HORVÁTH LÁSZLÓ

A popkultúra és a játék szerepe a konstrukcionista tanuláselmélet megvalósításában

Vitaindítójában Nagy Ádám azt a kérdést veti fel, hogy a popkultúra pedagógiai alkalmazása megalapozható-e tanuláselméleti szempontból, vagyis felhasználhatók-e a populáris média termékei konstruktív tanulási környezetek kialakításához. A felvetésre való reflexió keretében nem az lesz az érdekes kérdés, hogy az irodalmi kánon vagy az alapműveltség szempontjából milyen művek lehetnek irányadók, hanem az, hogy ezeket a műveket hogyan lehet a tanulás támogatására felhasználni konstruktivista pedagógiai elvi alapokon. A vitaindítóra adott válasz keretében először felvillantom a téma tanuláselméleti hátterét, majd több példa segítségével demonstrálom a popkultúra felhasználási lehetőségének jelenlétét a tanulási folyamatban mint előzetes tudás-, illetve motivációs tényezőt.

Először érdemes körüljárnunk a konstruktivista pedagógia hátterét, és megkülönböztetnünk a szakirodalomban egyébként gyakran összemosódó két koncepciót a konstruktivizmust (*constructivism*) és a konstrukcionizmust (*constructionism*). A **konstruktivizmus** egy **ismeretelméleti megközelítés**, amely elsősorban **Piaget** munkájához köthető. A konstruktivizmus ismeretelméleti megközelítése a tanulót aktív szereplőként írja le, aki maga „konstruálja" a tudást saját tapasztalataira építve. A megközelítés hangsúlyozza a tanuló személyes érdeklődésének és bevonódásának fontosságát a tanulási folyamat hatékonysága szempontjából. A **konstrukcionizmus** egy **tanuláselméleti megközelítés**, amelynek megalkotása során **Papert** nagy mértékben támaszkodott a konstruktivizmus alapvetéseire, de ebben az esetben a hangsúly kifejezetten valamilyen kézzel fogható produktum létrehozására irányul. A konstrukcionizmus kiemeli az alkotási folyamat fontosságát és a végeredmény másokkal való megosztásának jelentőségét. Ezáltal a konstrukcionizmus – a létrehozott termékről való dialógus kapcsán – alapvetően felértékeli a média szerepét az emberi fejlődésben (*Rob* és *Rob*, 2018). Mivel elsősorban a téma tanuláselméleti hátterét szeretnénk feltárni, a konstrukcionizmus pedig nagymértékben épít a konstruktivista ismeretelméletre, elsősorban a konstrukcionizmus tanuláselméletéből indulunk ki.

Ha a konstruktivista szemlélet szerint a tanulást egy aktív, személyes, társas tevékenység során konstruált folyamatnak tekintjük, akkor belátható, hogy a popkultúra alkotásairól folytatott kortárs diskurzus számos informális és formális, nevelési és tanítási-tanulási szituációnak ágyazhat meg. A popkultúra alkotásai felhasználhatóak kiindulópontként mint előzetes tudáselemek, amelyekre épülhet egy tanulási-tanítási folyamat. Ezáltal a popkultúrából vett személyek, szituációk, jelenségek a legközelebbi fejlődési zóna (*zone of proximal*

development) elmélete alapján használhatók oktatási állványként (*instructional scaffolds*) is, amelyek támogatják a tanulót a tanulási eredmények elérésében (*Wass* és *Golding*, 2014).

a téma kiterjeszthető egy valóban konstrukcióra építő, deduktív pedagógiai megközelítés felé

A konstruktivista tanulási környezet olyan pedagógiai célokkal rendelkezik (*Honebein*, 1996), amelyek jól támogathatók a populáris kultúra alkotásain keresztül is. A konstruktivista tanulási környezetnek támogatnia kell a tapasztalatszerzés különböző forrásainak felhasználását és a különböző nézőpontok beemelését. A popkultúra különböző alkotásai jó lehetőséget adnak arra, hogy egy problémát több szempontból is értelmezzünk – például a Star Wars-univerzumból ismert Jedi-tanácsot értelmezhetjük katonai juntaként is (*Nagy*, 2018). A konstruktivista tanulás környezet egy másik pedagógiai célja az, hogy a tanulást valós kontextusba ágyazza autentikus feladatok segítségével. A fantáziavilágok adhatnak egy kvázi-valós terepet arra, hogy a tanulók különböző koncepciókkal végezzenek gondolatkísérleteket (például jól azonosíthatóak a Bloom-taxonómia különböző szintjei, amikor a Harry Potter sorozatból ismert jelenetben Lupin professzor a patrónusbűbájt tanítja Harrynek). A kvázi-valós terep itt azt jelenti, hogy a tanulóknak már van egy előzetes koncepciója, előzetes élménye, amihez tudja kötni az új ismeretet. A konstruktivista tanulási környezet olyan társas közeget, együttműködést, illetve a reprezentáció különböző módjait testesíti meg (pl. videó, hang, szöveg stb.), amely jó alapot adhat a differenciálás megvalósításához is, például azáltal, hogy ugyanazt a forrásanyagot filmként és könyvként is feldolgozhatjuk.

Kritikaként fogalmazódhat meg a pedagógiai gyakorlat felé, hogy ha a populáris kultúra elemeit csupán szemléltetés céljából használjuk, akkor az empirizmus ismeretelméleti megközelítésére építve induktív logikában[1] építjük be ezeket az elemeket a tanulási folyamatba. Éppen ezért került a fókuszba a konstrukcionizmus tanuláselmélete, hiszen ezen keresztül a téma kiterjeszthető egy valóban konstrukcióra építő, deduktív[2] pedagógiai megközelítés felé. Ebben az esetben a popkultúra alkotásai nem passzív szemléltetőeszközként szerepelnek a tanulási folyamatban, hanem a tanulók maguk konstruálnak tanulási céllal fantáziatörténeteket. Ezáltal valósulhat meg a játék, a problémamegoldás, a közvetítő ismeretforrásból származó tanulás és a konstruktív felfedezés egysége (*Nahalka*, 1997).

A játék mint a tanulás egyik lehetséges forrása a gyermek öntevékenységén keresztül mára már központi jelentőséget foglal el a tanulás-tanításról való gondolkodásban a gamification (játékosítás) elméletén keresztül. A gamification (*Fromann*, 2017) a játékok elemeinek játékon kívüli szituációkban történő alkalmazását jelenti, ezáltal erősítve a tanulás iránti

[1] Amikor korlátozott számú tapasztalat alapján vonunk le általános érvényű következtetést, például a diákokat különböző feladatokon keresztül vezetjük a megismerési folyamatban; „példa – szabály – példa" szerkezetben (*Nagy*, 1997).

[2] Amikor előfeltevésekből meghatározott módszerekkel vezetjük le a logikai műveletet, például amikor egy általánosan igaznak vélt tételből jutunk el egy konkrét szabályhoz; „szabály – példa – szabály" szerkezetben (*Nagy*, 1997).

motivációt, például a formatív értékelés alkalmazásán keresztül. Példaként említhető a Classcraft[3], egy tanulásmenedzsment-rendszer, amely egy World of Warcraft-szerű[4] fantáziakörnyezetbe helyezi át a tanulási-tanítási folyamatot (karakterosztályok különböző képességekkel, együttműködést igénylő feladatok, folyamatos visszajelzés és jutalmak stb.). A vizuális megjelenítés, a számítógépes játékból ismerős környezet és karakterek ösztönzik a gyerekek részvételét, ezáltal élményszerűbbé válik a tanulás. A konstrukcionista tanuláselmélet játékon belüli megjelenésének egy másik példája lehet a Lego „Serious Play" megközelítése. A Lego különböző ismert populáris világokat is megjelenít a repertoárjában (lásd pl. a *Lego Batman* film). A Lego Education megoldásai explicit módon utalnak a konstrukcionista tanuláselméleti alapokra, gyakran idézve Papert műveit (*Parker* és *Thomsen*, 2019). A Lego programozható robotjai segítségével számtalan kreatív lehetőségünk van a tanulási élmény kiterjesztésére, ahogyan az a következő példán keresztül is látható.

aktív tanulási folyamat részeként is alkalmazhatók – nem csak az irodalomtanításban

Vegyük a következő példát, amelyben a diákok Batman híres Batmobilját használhatják.[5] A feladat keretében az asztalon adott távolságra elhelyezünk egy Lego bábut és azt az utasítást adjuk, hogy úgy kell beprogramozni a Batmobilt, hogy az a lehető legközelebb álljon meg a bábu előtt, de ne üsse el. Az autó mozgatása úgy érhető el, hogy a kezelőfelületen a gyerekek beprogramozzák, hogy hányat forduljon az autó kereke. A feladat megoldása előtt lemérhetik az autó kerekének átmérőjét, illetve, hogy egy forduló alatt mekkora távolságot tesz meg a jármű, ezáltal kiszámolhatják, hogy hány fordulatra lehet szükségük a megoldáshoz. A kör kerületének kiszámításával meghatározhatják a szükséges számot, majd az elméletet átültethetik a gyakorlatba is. Ha bonyolítani akarnánk a példát, akkor beépíthetünk egy olyan elemet, hogy a mérés és a gyakorlás egy asztalon történik, de a kivitelezés már egy szőnyeggel borított felületen. Így a súrlódás fizikai jelensége is beépíthető a tanulási folyamatba, aminek következményeit a gyerekek saját élményen keresztül fedezhetik fel – és így tovább. A példafeladat jól szemlélteti a játék, a problémamegoldás, a közvetítő ismeretforrás és a felfedezés szerepét a tanulási folyamatban, amelynek motiváló keretet tudott adni a popkultúra felhasználása.

A fentiek alapján jól látható, hogy a popkultúra alkotásai nem csak passzív szemléltetésként, de az aktív tanulási folyamat részeként is alkalmazhatók – nem csak az irodalomtanításban. A popkultúrára építhetünk előzetes tudásként is, illetve elemei, alkotásai olyan oktatási állványokként is értelmezhetők, amelyek támogatják a tanulási folyamatot. Nem elhanyagolható a popkultúra motiváló ereje sem a tanulás szempontjából, de az is jól

[3] https://www.classcraft.com/

[4] A World of Warcraft egy 2004-ben megjelent, ma is népszerű MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – nagyon sok szereplős online szerepjáték), amely világszerte 5,6 millió előfizetővel rendelkezik (*Wikipédia*, 2020).

[5] A példa a szerző személyes élménye, amelyet egy Lego Education megoldásait bemutató látogatáson szerzett.

látható, hogy milyen sokféleképp vonhatók be ezek az elemek egy valóban aktív, építő folyamatba, amelyben megmutatkozik a játék, a problémamegoldás, a közvetítő ismeretforrásból származó tanulás és a konstruktív felfedezés egysége.

IRODALOM

Fromann Richárd (2017): *Játékoslét. A gamifikáció világa.* Typotex, Budapest.

Honebein, P. C. (1996): Seven goals for the design of constructivist learning environments. In: Wilson, B. (szerk.): *Constructivist Learning Environments: Case Studies in Instructional Design*. Educational Technology Publications, Englewood Cliffs. 11–24.

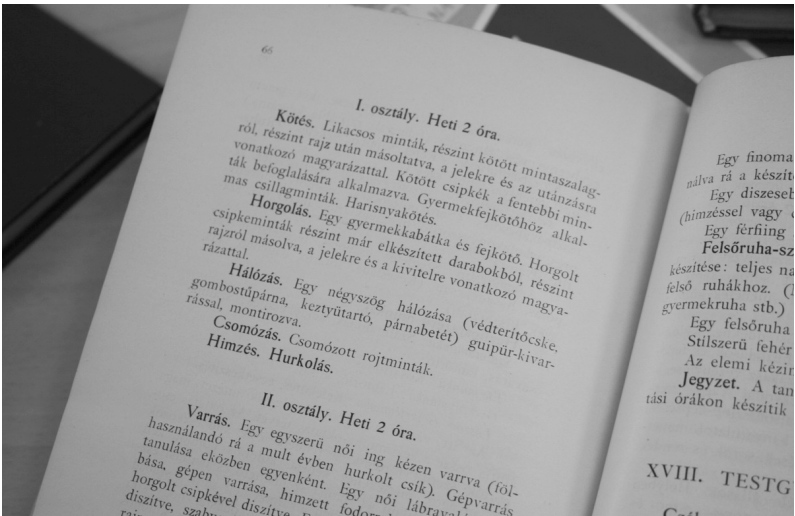
Nagy Ádám (2018): Tündérmese – Zárszó. In Nagy Ádám (szerk.): *Nevelj jedit! A képzelet pedagógiája*. Athenaeum Kiadó, Budapest, 343–346.

Nagy Sándor (1997): *Az oktatás folyamata és módszerei*. Volos, Mogyoród.

Nahalka István (1997): Konstruktív pedagógia – egy új paradigma a láthatáron (III.). *Iskolakultúra*, **7.** 4. sz., 3–20.

Parker, R. és Thomsen, B. S. (2019): Learning through play at school. A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom. The Lego Foundation, Billund. Letöltés: https://www.legofoundation.com/media/1687/learning-through-play-school.pdf (2020. 06. 03.)

Rob, M. és Rob, F. (2018): Dilemma between Constructivism and Constructionism: Leading to the Development of a Teaching-Learning Framework for Student Engagement & Learning. *Journal of International Education in Business*. **11**., 2. sz., 1–22. Letöltés: https://doi.org/10.1108/JIEB-01-2018-0002

Wass, R. és Golding, C. (2014): Sharpening a tool for teaching: the zone of proximal development. *Teaching in Higher Education*, **19**. 6. sz., 671–684. Letöltés: https://doi.org/10.1080/13562517.2014.901958

Wikipédia (2020): *World of Warcraft*. Letöltés: https://hu.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft