kényszere, nincs vizsga. Természetesen oklevelet sem kap a felhasználó tevékenységéért, azonban galériák, művészettörténetesek, kereskedők figyelemmel kísérik a közösségi oldalakat, s előfordulnak a személyes megkeresések is kiállításra, más újonnan kialakított szíjakra való meghívás formájában. Ezek a megkeresések már személyes hangvételen, névreszólóan, a felhasználó e-mail címére érkeznek. Ennek mentén viszont felhasználó betagozódhat formális offline keretek közé is. (Molnár, 2012)

2. KÖZÖSSÉGI ALAPÚ „THE GAME” PROJEKTEK LEÍRÁSA, BEMUTATÁSA, JELLEMZÉSE

2.1. Közös tevékenység kezdeményezése és lebonyolítása az Interneten

Jelen dolgozat be kívánja mutatni, hogy az elektronikus fájlnézegetés és a fájlcsere, „jó reggelt, szép estét, jó hétvégét udvarias és barátságos köszöntéseken kívül, hogyan jutott el egy már ismétlődő közös vizuális munkához, mely a felhasználó közösség nem aktívan résztvevő tagjainak is felkeltette az érdeklődését, örömet okozott nekik. Ezt a lehetőséget az internet és a közösségi oldalak létrehozása, jelenléte teremtette meg. Az első interneten folytatott közös munka 2008-ban jött létre, a szerző nevéhez kapcsolódik.

A feladat a következő volt: Három, a szerző által feltett saját rajzát lehetett kiegészíteni, befejezni, átalakítani, tetszőleges technikával, bármelyik felhasználónak, mellőzve a részvétel feltételeként bármilyen mindenfajta iskolai végzettséget, képesítést. Az elkészült munkákat a közösségi oldalra, a szerző falára közvetlenül fel lehetett tenni, illetve privát üzenetben, vagy e-mailen lehetett elküldeni. (Benedek, 2013)



1. sz. ábra: az interneten történő projektek közös jellemzésére készített logó
Forrás, grafikai terv: Ocztos István © 2010

Az interneten lebonyolított munka közös jellemzői:

1. *nemzetközi*
2. *interaktív*
3. *kreatív*
4. *műhelymunka*
5. *együttműködő*
6. *az interneten történik*

2.2. Feltételek nélküli részvétel

Az interneten közzétett pályázatok mindegyike nyilvános. A pályázaton való részvétel szabad és nyitott. A résztvevők felé semmilyen szakmai feltétel, kritérium nincs.

Alapvető szándékom, szélesebb nyilvánosság bevonása és integrálása egy olyan közösségbe, mely alapvetően vizuális, művészi érdeklődésű. Nem az elitkultúra támogatója ez, hanem a publikusé. Az elitnek többnyire megvan a maga helye, az elitbe való bejutásnak komoly szakmai és szűrőfeltételei vannak, az elitbe bekerülők ezeken a szűrőkön igyekeznek átjutni, bekerülni a várva várt oktatási, kulturális közegbe, ahol vélt és valós előnyökhöz kívánnak jutni. Nem alaptalan ez a vágyakozás és feltételezés. Kétségtelenül meg is kell dolgozni érte. Azonban az elit legtöbbször különálló, zárt egység, rendszer.

Önmagát működteti, a résztvevők egymást inspirálják, generálják, közös oktatási, kulturális, tudományos nyelvet alakítanak ki, mely egyre inkább érthetlenné válik a szélesebb nyilvánosság részére, ebből adódóan leszakad. Egyre inkább eltávolodik eredeti szándékától és közönségétől. Zárt egységet képez, mind a résztvevők, mind pedig az elvárások, szakmai megfelelések tekintetében. (Ollé, 2012)

2.3. Zárt, valós közösségek, kontra nyitott webes fórumok

A zárt közösségek elszigetelődnek minden más szintén zárt közösségtől és viszont. Többnyire az építészek építészekkel tartják a kapcsolatot, a képzőművészek képzőművészekkel.

Aki nem kerül be a rendszerbe, az nem számít, nincs. Ha a képzőművészetnél maradunk, jellemzően meg van a szakmai előrehaladás rendszere és módja. Aki ezeken a rendszereken szisztematikusan és sikeresen végighalad, az bekerül a rendszerbe. Véleményem szerint azonban a rendszereken kívül is megannyi érték található, mely nem, vagy csak nehezen tud integrálódni. Az ember egyik alapvető két tulajdonsága a felszínesség és a mintakövetés.

Felszínesen átfutom a híreket, s azt gondolom, informált vagyok, megfelelően tájékozott. Ez természetesen nem igaz. Ebből adódóan manipulálhatóak a közreadott információk. Amennyiben egy művésztől a megfelelő szaktekintély ír, a művész a többiek számára is értékke válik. Holott, a dolog ennél sokkal összetettebb. Aki a rendszeren kívülről érkezik, lényegesen nehezebb dolga van. Ezért a magára való figyelemfelhívás extrémebb eszközeihez folyamodik, olykor. Az extremitásra odafigyelnek az emberek. Legtöbbször felháborodással veszik tudomásul, de megjegyzik, s feltételezésem szerint élvezik is. Ők maguk ugyan nem mernék megtenni, de elfojtott vágyaik megjelennek és kielégülést okoz nekik is.

A kitartó, szorgalmas munka nehezen hozza meg az eredményt, nehezen észrevehető. A „kiverem a biztosítékot”-ra a legtöbben felkapják a fejüket. A hírhedtséget ezen a módon viszonylag gyorsan el lehet érni, s a hírhedség legtöbbször magában hordja a lehetőséget a rendszerbe való integrálódásra.

Ebből következik, a szándékosság feltételezése nélkül, hogy óriási szakadék alakul ki az elit és a tömeg között. Ez a szakadék egyre jobban kiterjed a gazdaságra is. Az internet lehet az a lehetőség, mely ezt a szakadékot áthidalhatja, abból az egyszerű okból kifolyólag, hogy okos telefonja szinte mindenkinek van, így a legtöbb adatbázis mindenki számára hozzáférhető.

2.4. A „Mindenki Művész” attitűd létrejötte

Azonban egy megfelelő eszköz, amellyel lehet fényképezni, rajzolni, mozgóképet felvenni, még önmagában nem elég a művész attitűd hitelességéhez. Igaz, hogy ezáltal mindenki fényképésszé, filmrendezővé válik, - vagy legalábbis annak érezheti magát, - de ha az alapvető kulturális intelligenciája és a megfelelő kompetenciája nincs meg, ezt az alkalmazások, bármennyire felhasználóbarátok is, nem helyettesíthetik a képzést és oktatást.

És itt lép képbe ismét a kreatív ember. Amint, játékos és élvezhető formában integrálni próbál szélesebb tömegeket egy a vizuális kultúrában jártasabb személy, közeg, vagy társaság részéről, amely befogadó és nyitott, észrevétlenül fejleszti a szélesebb tömegek vizuális kultúráját, elkezd tanítani, a felhasználók pedig tanulni. (Molnár, 2012)

„Konrad Lorenz: A civilizált emberiség nyolc halálos bűne” című könyvében írja az élet fejlődéséről, az életben maradás lehetőségéről, esélyeiről:

“A szerves élet fejlődésében a mutáció és a gének folyamatos újrakombinálódása mellett a legfontosabb szerepet az alkalmazkodást eredményező természetes kiválasztódás játssza. Az alkalmazkodás egy valódi kognitív folyamat, melynek során az élő szervezet a környezetében rendelkezésre álló információk közül az életben maradása szempontjából fontosakat magába építi. Más szavakkal: az alkalmazkodás egy olyan folyamat, melynek során az élő szervezet ismereteket szerez környezetéről. Az élővilágot az alkalmazkodás során létrejött struktúrák és funkciók jellemzik, a szervetlen világban nem fordul elő semmi ehhez fogható. Ez az oka annak, hogy a természetkutató kénytelen feltenni azt a fizikusok vagy kémikusok számára idegen kérdést, hogy "mi végre?".” (Lorenz, 1972)

Az életben maradás, a túlélés minden élőlény vágya, igénye. A Lorenz professzor úr által feltett kérdésre, hogy: Mi végre?, nem keressük a választ. Az sem bizonyos, hogy a fejlődésnek nevezett változások például az ember túlélését szolgálják, abba az irányba hatnak. Ez később fog kiderülni, amiről már nem fogunk tudni. Az ok, okozat, következmény primér elmélete sem feltétlenül állja meg a helyét. Azonban a valamilyen okból létrejött struktúrákat, rendszereket, lehetőségeket, technológiákat érdemes figyelemmel kísérnünk, ahhoz megpróbálni alkalmazkodni.

2.5. Fejlődés vagy csupán változó környezeti feltételek?

Ilyen változó környezetet eredményez az informatika rohamos fejlődése is. Az internetes rendszerek egyre bonyolultabbak, egyre kevésbé áttekinthetőek, egyre gyorsabban változnak, de mindenképpen jelen vannak, ezért kihagyhatatlanok. Aki nem él a lehetőségekkel, lemarad. Egy barátom mondja némi cinizmussal: Aki elektronikus levelezést használ, az hülye. Miért nem elég a galambposta?! A válasz lehet egyszerű, de akár bonyolult is. Galambposta már nincs. Internet van, s a felhasználói felületek, alkalmazások, a profilok vizuális megjelenései állandóan változnak. Mire rutint szerezhetnénk a gombok elhelyezkedésére vonatkozóan, a kezelőfelületeket átalakítják, minden máshova kerül. Azonban ez a realitás, ez a jelen. Minden kétséget kizáróan, ez bonyolult rendszer. (Komenczi, 2011)

3. KÖZÖS VIRTUÁLIS ÉS VALÓS EGYÜTTMŰKÖDÉS SZEREPE A TANULÁSBAN

3.1. Virtuális, majd valós együttműködés Randi Antonsen norvég képzőművésszel

A már fentebb említett szándék, mely az internetes kapcsolatok aktívabbá tételére irányult, első lépése Randi Antonsen norvég művésszel való közös rajzolás kezdeményezése volt, 2008-ban. Az általam megkezdett rajzokat ő folytatta, majd valamelyikünk befejezte. Az elküldött rajzokat folytatva, újabbakat kezdett meg, s így küldte vissza. Körülbelül három forduló volt, amíg elkészültek a munkák. Mivel igen izgalmas és új tevékenység kezdődött, mely mindkettőnk számára különleges volt, a tevékenység a virtuális szférából kilépve, valós, közös munkákat eredményezett. A lebonyolítás módja, postai küldemények formájában valósult meg. Az internetes közösség érdeklődve és lelkesen követte nyomon tevékenységünket, hiszen szinte napra készen megosztottuk azt velük. Először kisebb közös rajzok készültek, majd egy füzet, legvégül pedig három nagyméretű vászon és akril festmény. (Horváth, 2010)



2. sz. ábra: Randi Antonsen, Istvan Ocztos © 2009 akril-vászon / 150cm – 50 cm
Forrás: Ocztos István

A tevékenység eredménye közös kiállítások létrehozása lett, melyek Norvégiában, Randi szervezésében, Magyarországon, Budapesten pedig az én szervezésemben valósult meg.

Galleri Fenka

Lørdag 07.02.09 kl. 13.00
Inviterer vi til en ny utstilling med

Randi Antonsen
Istvan Ocztos
Kari Solberg
Ole Morten Berg



Åpningstider 2009
Tirsdag - fredag 12.00 - 18.00
Lørdag 12.00 - 16.00

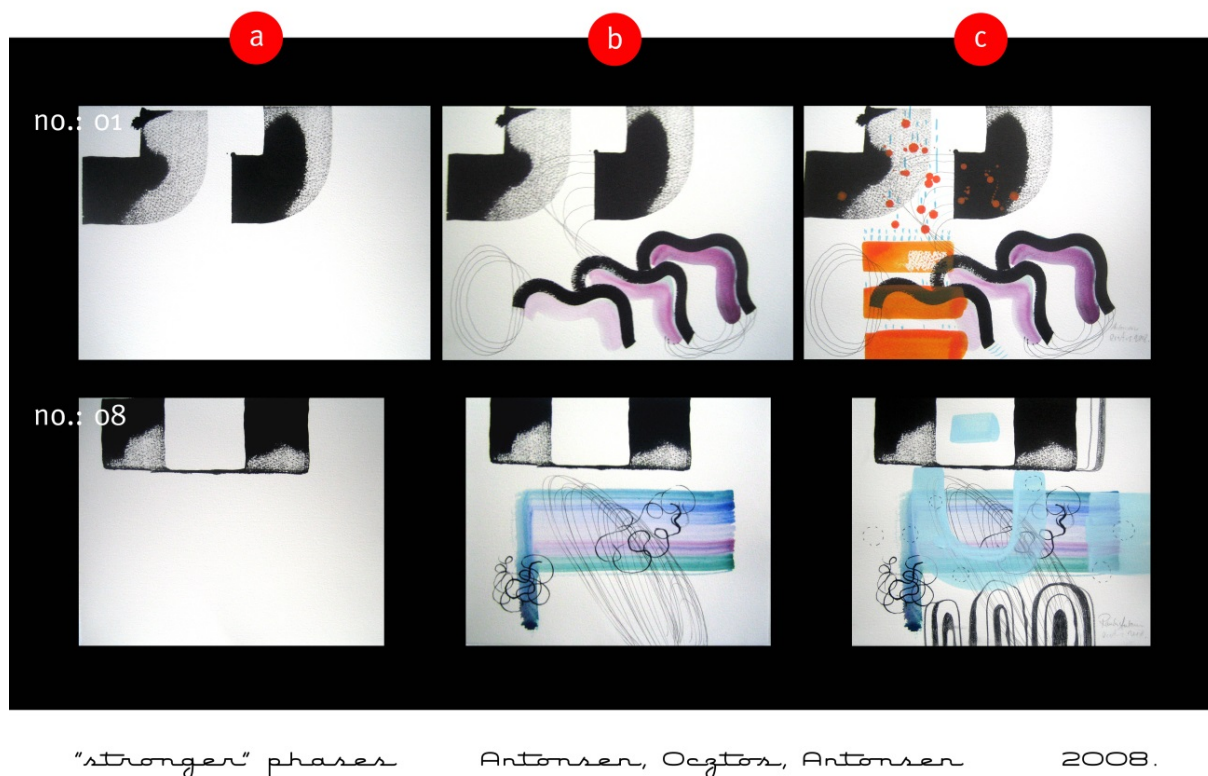
Kirkegata 88, 7600 Levanger, galleri@fenka.no, tlf. 45262444/90766466

3. sz. ábra: A norvég kiállítás plakátja / Norvégia, Levanger 2009
Forrás: Randi Antonsen

A norvég művész ideautazása és az én kiutazásom nem jött létre, hiszen az egész projekt saját szervezésben, saját költségen valósult meg, mely így is számunkra tetemes kiadásokat jelentett. Ugyanígy, semmilyen előre megtervezett marketingstratégia sem párosult a projektsorozathoz, így ez a saját pénzügyi erőforrásaink kimerülése és a folytatás előkészítetlensége miatt kimerült, szünetel.

Ez a fajta előkészítetlenség és stratégiamentesség, spontaneitás az eddig létrehozott többi közösen végzett projektek jellemzője is. A későbbiek során próbáltam és próbálom most is felvenni a kapcsolatot partnerintézményekkel, szponzorokkal, de a lezajlott események aktualitása közben az idő folyamán elmúlt, az érdeklődés, az itt és most varázsa elmúlt. Azonnal felvetődik az előre megszervezhetőség gondolata, mely azonban intézmények meggyőzésével párosul, ami szintén nem egyszerű feladat. Az interneten lebonyolított tevékenységekhez nem szükséges semmilyen intézmény, semmilyen támogatási forma, azonban időigényes és költségvonzata is van. Az intézmények megszólítása nehézkes, hosszú időt vesz igénybe, az a friss lendület és spontaneitás, melyeket a tevékenységeket jellemzi, elvész közben. Anyagi bázis nélkül azonban nem folytatható.

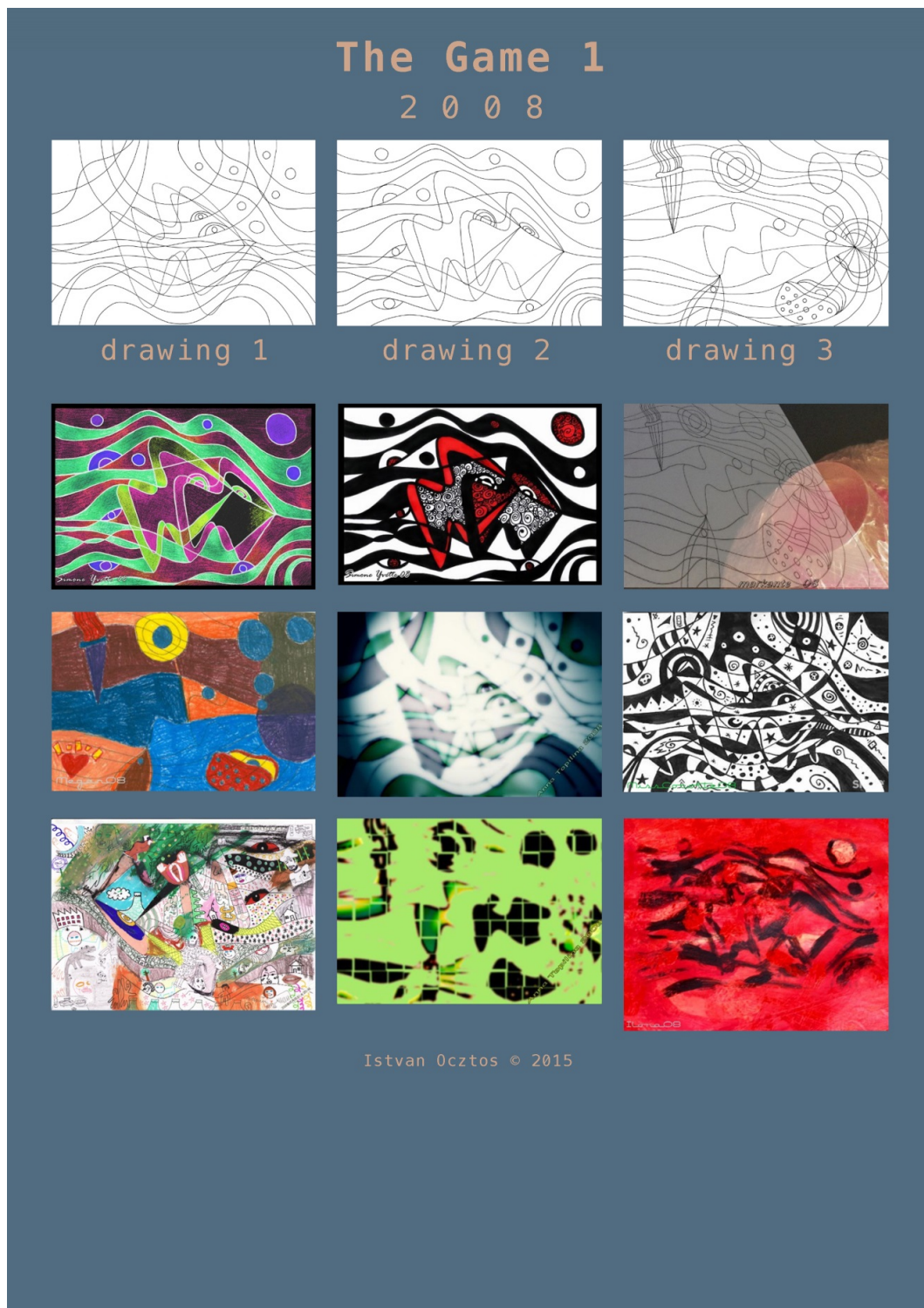
Felmerült közöttünk a kölcsönös galéria és galériás keresése is, de a norvég érdeklődő partner elvetette a külföldi művész menedzselését, én sem jártam különösebb sikerrel ezen a téren.



4. sz. ábra: A közös postafordultával készült munkák fázisai
Forrás, grafika: Randi Antonsen, Ocztos István, plakát, Ocztos István © 2008

3.2. The Game 1 Projekt / 2008

Az internet hagyományos használatának első kiterjesztése.



5. sz. ábra: The Game 1 tabló / 2008 - grafika: Ocztos István © 2015
Forrás, grafikai terv: Ocztos István

A feladat következő volt: Három rajzomat, melyet feltettem a myspace nevű közösségi oldalra, lehetett kiegészíteni, befejezni, átalakítani. A feladat mellé a következő szöveg került:

Egészítsd ki, fejezd be, alakítsd át, küldd vissza!

A The Game 1 projekt oldala a szerző honlapján található meg:

www.istvanocztos.com/the-game-1.html

3.2.1. Működik-e, érdeklődnek-e, lesznek résztvevők?

Az első rajzkiegészítő, átalakító általam játéknak nevezett, kreatív együttműködésnél az első szempont maga a játék kipróbálása volt: Működik-e? Kivált-e érdeklődést? Fognak-e pályázni? Nagy örömmre szolgált, hogy szinte a játék közzététele után azonnal érkezni kezdtek a pályaművek a meghirdetett webes felületre, illetve az e-mail címemre, ahonnan azonnal feltettem a webes felületre a képeket. A szerző neve és az ország ahonnan beküldte fontos volt, hiszen az internet lehetőségében épp az volt a megkapó és óriási perspektíva, hogy a világ bármely részén, egy időben, azonnal hozzáférhető, elérhető, megnézhető, lájkolható és kommentezhető a közzétett kép, munka, szöveg, film.

A beérkezett munkák vizsgálata során kiderült, hogy a feltett kiindulási rajzok milyensége erős kihatással van a befejezés, hozzátétel módjára, azok lehetőségére. Ebből kiindulva, a második nyilvános pályázatra olyan 3 rajzot próbáltam készíteni, amely a kreativitásnak szélesebb teret ad, mint a már fentebb bemutatott első, s több lehetősége van az alkotónak a saját képi világát, stílusát is megjeleníteni, miközben markánsan megmarad az elkészült munkákban is az alaprajz, így az anyag egy egységes egészet képez, reprezentálva a hozzáadott művész vizuális stílusát, technikáját is. (Szabó, 2015)

A résztvevők elsősorban képzőművészek, illetve képzőművészeti érdeklődéssel rendelkező alkotók voltak. Az alaps csoport a myspace oldalon összeismerkedett, leginkább nyitott képzőművészekből állt, s az érdeklődőkből, akiket a pályázat során sikerült rávennem az alkotásra, sokszor egy privát levelezés keretében.

3.2.2. Akik még nem is amatőrök

Az érdeklődők, akik nem aktív, gyakorló vizuális alkotók a pályázati anyagok folyamatos és intenzív beérkezése során kedvet kaptak az alkotáshoz, azonban a bennük kialakult, illetve kialakított gátlás féken tartotta kreativitási hajlamuk megnyilvánulását. Konceptióm alap elképzelése: a vizuális alkotás, rajzolás, firkálás az ember alaptermészete,

minden gyerek rajzol, firkál, megnéz, kipróbál, s ez a kreativitás örömet okoz. Azonban ezt a kreativitást már az óvodában rendszeresen megtépázódik, s ezek a gátlások kialakítása, kialakulása az iskolában csak fokozódik. A teljesítmény mérése során, amit általában az osztályzatok, érdemjegyek jelképeznek, kialakul egy differenciálódás, megbélyegzés, ami a tanulókat is rendszerint megosztja és ellentéteket vált ki. Az említett jelenség már az óvodában megjelenik, véleményem szerint a kreativitás, a szabad felszabadult játék, játékos gondolkodás gátjává válik, ami a későbbiekben sokszor szorongássá, illetve agresszióvá alakul a személy habitusától függően. (Mérei, 1989)

Miután itt sikerült személyesen megszólítani azokat, akik nem mertek részt venni a játékban, nehogy szégyenben maradjanak, először nekem küldték el a munkáikat, s megkértek ne tegyem fel őket. Miután válaszlevelemben érdekesnek és vállalhatónak tartottam a beküldött munkákat, ezután többször ők maguk kérték, hogy tegyem közzé őket.

3.2.3. A közönség és reflexiók

Itt néhány szót kell említenem a közösség kommunikációs jellemzőiről. Alapvetően udvarias, segítőkész, dicsérő és bátorító társaságról van szó. Igen kellemes a közöttük való lét, még ha virtuális is a kapcsolat.

Negatív megjegyzések szinte nem jelentek meg. Ha valami nem tetszett valakinek, nem tetszikelte, kommentezte. A mspace nevű oldalon a társaságban magyar művész egyetlen egy volt, egy fotós. Vele személyesen is találkoztunk később, mint ahogy más virtuális ismerőssel is létrejött a személyes találkozó, hol Budapesten, hol a saját lakhelyükön. Egészen meglepő volt ez a barátságos kommunikáció, amelyhez a később csatlakozók is alkalmazkodtak, vagy olyanok csatlakoztak, akiknek ez a fajta kommunikáció alaptermészetük. Volt gyerekszobájuk, mondhatnánk.

3.2.4. Facebook

A 2004-es évtől beindult a facebook, ahová ebből a mspace-s társaságból sokunk regisztrált. A facebook felülete kezdetben egyáltalán nem volt vizuálisan felhasználóbarát. Mint tudjuk az ismerkedésre és a csatlakozásra találta ki Mark Zuckerberg, ellentétben a mspace felülettel, ami vizuálisan attraktív, kreatív és saját képre formálható volt. Azonban mégis a facebook lett az elsődlegesen közismert és használt felület, melyen a művészek is jó marketingtevékenységet folytathattak, folytathatnak, s a közönség is jóval szélesebb körű.

3.2.5. Hazai internetes magatartás, kvázi névtelenség

A magyar felhasználók mindkét és a többi nemzetközi fórumokon is később jelentek meg. Azonban egy egészen más kulturális attitűdöt képviseltek, melyet mindannyian ismerünk, megtanultuk, kellőképpen szenvedünk és tőle, de minden kétséget kizáróan folytatunk és továbbadjuk. Az elégedetlenség, a nem tetszik, a mi ez a semmi, a kellő háttérismeretek nélküli azonnali értékelés megjelenése.

Ez a hozzáállás a kommentekben is megjelent, melyet a külföldi felhasználók nem nagyon értettek és nem tudtak hova tenni. Az együttműködési szándék hiánya, mások teljesítményének lebecsülése továbbra is jellemző, ma is aktívan jelenlévő az internetes fórumok legtöbbszörén.

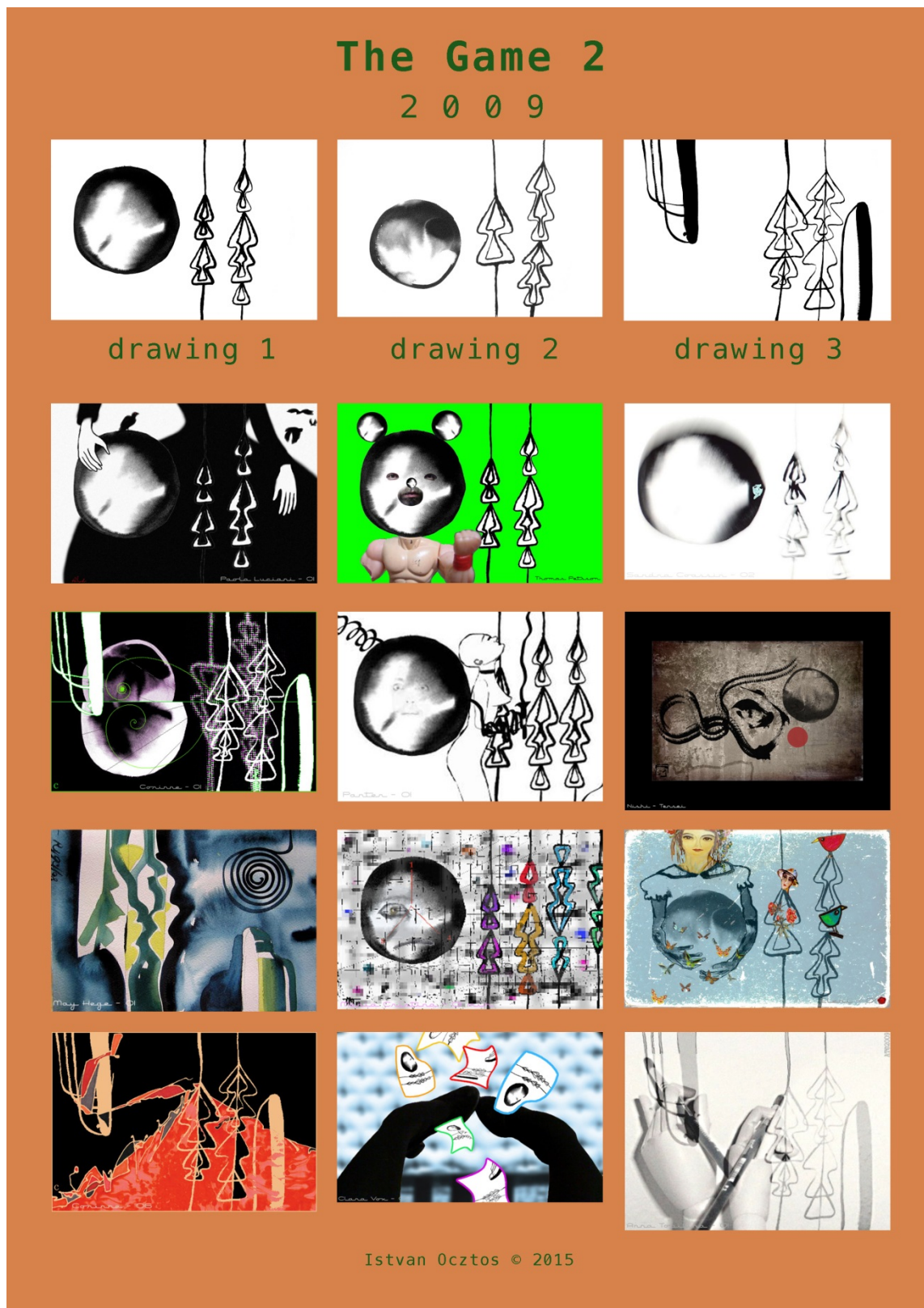
3.3. Virtuális térben kialakított, intézményes keretektől független közösség

A virtuális tér nem igényel feltétlenül strukturált kereteket, abból a tekintetből nézve, hogy felhasználója bárki lehet. Azonban a virtuális tér alkalmas a szelekcióra, az olyan személyek megismerésére, megismerkedésére, akik érdeklődési köre, tevékenysége hasonló. Ezen kapcsolatok kölcsönös megkeresése után létrehozhatóak önszerveződő csoportok, melyekben kialakíthatóak saját szabályrendszerek is. Az általam létrehozott elsősorban képzőművészeti alapon szerveződő nyílt közösségről, eredményekről, mely tematikáját tekintve kétségtelen az elsők között szerepelt az Építészfórum főszerkesztője Pásztor Erika így ír:

*"Adott egy – valaha volt építész, ma – képzőművész, aki nem része a mainstream kortárs képzőművészeti szcénának abban az értelemben, ahogyan azt a galéria-kereskedelem vagy a kurátorok és művészeti tanácsadók által felállított hierarchiák diktálják. Nem feltétlenül ő jut vezető kurátorok eszébe először, amikor egy kortárs képzőművészeti térképet megrajzolandó, jelentős kiállításához keresnek alkotókat, mert nem ő az, aki munkák, iskolák és évtizedek alatt akkurátusan felépített kapcsolati hálók által megkerülhetetlenül belenőtte volna magát a közegbe. Az intézményrendszeren kívül, annak védőhálójától nem(fenn)tartva alkot. Ezen a helyzeten **Ocztos István** a világon sok százezer másik tehetséges alkotóval osztozik..."*
(Pásztor, 2008)

3.4. The Game 2 Projekt / 2009

A második pályázat, pontosabban megfogalmazott rajzokkal.



6. sz. ábra: The Game 2 tabló / 2009 - grafika: Ocztos István © 2015
Forrás, grafikai terv: Ocztos István

3.4.1. A virtuálisan készített, nyomtatott változatban megvásárolható könyvről

Suzanne Marie Lambert francia, amerikai képzőművészt kértem fel a könyv bevezetőjének megírásához. Suzanne a többi játék rendszeres résztvevője, közös kiállítást is szerveztem Budapesten. Ő, nemzetközi művész családnak, a Game 2 virtuális gyermekeinek nevezte el a csoportot. „International artist family, the virtual children of GAME 2”.

Idézet Suzanne előszavából, mely egyben a kezdeményezés megfogalmazása is:

„GAME 2, a creative thought spark in the mind of one Hungarian artiste man has grown into a single collective work. This collection consists of 116 works created by the hands of 37 artistes working and living from their studios in 14 different countries. Each work reflects and answers Istvan's visual suggestion. Each work is unique in color form texture and medium, expressing each artistes' individual style and perception.

A Common thread runs thru the heart of the individual artist, it is the desire to dance, to play, to express and to inspire one another. Individually, in the solitude our studios scattered across the world, most of us have a secret desire to connect with the heart of our fellow artists.”

Suzanne Marie Lambert

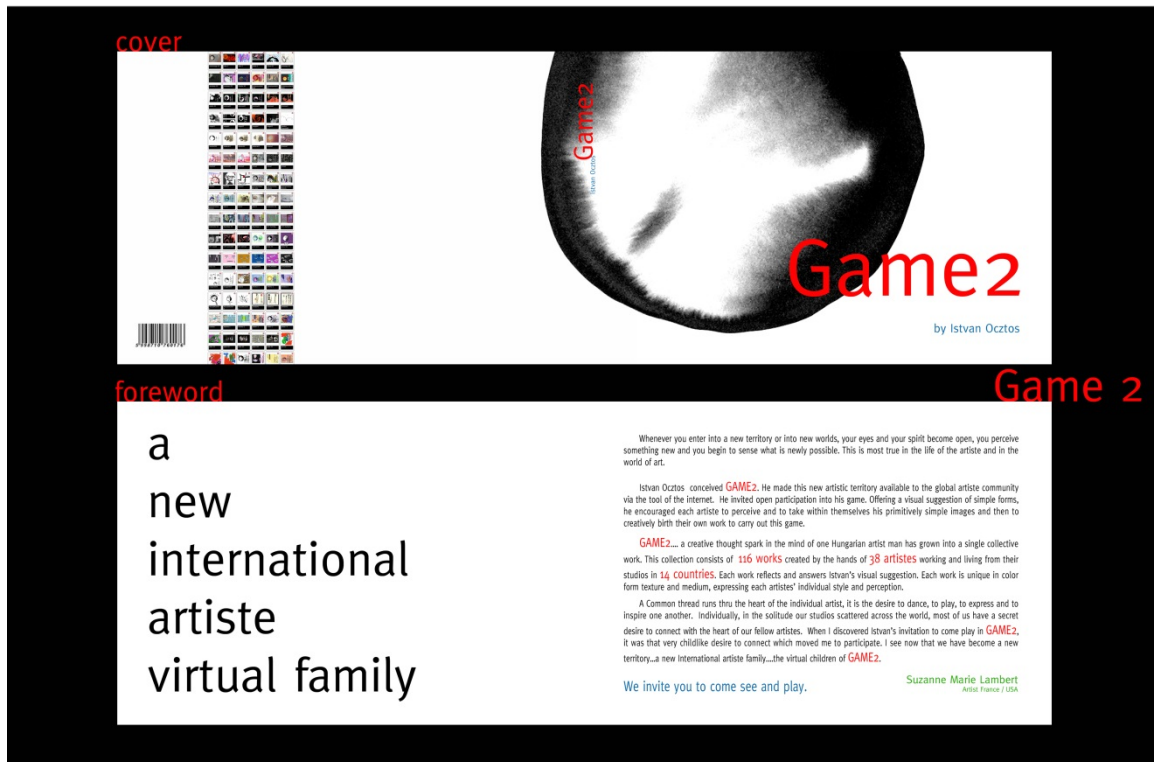
Artist France / USA, 2009

A „The Game 2” pályázati anyag dokumentációja a szerző honlapján található meg:

<http://www.istvanocztos.com/the-game-2.html>A „The Game 2” pályázatból készült, az interneten elérhető, nyomtatott változatban megvásárolható, postán kézbesíthető könyv:

[THE BOOK OF THE GAME 2 ON THE INTERNET](#)

Újabb lehetőségként, pdf. változatot is lehet önállóan vásárolni. A csak csekkes szerzői kifizetések mellett, már a paypal is rendelkezésre áll. A könyv, virtuálisan, az internetre feltöltve készült el. Ott azonban megvásárolható most is. A tipográfiát és a grafikai munkát az egyszerűség és az oldalakon megjelenő rövid tartalom, információ jellemzi. Nem az oldalakon elhelyezett témérdek információra, képek és szövegek elhelyezésére törekedett, hanem a szöveges tartalmak könnyen, jól átlátható, rövid, erős vizualitással megerősített közvetítésére.



7. sz. ábra: A „The Game 2” könyv első- hátsó borítója és az előszót tartalmazó oldalpár, 2009-ből.
Forrás, grafikai terv: Ocztos István



8. sz. ábra: A „The Game 2” könyv két oldalpárja, Kerstin Panter, Németország, Nishi, Japán munkája.
Forrás, grafikai terv: Ocztos István

3.5. The Game 3 Projekt / 2010

A harmadik pályázat szakított az eddigi hagyományokkal és egy konkrét városi környezetre reflektál Budapest, Belső-Erzsébetvárosban.

3.5.1. A harmadik pályázat, a tűzfalak hasznosítására tett javaslat

Az első két pályázat hasonló volt. 3 rajzomat lehetett befejezni. A harmadik pályázat merőben másra kerekedett ki. Belső-Erzsébetváros lakójaként az épületek elhanyagolt állapota és a homlokzati síkok eltéréséből adódó tűzfalak koncentrált elhelyezkedése, mint felújítatlan és kihasználatlan üres felület adta a pályázat témáját.

Kiválasztottam 3 falat, hozzá a megfelelő térképrészletet, s 2010. január 4-én újtára indítottam a facebook és a behance net oldalakon a máig gyűrűző és következményeiben is jelentős innovációt elindító tűzfalfestési koncepciómat, mely mára az önkormányzatok figyelmét és érdeklődését is felkeltette, nem kevésbé a vállalkozó hajlamú, nem feltétlenül magas vizuális kultúrával rendelkező csoportok figyelmét is. (Molnár, Horváth Cz., 2008)

[THE GAME 3](http://www.istvanocztos.com/new-competition---game-3.html) - www.istvanocztos.com/new-competition---game-3.html

Az angol nyelvű pályázati kiírás:

Competition! Invitation to the GAME 3

International - Interactive - Creative - Workshop - on the Internet

Hi dear Everybody!

Paint it the 3 firewalls!!!

Firewalls are in Budapest, district 7.

Third creative game starts!

Deadline: 2010. January the 31. 24 clocks.

I put up the incoming works to my facebook's site, continuously.

I would like an exhibition in Summer from these collection in Budapest.

You send it here in a printable quality too!

size: app. 30 x 40 cm

resolution: 300 dpi

The Game 3

2 0 1 0



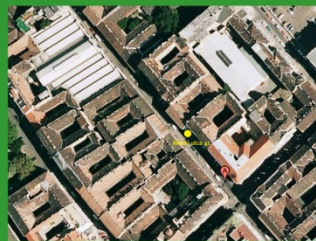
firewall 1



firewall 2



firewall 3



Istvan Ocztos © 2015

9.sz. ábra: A „The Game 3” pályázat tablója, 2010
Forrás, grafikai terv: Ocztos István © 2015

3.5.2. Kiállítás az „N & n” galériában, tájékoztatás, népszerűsítés

Nagy Bálint építész meghívásának eleget téve, a nemzetközi pályázati anyagból reprezentatív kiállítás nyílt 2010. Július 7-én. A kiállítást a Budapest, Polgármesteri Hivatal, VII. kerület önkormányzata részéről Gergely József alpolgármester Úr és a BME Építészmérnöki Karának dékán-helyettese Varga Tamás DLA építész nyitotta meg.



10.sz. ábra: A kiállítás nyomtatott meghívója, „N & n” galéria, Budapest VI. Hajós utca
Forrás, grafika: Nagy Bálint © 2010

A kiállítás és a projekt jellemzésének kulcsszavai:

- *BME együttműködés – Szakmai háttér biztosítása*
- *Önkormányzat együttműködése – Politikai támogatottság*
- *Városi, vizuális kultúra*
- *A sajtó és a közönség érdeklődése*
- *Innováció*
- *A figyelem felhívása Belső-Erzsébetváros városrészre, Budapestre, a közösségi területek hasznosítására, a lakosság részvételére és az együttműködésre*
- *Fórumok, vetítések, sajtótájékoztatók*
- *Nyilvánosság, nyitottság*

Temérdek tájékoztató és népszerűsítő programokat szerveztünk, tájékoztattuk a lakosságot, vetítettük a pályázati anyagokat az egyik kiszemelt tűzfalra, sajtótájékoztatókat, kerekasztal beszélgetéseket, kiállításokat szerveztünk. Mindezt a tervezett urbanisztikai projektek széles körű ismertetése, a lakosság bevonása és aktivizálása, a minél szélesebb rétegek megszólítása miatt tettük.

December 2. csütörtök 19:00 – Élő Tűzfalak Budapest Csoport Projekt – Kerekasztal

**Klauzál
13**



A beérkezett anyagokat projektor segítségével, diavetítéses formában mutatjuk be a Klauzál 13 kiállítóteremben. Az eseményen Dr. Beke László művészettörténész, az MTA Művészettörténeti Kutatóintézetének igazgatója, Juhász Gábor, Erzsébetváros alpolgármestere és Ocztos István beszélget a projektről. Meghívott vendégeink: Dr. Fejérvy Tamás elnökhelyettes, Kulturális Örökségvédelmi Hivatal és Hartvig Lajos DLA építész, vezető tervező, stúdióvezető, Bánáti + Hartvig Építész Stúdió. A beszélgetés moderátora: Páva Rita



11.sz. ábra: Nyilvános kerekasztal beszélgetés, 2010. december 2. - Meghívó plakát
Forrás, grafika: Ocztos István © 2010

További tevékenységeink előkészítés alatt állnak. A tapasztalatokat leszűrve, a nyilvánosság bevonása nélkül, de a háttérben egyértelműen, megbízható partnerek keresésével és bevonásával folytatódik.

3.6. The Game 4 Projekt / 2012



12.sz. ábra: A „The Game 4” pályázat tablója, 2012
Forrás, grafikai terv: Ocztos István © 2015



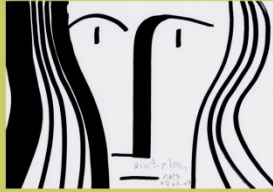

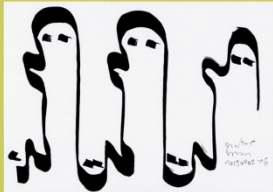

A The Game 1 és a The Game 2 továbbfejlesztett változata.

3.7. The Game 5 Projekt / 2013

A „The Game 5” pályázat szakított a rajzok befejezésének szisztémájával, itt a rajzokhoz tetszőleges, rövid szöveget lehetett írni.

3.7.1. "A szöveg és a kép között - Between the Text and the Picture"

The Game 5
2 0 1 3
"Between Text and Picture"

		
drawing 1	drawing 2	drawing 3
		
drawing 4	drawing 5	drawing 6

2.
Luftschnappen
Ich kann das Alltagsleben nicht als mein Element wahrnehmen
Denn es geht mir nicht immer leicht von der Hand
Kann nicht wirklich souverän über Dinge schweben
Sondern renne oft genug ungewollt gegen eine Wand
...
Holger Johannes, Deutschland, 17. 4. 2013

HALIHÓ!
Tudja minden halandó
a szabályzatot betartató
Horgászrendben a pecás három
haladóval sarcolható:
Tagsági díj helyjegy
és napijegy4.
Rádásként
Természetvédelmi terület:
Halastavon rizsföldön
töltés mentén
folyóvíz jegén
lecsapoló csatornán
a horgászás Tilos!
A horgot úszva
vízi járművel
gumimatraccaal gyalog
behordani nem szabad!
...
*Noth Zsuzsanna
Magyarország, 2013. április. 08.*

4.
RáomLasz..
RáomLasz mindenedre. Űrnél
tágabb hiányod kiszakad
belőled és egyszerre felragyog,
most már benned ragyog fel az,
amimég az előbb láthatatlan te
voltál.
RáomLasz mindenedre: most már
akárhonnan körülvehet –
(Tandori Dezső)
*Viki Müller bejegyzése
Németország, 2013. április, 02.*

5.
ZSÚR
58. elindultak vándorútra
a kiskacsák el a tótól
anyjuk hívja őket de
csak négy jön vissza
elindultak vándorútra
egy másik napon el a tótól
anyjuk hívja őket
de csak három ér vissza
de csak kettő haza 1
és kész hova gyűlnek hova
szöknek újat raknak helyettük
*Tóth Kinga
Magyarország, 2013. június. 04.*

1.
Időt kérek
Szemed márványtengeréből
előbukni desztilláltan
kiemelkedni újra elmerülni
önfeledten lebegni
Pillefaló kelyhébe
belefulladni
Sav marta páncéllal
de benned lakni
Sugallni
Ne vess ki!
*Noth Zsuzsanna
Magyarország, 2013. április. 12.*

Istvan Ocztos © 2015

13.sz. ábra: A „The Game 5” pályázat tablója, 2013
Forrás, grafikai terv: Ocztos István © 2015

A „The Game 5” – pályázati kiírása:

Ha írásra inspirál téged a rajz, írd hozzá egy szöveget!

Verset, dalszöveget, megjegyzést, ami éppen az eszedbe jut.

Ezt feltesszük a neveddel, országgoddal, dátummal és megosztjuk a világgal!

Írd angolul, vagy a saját nyelveden, mi lefordítjuk!

Kezdsnek 6 rajz, sorszámmal.

Rajzonként, maximum 3 szöveget várok!

Ha ügyesek leszünk egy nemzetközi kiadványt is készítenk a válogatásból, netán szavazást is.

Igyekszünk kiállítást is szervezni, - mint az eddigi közösségi játékokból is - a képeket a válogatott szövegekkel megjelentetni.

A szövegeket küldjétek az e-mail címemre, - ocztos.istvan@gmail.com - nevetekkel, országokkal, dátummal együtt a "A szöveg és a kép között" szövegű tárggyal!

/Ha mégis kommentben teszitek fel a szövegeket, beteszem a megfelelő rajz alá! A nevetek, dátum és az ország ahonnan külditek, az esetleges kommentben is legyen a szöveg alatt!//

Remélem jól fogjuk az időt együtt eltölteni, a szellemes és/vagy komolyabb, a rajzok inspirálta szövegekkel!

Indulásképpen ezen a weboldalon elérhető a kreatív játék, ami teljesen nyilvános!

A beérkezési határidő 2013. április 30-a, éjjél.

Sok szerencsét, baráti üdvözléssel, Ocztos István

Budapest, 2013. április. 2.

3.7.2. Képek inspirálta szövegek

A „The Game 5” pályázat nem rajzok befejezéséről szól, hanem a rajzok inspirálta szövegeket gyűjti össze. A szöveg lehet bármi, amiket a rajzok inspiráltak. Vers, mottó, egy gondolat, leírás.

Ebben a pályázatban nyelvi nehézségek adódtak. Nem elvárható, hogy a beküldés nyelve legyen az angol. Ezért értelmezési, érthetőségi gondok jelentkeztek, melyek azt mutatják, hogy a képi megjelenítés nemzetközi szinten egyszerűbb és mindenki számára érthető, a szöveges megjelenítés pedig nem.

4. A BEMUTATOTT PÉLDÁK, JÓ GYAKORLATOK PEDAGÓGIAI VONATKOZÁSAI

4.1. Kitekintés, pedagógia lehetőségek és korlátok, további utak, irányvonalak a jövőben, a jövő nemzedéke számára

A számítógépes technológiák és eszközök rohamos, néha követetetlen változása, szükségessé teszi az oktatási környezet átalakítását, alkalmazkodva az eszközöket használó diákok szokásaihoz, tevékenységéhez. Ez az alkalmazkodás a tanár és az iskola eszközkészletét megváltoztatja, de alapvető funkcióját az iskola és az oktató nem veszti el. Kétségtelenül az oktató és az iskola felzárkózása szükséges, hiszen a piac diktálta iramot a diák felhasználók látszólag szívesen követik.

4.2. Informális tanulás jelentősége a közösségi oldalak, játékok tükrében

Az informális ismeretszerzés és tanulás egyik legalapvetőbb bázisa az internet. Az ingyenes WIFI hálózatok bővülésével egyre több helyen, térítésmentesen hozzáférhető. Az interneten fellelhető adatbázisok egyre fejlettebbek, pontosabbak. Szinte minden megtalálható, a keresőmotorok segítségével, a kulcsszavak beírásával könnyedén, gyorsan. Az interneten a világ bármely részén lévő személlyel, személyekkel, azonnal és jelenvalós időben fel lehet venni a kapcsolatot. Szöveges és képi beszélgetést, információcserét lehet folytatni. A jelen időben történt cselekményeket azonnal hozzáférhetővé lehet tenni. Ezért, az internet az egyik legalkalmasabb rendszer az informális tanuláshoz. Legjobb terepe annak. A közösségi oldalak lehetőséget adnak a regisztrált személynek, hogy profilját kedve szerint alakítsa ki. Így az arra látogató azonnal tájékozódni tud, érdekesnek találja-e a személyt, aki virtuálisan van jelen. Amennyiben igen, kapcsolódhat hozzá a követés funkció aktiválásával. (Szűts, Yoo Jinil, 2013)

Az interneten a közös érdeklődés és szimpátia alapján kialakuló személyekből álló csoportok szorosabb kapcsolatba kerülhetnek egymással. A kapcsolat kialakítását és erősítését célozta meg a fentebb bemutatott The Game játékok leírása. A virtuális együttműködés alapvető velejárója az egymástól való tanulás. Ennek első lépése a képek nézegetése, szövegek, feltett

cikkek olvasgatása. Ez a tevékenység a közösségformálás mellett, kulturális tevékenység is lehet. Ezek mellett akár erkölcsi eligazodásban is támogató lehet. A személyes profilra feltöltött adatok, képek, információk, megjegyzések, egy népszerűbb, ismertebb személy esetén a közvélemény alakítására is hatással vannak. Ezért egyáltalán nem mindegy, miket teszünk fel. Felelősséggel tartozunk érte. A The Game játékok során a barátságos, elsősorban vizuális alapon működő kommunikáció mindenképpen a tanulás, tanítás fogalmaihoz is kötődik. (Ollé, Papp-Danka, Lévai, Tóth-Mózer, Virányi, 2013)

4.3. A közös kollaboratív és informális jellegű terek és tanulási módok pedagógiai haszna

A virtuális közösségi terekben létrehozott együttműködő, partneri, közös tevékenységek, projektek elsősorban az egymás felé forduló, elfogulatlan nyitottságon és érdeklődésen kívül a kölcsönös tiszteleten alapulnak. Az udvariasság, mely az erkölcs előszobája, a résztvevők mindegyikében megvan. (Compte-Sponville, 1995) Ez nélkülözhetetlen. Egymás ismerete, az egymásról alkotott kép pusztán az illető profilmegjelenésében fellelhető. Semmi egyebet nem tudunk róla. Bár a mai tendencia, minél több személyes adat megadására irányul, de szerencsére nem kötelező jellegű. Ez az ismeretlen ismerős érzés végtelenül izgalmas lehet, s nem is igényli feltétlenül a személlyel való megismerkedést. Az információk, melyeket közöl, magukért beszélnek. A szimpátia a személyes ismerettség nélkül is kialakul. Sőt, azt sem kell feltétlenül tudnunk, hogy fiúról, vagy lányról van szó. Ismeretek informális átadásánál erre nincs szükség. Maga az átadott, megosztott információ alakítja a képet, kelti fel az érdeklődést, indítja el a feltett információval kapcsolatos mélyebb megismerés céljából induló keresgélést a neten. Ez egyértelműen tanulási, tanítási attitűd. Egy érdekes személy, pusztán a feltett, az érdeklődési körébe tartozó képi, szöveges elemekkel elindíthat egy tanulási folyamatot. Ilyenkor a varázs nem a tanár személyében, jelenlétében van, bár a virtuális jelenlét is valós abban az értelemben, hogy hatása van, hatását eléri. A különleges, izgalmas személyiségek, különleges és izgalmas dolgokat tesznek fel, akár saját munkájukról, akár más tevékenységéről van szó. Ezért igaz az az állítás, hogy a személyek nem lecserélhetőek. (Kata, 2013) Azokra a karizmatikus személyiségekre a jövőben is szükség lesz, akik magukkal ragadó módon, személyiségük varázsával irányt tudnak mutatni, a kevésbé karizmatikus, de értékes személyeknek, diákoknak. A virtuálisan, a közösségi oldalakon végzett pedagógiai munka más jellegű, mint az iskolai. Ugyanis itt a pedagógiai munkának fel kell magára hívnia

a figyelmet, nem kötelező, nincs időhöz kötve. Ezért ez nagyon izgalmas terep. Létrehozni egy olyan internetes felületet, amit nézegetnek. Meg kell próbálni megszólítani a nézegetőket, mondják el ők is a véleményüket, vegyenek tevékenyen részt az oldal működtetésében. De ezt nem direkt kérések, utasítások formájában kell megtenni, hanem árnyaltan, finoman, hogy a bátortalanabbak se ijedjenek meg, merjenek megnyilvánulni, ne féljenek a lesújtó kritikától. Ezért arra is törekedni kell, hogy súlyosan negatív megnyilvánulások ne legyenek az oldalon. Mindezt úgy kell elérni, hogy ne kelljen senkit blokkolni, kizárni. Egy kellemes, informatív, de egyben személyes oldal létrehozására nem mindenki alkalmas. (Lévai, 2003)

Példaként megemlíteném, hogy a macskámnak is van facebook oldala. Két év alatt sikerült elérnem, hogy a macskanézegetők maguk is küldenek képeket, videókat, melyek beleillenek az én általam kialakított macskás profilba. Ehhez természetesen időre volt szükségük. A kitartás és az elszántság a virtuális térben is fontos. Tudni kell, hogy a tetszikező, kommentező mögött mindig egy valós személy van, akkor is, ha sose hallottunk felőle. Akár Mátyás király is lehet, álruhában. Ezt félig szántam viccesnek. A kommentező bárki lehet. Ezért érdemes olyan információkat feltenni, amik nem befolyásolják kedvezőtlenül a megítélésünket. Természetesen gyűlöletkeltésre is alkalmas a felület, arra is van igény. A saját biztonságunkra érdemes ügyelni. A profil, a bejegyzések nyilvánosak. Ez a néhány sor ugyan eltért a pedagógiai vonatkozásoktól, de mindenképpen tisztában kell lennünk azzal, hogy nem négy szemközt beszélgetünk a barátunkkal.

4.4. A fellelhető rendszerek SWOT analízise

A dolgozatomban bemutatott informális, közösségalapú tanulási rendszerek SWOT elemzését készítettem el a következőkben.

Erősségek

1. Nyilvánosan hozzáférhető
2. A megfelelő eszköz birtokában nem helyhez kötött
3. Interaktív
4. Jelenidejű
5. Távolsági korlátok nélküli

6. Kommunikatív, tetszésnyilvánítás, kommentezés lehetősége
7. Átírányíthatóság más információs terekbe, hyperlinkek
8. Privát üzeneteknek, beszélgetéseknek helyet adó

Gyengeségek

1. Elektromos berendezés kell hozzá
2. Áram, WIFI szükséges
3. Időnként nehéz eligazodás az információk között
4. A nem feltétlenül strukturált információk befogadásának, elhelyezésének nehézségei

Veszélyek

1. Szélsőséges nézetek megjelenítésének azonnali, kontrolálatlan lehetősége
2. A mindenhol hozzáférés perszonális hátrányai
3. Kimaradás a jelenidejű és helyű szituációkból / fejhallgató
4. Balesetveszély, figyelmetlenség
5. A személyes kapcsolatok esetleges meggyengülése
6. A személyes szükségletek igényeinek jelzése

Lehetőségek

1. Kiseb és nagyobb önszerveződő csoportok kialakulása, kialakítása
2. Szervezett, formális tanulási közösségek kialakításának lehetőségei
3. A tudásanyag, kulturális információk szervezettebb terjesztése
4. Az ingyenes hozzáférhetőségek bővítése
5. A személyes szükségletek igényeinek jelzése

5. KÖVETKEZTETÉSEK, ÖSSZEFOGLALÁS, A TEVÉKENYSÉG ELTOLÓDÁSA AZ OKTATÁSI KÖRNYEZET FELÉ

Az oktatás és a tanítás alapelve, az ismeretek átadása, abból a célból, hogy a tanulók elsajátíthassák azokat az ismereteket, melyeket a tanár tud, átadva nekik azokat. Az oktatásban nem merülhet fel a diák és a tanár közötti verseny, legalábbis piaci értelemben nem, közös tevékenységük nem erről szól. Amennyiben a végzett diák, elsajátítva az iskola és így a tanáraiktól megszerzett ismereteket, netán ugyanazon a területen dolgozva, mint valamelyik tanítója, ott eredményesebben szerepel, ezt az oktatás sikerének érdemes elkönyvelni, az intézmény és a tanár jól végezte dolgát.

Szerencsés esetben kooperáció alakul ki közöttük, de lehet, hogy versenytársakká válnak. Piaci körülmények között az ismeretek átadása abban a fázisban amikor a megvalósítás még nincs a tervet, terveket kiötlő kezében, sőt együttgondolkodásra, közös munkára hívja fel a figyelmet, az érdeklődőket, akkor könnyen előfordulhat, hogy a megvalósítás terén kudarcot vall, s az innováció elindításának érdemét is elveszik tőle. Nem beszélve arról a nem elhanyagolható körülményről, hogy az érdemi elismerések mellett, az anyagi, megvalósítási eredményektől is elesik.

„A tökéletes piacon semmi sem akadályozza újabb termelők és vevők be vagy kilépését. A szabad versenyen piacon egymáshoz hasonló termékeket állítanak elő. Ebben az esetben a piaci és a technológiai információkhoz is hozzá lehet férni.”

Forrás: KAPITALIZMUS

A környezet okozta követelményrendszerek változása, - melyek okozója az ember is. - az ember, mint élő organizmus is igyekszik alkalmazkodni.

Kialakulnak az új technológiák, eszközök, melyek alkalmazásáról és azok következményeiről nincs komolyabb lehetőségünk betekinteni. Széles körben elterjednek. Majd később megjelennek a következmények. Megváltozik az addigi élettér. Majd ehhez próbálunk alkalmazkodni. Többnyire fejlődésről, innovációról beszélünk, de senki nem tudja, milyen hosszabb távú következmények alakulnak ki. Egy élő, zárt rendszerbe való beavatkozás megváltoztatja a rendszert. A változások nem láthatóak közvetlenül, s nem is azonnal. Nem ott jelentkeznek a mellékhatások ahol az előnyöket vizsgáljuk. A kérdések feltevésének területe, a kérdésfeltevések módja sem mindegy a válaszokat illetően. (Carl Sagan, 1990)

Többnyire megegyezik a természettudósok véleménye abban, hogy az evolúciónak nincs se iránya, se célja. Nem tör valami jobb és szebb jövő felé, hacsak a túlélési esélyeket nem tekintjük a jobb és a szebb jövő eszméjének.

A legtermészetesebben ez a folyamat a generációk során követhető végig. Újak jönnek, régiek mennek. Születés, halál, s az az eltöltött idő, ami a kettő között van. Megjegyezném az idősek, a nem aktív munkavégzőkkel kapcsolatban felmerült kérdéseket, nem mellőzve azt, hogy az életről való tudás leginkább a kor előrehaladtával alakul ki, ezért az idősek a bölcsék, amit érdemes lenne intenzívebben kihasználni.

A generációk egymást követése, az idő múlása, természetes folyamat.

A komolyabb ellentétek akkor alakulnak ki, amikor az aktív munkavégzés idejében következik be valamilyen radikális változás, például háború, forradalom, járvány, vagy az internet gyors elterjedése és széleskörű hozzáférési lehetőségei, melyekhez természetes módon a fiatalabb beleszületett generáció könnyebben alkalmazkodik. A bevándorlók alkalmazkodási képessége nem olyan jó. Ez a tendencia minden korban megmutatkozik, azonban a gyors, vagy rohamos változások között komolyabb problémákat okozhat.

Az oktatás területén alapvető átrendeződést igényel. S ez az átrendeződés nem oldható meg rövid időn belül, s komoly költségekkel is jár. Nem beszélve arról, hogy a tanár, aki addig kiváló oktatónak minősült, nem tud eligazodni az új környezetben. Neki is tanulnia kell.

A dolgok alakulnak, változnak, a következmények, mellékhatások jóval később derülnek ki, az ember folyamatos alkalmazkodásra kénytelen. (Molnár, 2013)

Az EMBER egyelőre még nélkülözhetetlen.

6. ÁBRAJEGYZÉK

1. sz. ábra: az interneten történő projektek közös jellemzésére készített logó, 2010
Forrás, grafikai terv: Ocztos István © 2010
2. sz. ábra: Randi Antonsen, Istvan Ocztos © 2009 akril-vászon / 150cm – 50 cm
Forrás: Ocztos István
3. sz. ábra: A norvég kiállítás plakátja / Norvégia, Levanger 2009
Forrás: Randi Antonsen
4. sz. ábra: A közös postafordultával készült munkák fázisai
Forrás, grafika: Randi Antonsen, Ocztos István, plakát, Ocztos István © 2008
5. sz. ábra: The Game 1 tabló / 2008 - grafika: Ocztos István © 2015
Forrás: Ocztos István
6. sz. ábra: The Game 2 tabló / 2009 - grafika: Ocztos István © 2015
Forrás: Ocztos István
7. sz. ábra: A „The Game 2” könyv első- hátsó borítója és az előszót tartalmazó oldalpár, 2009-ből.
Forrás, grafikai terv: Ocztos István
8. sz. ábra: A „The Game 2” könyv két oldalpárja, Kerstin Panter, Németország, Nishi, Japán munkája.
Forrás, grafikai terv: Ocztos István
- 9.sz. ábra: A „The Game 3” pályázat tablója, 2010
Forrás, grafikai terv: Ocztos István © 2015
- 10.sz. ábra: A kiállítás nyomtatott meghívója, „N & n” galéria, Budapest VI. Hajós utca
Forrás, grafika: Nagy Bálint © 2010
- 11.sz. ábra: Nyilvános kerekasztal beszélgetés, 2010. december 2. - Meghívó plakát
Forrás, grafika: Ocztos István © 2010
- 12.sz. ábra: A „The Game 4” pályázat tablója, 2012
Forrás, grafikai terv: Ocztos István © 2015
- 13.sz. ábra: A „The Game 5” pályázat tablója, 2013
Forrás, grafikai terv: Ocztos István © 2015

7. IRODALOMJEGYZÉK

Bakó Balázs, Dr. Simon Katalin, konzulensek (2010): Kooperatív tanulási segédlet a kompetenciaalapú pedagógus-képzés módszertani megújulásához KÉSZÜLT A TÁMOP-4.1.2/B PROJEKT KERETÉBEN A GYŐR-MOSON-SOPRON MEGYEI PEDAGÓGIAI INTÉZET KÖZREMŐKÖDÉSÉVEL

http://docplayer.hu/4341001-Kooperativ-tanulas-segedlet-a-kompetencia-alapu-pedagogus-kepzes-modszertani-megujulasahoz.html#show_full_text. letöltés dátuma: 2016.10.18.

Benedek András, szerk., (2006) Szakképzés-pedagógia, Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Alkalmazott Pedagógia és Pszichológia Intézet, Typotex, 2006, 218 p. ISBN: 963-9664-065

Benedek András, szerk. (2006): A szakképzés-pedagógia alapkérdései, Budapest: Typotex Kiadó, 2006. 218 p., (Baccalaureus scientiae tankönyvek) ISBN:963-9664-06-5

Benedek András, szerk., (2008): Digitális pedagógia - Tanulás IKT környezetben, Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Alkalmazott Pedagógia és Pszichológia Intézet, Typotex, 2008.

Benedek András, szerk., (2013): Digitális Pedagógia 2.0. Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar, 2013. pp. 85-133. ISBN: 978-963-279-807-3, :

http://www.typotex.hu/konyv/benedek_andras_digitalis_pedagogia_2_0;

http://www.interkonyv.hu/konyvek/benedek_andras_digitalis_pedagogia_2_0

Benedek András, Horváth Cz. János, Molnár György, Nagy Gábor Zsolt, Nyíri Kristóf, Szabó Erzsébet Mária, Tóth Péter, Verebics János (2012): Digitális pedagógia 2.0

http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0023_DP/adatok.html

Bessenyei István (2010): A digitális bennszülöttek új tudása és az iskola, Megjelent: Oktatás-Informatika 2010/1-2. szám

Horváth Attila (2010): Kooperatív technikák, Hatékonyság a nevelésben 17-19. oldal, OKI Iskolafejlesztési Központ: III. A KOOPERATÍV TANULÁS ÉS A TRADICIONÁLIS CSOPORTMUNKA

http://pszk.nyme.hu/tamop412b/kooperativ_tanulas/iii_a_kooperativ_tanulas_a_tradicionalis_csoporthmunka.html. letöltés dátuma: 2015.10.18.

Kata János (2013): Aki nem bukott meg, az nem is volt egyetemista: A bukás jelensége a műegyetemen In: Józsa Krisztián, Fejes József Balázs (szerk.) PÉK 2013. XI. Pedagógiai Értékelési Konferencia: CEA 2013. 11th Conference on Educational Assessment. 140 p.

Konferencia helye, ideje: Szeged, Magyarország, 2013.04.11-2013.04.13. Szeged: SZTE BTK Neveléstudományi Doktori Iskola, 2013. pp. 97-98.)

Komenczi Bertalan (2010): Kognitív habitus és tanulási környezet a 21. század elején, Megjelent: Oktatás- Informatika 2010/1-2. szám

Komenczi Bertalan (2011): Információelmélet, Eger, 2011.

[http://people.inf.elte.hu/molnarba/IREAE%20 Informacios%20rendszerek%20elméleti%20alapjai%20EA.%20\(MSc%20Ir\)/Informaciorendszerek%20elméleti%20alapjai/Books/Magyar%20Forrasok/0005_20_informacioelmélet_pdf.pdf](http://people.inf.elte.hu/molnarba/IREAE%20Informacios%20rendszerek%20elméleti%20alapjai%20EA.%20(MSc%20Ir)/Informaciorendszerek%20elméleti%20alapjai/Books/Magyar%20Forrasok/0005_20_informacioelmélet_pdf.pdf). letöltés dátuma: 2015.11.05.

Lévai Dóra (2003): A digitális állampolgárság és digitális műveltség kompetenciája a pedagógus tevékenységéhez kapcsolódóan

<http://www.oktatas-informatika.hu/2013/11/levai-dora-a-digitalis-allampolgarsag-es-digitalis-muveltség-kompetenciaja-a-pedagogus-tevekenysegehez-kapcsolodoan/>.

letöltés dátuma: 2015.10.18.

Lorenz, Konrad (1972): Die acht Todsünden der zivilisierten Menschheit (magyar) A civilizált emberiség nyolc halálos bűne / Konrad Lorenz ; [ford. Gellért Katalin]. - [Budapest] : Helikon, cop. 2014. - 113, [2] p. ISBN 978-963-227-552-9 [AN 000003578725]

<http://www.viszki.sulinet.hu/tananyagtar/etika/konrad.pdf>. letöltés dátuma: 2015.10.08.

Mérei Ferenc (1989): Az önismereti érzékenység a serdülőkor kezdetén. IN Társ és csoport. Akadémiai Kiadó, Bp. 218-243.

Molnár Gyöngyvér (2015): Az információs-kommunikációs technológiák hatása a tanulásra és oktatásra, Oktatás – Informatika, Digitális Nemzedék Konferencia 2015 tanulmányok http://www.eltereader.hu/media/2015/07/Okt_inf_DNK_0714_READER.pdf.

letöltés dátuma: 2015.10.18.

Molnár György (2005): A szakmai pedagógusok IKT befogadóképességének vizsgálata, „Magyar tudomány hete a Dunaújvárosi Főiskolán” konferencia Dunaújváros, 2005. november 10-14.

Molnár György (2007): Az Információs és Kommunikációs Technológiák (IKT) szerepe a szakmai pedagógusképzésben, In: Szakképzési Szemle ISSN 0237-2347, 2007. 2. szám, pp. 181

Molnár György (2007): Az Információs és Kommunikációs Technológiák (IKT) által átjárt informatikai tanulási környezet leírása a mérnöktanárképzésben, In: Dr. Kadocsa László (szerk.): A Dunaújvárosi Főiskola Közleményei XXIX/2., ISSN 1586-8567, Dunaújvárosi Főiskola Kiadói Hivatala, Dunaújváros, 2007. november pp.173 -183

Molnár György (2008): IKT-val támogatott új tanulási környezetek szerepe az oktatásban, VII. Nevelésügyi Kongresszus 2008. augusztus 25-28.

Molnár György (2008): Az Információs és Kommunikációs Technológiák (IKT) szerepe a szakmai pedagógusképzésben, VIII. Országos Neveléstudományi Konferencia, 2008. november 13-15., ISBN 978-963-503-386-7, Aula Nyomda, Budapest, pp 65

Molnár György (2008): Az IKT-val támogatott tanulási környezet követelményei és fejlesztési lehetőségei, In: Dr. Benedek András (szerk.): Digitális pedagógia – Tanulás IKT környezetben ISBN-13 978-963-2790-17-6 Typotex Budapest, 2008 pp 225-255

Molnár György (2012): Az IKT - alapú tanulástámogatási rendszerek kiterjesztése a pedagógusképzésben, In: Nádasi András (szerk.), Agria Media 2011 Információtechnikai és Oktatástechnológiai Konferencia és Kiállítás és ICI-11 Nemzetközi Informatikai Konferencia. Konferencia helye, ideje: Eger, Magyarország, 2011.10.16-2011.10.18. Eger: Líceum Kiadó,

2012. pp. 106-116. (ISBN:978-615-5250-02-6), Link(ek): Teljes dokumentum, Handle, BME PA közlemény

Molnár György (2013): Formális és informális hálózatalapú tanulási környezetek, s a bennük rejlő tanulási potenciálok szerepe, *In: Ollé János (szerk.) V. Oktatás-Informatikai Konferencia: tanulmánykötet.* Budapest: ELTE PPK Neveléstudományi Intézet, 2013. pp. 196-201.

Molnár György – Horváth Cz. János (2008): Új tanulási környezetek a tudásalapú társadalom oktatási rendszerében Magyarországon – „Az elektronikus távoktatás Innovációi” konferencia, ISBN 978-963-7154-70-6, Budapesti Műszaki Főiskola, Budapest, 2008. március 20.

Dr. Molnár György - Dr. Vig Zoltán (2008): Tapasztalatok a Moodle e-learning keretrendszer alkalmazásáról, konferencián elhangzott előadás, "Oktatás-innováció és minőségfejlesztés az IKT stratégiai integrálásával - élenjáró módszerek és gyakorlatok a felsőoktatásban" szakmai tudományos konferencia 2008. november 21. Alkalmazott Pedagógia és Pszichológia Intézet

Ollé János (2012): Virtuális környezet, virtuális oktatás ISBN 978 963 284 283 7
<http://www.eltereader.hu/kiadvanyok/virtualis-kornyezet-virtualis-oktatas/>

Ollé János, főszerk., (2014): A tematikus különszám meghívott szerkesztője: Lévai Dóra: Digitális pedagógus konferencia 2014

http://www.eltereader.hu/media/2014/11/Okt_inf_DPK_READER.pdf.

letöltés dátuma: 2015.10.18.

Ollé János, szerkesztő (2014): VI. Oktatás-Informatikai Konferencia Tanulmánykötet

<http://www.eltereader.hu/kiadvanyok/vi-oktatas-informatikai-konferencia-tanulmanykotet/>.

letöltés dátuma: 2015.10.16.

Ollé János – Papp-Danka Adrienn – Lévai Dóra – Tóth-Mózer Szilvia – Virányi Anita (2013): Tanítás és tanulás az információs társadalomban, Oktatásinformatikai módszerek ELTE Eötvös, Budapest, 2013 150 oldal · ISBN: 9789633121573

<http://www.eltereader.hu/kiadvanyok/oktatasinformatikai-modszerek/>

letöltés dátuma: 2015.10. 08.

Ollé János · Papp-Danka Adrienn · Lévai Dóra · Tóth-Mózer Szilvia · Virányi Anita (2013): WEB 2.0-es IKT eszközök módszertana, Oktatásinformatikai módszerek ELTE Eötvös, Budapest, 2013, 150 oldal ISBN: 9789633121573

<http://www.virtualis-egyetem.hu/web-2-0-es-ikt-eszkozok-modszertana/>

Pásztor Erika (2008): Aktivizmus? Ocztos István játéka az „Én terem”-ben

<http://epiteszforum.hu/aktivizmus-ocztos-istvan-jateka-az-en-terem-ben>

Carl Sagan (1990): Az Éden sárkányai : Tűnődések az emberi intelligencia evolúciójáról / ford. Szilágyi Tibor. - Bp. : Európa, 1990 Bp. : Nyip. Fényszedő Üzem : Franklin. - 303 p.

André Comte-Sponville (1995): Kis könyv nagy erényekről 1995 Kiadó: Osiris Kiadó Kft.

ISBN: 9789633896976 Kiadás éve: 2004 Fordító: Saly Noémi

<http://filozofia.uni-miskolc.hu/wp-content/uploads/2015/09/André-Comte-Sponville-Kis-könyv-nagy-erényekrőlPDF.pdf>. letöltés dátuma: 2015.10.02.

Szabó Éva (2015): A digitális szakadékon innen és túl. A tanárszerep változása a XXI. században, Oktatás – Informatika, Digitális Nemzedék Konferencia 2015, tanulmányok

http://www.eltereader.hu/media/2015/07/Okt_inf_DNK_0714_READER.pdf.

letöltés dátuma: 2015.10.18.

Szűts Zoltán, Yoo Jinil (2013): A kiterjesztett valóság térhódítása, INFORMÁCIÓS TÁRSADALOM: TÁRSADALOMTUDOMÁNYI FOLYÓIRAT -(1) pp. 58-67. (2013)