

A digitális kultúra és médiaműveltség hatása a felsőoktatásban tanuló hallgatók körében

MOLNÁR György

Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem, Budapest

molnar.gy@eik.bme.hu



DOI: 10.18427/iri-2019-0038

Szakmai háttérelmzés

Egyre többet hallhatunk napjainkban a digitális írástudás, digitális kultúra, közösségi média és médiaműveltség fogalmakról. E fogalmak, nem csupán a szakirodalmak, vagy sajtók szintjén jelennek meg, hanem egyre inkább beépülnek a mindennapi életünk gyakorlatába is. A digitális írástudás egy korábbi fogalom, talán elsőként jelent, meg, és elsősorban a számítógéphasználati és internethasználati készségek meglétét és ez ebben való jártasságot takarja. Ez később a 90-es évek robbanásszerű fejlődése és az ipar 3.0 következtében megjelenő IKT-val kiegészült, és átalakult IKT /digitális készségekké a velük való bánásmód mértéke. Ezt követte az ipar 4.0 megjelenésével a digitális eszközök kommunikációja, ezen beépül az okoseszközök kommunikációja (IOT). A különféle digitális és okoseszközök, valamint rendszerek használat is egyre inkább részévé vált az ember mindennapi életvitelének, munkáját eszközként segítve egyre nagyobb jelentőséggel bír az ember-gép interfész (Human-Machine) megjelenése a különféle tevékenységeink során. A médiaműveltség egy gyűjtőfogalom tulajdonképpen, hasonlóan, mint az IKT (Buda, 2015).

A programozott oktatás elveit megvalósító egyéni tanulási rendszerek és a számítógépes oktatás különféle módozatai a többcsatornás információközlés mellett az interaktív (interaktív mediakommunikáció), szabályozott tanulástechnikai és metodikai lehetőségét is megteremtették (Benedek, 2016).

A multimédia fogalma a számítástechnikai, informatikai, oktatástechnológiai szakterületek fogalomrendszere, mely a 90-es évektől került a nyilvánosság elé (Szűts, 2018). Eredetileg a több érzékszervi csatornára ható információhordozók gyűjtőneve-ként emlegették. Később a multimédiát a rendszerbe állított, tananyagot tartalmazó, technikai médiumok (információhordozók és közvetítők) együtteseként fogták fel, amely a tanár és a tanulók számára egyaránt használható. Ebben az értelmezésben az oktatócsomagot tekintették multimédia-rendszernek (Kis-Tóth & Forgó, 2011).

Értelmezésünk szerint: A multimédia olyan technológia, amely a számítógéppel segített kommunikációt és interakciót összetett, interaktív

médiarendszerrel valósítja meg, és teszi lehetővé vizuális (adatok, szöveg, állókép, grafika, animáció, mozgókép) és auditív (beszéd, zene, zöreje) megjelenítési formák integrálásával (Molnár, 2013).

A médiapedagógia legfontosabb feladata az, hogy kitöltse azt az űrt, amely a tömegkommunikációs rendszerek működtetői és az információk, üzenetek öntudatlan fogyasztói között tátong. A médiapedagógia tudásanyagot – ismereteket és készségeket – nyújt a tanulóknak, hogy értelmezni tudják a média által bemutatott világ természetességét és hitelességét, bemutatja az ábrázolás különböző módjait, vizsgálta a műsorszóró intézmények demokratikus szerkezetét és a kommunikációra vonatkozóan emberi, és jogi kérdéseket vet fel – nagyban alátámasztva ezzel a társadalom demokratikus szerkezetét (Jakab, 2017).

A médiaműveltség Varga Katalin szerint azoknak az ismereteknek és készségeknek az összessége, amelyek nélkülözhetetlenek ahhoz, hogy megértsük, milyen médiumokban és formákban jelenhetnek meg az adatok, az információk és a tudás, hogyan keletkeznek, hogyan tárolhatók, hogyan továbbíthatók, és hogyan szemléltethetők (Varga, 2008). Mások szerint a médiaműveltség elsősorban a tömegkommunikációból (ideértve az internetet is) nyert információk kritikus kezelésére vonatkozik, és részben azonos a tágabb értelemben vett információs műveltséggel.

Az informatikai műveltség a hangsúlyt az információhoz való hozzáférésre és a megszerzett információ értékelésére és etikus használatára helyezi. A média műveltség a média működésének ismeretét és megértését, az adott funkciók értékelését, illetve az ésszerű önkifejezés képességét foglalja magában. A Média és Információs Műveltség Tanterv és Kompetencia Keretrendszer tanárok számára készült és mindkét cél elérését lehetővé teszi. A Keretrendszer több módon értelmezi mind a média, mind az informatikai műveltséget miközben kiemeli a kutatásalapú készségek fejlesztését, a média és különböző információs csatornák produktív felhasználását az adott forma és technológia alapján.

A két egymáshoz közelítő terület kapcsolatából jön létre a média és információs műveltség, amely vonatkozásban két fő felfogás létezik. Egyes kutatók szerint információs, vagy informatikai műveltség egy szélesebb hatókörű tudománynak tekinthető, ugyanakkor mások szerint az információs műveltség besorolható a média műveltség kategóriájába. Ugyanakkor, egy UNESCO által összehívott szakértő csoport több kapcsolatot és különbséget is azonosított a média, illetve más információs szolgáltatók között. Csak gondoljunk a nemzetközileg széles körben elterjedt szakkifejezésekre és terminológiákra. neves médiakutatók sora vizsgálta a médiapedagógia és az újmédia jelentésének mai kontextusát és hatását, Forgó Sándor szerint kollaboratív-közösségi médiaelmélet és ez alapján a közösségi médiapedagógia diszciplína megalapozása rendkívül fontos, melynek fő motívuma a kollaborációban (amely lehet online is), a médiahasználók (tanárok és diákok) közösségi együttműködésében ragadható meg (Forgó, 2017). Többek között e kérdéskört jártuk körbe a gyakorlat oldaláról a felsőoktatás bázisán.

Az állampolgári kompetenciák területét képező Információ és Kommunikáció kompetenciaterületek meghatározásai kapcsán kiemelt jelentőséggel bír, hogy az UNESCO kidolgozta, az un. Média és informatikai műveltség keretrendszerét, amely a hagyományos, egymástól elválasztott két területet egységesen kezeli és a média műveltséget meg az informatikai jártasságot egy gyűjtőfogalomba ötvözi. Mindezek mellett kialakításra került az EU ajánlásai alapján egy egységes digitális kompetencia keretrendszer, melynek három célcsoportja értelmezhető, mely kellően progresszív módon reagál a mai kihívásokra és lehetőségekre a digitális kompetencia területén. Az Európai Bizottság tudományos és tudásközpontja, a Joint Research Center (JRC) szakértői foglalkoztak az európai polgárok digitális kompetenciáit leíró keretrendszer és más keretrendszerek kidolgozásával 2005 óta, mely munka eredményeként, 2017-re elkészült a DigComp 2.1 a tanulói célcsoportra, az oktatási intézmények számára a (DigCompOrg, és az oktatók számára a DigCompEdu keretrendszere (Learning & Skills, 2017). Ezek alapján jelenleg formálódik a magyarországi, hazai sajátosságokra épülő digitális kompetencia keretrendszerek kidolgozása négy célcsoportra, ahol a negyedik az intézményvezetői célcsoport. E fejlesztés fázisait érdemes nyomon követnünk a digitális kompetenciák vizsgálódása során. Természetesen más kompetenciaterületek is felértékelődtek napjainkban, amely a jövő nemzedékét hivatott felkészíteni a munka világában, ilyen a munkaerőpiaci (és vállalkozói) kompetenciák területe, melynek jelentőségére számos kutató rámutatott már (Kárpáti-Daróczi & Karlovitz, 2017).

Kutatási céljaink, vizsgálódásunk alapja

Kutatásunk középpontjában a mikro- és mezo- szinten a különböző generációs hallgatói tanulási szokások és attitűdök vizsgálata mellett számba vettük, hogy a digitális kultúra kihívásaihoz a meglévő és gyakorlatban is alkalmazható digitális pedagógia különböző eszközeit és módszereit milyen segítséget nyújtanak.

Tágabb kontextusban, makroszinten célunk megismerni, hogy 21. század kihívásaihoz a korszerű pedagógiai tudományok és elméletek milyen oktatásmódszertani válaszlehetőségekkel járulhat hozzá a különböző életkorú – különös tekintettel az egyetemi hallgatók ismereteinek bővítéséhez, elmélyüléséhez. A digitális médiaműveltség számtalan együttműködési lehetőséget foglal magában, és amennyiben élünk ezen sok esetben online, kooperatív kommunikációs, vagy éppen informális tanulási lehetőségekkel, úgy élményszerűbbé, dinamikusabbá, jobban érthetőbbé és feldolgozhatóbbá tehetjük az tanítási-tanulási folyamatot, mely során a tanulási motiváció a figyelem fenntartása sokkal kedvezőbben alakul akár a hagyományos tanulási környezetekben is. E módszertani és technológiai megoldások jól adaptálódnak a fiatalabb

hallgatói generációhoz, az Y és Z generációs digitális nemzedékek életviteli stílusához is (Prensky, 2001).

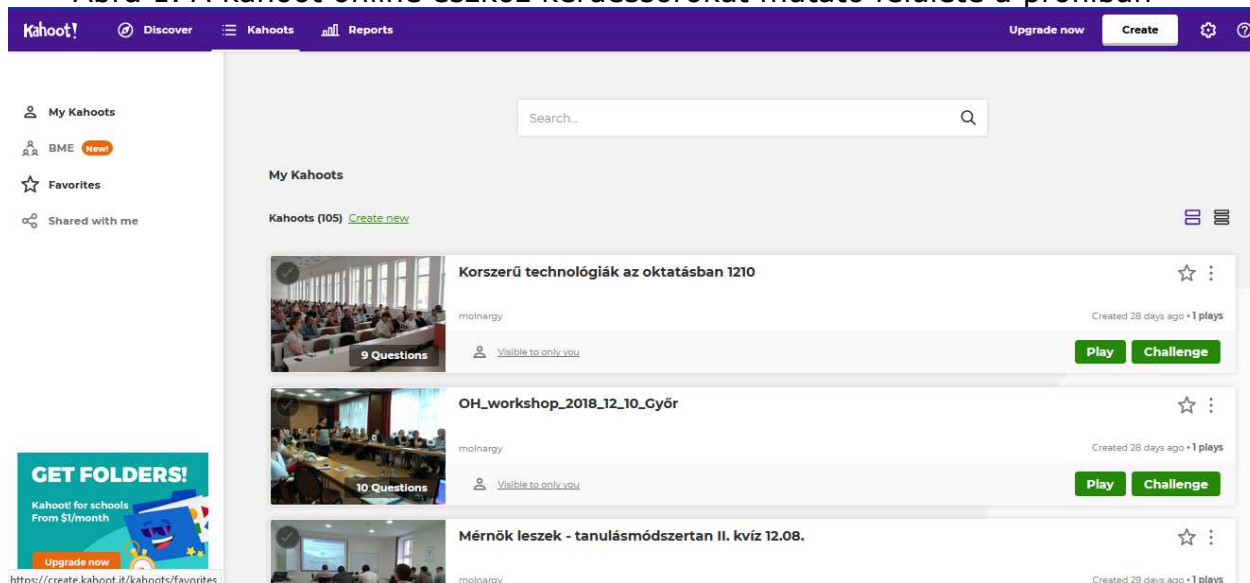
Empirikus kutatásunk bemutatása

A kutatás körülményei

Tanulmányunk az elméleti szakmai háttérelmzés és tendenciák érzékeltetése mellett, egy 2018 őszén végzett empirikus kérdőíves vizsgálat keretében mértük fel a hallgatóink digitális média és eszközrendszer használati szokásait, valamint a hallgatók nyitottságát az új módszerek és eszközök tekintetében. A kutatás hátterét arra alapoztuk, hogy számos olyan egyetemünkön jelenleg is futó tantárgyi kurzusunk fut a hallgatóink számára, amely nagymértékben alapoz a digitális pedagógia eszközrendszerére és módszereire, beleértve az újgenerációs IKT alapú élménypedagógiai módszereket, a modern tanulási környezetet és a digitális és közösségi média eszközrendszerét. Ilyen konkrét kurzus az Innovatív tanulás és oktatás, a digitális pedagógia, vagy a digitális médiakezelés alapjai és az információs műveltség tantárgyak. A kurzusok során a hallgatók megismerkedhetnek a digitális pedagógia és médiaműveltség elmélete mellett a gyakorlatban is alkalmazható digitális eszközrendszerekkel és módszerekkel, konkrét beadandó feladatok által. A feladatok többsége saját maguk által elkészített produktum, melyhez a digitális pedagógia eszközeit és módszerét használta, mint pl. online kvízalapú tesztbankok (menti.com, kahoot.it, qizziz.com, plickers) kollaborációs tartalomkezelő rendszerek (LMS, webinar, Lionit), vagy korszerű szemléltető módszerek (prezi, maxwhere, provide, mindomo, mindmeister). A felmérésben szereplő mintaszám N=81 fő volt, mely egyszerű véletlen mintavétel segítségével került kiválasztásra, egy nappali tagozatos hallgatói csoportban, a felsőoktatási tanulmányaikat folytató 18-23 éves mérnökhallgatók körében. A feltárás módszereként a kvízzjáték alapú megkérdezés módszerét használtuk, míg mérőeszközként a tanítás során is nagy hatékonysággal alkalmazható web 2.0.-ás szolgáltatásokat használtunk, mely a kérdőív azonnali feldolgozását is lehetővé teszi online formában. Az említett digitális, online eszköz a kahoot szolgáltatása volt a megkérdezés során, amely képes begyűjteni és kiértékelni a hallgatóság válaszait valós időben a mobiltelefonjukon, táblagépükön, vagy számítógépükön keresztül. A feltárás sikeréhez használtuk az egyik szintén korszerű megoldásként jelentkező saját eszközhasználatra (BYOD) épülő technikát.

Az 1. sz. ábrán a kérdőív- és kvízmozgatóként is működő (kahoot) megújult szolgáltatásának nyitó felülete látható, amely a feleletválasztós kérdés mellett a sorbarendezéses, nyitott kérdéses és a kérdőíveztető funkciót is magában foglalja. A szolgáltatás nyílt forráskódú és teljesen ingyenes, de regisztráció szükséges hozzá.

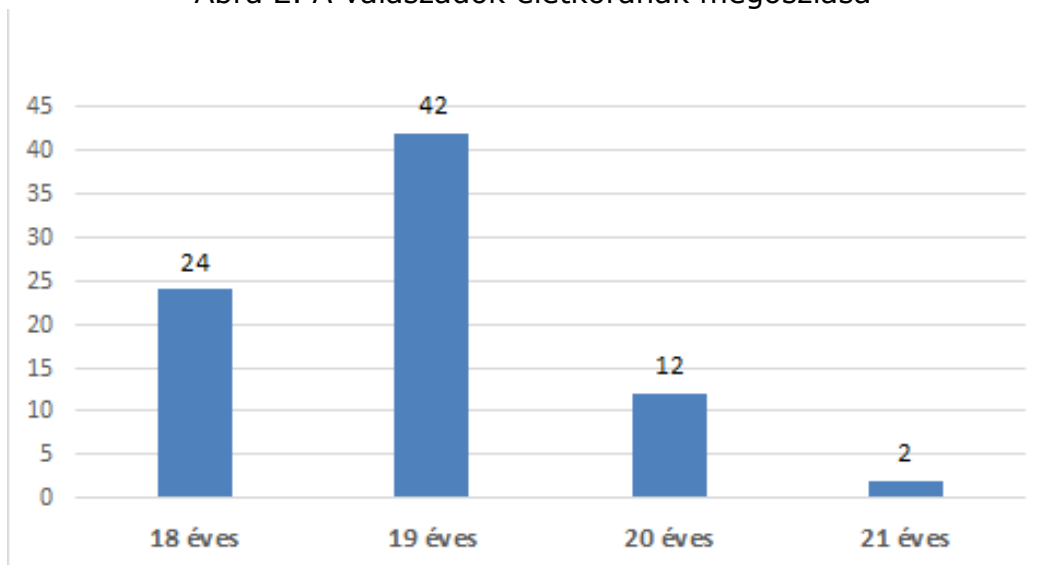
Ábra 1. A kahoot online eszköz kérdéssorokat mutató felülete a profilban



A kutatás eredményei

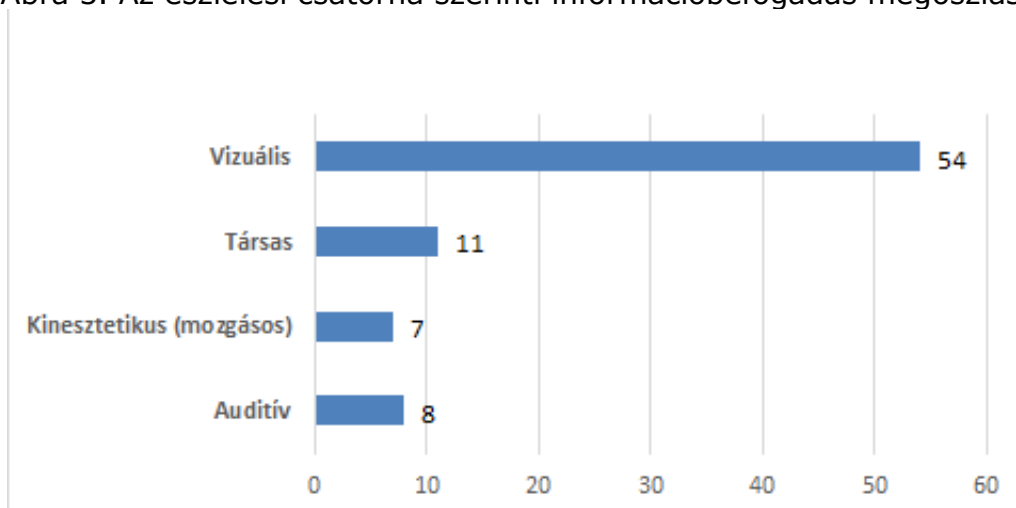
A feltárt 81 fős válaszadói statisztikákból csak az érdekesebb és beszédesebb eredményeket ismertetjük diagramos és szöveges formában a következőkben az egyszerű leíró statisztika módszereit használva.

Ábra 2. A válaszadók életkorának megoszlása



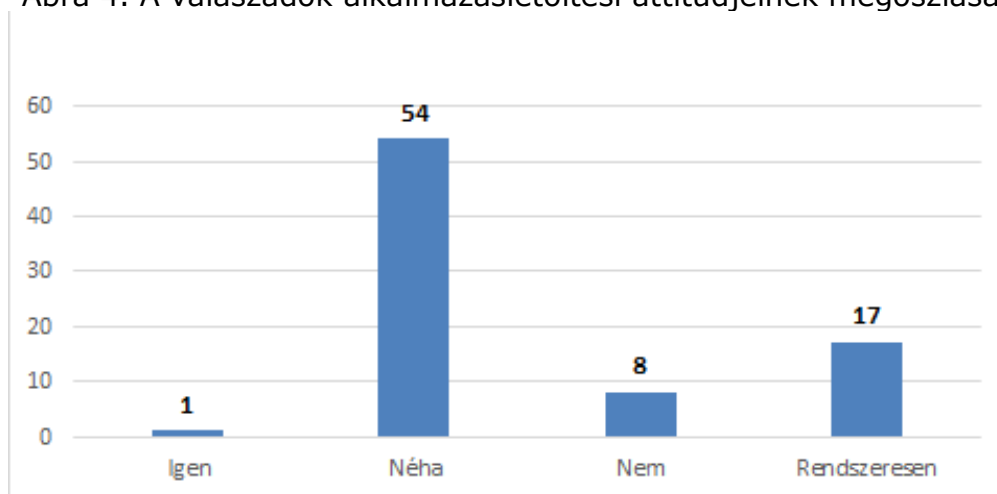
A fenti ábra jól mutatja, hogy Howe és Strauss (2000) generációelmélete alapján az Y és a Z digitális generációs hallgatói kör volt a válaszadó.

Ábra 3. Az észlelési csatorna szerinti információbefogadás megoszlása



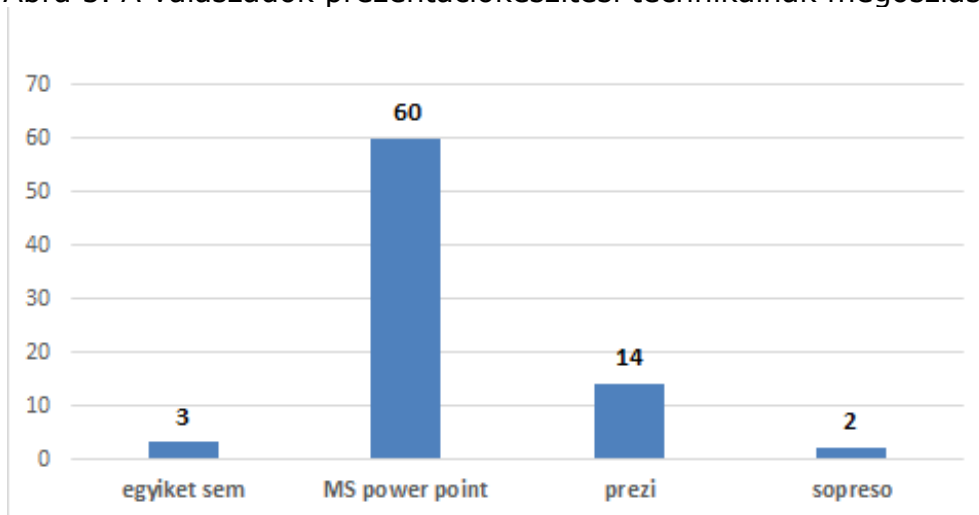
A fenti diagram a válaszadók észlelési csatorna szerinti megoszlását mutatja, ahol jól látható, hogy a válaszadók több mint fele (66%-a) vizuálisan képes befogadni a legtöbb információt, ezt követi 13%-kal a társas, csoportban kollaborálva történő befogadás, majd a hallás utáni információbefogadás a jellemző 9,8%-os válaszadás mellett, végül a mozgásos tevékenység közbeni befogadás a válaszadók 8,6%-ának arányában. Ez a médiaműveltség szempontjából jó visszajelzés, hiszen a média jelentősen támaszkodik a képesség technikájára.

Ábra 4. A válaszadók alkalmazásletöltési attitűdjeinek megoszlása



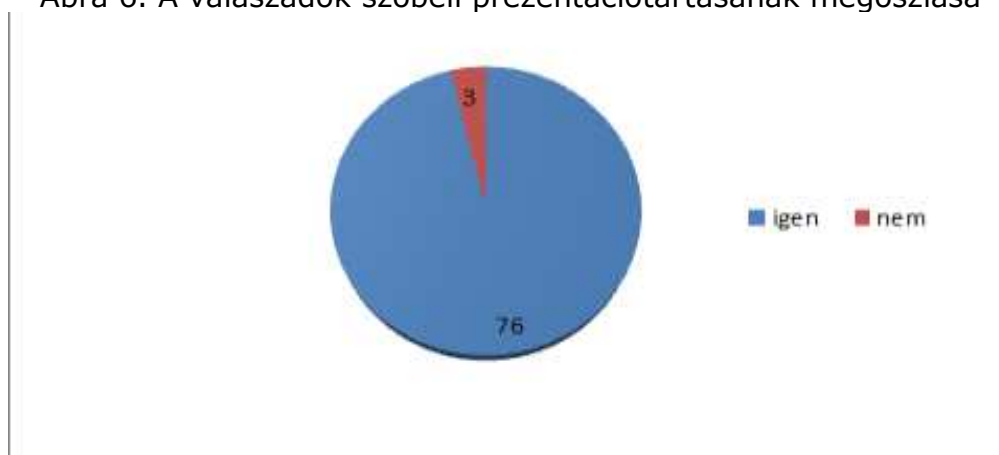
A válaszok alapján megállapítható, hogy a hallgatók 66%-a csak néha tölt le alkalmazásokat okostelefonjára, míg 20%-a rendszeresen teszi mindezt, mindösszesen csak 9,8%-s nem él e lehetőséggel.

Ábra 5. A válaszadók prezentációkészítési technikáinak megoszlása



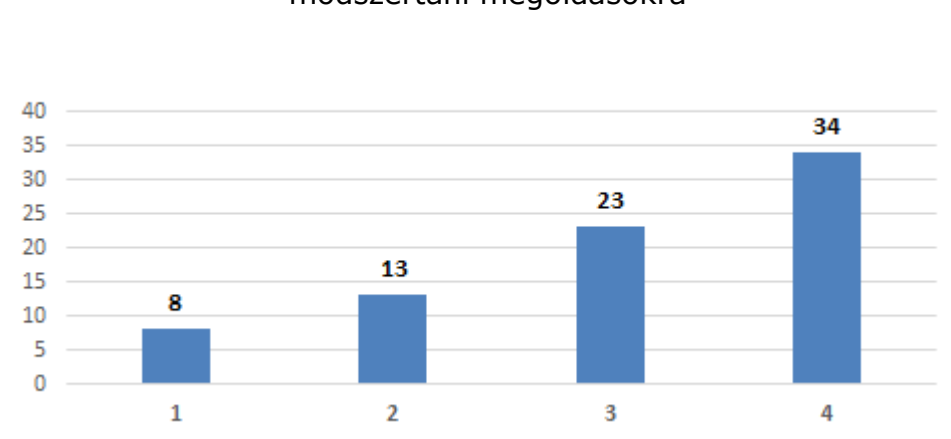
A fenti diagram jól érzékelteti a legáltalánosabb körben elterjedt Microsoft Power Point prezentáció preferenciáját, melyet a feleletadók 75%-a választotta. Ezt követi a prezi magyar fejlesztésű dinamikus prezentációkészítő szoftver, melyet a válaszadók 17%-a használja. Gyakorlatilag elhanyagolható választ kaptunk a Sopreso szintén magyar prezentációs eszköz használatára vonatkozóan. Ezek mindegyike támogatja a különböző médiaelemek használatát.

Ábra 6. A válaszadók szóbeli prezentációtartásának megoszlása



A válaszok alapján megállapítható, hogy a hallgatók 96%-a tartott már szóbeli előadást digitális prezentációs támogatással, míg 4%-a rendszeresen nem használt még ilyen feltételekkel.

Ábra 7. A válaszadók nyitottságának megoszlása az új tanítási-tanulási módszertani megoldásokra



A fenti diagram a következő kérdésre adott megoszlást mutatja: Mennyire nyitott az új tanítási-tanulási módszertani megoldásokra, ahol az „1” volt a legkevésbé, és a „4” jelentette a teljes mértékben nyitottságot. A válaszok megoszlás mutatja, hogy majdnem fele (41%) a válaszadóknak teljesen, míg 28%-a nyitott az új, tanítási-tanulási módszerekre épülő tanári előadásokra. Ez az attitűd alapvetően támogatja az újmédia és IKT eszközök használatát.

Összegzés, kitekintés

Előadásomban, támaszkodva egyfelől a hazai és nemzetközi tendenciákra, másfelől a közel 20 éves tanári és felsőoktatási gyakorlatomra és empirikus kutatásaimra arra helyezem a hangsúlyt, hogy hogyan lehetséges kihasználni az digitális kultúra és médiaműveltség kihívásaihoz a meglévő és gyakorlatban is alkalmazható digitális pedagógia különböző eszközeit és módszereit. E módszertani kultúra konkrét a felsőoktatás bázisán is alkalmazható és hasznosítható adaptálási lehetőségeire is szeretném felhívni a figyelmet, melyet a pozitív hallgatói visszajelzések is egyértelműen alátámasztottak. Azaz általában nyitottak az új tanítási módszerekre, melyet zömmel vizuális an képesek befogadni, gyakran élnek a digitális eszközrendszer adta lehetőségekkel a tanulmányaik során, fontosnak tartva a szemléltetés digitális eszközeit. A mobilkommunikációs eszközökkel való rendelkezés, amely egyben már okoseszköz is, ma már szinte 100%-ban biztosított hallgatók számára, amely támogatja a saját mobilkommunikációs eszközhasználatra (BYOD elv alapján) épülő módszertani megoldásokat, amelyben a hálózatosodás és kollaborálás lehetősége is jelen van.

Közép- és hosszútávú célunk, digitális pedagógia által biztosított és alkalmazható média és közösségi alapú módszertani megújítás kiterjesztése valamint ennek eredményeképpen a hallgatók elégedettségi szintjének és tanulási eredményeinek javulása, a kölcsönös együttműködő technológiák és módszerek alkalmazása útján.

Köszönetnyilvánítás: A tanulmány a Bolyai János Kutatási Ösztöndíj, valamint Az Emberi Erőforrások Minisztériuma ÚNKP-18-4 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának támogatásával készült.

Irodalomjegyzék

- Benedek András (2016). Új tanulási és tanítási módok a XXI. század első felében. In Tóth Attiláné, & S. Gubik Andrea (szerk.), *Magyarország 2025-ben és kitekintés 2050-re: Tanulmánykötet Nováky Erzsébet 70. születésnapjára* (pp. 133-142). Budapest: Arisztotelész.
- Buda András (2015). IKT és szemléltetés. In Birta-Székely Noémi (szerk.), *Tudás-Tanulás-Szabadság Neveléstudományi Konferencia* (pp. 64-65). Kolozsvár: Babes-Bolyai Tudományegyetem Pedagógia és Alkalmazott Didaktika Intézet; Doceo Egyesület.
- Forgó Sándor (2017). *A közösségi-médiapedagógia, újmédia rendszer és a közösségi média*. Letöltés <https://forgos.uni-eszterhazy.hu/2018/05/28/forgo-sandor-a-kozossegi-mediapedagogia-ujmedia-rendszer-es-a-kozossegi-media/> [2019.01.16].
- Howe, Neil, & Strauss, William (2000). *Millennials Rising: The Next Great Generation*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Jakab György (2017). *A médiapedagógiáról*. Letöltés <http://www.c3.hu/~mediaokt/medped-0.htm> [2017.12.28].
- Kárpáti-Daróczi Judit, & Karlovitz János Tibor (2017). Hallgatók vállalkozói elképzelései és vállalkozói potenciál az Óbudai Egyetem hallgatói körében. In Torgyik Judit (szerk.), *Válogatott tanulmányok a társadalomtudományok köréből* (pp. 160-171). Komárno: International Research Institute.
- Kis-Tóth Lajos, & Forgó Sándor (2011). *Módszertani útmutató – elektronikus tananyagszabványok készítése*. Eger: Eszterházy Károly Főiskola.
- Learning and Skills for the Digital Era* (2017). Letöltés <https://ec.europa.eu/jrc/en/research-topic/learning-and-skills> [2018.04.16].
- Molnár György (szerk.) (2013). *Oktatás és technológia*. Budapest: Typotex.
- Prensky, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, From On the Horizon. *MCB University Press*, 9 (5).
- Szűts Zoltán (2018). *Online: Az internetes kommunikáció és média története, elmélete és jelenségei*. Budapest: Wolters Kluwer.
- Varga Katalin (2008). Bevezetés. In Varga Katalin (szerk.), *A 21. század műveltsége: E-könyv az információs műveltségről*. Pécs: PTE FEEK Könyvtártudományi Intézet.