

## VIZUALITÁS ÉS DIGITÁLIS KOMPETENCIÁK FEJLESZTÉSE AZ ONLINE OKTATÁSÁBAN

Csilla NAGYOVÁ <sup>[1]</sup>

### ABSTRACT

Traditional fine art activities require different tools and materials and their use requires practice. In the online space, these types of activities are infeasible and in several viewpoints counter-productive. Getting to know the materials and tools, mastering the different techniques, experiencing their properties requires a physical presence the constant guidance and assistance of the lecturer. Instead, students were able to try out, partly or in full, methods that provide basic materials and digital devices available and accessible to everyone. I summarize the diversity of tasks of the bachelor's students at the Department of Primary and Pre-school Education and the effectiveness of their work with the help of case studies. There are big differences between the tree grades, where we should consider methods of working with students who might be already used to face-to-face teaching and are proficient in using materials and tools, or those, who started first grade online. These different cases require different strategies and solutions.

Online distance learning has brought several innovative teaching methods that will be a challenge to adapt in face-to-face teaching. This new experience raises questions as: how is it possible to integrate tasks that require fully or partially digital tools at the seminars?

### KEYWORDS

Digital competencies, visuality, online education, visual education

### BEVEZETŐ

Az online ill. távolléti oktatás bevezetése 2020 márciusától teljesen új és ismeretlen szituáció elé állította az oktatás rendszerének egészét. A Selye János Egyetemen az online oktatás a 2019/2020-as nyári szemeszter nagy részét érintette, a 2020/2021-es tanév őszi szemeszterét részben, míg a nyárit újra teljes egészében. Az eddigi tanítási rutinok helyett újakat kellett kifejleszteni és bevezetni, amelyek sokban függtek a technológiai megoldásoktól és digitális eszköztártól.

Ami az online órákat, a hallgatókkal való kommunikációt és a szemeszter végi számonkérés formáit illeti, az egyetem bevezette a távolléti oktatást támogató (LMS-tanulásmenedzsment) rendszereket, mint a BigBlueButton, Moodle, Canvas és a Microsoft Teams. Ezek a mára jól bejáratott platformok biztosították és biztosítják továbbra is a távolléti oktatás kommunikációs rendszerét a hallgatók és tanárok közt.

Az elmúlt években a digitális technológia és az internet előretörése szignifikáns változásokat hozott társadalmunkba, mely egy új kulturális paradigmaváltásként definiálható. A fejlett államokban, amilyen az Európai Unió is, beleértve hazánkat, a jelenkor emberére jellemző, hogy az élet minden területére kihatással vannak a digitális eszközök. Olyan technológiai társadalomban élünk, ahol a szokásokat és életmódot a szervezeti és termelési modelleket, de az egyéni viselkedést is beleértve folyamatos digitális fejlesztések befolyásolják. A

---

<sup>1</sup> A Selye János Egyetem Tanárképző Karának, Óvó- és Tanítóképző Tanszékének adjunktusa, képzőművész, nagyovac@uj.sk

technológiai eszközök és a virtuális terek új kommunikációs, munka-, információ-, szórakoztatási formákat és általában a hálózati társadalomban való részvételt és életet eredményezett [8]. A technológiai átalakulás többek között kulturális, társadalmi és szervezeti jellegű változások egyéb folyamatait is kíséri és bizonyos mértékig elő is dézi. Ezen összefüggések alapján elmondható, hogy az oktatást, mint tudáson, kommunikáción és társadalmi interakciókon alapuló folyamatot is nagyban befolyásolta a digitális forradalom, amely a legtöbb esetben változásokat és átalakulásokat hozott az oktatási intézményekben és szereplőiben – a tanároknak és diákoknak. Szükséges és elengedhetetlen a tanítás tartalmának és módszertanának adaptálása a folyamatosan változó társadalmi kontextusban, ahol a fiatalok általában képernyőkkel és digitális ingerekkel körülvéve születnek, ami megkülönbözteti őket a korábbi generációktól. Ez egy új kihívás, amellyel az oktatási intézményeknek szembe kell nézniük, és különösen azoknak, amelyek a képzési folyamat utolsó szakaszában találhatóak, vagyis az egyetemeknek [7].

A digitális technológiák használatával kapcsolatban mind az Európai Unió, mint az uniós államok rendelkeznek erre vonatkozó szabályozásokkal, definíciókkal ill. víziókkal. **Az Európai Állampolgári Digitáliskompetencia-keret (European Digital Competence Framework for Citizens, DigComp 2.1)** dokumentuma tanulási eredmények formájában írja le az uniós állampolgárok számára jelenleg relevánsnak tartott digitális kompetencia tartalmát. **Ez alapján öt különböző készséget különböztetünk meg a digitális kompetenciák területén, nyolc jártassági szinttel: információ és adatmenedzsment, kommunikáció és együttműködés, digitális tartalom előállítása, biztonság és problémamegoldás [4].**

**Nem szabad megfeledkezni azonban arról a tényről, hogy nem mindenkinek magától értetődő a digitális technológiák használata vagy az ahhoz való hozzáférés. Csak az EU szintjén a lakosságnak 40%-a nem rendelkezik kellően fejlett digitális kompetenciával, beleértve a lakosság 22% -át, amely nem használja az internetet [1].**

A pandémia nagyon jól kirajzolta ezeket a hiányosságokat Szlovákiában is az online oktatás bevezetésével. A **Szlovák Köztársaság Oktatási, Tudományos, Kutatási és Sportminisztériumának Oktatáspolitikai Intézetének felmérése szerint** a 2019/2020-as tanévben a diákok 7,5% -a (általános és középiskolai tanuló) nem vett részt távoktatásban valamint a diákok 18,5% -a internet hozzáférése nélkül tanult [6]. A online oktatás bevezetésével egy paradox helyzet alakult ki, mivel a digitális szakadék orvoslására épp az oktatás hivatott, azzal a céllal, hogy a hátrányos helyzetű, rossz szociális körülmények közt, mélyszegénységben élő gyermekeknek is már óvodás kortól lehetőségük legyen használni digitális eszközöket. Hazánkban a digitális technológiák alkalmazása az online oktatásban rengeteg újdonságot hozott, ugyanakkor a gyermekek jelentős százaléka teljesen kimaradt ebből.

### **Vizualitás, képzőművészet és digitális innováció az óvodai nevelő-oktató folyamatban**

Az új technológiák, legyen szó analóg vagy digitális találmányról, mindig is befolyással voltak és lesznek a művészetekre. Ilyen analóg eljárás lehet a perspektíva és perspektívikus ábrázolás feltalálása és alkalmazása vagy napjainkban a 3D-s digitális technológiák, amelyet mára a szobrászat is széleskörűen használ. Ez a szoros kötelék, amely a művészetek és a technikai vívmányok összefonódását illeti, meghatározza nemcsak a művészet új műfajainak alakulását, hanem a mindennapjaink vizualitására is nagyban hatással van. Ma a vizuális tartalom és a képek, legyen az honlap, könyvborító, étlap vagy animáció, döntő többsége már digitális úton jön létre. Ennek hatására ugyanakkor felértékelődnek olyan régebbi analóg eljárások, mint a rizográfia vagy a filmre és polaroidra történő fényképezés. A digitális technológia uralma számottevő, de ahogy attól sem kellett tartanunk, hogy megszűnik a nyomtatott könyv, attól sem kell félnünk, hogy a képzőművészetből és iparművészetből eltűnnének

a hagyományos műfajok, mint festészet, szobrászat, képgrafika, kerámiaművészet vagy textilművészet.

A képzőművészeti nevelésnek is reagálnia kell a társadalmi és kulturális változásokra ezen belül pedig a képzőművészetet megújító új technológiákra is. Kortárs digitális világunk és kultúránk megismertetését már az óvodában el kell kezdeni. Elengedhetetlenül fontos, hogy a hagyományos óvodai eszközök mellett az óvodapedagógusok és az óvodák is nyitottak legyenek az digitális eszközök használatára. Figyelembe kell venni, hogy az oktató-nevelő munkának vannak olyan területei, melyek fejlesztésére az digitális eszközök fokozottabban alkalmasak, és vannak olyan területek, ahol ritkábban alkalmazhatóak hatékonyan. A képzőművészet még mindig az egyik olyan ág, amelybe ritkábban vonjuk be a digitális eszközöket, hiszen az analóg alkotó munkát helyezzük előtérbe. A digitális eszközök alkalmazásának viszont vannak olyan előnyei, melyet óvodás és kisiskoláskorban hatékonyan ki tudunk használni ezen a területen belül is. A digitális eszközök segítségével a tanulás–ismeretelsajátítás az óvodában megfelelő alkalmazás mellett mindenképp hatékony, hiszen a gyermekek érdeklődését felkelti, figyelmüket leköti, aktivitásukat serkenti és kompetenciáikat fejleszti [3].

Hasonló véleményen van Pondelíková (2013) is, aki szerint a szándék nem az, hogy a művészeti órákon az ecsetet számítógépre cseréljék a gyermekek, hanem egy másik eszközt kínálnak saját elképzeléseik művészi ábrázolásához, esetleg egy másik érdekes ecset formájában, amelyet a grafikus program biztosít számukra. A grafikai programok segítségével még a kevésbé képzett gyerekeknek is lehetőségük van érdekes műalkotások létrehozására, ami támogatja önbizalmukat [11].

Szlovákiában 2008 előtt a számítógép még alig jelent meg az óvodában. Nemcsak hazai szakirodalom nem létezett hozzá, hanem megkérdőjelezett volt létjogosultsága is intézményeinkben. Az említett reform után egyre többet találkozhattunk e vitatott témával különböző fórumokon, továbbképzéseken. Hazánkban az utóbbi tíz évben számos olyan kezdeményezés indult el, amelynek keretén belül lehetőség nyílt arra, hogy a gyermekek már óvodáskorban megismerkedjenek a számítógéppel és más digitális eszközökkel valamint folynak továbbképzések a digitális eszközök módszertani alkalmazásával kapcsolatban. Hiszen a gyermekek digitális/informatikai kompetenciáit csak felkészült pedagógus tudja fejleszteni, aki maga is megfelelő kompetenciákkal és jártasságokkal rendelkezik e téren [2].

A 2014-ben megvalósuló Európai Unió támogatás kapcsán (Nemzeti szintű program a regionális iskolahálózat elektronizációja –Národný projekt- Elektronizácia vzdelávacieho systému regionálneho školstva), minden óvoda és iskola megkaphatta a szükséges technikai eszközöket: számítógépet, nyomdát, fényképezőgépet, televíziót, projektort és interaktív táblát [5].

### **A vizuális nevelés oktatásában alkalmazott digitális lehetőségek és eszköztár**

A vizuális nevelés oktatása a Selye János Egyetem Óvó- és Tanítóképző Tanszékén a bakalár és a magiszteri szinten tanuló hallgatókat egyaránt érinti. Bakalár szinten a vizuális nevelés részét képezi az államvizsga követelményrendszerének, így fontos szemináriumi óráról beszélhetünk, amely gyakorlatra épül és számos képzőművészeti technika és módszertani eljárás elsajátításán alapszik. A vizuális nevelés tantárgyának felépítése figyelembe veszi az aktuális az Óvodai nevelés állami oktatási program követelményrendszerét, amely tükröződik a szemináriumi munka gyakorlati feladatainak tartalmában. Bakalár szinten heti rendszerességgel duplaóra keretén belül valósul meg a vizuális nevelés kurzusa, amely minden akadémiai évben egy szemesztert érint. Az online oktatás ezen a rendszeren nem változtatott, az órák a BigBlueButton alkalmazásával folytak. A 2020/21-es akadémiai évben összesen 196 óvodapedagógia szakos hallgató vett részt az online órákon bakalár szinten a nappali képzésben.

Az online oktatás bevezetése előtt is a tananyag részét képezte a digitális eszközök alkalmazása és beépítése az alkotó munkafolyamatba. Rendszerint digitális eszközök alkalmazása bakalár szinten a felsőbb évfolyamban aktuális, az első és a második évfolyamban nagy többségében a hagyományos, manuális képzőművészeti technikák alkalmazása kerül a fókuszba. Ennek oka a fokozatosság elve, az egyszerűbbtől a bonyolult felé való haladás és az egymásra épülő technikák megismertetése és elsajátítása a hallgatók által, amelyben előnyt élveznek az analóg ill. hagyományos eszközök és technikák.

Ez a koncepció az online oktatással felborult, így már az első évfolyamon is alkalmazásra kerültek digitális eszközök.

Online oktatás elengedhetetlen digitális eszközei a hallgatók és oktató számára:

- hardver: laptop, okostelefon beépített kamerával
- szoftver:
  - okostelefonoknál fényképezőgép applikáció a kép módosításának alapfunkcióival
  - számítógépeknél szöveg és képszerkesztő szoftverek:
    - open source letölthető szoftveres alkalmazások (Gimp, Inkscape, OpenOffice, SketchUp., stb.)
    - Online ingyenes és/vagy open source szoftveres alkalmazások (Google Jamboard)

Az oktatónak számos választási lehetősége van a tudásanyag átadására: a standard előadások formája mellett, használhat filmbejátszásokat és videókat. Ezek a jelenléti oktatásban is alkalmazásra kerültek korábban, az online oktatásban viszont flexibilisebben használhatóak. Újdonságnak számít olyan online interaktív platformok alkalmazása, amelyek minden hallgató számára egyszerre hozzáférhetőek, mint a szöveg alapú chat-ek vagy a whiteboard-ok. Ez utóbbiak különböző funkciókkal rendelkezhetnek, a már fennebb említett Google Jamboard alap szöveg és képszerkesztési funkciókkal bír, meglévő ill. feltölthető tartalmakkal.

### **Szempontrendszer**

A foglalkozások tervezése és kivitelezése érdekében szükséges volt egy szempontrendszer felállítása, amely segítségül szolgált az egyes feladatok tartalmának, követelményeinek és céljainak meghatározásában. Alább, pontokba szedve a következő kritériumok adják meg a keretet ehhez.

A hallgató szempontjából:

- olyan tárgyak, eszközök, anyagok használata, amely minden háztartásban megtalálható,
- nincsenek speciális képzőművészeti eszközök, amelyek nehezen beszerezhetőek,
- a feladat jelentsen kihívást, de ne legyen korlátozva sem fizikai sem technikai szempontból,
- olyan alap digitális eszközök, hardver és szoftver használata, amelyek a hallgatók birtokában vannak vagy ingyenesen hozzáférhetőek, letölthetőek,
- a bemutatás módjának és feltételeinek megteremtése, amelyben minden hallgató résztvehet és verbálisan megnyilvánulhat,
- legyen sikerélménye vizuális mind technikai készségeinek fejlődése során.

Az oktató szempontjából:

- a feladatok illeszkedjenek valamilyen esztétikai probléma köré ill. beilleszthető és megfeleltethető legyen a vizuális nevelés kurzusának tantervébe,

- a feladat kivitelezése mind vizuális, mind technikai készségek szintjén fejlesztő hatású legyen,
- maradandó alkotás keletkezzen, digitális formátumban, amelyet lehetséges értékelni a kidolgozott szempontrendszerek alapján és lehet archiválni.

## 1. CSENDÉLET FOTÓZÁSA

### Előzmények

A digitális technika használata ebben a feladatban a fotózásra korlátozódik ugyan, de korábbi tapasztalatok alapján ez a feladat technikai szempontól a tudatos fényképezés és az eszközök mélyebb megismerésén alapult. Korábbi tapasztalatok szerint a hallgatók által digitálisan archivált – befotózott – munkáik sok esetben rossz minősége inspirálta a feladatot. A cél a digitális fényképezés alapszabályainak elsajátítása volt, amely magában foglalja a vizuális és technikai készségeket. Emberek milliárdjai használják naponta a fényképezőgép funkciót okostelefonjukban, de nagyon kevés hányaduk készíti tudatosan képeit odafigyelve akár esztétikai akár technikai szempontokra, olyan alap kritériumokkal, mint a kép élessége, fotózás szöge, háttér és megfelelő fény mennyiség esetleg a kompozíció figyelembe vétele.

### A feladat megvalósításának körülményei, munkafolyamat

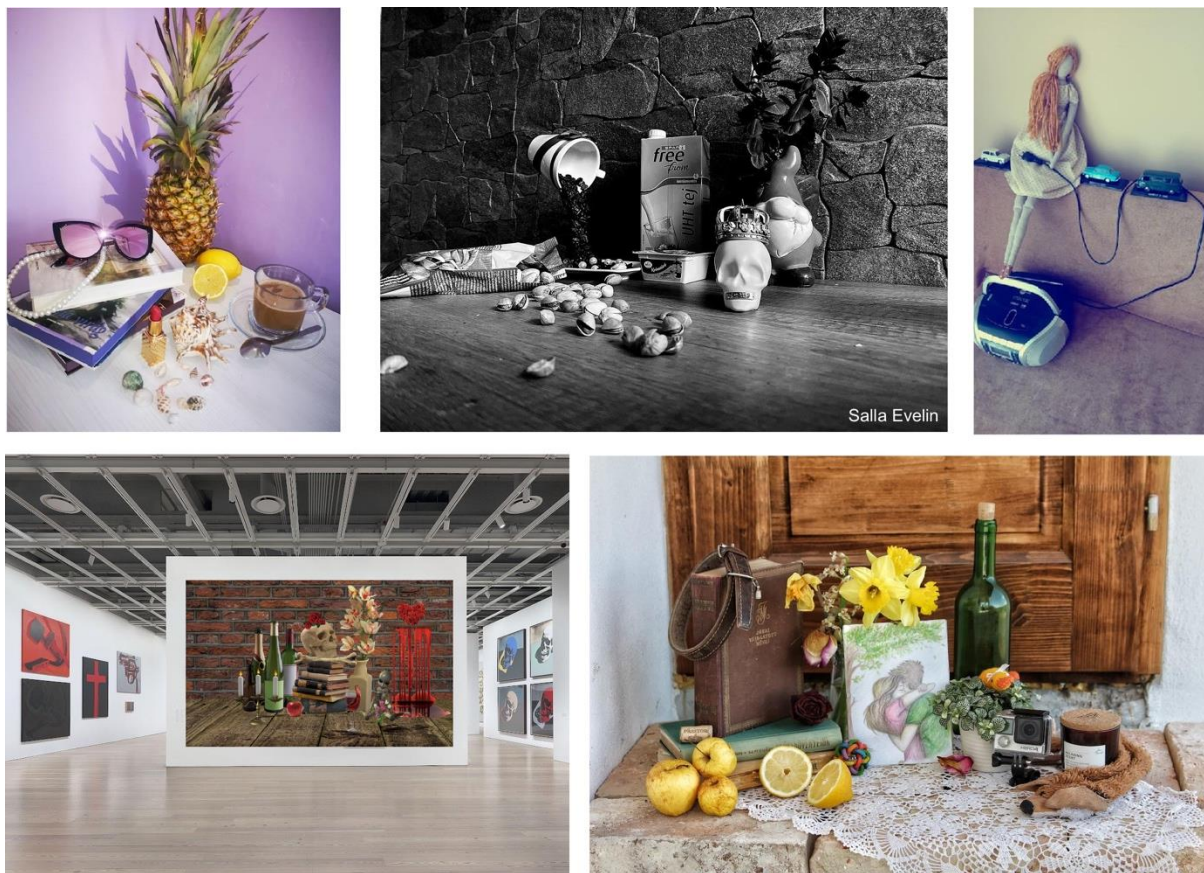
A feladat szabadon választott tárgyak gyűjtése, kompozícióba helyezése és fotózása volt a megadott szempontrendszerek és kritériumok alapján, amelyek alább kerülnek ismertetésre. A feladat szinkron és aszinkron módon került kivitelezésre. 2 alkalmat vett igénybe ill. a hallgatók egyénileg szabadidejükben készítették el kompozícióikat és fotóikat

Az első alkalommal előadásra került sor, amelyben bő képanyaggal illusztrálva sor került a csendélet mint művészettörténeti műfaj és jelenség definiálására, a csendélet mint önálló műfaj kifejlődésének bemutatására, szerepére és funkciójára, majd kortárs fotográfusok csendéleteinek példáin keresztül kerültek ismertetésre az egyes vizuális elemek, amelyek együtt hatásából születik meg a „kép“. Ez a kompozíció, a szín, a forma, a fény-árnyék, tónusok, a felület és textúra. Ezeket a szempontokat kellett figyelembe venniük a hallgatóknak a csendéletek megkomponálása során, amelyet okostelefonjuk kamera funkciójával digitális fotóként rögzítettek. A feladatnak volt még egy fontos kritériuma, amely nem esztétikai jellegű, mégpedig, hogy a tárgyak, amelyeket a hallgatók kiválasztanak kötődjenek valamilyen emlékhöz, élményhez vagy eseményhez.

Tehát a feladat egy komplex kritériumrendszerre épült bevonva a vizualitást, technikai eszközt és az érzelmeket.

A feladattal kapcsolatban továbbá tisztázásra kerültek főleg technikai jellegű kihívások és a fotózással kapcsolatos felmerülő problémák, az utómunkálatok kérdése, amelyekhez az interneten talált körültekintően válogatott igényes segédanyagok (videók, tutoriálok, blogok linkjei) segítettek a hallgatókat az otthoni munkájukban.

A következő alkalommal a hallgatók egyenként prezentálták csendéleteiket és elmesélték az egyes tárgyakhoz fűződő emlékeiket. Az oktató kérdésekkel ösztönözte a prezentálót vagy a megadott kritériumok szempontjából kiemelt néhány jól sikerült részletet vagy felhívta a figyelmet a kevésbé sikerült részletekre.



1. ábra: Csendélet fotók, 2020 (saját forrás)

## EREDMÉNYEK

A hallgatók tudatosabbá váltak a fotózásban, ami nemcsak a szakmai munkájukat segíti majd, de a privát szférában is, ahol képesek lesznek jobb minőségű képi tartalmakat létrehozni.

Figyelemre méltó volt az érzelmi töltet, amely a prezentációkat kísérte. Rengeteg új információt tudhattak meg a hallgatók egymásról, olyanokat, amelyeket a két és fél év alatt sem sikerült. A fotók megítélése ezáltal egy teljesen más dimenzióba kerültek, az esztétikai szempontok szinte a háttérbe szorultak a mesélt kerettörténetek és magyarázatok mellett.

Eredetileg a feladat ezen része, tehát a tárgyakhoz fűződő érzelmek bevonása a motivációt volt hivatott segíteni, de ettől sokkal erőteljesebb eszköznek bizonyult a közösségépítés, az élményszerűség szintjén.

Hallgatói javaslatra elhangzott, hogy ez a feladat az első évfolyamban lenne a legaktuálisabb. Ezzel egyet lehet érteni, ugyanis ez a tevékenység nagyban segítené a közösségépítést, a hallgatók egymás iránti érdeklődést, a mélyebb megismerkedést és valószínűsíthetően az egymás iránti toleranciát elfogadást. Az egyén szintjén a kép tartalmának elmesélése élményszerűvé válik, megvan rá a tér és lehetőség, hogy megnyíljon társai felé. Ez a fajta tapasztalat sokkal mélyebb benyomást kelt az egyén és a csoport szintjén is.



## TANULSÁGOK

Ez a feladat remekül működött az online térben, de kérdéses, hogy a jelenléti oktatásban ugyanilyen hatásokkal lehet-e alkalmazni közösségépítés szempontjából ill. át lehet-e ültetni ugyanebben a formában vagy módosítások szükségesek. Ahogy korábban elhangzott, az online tér ad némi flexibilitást a digitális dokumentumok kezelésében – le- és feltöltések, fotó-, link- vagy videó megosztás tekintetében, amit a jelenléti oktatásban méginkább tudatos szervezéssel, előre készüléssel lehetne áthidalni. Ami pedig a hallgatók viselkedését illeti, még ha a kamera előtt felvállalják egyéniségüket, ezzel együtt az online tér biztosítja számukra a védettség érzetét. Az online térben való létezés egy kétélű kard, amely forrása lehet az érdektelenségnek vagy passzivitásnak, ugyanakkor másokra ösztönzőleg hathat, ezáltal bátrabban mernek verbálisan megnyilvánulni.

## 2. ÚJSÁGCIKK SZERKESZTÉSE

### **A feladat megvalósításának körülményei, munkafolyamat**

A tevékenység a első éves bakalár hallgatók bevonásával folyt le, amely egy duplaórát vett igénybe. A hallgatók 3-as vagy 4-es csoportokban dolgozhattak, a csoportok önszerveződéssel jöttek létre, tehát választhattak kivel szeretnének együtt dolgozni.

A feladat csoportonként egy egyoldalas újságcikk létrehozása volt a Google Jamboard alkalmazás segítségével. Nem ez volt az első alkalom ezen alkalmazás használatára, a hallgatók az előző tanórán már megismerhették működését előnyeit és limitációit. Elméleti szinten szó volt a nyomtatott és elektronikus írott sajtó fontosságának szerepéről és formai követelményeiről, a tipográfiai, szövegszerkesztési és tervezőgrafikai munkafolyamatok sokrétűségéről. A felvetett téma „Az antropocén“ fogalma újdonságnak hatott, tehát egy viszonylag új online digitális eszköz, egy új fogalom és egy új vizuális tartalom létrehozása köré szerveződött a tevékenység. A témával kapcsolatban információkat kellett gyűjteni, képes és írott formában az online keresőprogramok segítségével, majd a Jamboard felületén ezekből létrehozni egy képekkel illusztrált „újságcikket“. Mivel a munka online felületen folyt szinkron formában, az oktató figyelemmel kísérhette az alakuló tartalmak folyamatát, azt időről időre kommentálta a munkafolyamatokat ill. ösztönözte a hallgatókat és segítette őket a mélyrehatóbb keresésben. A kép és szövegszerkesztési műveletekre 60 perc állt rendelkezésre, majd a fennmaradó 30 percben a hallgatók csoportonként prezentálták az „újságcikk“ tartalmát ill. beszámoltak arról, milyen új fogalommal vagy jelenséggel ismerkedtek meg az antropocén témán belül, az oktató pedig mind a forma, mind a tartalom szempontjából kommentárt fűzött a vizuális tartalmakhoz.



2030-ra a világ szövetségének háromnegyede szintetikus anyagokra épül majd, amelynek 85%-a poliészter lesz.

- Lásd tisztán!**
1. Ne vásárolj műszálas ruhákat, mikroszálal törőlkendőket!
  2. Ha mégis van ilyened, néhány módszerrel csökkentheted a mikroszálal leszakadását mosás közben.
- a műszálas ruhákat mosd ritkábban, esetleg kézzel és rövidebb programmal és alacsonyabb fordulójú centrifugán.
  - töltés előtt a mosógépnek, így kevesebb fognak leszakadni a szálak.
  - mosd alacsonyabb fordulón.
  - használd folyékony mosószert, az kevésbé dörzsoló a ruhákat.
  - használd környezetbarát tisztítószereket - mosódiót, mosószódat, mosóparfümmel.

2. Ábra: Újságcikk, 2020, (saját forrás)

## EREDMÉNYEK

A hallgatók limitált módon ugyan, de behelyezkedtek néhány szakmába (újságíró, szövegszerkesztő, tervezőgrafikus), amelynek munkafolyamataira jobban ráláthattak. Tudatosíthatták, hogy a vizuális úton történő információközlésnek vannak bizonyos szabályai, lépcsőjei. Az antropocén a kortárs ökológia, a kulturális és társadalomtudományokban gyakran használt fogalom, amely meghatározza az ember és természet viszonyát, az emberiség átalakító és befolyásoló hatását az ökoszisztémára. A téma tartalmát tekintve túlmutat a „Képzőművészeti nevelés“ alterületén és az itt megszerzett tudásanyag jól alkalmazható ill. felhasználható az „Ember és természet“ művelődési terület módszertanában.

A hallgatók elmélyíthették technikai készségeiket, az online és offline digitális térben való tájékozódásukat, a szociális interakció kapcsán pedig a kollaboráció és adaptáció szociális készségeit gyakorolhatták.

## TANULSÁGOK

Ez a tevékenység több technikai jártasságot és flexibilitást igényelt, ugyanis a BigBlueButton felületén zajlott a tanóra, de a hallgatók egymás közt egy másik platformon kommunikáltak, miközben a tartalmat saját gépükre letöltve és azt megsűrve és szerkesztve a közös online felületen saját koncepció mentén elhelyezték.

Oktatói szempontból a Jamboard interaktív tábla használata egy egészen új jelenségnek bizonyult, új oktatási stratégiák lehetőségeivel. Az online térben részben megvalósulhatott az, ami a jelenléti oktatásban, vagyis hogy az oktató figyelemmel kísérheti a hallgatók munkafolyamatait.



A vizuális tartalom szempontjából a hallgatók széleskörűen kihasználták a Jamboard által nyújtott lehetőségeket, izgalmas, megoldások születtek a képek és szövegek használatát, elhelyezését és komponálását tekintve.

Ami a szöveges tartalmat illeti, itt oktatói szempontból több dilemma merül fel a foglalkozás meghatározása, vezetése, facilitálása tekintetében. Az egyik felmerülő probléma az időkeret, miszerint 50 perc nem elegendő arra, hogy az egyes csoportok mélyebben elmélhessenek az adott témakörében. Érdemes lenne ezt a feladatot aszinkron módon megismételni, otthoni feladatként, hogy fény derüljön arra, hogy az időkorlát okozta-e a hallgatók felszínes kutatómunkáját vagy az információkezeléssel esetleg motivációval voltak-e gondok. Mivel az oktatónak az online szinkron kurzusnál van lehetősége a munkafolyamatokat figyelemmel kísérni és időben felismerheti a problémát, beavatkozhat és például kulcsszavakkal segítheti a hallgatóit az eredményesebb és minőségibb tartalmak létrehozása érdekében. Ez a módszer alkalmazásra is került ez esetben, ami valóban javított tartalmilag az eredményeken.

A feladat jelenléti oktatásban való adaptációjánál, nehézséget jelenthet a hardver alkalmazása csoportmunkában ill. a kevésbé flexibilis hozzáférés az információkhoz, a tartalmak kezeléséhez ill. a szerkesztéshez.

## ÖSSZEGZÉS

Attól hogy a vizuális nevelés kurzusa online formában digitális eszközök igénybevételével zajlott, nem feltételezi azt, hogy a vizuális nevelésben létrehozott munkák is digitális eszközök segítségével készülnek. Az online oktatás digitális közegben működik csak, míg a képzőművészeti tevékenységek eszköztára a távolléti oktatásban lehet tisztán analóg, kevert vagy tisztán digitális. Ugyanez a csoportosítás jellemzi a jelenléti oktatásban alkalmazott digitális eszközök használatát is. Az itt ismertetett tevékenységek az utóbbi két csoportba sorolhatók: a csendélet fotózásánál részben, míg az újságcikknél kizárólag digitális eszköz került alkalmazásra. E két tevékenység példáján keresztül kerültek bemutatásra az online oktatásban alkalmazott célkitűzések, stratégiák, lehetőségek és eredmények.

Az oktatás módja szinkron és/vagy aszinkron formában valósulhat meg. A szinkronban a személyes jelenlét megélése a mérvadó, míg az aszinkronban az otthoni önálló önvezérelt tanulás szempontjai fontosak. Az online oktatásban is alkalmazhatóak ezek a módszerek és az elemzett tevékenységekben mindkét módra találunk példát. A távolléti oktatás nagy kihívást jelent oktatónak és hallgatónak egyaránt. Módszertanilag, technikailag, és pszichikailag is igénybe veszi az oktatót, ahol tudásának, kreativitásának és tanulási képességeinek limitációival nézhet szembe. A hallgató szempontjából a közösségtől való izoláció, kommunikációs problémák, tanulási nehézségek léphetnek fel. A vizuális nevelés nagy előnye, hogy lehetőséget kínál a hallgatónak az élményközpontú tanulásra, a spontán kifejezőmódra és a kommunikációra. Ami az oktató szerepét jellemzi az online térben, itt méginkább felerősödnek azok a trendek, ahol az oktató facilitátori vagy influenszeri [13] szerepben irányítója, befolyásolója az eseményeknek.

Az online oktatásban organikusabb módon kivitelezhető a vizuális és digitális kompetenciák fejlesztése, mert az online térben flexibilisebben lehet használni és módosítani a digitális tartalmakat. Ez a gyakorlat közelebb hozta a digitális technikák gyakoribb alkalmazását a képzőművészeti tevékenységek folyamatában.

Egyrészt a digitális eszközök alkalmazása ad egy szabadságot, ugyanakkor a technológia állandó fejlődésével folyamatosan újabb és újabb eszközök bukkannak fel, amelyek igénylik figyelmünk és tanulási hajlandóságunkat. A technológiai eszközökben való jártasság időt és gyakorlást igényel, használatuk kulcskompetencia a 21.-ik században a teljes értékű élethez.

Ugyanakkor hosszabb távú alkalmazásuk során tudatosítanunk kell, hogy „az információs társadalomban csak tovább »gyorsul az idő«, így az egyes eszközök, technológiák és használati módok hamar elavulnak, ahogy a leírásuk is, ezzel pedig a [rendszer] folyamatos megújításra szorul, ami jelentős terhet ró az innovatív megoldásokat kereső pedagógusokra“ [13]. A technológiákban való orientálódás és azok használata nem könnyű feladat. Ezek egyik oka a tempó, amellyel ezek az eszközök és szoftverek forgalomba kerülnek, kihívást jelent a felhasználónak és kihívást az oktatási rendszerbe való beépítésük.

A digitális eszközök jelenlegi alkalmazásában a vizuális nevelés tekintetében vannak limitációi, ugyanis a szoftveres alkalmazások csak síkban (a képernyő síkjában) történő vizuális tartalmakat képesek megjeleníteni. Ugyan vannak 3D-s térbeli szoftverek, de ezeket ugyanúgy a képernyő síkjában 2D-ben alkalmazzuk. A síkban történő vizuális tartalmak az óvodapedagógiában a vizuális nevelés szempontjából a grafikai, tervezőgrafikai, tipográfiai, szövegszerkesztő és képszerkesztő jellegű feladatokra korlátozódnak. A térrel való manipuláció és térben való gondolkodás, tehát a konstruálás, építés, modellezés az online térben egyelőre kivitelezhetetlen, de a közeljövőben ez is megoldható lesz a kiterjesztett valóság (Augmented Reality, AR) és a virtuális realitás (Virtual Reality, VR) technológiáival [12]. Ezek a technológiák egyes szakágazatokban, a művészetben, de a szórakoztató iparban ma már használatban vannak.

A digitális technológiák alkalmazásának az oktatásban elvitathatatlan szerepe van. Már ma tudjuk, hogy a digitális eszközök használata (interaktív tábla, tablet, stb.) és az analóg vagyis nem digitális eszközök (papír, festék, agya, stb.) együttes alkalmazása hozzásegíti a diákokat a hatékonyabb vizuális gondolkodáshoz, miközben több ismeretet képesek elsajátítani ebben a diverz tanulási környezetben. Az oktatás így megvalósuló kevert jellege paradigmaváltást jelent, ahol a pedagógia és a technológia összekapcsolható [7]. Ezen felül Kalaš és Uherčíková (2010) felhívja a figyelmet arra is, hogy az új technológiák pusztán jelenléte még nem garantálja potenciáljuk produktív kihasználását – a technológiailag gazdag környezet nem garantálja a digitális technológiák minőségi felhasználását a gyermek kognitív folyamatának támogatása szempontjából. Szerintük sokkal fontosabb tényező az óvodapedagógus minőségi pedagógiai munkája, amely tükrözi a digitális technológiák ésszerű és kritikus alkalmazását játék és tanulás során. A technikai felszereltség mellett különös figyelmet kell fordítanunk a digitális technika alkalmazásának didaktikai kérdéseire a játékba, tanulásba és más folyamatokba történő integrációja kapcsán [10].

Ennek fényében a leendő óvodapedagógusoknak a vizuális nevelésben is megfelelő teret kell biztosítani a digitális eszközök diverz megismerésére ill. olyan kulcskompetenciákkal kell felruházni, amelyek segíteni fogják őket a fejlődő és állandóan megújuló digitális technológiák rengetegében való tájékozódásban és használatuk könnyebb elsajátításában.

## IRODALOMJEGYZÉK

- [1] Ostertágová A., Čokyna J., (2020): Hlavné zistenia z dotazníkového prieskumu v základných a stredných školách o priebehu dištančnej výučby v školskom roku, Inštitút vzdelávacej politiky Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu SR 2019/2020, [online]. [id. 2021.08.28], <https://digitalnakoalicia.sk/wp-content/uploads/2020/09/Prieskum-IVP-o-priebehu-distancej-vyucby-2020.pdf>
- [2] Borbélyová D., (2013): *Digitális rajzprogramok az óvodai képzőművészetben*. In: Karlovitz, J. – Torgyik, J. 2013. *Vzdelávanie, výskum a metodológia – Oktatás, kutatás és módszertan*. Zborník z vedecko-odbornej konferencie. Komárno: International Research Institute s.r.o., 324-331 o. ISBN 978 80 971251 1 0.
- [3] Borbélyová D., Mészáros T., Nagyová Cs. (2019): *A vizuális nevelés elmélete és gyakorlati megvalósításának lehetőségei az óvodában*, Komárno: Univerzita J. Selyeho, 161 o. ISBN 978-80-8122-335-8.
- [4] Carrettero Gomez S., Vuorikari R., Punie Y., (2017): *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use* [online]. [id. 2021.08.28], <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281> ISBN 978-92-79-68006-9
- [5] Digiškola-NP Elektronizácia vzdelávacieho systému regionálneho školstva. (2013). [online]. [id. 2019.08.23], <https://www.minedu.sk/digiskola-np-elektronizacia-vzdelavacieho-systemu-regionalneho-skolstva/>
- [6] Digitálna kompetencia: dôležitá zručnosť 21. storočia pre učiteľov a študentov, School Educational gateway 2020, [online]. [id. 2019.08.27] <https://www.schooleducationgateway.eu/sk/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm>
- [7] González-Zamar M.-D. , et al., (2020): *Digital Education and Artistic-Visual Learning in Flexible University Environments: Research Analysis*, *Education Sciences* 10(11), 294, [online]. [id. 2021.08.30]. <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/11/294>
- [8] Gupta, R., (2019): *Beyond the Textbook: Performing Arts Go High Tech*. *Childhood Education*, 2019, 95/5, 57–61o. [online]. [id. 2021.08.30], <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00094056.2019.1663099>
- [9] *Národný projekt Elektronizácia vzdelávacieho systému regionálneho školstva*, (2013) [online]. [id. 2019.08.27], <http://digiskola.sk/o-projekte/>
- [10] Kalaš I., Uherčíková V., (2010): *Digitálne technológie v materskej škole /úroveň začiatčovník/*. *Návrh vzdelávacieho programu*. Bratislava: [online]. [id.2021.08.15], [https://mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/hrusecky\\_5.pdf](https://mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/hrusecky_5.pdf)
- [11] Pondelíková R., (2013): *Využitie grafických programov pri riešení výtvarných problémov na hodinách výtvarnej výchovy*, *Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave*, 58.o. ISBN: 978-80-8052-521-7.
- [12] Stehlíková Babyrádová H. et al., (2016): *Vize v umění a ve výchově uměním*, Masarykova univerzita, Brno, 198 o. ISBN 978 80 210 8451 3.
- [13] Szűts Z., (2020): *A digitális pedagógia egységes elméleti kerete és alkalmazása a tanítás és tanulás folyamatában*, *Eszterházy Károly Egyetem*, 41. o. /290 o. [online]. [id.2021.08.20] <https://uni-eszterhazy.hu/api/media/file/49d230403d1fae549af155ce0776783ab932a1eb>