

SZAKDOLGOZAT

Vasas Jázmin Fanni

Eger, 2023

ESZTERHÁZY KÁROLY KATOLIKUS EGYETEM

Bölcsészettudományi és Művészeti Kar

Angol nyelv és kultúra — média-, mozgókép-, és kommunikáció osztatlan
tanári szak

FEJLESZTÉSI LEHETŐSÉGEK EGY MÉDIAPROJEKTBEN

Konzulens:

Dr. habil Szíjártó Imre PhD

egyetemi tanár Angol nyelv és kultúra —

Készítette:

Vasas Jázmin Fanni

média-, mozgókép-, és
kommunikáció

hallgató

EGER

2023

Tartalomjegyzék

Bevezetés	4
I. A kutatás módszerei	
II. A médiaprojekt	6
II.1. A projekt célja, feltételrendszere	7
II.2. A projekt illeszkedése a Nemzeti alaptanterv kulcskompetenciáiba ...	8
II.3. A résztvevők bemutatása	11
III. A projektmunkák elemzése	
IV. Interjúelemzések	
IV.1. A tanulókkal készített interjúk elemzése	23
IV. 2. A pedagógussal készített interjú elemzése	23
V. Összegzés.....	30
Szakirodalom	32
Melléklet.....	33

Bevezetés

Dolgozatomban a „Szerintünk a világ. Egy kutatásról a mozgókép eszközeivel. Tehetséggondozó program középiskolások számára” című projekt pedagógiai tapasztalatait illetve pedagógiai eszközként betöltött szerepét fogom vizsgálni az akciókutatás módszerével. A kutatásom célja, hogy tanulmányozzam a projektben rejlő fejlesztési lehetőségeket. A vizsgálat során feltárom, hogyan alkalmazhatóak a mozgókép eszközei az oktatásban és tehetséggondozásban, valamint a kreatív munka milyen hatással van a diákok kritikus gondolkodására és médiaismeretére.

A médiaprojektben két közoktatási intézmény vett részt. A munka során a tanulók a nyilvánosság működésének egy választott vonatkozását tanulmányozták. A diákok az általuk választott témákban kisfilmeket készítettek, hasznosították kreatív ötleteiket és eszközhasználati tudásukat. A kutató- és alkotómunka által önismereti munkát is végeztek, ezen kívül fejlesztették kooperációs készségeiket, a projekt végeztével pedig mozgóképes alkotások formájában tették közre az eredményeiket.

A pályázat előrehaladását személyesen végigkísértem: részt vettem a forgatásokon, kutatómunkát végeztem, betekintést nyertem a programban résztvevők tevékenységébe. A dolgozatban szeretném bemutatni, hogyan fejlődött a tanulók eszközhasználata, hogyan tudták alkalmazni a gyakorlatban mozgóképes ismereteiket egy médiaprojekt keretein belül. A fiatalok számára kulcsfontosságú, hogy fejlesszék a médiaműveltségi készségeket, hogy magabiztosan és kritikusan tudjanak eligazodni a digitális világban. Ezért is ilyen nagyszerű, hogy létrejöhett a „Szerintünk a világ. Egy kutatásról a mozgókép eszközeivel. Tehetséggondozó program középiskolások számára” című projekt. A hasonló médiaprojektek hatalmas potenciállal rendelkeznek a kognitív, érzelmi és szociális fejlődés befolyásolására. A kisfilmek készítésével kapcsolatos technikai készségek csiszolásától a hatékony kommunikáció és a csapatmunka fejlesztéséig ez a projekt egyedülálló lehetőséget kínál a tanulóknak olyan kompetenciák fejlesztésére, amelyekre napjainkban nagy szükség van.

I. A kutatás módszerei

Az együttműködő kutatás majd akciókutatás fogalma Kurt Lewin szociálpszichológus nevéhez köthető, aki egy 1946-ban megjelent tanulmányában (Action Research and Minority Problems) írta le akciókutatás módszertani modelljét.

Ebben a folyamatban a kutató az adatgyűjtés mellett betekintést nyer a megfigyelt csoport közös munkájába, résztvesz bizonyos munkafázisokban, s ezáltal mélyebb tudásra tesz szert az adott témában.

A lewin-i akciókutatás legfontosabb jellemzője a „gyakorlatra irányultság, az érdekeltek bevonása saját problémáik közös megoldásába, a tényekre támaszkodó érvelés, s egy-egy olyan ciklus, amelynek szakaszai a megvitatás (discussion), a döntés (decision), a cselekvés (action) és az értékelés (evaluation) voltak.” (Vámos & Gazdag, 2015:38)

Az ezredforduló után egyre népszerűbbé vált a részvételi akciókutatás, mely képviselői szerint a cselekvési fordulatra (action turn) kellene helyezni a hangsúlyt. „A részvételi akciókutatás egy olyan társadalmi tanulási folyamat, mely a szűkebb, helyi közösségek, hátrányos helyzetűek cselekvőképességét, problémamegoldási képességét és a döntésképeség esélyét kívánja növelni.” (Zank 2020:57)

Jennifer Mason így ír erről a módszerről: „A ’megfigyelés’ fogalma, és különösen a ’résztevő megfigyelésé’ általában az adatgenerálás olyan módjára utal, amely a kutatónak a kutatott környezetben való elmerülésével és a környezet, az interakciók, a társadalmi viszonyok, akciók, események stb. dimenzióinak szisztematikus megfigyelésével jár.” (Mason, 2005:76)

A hasonló kutatások célja Mason szerint egyebek között a nyomonkövetés: „A kifejlődő magyarázatok azok, amelyek azt a célt szolgálják, hogy nyomon kövessék és kifejlesszék a társadalmi jelenségeket, társadalmi folyamatokat, társadalmi változásokat és így tovább” (Mason, 2005:164)

Az akciókutatás az 1910-es években kezdett összekapcsolódni a pedagógiával. Dewey foglalkozott elsőként a tanárok szakmai tudásával, szakmai lelkiületével (professional spirit). Az ő munkásságához köthető, hogy a pedagógusok kutató tanárként (teacher researcher) kezdték el vizsgálni saját szakmai tevékenységüket. Osztálytermi kutatásokat végeztek, a tapasztalataikat dokumentálták, így keresve választ saját problémáikra.

Az a kutató, aki akciókutatás mellett kötelezi el magát, megérti, hogy nem létezik tárgyilagos kutatás és hogy szubjektív tényezők befolyásolják a vizsgálat menetét és eredményeit. A kutató elfogadja, hogy saját szerepét állandó kritikus szemmel kell vizsgálnia, mivel ez hatással van a kutatási folyamatra (Zank, 2020).

„Az oktató/tanár/kutató belső, reflektív szereplőjévé válik a folyamatnak, saját tevékenységét is a vizsgálat tárgyává teszi, ami nézőpontváltásra készíti. Így például annak tükrében értékeli a saját aktivitását, hogy az milyen reakciókat váltott ki a hallgatókból/diákokból, mennyire volt sikeres (vagy sikertelen) a pedagógiai célok megvalósulása.” (Zank, 2020:61) Tehát a kutató nemcsak külső szemlélőként vizsgálja a folyamatokat, hanem maga is aktív részese a tevékenységnek. Ugyanakkor egyszerre távolságtartó szemlélő is, aki kritikusan értelmezi, elemzi a folyamatokat. „E kettős szerep a kutatótól önreflexiót, rugalmasságot és kritikai szubjektivitást követel, valamint annak felvállalását, hogy kutatása nem értéksemleges” (Csillag, 2016, idézi Zank, 2020:57).

„A részvételi világképben a kutató nem helyezkedhet kívülre és felülre; mindig a megérteni kívánt világ része és alakítója. Értékmentes, objektív és politikailag semleges kutatói szerep nem létezik, a kutatás mindig személyes, politikai és spirituális vonzattal bír, mindig konkrét perspektívából és céllal zajlik” (Reason, 1994:332; idézi Csillag, 2016:6).

Az akciókutatásban a kutató és az érintett résztvevők együttműködnek és a kutatási folyamat közös erőfeszítéseket eredményez. Ezek során az érintettek saját tapasztalataik és tudásuk alapján hoznak döntéseket, amihez a kutatók is hozzájárulnak a szakmai szempontokkal. Az együttműködés és a rendszeres reflektálás lehetővé teszi, hogy a kutatás összetett képet adjon az adott témáról. (Málovics, 2016)

II. A médiaprojekt

A projekt címe: „Szerintünk a világ. Egy kutatásról a mozgókép eszközeivel. Tehetséggondozó program középiskolások számára”. A projekt 2022. 07. 01-jén indult és 2023. 06. 30-án zárult. A pályázatot a Miniszterelnökség írta ki a Nemzeti Tehetség Program keretében. A kiírás címe: Innovatív tanulási környezet kialakítása és komplex tehetségsegítő programok megvalósítása.

A projekt az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Bölcsészettudományi és Művészeti Karán működő Mozgóképművészeti és Kommunikációs Intézet, illetve a Film- és Médiatudományi Tanszék gondozásában jött létre. A két résztvevő iskola az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Gyakorló Általános, Közép-, Alapfokú és Művészeti Iskola és

Pedagógiai Intézet (EKKE gyakorló) és a debreceni Tóth Árpád Gimnázium (TÁG). A projektben résztvevő iskolák tanulói választottak maguknak egy-egy médiaismereti témát, amit a projekt ideje alatt dolgoztak fel. Az EKKE gyakorló iskola tanulóinak választott témája az e-sport, cosplay és az online játékok volt, a debreceni Tóth Árpád Gimnázium választott témája az internetes zaklatás és átverések. A projektben folytatott munka eredménye: három-három nyolcperces, azaz közel ötven perces film. A filmek a magazinműsorok műfaji sajátosságaira épültek. A projektről készült egy kétperces werkfilm - ebben a filmben foglalták össze az egész éves munkájukat.

II.1. A projekt célja, feltételrendszere

A közös munka alapvető célja az volt, hogy minden résztvevő egyéni kiindulópontjától előreléphessen, fejlődhessen. A program tevékenységei lehetőséget biztosítottak a személyes fejlődésre, melyet minden résztvevő egyéni módon mérhetett és tapasztalhatott.

A projektnek kettős pedagógiai célja volt: az első szakmai, a második pedig a mozgóképes eszközrendszer alkalmazásához köthető.

A szakmai célt így lehetne megfogalmazni: a projektben résztvevő két iskola tanulói választottak maguknak egy-egy médiaismereti témát, amit a projekt ideje alatt dolgoztak fel. A cél a tanulók önállóságának fejlesztése, a téma iránt érzett érdeklődés és felelősség kialakítása volt, hiszen a diákok közösen dolgozták fel a témájukat.

A mozgóképes eszközrendszer alkalmazásához kapcsolódó cél megvalósítása során a diákok kutatási eredményeiket mozgóképes eszközökkel alkották meg. Ezen tevékenység fejlesztette önismeretüket, valamint együttműködési készségeiket, hiszen a film anyagának összegyűjtése, illetve a film vágása és utómunkája során nagy szükség volt a csoport tagjainak összetartására.

A projekt továbbá lehetőséget adott az önkifejezésre, az álláspontjuk ábrázolására kreatív módon, és egy saját médiatermék létrehozására. Ez az élmény különösen hasznos lehetett azok a diákok számára, akik média és mozgókép területen szeretnének továbbtanulni vagy később ezen a területen szeretnének dolgozni.

A médiaprojekt közösségi célokat is szolgált, például közösségépítést, összetartást vagy közösségi tudatformálást, például a tanulók elmondása szerint kialakultak szorosabb barátságok is a csoporttagok között.

II.2. A projekt illeszkedése a Nemzeti alaptanterv kulcskompetenciáiba

A médiaprojekt szervezői számára fontos szempont volt, hogy a projekt a Nat kulcskompetenciáin alapuljon.

„A módosított 2012-es Nat (Nat 2020) az Európai Unió által meghatározott kulcskompetenciákból indul ki és határozza meg a tanulási területeken átívelő (generatív vagy transzverzális) alapkompentenciákat (0.), valamint a tanulás további kompetenciáit (1–7.). Ezek általános jellemzője, hogy nem köthetők kizárólagosan egyetlen tanulási területhez sem. Minden egyes kompetencia változó mértékben és összetételben épül a tanulás során folyamatosan megszerzett tudásra úgy, hogy fejlődésük az ismeretszerzést és készségelsajátítást támogató pedagógiai módszerektől is függ.” (Katona, 2017:7) Az alapvető kompetenciák magukban foglalják az alapvető ismereteket, készségeket és attitűdöket, mint például az írás, olvasás, számolás és mozgások, amelyek lehetővé teszik az alkalmazható és hasznos tudás megszerzését.

1. A tanulás kompetenciái azt jelentik, hogy a tanuló képes egyéni tanulási útvonalakat kialakítani, belső motivációval támogatott tevékenységeket végezni, alkalmazni az önszabályozó stratégiákat, aktívan konstruálni a tudást, és egyedül vagy másokkal együttműködve tanulni.
2. A kommunikációs kompetenciák azt mutatják be, hogy a tanuló képes szóban, írásban, digitális eszközökkel vagy más módon hatékonyan kommunikálni, hogy gondolatait, érzéseit és tapasztalatait hatékonyan megossza másokkal, és információkat cseréljen ki velük.
3. A digitális kompetenciák magukban foglalják az információk kezelését, a digitális térben történő kommunikációt és együttműködést, valamint a biztonságos és etikus digitális eszközhasználatot. A tanuló képes digitális tartalmakat és algoritmusokat létrehozni és fejleszteni, és rendelkezik digitális problémamegoldó készségekkel.
4. A matematikai, gondolkodási kompetenciák közé tartozik az adatgyűjtés és rendszerezés, az információátalakítás, -értelmezés és -elemzés, az összefüggések

feltárása, valamint a kritikai mérlegelés és döntéshozatal, amelyek hozzájárulnak a tudományos és technológiai gondolkodás kialakulásához.

5. A személyes és társas kompetenciák közé tartozik a pozitív önazonosság, a testi-lelki egészség, az alkalmazkodóképesség, a kiegyensúlyozott társas kapcsolatok és a tudatos életmód képességei. A tanuló tisztában van alapvető jogokkal, kötelességekkel és közösségi felelősségvállalással.
6. A kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái arra utalnak, hogy a tanuló képes kibontakoztatni a kreativitását, megtapasztalni a művészi önkifejezést, pozitívan értelmezni a kulturális önazonosságot és sokszínűséget, valamint tisztelni az emberi alkotásokat.
7. A munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák azt mutatják be, hogy a tanuló felelősséget vállal az elvégzett munka eredményéért és minőségéért, rendelkezik vállalkozói hajlandósággal, kezdeményezőkésséggel, nyitott a munkavállalási lehetőségekre és pozitív jövőképet kialakít.

A médiaprojekt során a tanulók elmélyíthették a tanulás kompetenciáját hiszen elsajátítottak új médiakommunikációs ismereteket, képesek voltak azokat csapatban és önállóan is alkalmazni. Az egri csapat tagjai előzetes ismereteiket felhasználva bővítették tudásukat, illetve és eszközhasználati képességeiket sikeresen alkalmazták.

A kommunikációs kompetenciák fejlesztése megvalósult, hiszen mindkét csoport tagjai rendszeresen tartottak megbeszéléseket, egyeztettek az egyes munkafázisokról, mindenki megfogalmazta saját véleményét hol szóban, hol írásban és a feladatmegoldások, az ellenőrzés, az értékelés folyamatos eszmecserét kívánt a tanár és a tanulók között.

A közös munka során diákok lehetőséget kaptak médiaalkotások létrehozására, például kisfilmek, trailerek és prezentációk készítésére, amely kiváló lehetőség volt a digitális kompetenciák fejlesztésére. A médiaalkotás során megtanulták, hogyan használják kreatívan a rendelkezésre álló eszközöket, és hogyan prezentálják az információkat digitálisan. A projekt befejezésekor a diákoknak lehetőségük nyílt médiaalkotásaik online megosztására. Ez a gyakorlat a közösségi média használatára tanítja őket.

A diákok megtanulták és tapasztalatot szereztek abban, hogyan gyűjtsenek adatokat, hogyan dolgozzák fel azokat. Mindezek a gondolkodási kompetenciák fejlesztéséhez járultak hozzá.

A médiaprojekt során a diákoknak meg kellett érteniük, hogy hogyan épül fel a médiaalkotás, beleértve a kép, hang és a szöveg viszonyait. Ez a logikai gondolkodás fejlesztéséhez járul hozzá, és segít abban, hogy a tanulók összefüggéseket lássanak a különböző médiaelemek között.

A csapatmunka során volt rá példa, hogy felmerültek kihívások a technikai eszközök használata során. Az ilyen helyzetek segítenek fejleszteni a személyes és társas kompetenciákat. A diákoknak hatékonyan kellett kezelniük ezeket a helyzeteket, a projekt sikeres teljesítése érdekében. Ahhoz, hogy ezeket a kihívásokat megfelelően tudják kezelni, szükséges volt konstruktívan kommunikálniuk egymással. Ez hozzájárult a konfliktuskezelés és az kooperatív készségeik fejlesztéséhez. Ugyanakkor látva az elért eredményeket és hallva a pozitív visszajelzéseket a májusi kirándulás során, ezek is hozzájárultak az önbizalom és önértékelés fejlesztéséhez. A diákok tapasztalatai és az elkészített kisfilmekre kapott pozitív visszaigazolások megerősítették őket abban, hogy képesek valami értékeset létrehozni.

A kisfilmek készítése lehetővé tette a diákok számára, hogy kreatívan kifejezzék gondolataikat és ötleteiket mely a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciáik fejlesztéséhez járult hozzá. A diákok megtervezték a forgatókönyveket, kiválasztották az interjúalanyokat és a vizuális elemeket, amelyek lehetőséget adnak a kreativitásuk kibontakoztatására.

A projekt előrehaladása során a diákoknak számos feladatot és határidőt kellett kezelniük. Ezek a kihívások a munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciákat formálták. A kisfilmek elkészítése csapatmunkát igényelt, ahol a diákoknak együtt kellett dolgozniuk, felosztani a feladatokat, közösen kellett döntéseket hozniuk. A diákoknak gondoskodniuk kellett arról, hogy a kisfilmek megfeleljenek egyes követelményeknek és határidőknek. Ez kialakítja a diákokban a felelősségvállalást, amely kulcsfontosságú lesz számukra a munkavállalói szférában is.

Összességében, a projekt lehetőséget adott a NAT kulcskompetenciái többségének elmélyítésére.

II.3. A résztvevők bemutatása

A TÁG diákjai

A projektben közreműködött diákok és tanárok részt vesznek az Arany János Tehetséggondozó Programban (a továbbiakban: AJTP), ami a nehezebb körülmények között élő rászoruló, tehetséges diákok eredményes személyiségfejlesztése érdekében jött létre. A programban résztvevő diákokat nem megadott szempontok szerint választották ki, hisz az volt a cél, hogy bárki kipróbálhassa magát, aki kedvet kapott a részvételhez.

Az alábbi pontok alapján szerveződtek a csoportok: ki az, aki vállalja a tervezett hatvan órás munkát; mely diákoknak vannak előképzettségei, illetve ki akar megtanulni valamilyen részfeladat teljesítéséhez szükséges eszközkezelési ismereteket; ki akar érettségizni mozgóképkultúra és médiaismeretből; ki akarja kipróbálni a közös munkát.

A csoportok alakulását személyesen végig követtem. Voltak, akik különböző okokból kihátráltak a munkából, de őket felváltották újonnan érkező tagok. Ez a jelenség mindkét társaságnál megfigyelhető volt. Összességében hat-nyolc fős állandó csoportok alakultak ki. A csapat tagok közti szerepvállalások is számottevő diverzitást mutattak. Voltak olyan diákok, akik érezhetően átvették a vezető szerepet, ők koordinálták a csoport tagjait, osztották ki a feladatokat és volt, aki a háttérből segítette a társai munkáját. Az együttműködésben nem csak a csapattagok játszottak szerepet, hanem a témában jártas, releváns személyeket is bevonták: az egri csapat megkereste az e-sporttal foglalkozó ismerőseiket, kikérdezték az interjúk során továbbá a cosplay-kultúra mindenféle képviselőjét; a debreceni csapat pedig megkereste az iskola disputa-csoportját és a tagjait bevonták a filmjük egy részének elkészítésébe.

A Tóth Árpád Gimnázium diákjaiból összeállt csoport tagjai 10. osztályosok és nem tanultak a projekt kezdete előtt mozgóképkultúrát, tehát feltételezhető, hogy a mozgóképkultúra tantárgy alapjainak ismerete nélkül kerültek a projektbe. A filmek készítői név szerint: Birki Lili, Gólián Viktória, Keresztély Hunor Attila, Nagy Fanni, Papp Gréta, Vámos Mónika. A diákokat Barta Erzsébet tanárnő segítette, aki a Tóth Árpád Gimnázium egy magyar nyelv és irodalom – mozgóképkultúra és médiaismeret szakos pedagógusa.

A tanulók az első 8 perces kisfilmjüket 2023.01.12-én készítették, témakörük az Internetes zaklatás volt, amelyhez közösen alkottak forgatókönyvet és több interjút is készítettek.

2023.03.29-én indult a második forgatás a debreceni Tóth Árpád Gimnáziumban. A téma az internetes zaklatás megelőzése volt. Az utolsó kisfilm forgatása pedig 2023.05.24.-én zajlott.

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Gyakorló Általános, Közép-, Alapfokú és Művészeti Iskola és Pedagógiai Intézet tanulóiból összeállt csapat mozgóképes képzésben vesz részt, tehát az eszközhasználati alaptudásuk adott volt.

A filmek készítői név: Balák Csenge, Balázs Kamilla, Czuczor Eszter, Mészáros Petra Szintia, Opra Vivien, Sütő Laura Eszter, Szabó Réka Anna. A diákokat Czeglédi Tamás (rajz és vizuális kultúra – mozgóképkultúra és médiaismeret szakos) tanárúr segítette.

Az első kisfilmet 2023.03.22.-én forgatták. A forgatás a Mondocon fesztiválon 2023.04.20-án zajlott. Az utolsó riport pedig 2023.05.03 –án készült.

A munka zárásaként a projektben együttműködő debreceni diákok részt vettek egy egri találkozón, ahol megismerkedtek az EKKE Gyakorló Iskolájának csapatával, illetve a munkáikkal, emellett bemutatták a TÁG-os koncepciót, a téma feldolgozását.

Hogy a közösséghez is eljusson a diákok kutató-és gyakorlati munkájának eredménye, az iskolák honlapjára is feltöltötték a projekt céljaként elkészített kisfilmeket.

A projekt során a tanárok is kiemelt szerepet játszottak.

Szűjártó Imre a Film- és Médiatudományi Tanszék vezetője. Tevékenységei a következők voltak: projektvezető, aki felelős volt a projekt irányításáért és koordinálásáért, segített kidolgozni a projekt alapvető ötleteit és célkitűzéseit. Továbbá részt vett a program pedagógiai kereteinek kidolgozásában, a program tartalmi részének összeállításában, felügyelte a résztvevők tevékenységeinek összehangolását és együttműködését, gondoskodott a projekt adminisztratív feladatainak ellátásáról, figyelemmel kísért a projekt megvalósítását és biztosította, hogy az előre haladjon a tervezett irányban. Hozzájárult a projekt népszerűsítéséhez, folyamatosan kommunikált a projekt résztvevőivel, hogy biztosítsa a zökkenőmentes együttműködést, felelős volt a projekt során létrehozott anyagok, dokumentumok elkészítéséért, rendszeresen készített beszámolókat és jelentéseket a projekt előre haladásáról, hozzájárult az eredmények kiértékeléséhez.

Borbás László egyetemi tanársegéd és filmes és televíziós szakember, tevékenységei: részt vett a filmek elkészítésének különböző fázisaiban, beleértve a forgatást, utómunkát és a filmek nyilvánosságra hozatalát. Felelős volt a filmek elkészítésének szakmai felügyeletéért, közreműködött az eszközpark és technikai berendezések működtetésében.

Szamosvári Mária intézeti ügyintézőként a következő feladatokat látta el: felelős volt a projekthez kapcsolódó szerződések előkészítéséért és adminisztrációjáért, gondoskodott a

projekt pénzügyi ügyeinek kezeléséről és az anyagiak hatékony felhasználásáról, elkészült filmek és egyéb projektanyagok összegyűjtéséért is felelt.

A két projektvezető tanár a TÁG részéről Barta Erzsébet míg az EKKE gyakorló részéről Czeglédi Tamás. A tanárok feladatai a következők voltak: rendszeres kommunikációt tartottak fenn a program résztvevőivel, segítették a diákokat a csoportba szervezésben, felügyelték és segítették a diákokat a film elkészítése során, biztosítva, hogy mindenki hatékonyan dolgozzon. Támogatták a csapatot a film elképzelésének kidolgozásában, felelősek voltak a tanulmányi kirándulás megszervezéséért, amely lehetőséget nyújtott a diákoknak az ismerkedésre és tapasztalatok szerzésére. Továbbá részt vettek a filmkészítési folyamatokban, a forgatástól kezdve a véglegesítésig.

Ez az együttműködés kölcsönösen előnyös volt a diákok és a projektben résztvevő tanárok számára is, hiszen megmutatta a korosztályra jellemző kommunikációs eszközhasználati sajátosságokat, de rávilágított az esetleges fejlődési lehetőségekre is.

A tanárok a témavezetés mellett arra törekedtek, hogy a tanulók szabadon és önállóan ötleteljenek - így magukénak érezhették a projektet.

Mindkét iskola tanulói lelkesen közreműködtek a projektmunka során, érdeklődésük és kitartó hozzáállásuk pozitív példaként szolgál a többi középiskolás diák számára.

Dolgozatom további részében részletesen bemutatom a projektmunka fázisait mindkét csoport esetén. Az ötleteléstől egészen a kisfilmek elkészítéséig végigkövettem a diákok tevékenységét, így igen árnyalt képet kaptam a közös munkáról, a diákok hozzáállásáról - személyesen is meggyőződtem arról, mennyi mindenben fejlődtek az egy év során.

III. A projektmunkák elemzése

Projektmunka elemzése – Tóth Árpád Gimnázium (TÁG)

A TÁG Gimnázium diákjai összesen 3 több mint 7 perces filmet készítettek, ezekhez tartozik egy-egy 2 perces trailer.

Az első kisfilm

Az első közös munka eredménye egy közel 8 perces kisfilm, melynek témája az internetes zaklatás témaköre volt. A csapat tagjai lelkesen vágta bele a munkába, felosztották egymás között a feladatokat. Annak ellenére, hogy nem voltak még tapasztaltak a mozgóképes eszközök használatában, nyitottak és kezdeményezők voltak a felmerülő ötletek iránt.

Az első kisfilm koncepciója az utca emberének megszólaltatása volt, melyet a stúdióban elemeztek utána. Az interjút készítő Fanni három, közel egyidős fiataalt szólított meg, s véleményüket kérte az internetes zaklatás kapcsán.

A kisfilmben három diák szerepel - elsőként ketten felvezetik az internetes zaklatás, valamint a cyberbullying témáját, amely az elektronikus zaklatás egy új formája, s elsősorban a kamaszkorúakat érinti.

A bevezetésből kiderül, hogy a csapat komoly kutatómunkát végzett, kérdőíveket is elemeztek. Az első kérdőívet 172-en töltötték ki egy oktatási intézményből - az elemzés azt igazolta, hogy a kitöltők közel fele érintett az internetes zaklatás témájában. A csapat tagjait is meglepte ez az eredmény, nem számítottak arra, hogy majdnem minden második diák vált már zaklatás áldozatává az online térben.

Ezután a műsorvezető két diák elmagyarázza, mit jelentenek egyes fogalmak, amelyeket a zaklatás csoportjába sorolnak.

A bevezető után következik az interjúk bemutatása. Az interjúkat készítő tanuló magabiztosan és lényegre törően tette fel kérdéseit, melyekhez megfelelő interjú alanyokat is sikerült kiválasztania.

Egy lányt és két fiút szólított meg, akik körülbelül 18-28 év közötti fiatalok, a témáról volt kialakult véleményük.

Az első kérdés arra vonatkozott, mely nem és mely korosztály a leginkább veszélyeztetett az internetes zaklatás kapcsán. Itt egybehangzóan a nőket emelték ki, s mindannyian megállapították, hogy az egyre fiatalabb, 10-12 éves korosztály is érintett az utóbbi időben. Az interjú további részében a válaszadók részletesen kifejtették véleményüket az internetes zaklatás formáiról, veszélyeiről, s a megelőzés lehetséges formáiról.

Szerintük a leggyakrabban online provokációk között szerepel az intim képekkel való visszaélés és a bodyshaming, vagyis testszégyenítés.

Arról is beszéltek, hogy ők maguk is éltek már át akár verbális, akár online bántalmazást. Ez is megerősíti a csapat tagjait abban a feltételezésükben, hogy a hétköznapi emberek közül is sokakat érint ez a téma.

A technikai feltételekről személyesen beszélgettem a munkában résztvevő tanulókkal.

A diákok az interjúk készítése során a következő technikai eszközökkel dolgoztak: mikrofonként funkcionáló telefon, valamint egy Canon 2000D típusú kamera. A fiatalok meg voltak elégedve az iskola által biztosított technikai háttérrel.

A második kisfilm

A következő közös munka során a Tóth Árpád Gimnázium vitanaszakkörével elemezték ki a projekt témáját. A helyszínt az iskola könyvtára biztosította a diákok ötlete alapján. A kérdéseket a projektben résztvevő tanulók dolgozták ki, sikerült határozottan átgondolt és konstruktív tematikát felállítaniuk.

Az első napirendi pont a bántalmazás definiálása volt: itt megállapították, hogy a zaklatás rendszeresen ismétlődő, kártékony tevékenység. A bántalmazás fajtáit is meghatározták: ide tartoztak a fizikai, szexuális, pszichológiai és internetes zaklatás. Ezek közül az utóbbit vélték a legelterjedtebbnek, hiszen így névtelenül és következmény nélkül tudnak provokálni másokat.

Arról is szó esett, hogy egyre fiatalabb korban tapasztalják meg ezt a káros viselkedést az érintettek, s ez a későbbiekben negatív hatással lesz az önbecsülésükre.

A következő pontban arról beszélgettek, kik vannak kitéve a bántalmazás során a legnagyobb veszélynek. Arra jutottak, hogy elsősorban a gyerekek a legveszélyeztetettebb csoport, hiszen nekik még nincs kialakult személyiségük, így könnyen befolyásolhatóak. Hogy miért eshetnek áldozatul a bántalmazásnak, arról több pontban is értekeztek, de leglényegesebb, hogy a gyerekek még nem tudják felmérni az internet veszélyeit, ezért fokozottan ki vannak téve az online zaklatásnak.

A továbbiakban a bántalmazók és bántalmazottak érzéseiről folyt az eszmecsere. A bántalmazók esetében arra jutottak, hogy valamilyen űrt pótolhatnak az ilyen jellegű cselekvések. A bántalmazottak esetében elnyomottság érzés és énképtorzulás is kialakulhat a zaklatás következtében.

S hogy miért pont online zajlik a legtöbb bántalmazás és miért névtelenül követik el azokat? Arra jutottak, hogy valószínűleg az anonimitás nyújtotta biztonságérzet felbátorítja őket. Végül az internetes zaklatás jogi következményeiről is szó esett: volt, aki szerint nincs semmilyen lehetőség arra, hogy jogi útra tereljék az ilyen jellegű ügyeket. A diákok az interjúk készítése során a következő technikai eszközöket használták:

két kamera, egy telefon, világítási eszközhöz a természetes illetve mesterséges fényt használtak. Mindezek mellett két kamera állvány állt rendelkezésükre.

A harmadik kisfilm

Az utolsó körben folytatódott a vitaszakkörrel közös munka, ezúttal már a megoldáskeresésen volt a hangsúly. A technikai feltételek és a helyszín az előző kisfilmmel azonosak.

Az első kérdés arra irányult, hogyan lehet kihátrálni az online bántalmazás alól. A disputa tagjai abban egyetértettek, hogy ez a bántalmazás mértékétől is függ: az internetes letiltástól egészen a rendőrségig több lehetőség is rendelkezésre áll. Emellett meghatározó ezen a ponton, hogy a bántalmazott fél ismeri-e személyesen zaklatóját, vagy pedig névtelen személlyel van dolga, hiszen ez befolyásolja a lehetőségeket is.

A következő kérdés a segítségkérés formáit érintette. A vitaszakkör tagjai több opciót is megfogalmaztak. Alapesetben a szülőkhöz és barátokhoz érdemes fordulni, de felmerült a zaklatás módja is. Például zsarolás esetén nem biztos, hogy szívesen kér segítséget a bántalmazott, mert kellemetlenül érinti a téma-ilyenkor érdemes a külső szakmai segítőhöz fordulni, akit köt a titoktartás.

S hogy miért félnek segítséget kérni az áldozatok? A vitakör tagjai szerint itt szintén meghatározó tényező a szégyenérzet, amit a bántalmazóban kelt ez a szituáció.

A következő kérdés arra irányult, hogy észlelhetjük a bántalmazás jeleit. A disputa tagjai között felmerült, hogy talán sokakban nem is tudatosul a zaklatás ténye- arra egy külső személynek kell sok esetben felhívni a figyelmet.

A továbbiakban rátértek arra, hogy kivel érdemes feldolgozni az áldozatokat ért traumákat. Itt a család és barátok mellett a terapeuta, pszichológus segítségét említették meg. S mivel utóbbira ma már rengeteg lehetőség van, arra jutottak, hogy érdemes élni vele mindenképpen.

Projektmunka elemzése - Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Gyakorló Általános Iskola, Gimnázium, Alapfokú Művészeti Iskola és Technikum (EKKE)

Az egri csoport diákjai a debreceniekhez hasonlóan három kisfilmet készítettek, mindegyikhez készült itt is előzetes.

Az első kisfilm

A csapat elsőként egy kilenc perces filmen dolgozott, melynek címet is adtak: "Ez már nem játék! Mi az e-sport?"

Az első kisfilm témája a fenti kérdést bontotta ki, melyhez két hivatásos e-sportolóval készítettek interjút a diákok. Az online formában rögzített beszélgetésben mindkét versenyző megfogalmazta, hogy számukra mit jelent az e-sport fogalma. Bazsó Martin szerint minden olyan elektronikus játék ide tartozik, melyet kompetitív, azaz versenyző szinten lehet játszani.

Elmondta, hogy megkülönböztetünk a sportágon belül online és offline eseményeket, melyeken ki tudják magukat próbálni a versenyzők.

Gerendy Máté szerint abszolút sportként lehet tekinteni erre a műfajra, csak modern változatban. Itt ugyan nincsenek szabályok, de mind fizikailag, mind mentálisan fel kell készülni a versenyekre. Csapatban játszanak, ami sok gyakorlást igényel, főleg a kezdő játékosoktól.

A továbbiakban a csapatjátékokról és a versenyekről beszélgettek. Martin elmondta, hogy utóbbiak jó része fővárosokban zajlik, vagy pedig más, nagyobb rendezvénysorozatba illesztik be, mint például a Mondocon, ami a magyar cosplay legismertebb eseménye. Az interjú következő témája az volt, hogyan jutottak el versenyzői szintre a fiúk, illetve mennyi gyakorlás szükséges ahhoz, hogy valaki profi módon űzze az e-sportot.

Máté elmondta, hogy kezdetben csak a barátai előtt szeretett volna bizonyítani, de hamarosan kapott pár felkérést amatőr versenyzésre, ekkor kezdett el vele komolyabban foglalkozni. Szerinte pár év gyakorlásra mindenképp szükség van, ha valaki profi szeretne lenni.

Martin szerint az is fontos, hogy a család mennyire támogatja ezt a fajta sportot, hiszen az online játékok nem annyira közkedveltek a szülők körében, mivel gyakran a tanulás rovására megy. Az ő családjában szerencsére megértőek voltak, hiszen nem hanyagolta el az iskolai kötelezettségeit.

Martin elmondta, hogy a versenyek helyszínén ugyanolyan hangulat alakul ki, mint a hagyományos sportrendezvényeken. Meglepően nagy szurkolótáborral találkozhatunk egy ilyen eseményen, amire rengeteget készülnek a versenyzők. Máté szerint a legtöbb versenyen tárgyi nyereményekért lehet megküzdeni, ezeket a játékosok saját fejlődésükben hasznosíthatják. A nevesebb versenyeken van már pénznyeremény is, de ez a ritkább.

Végül a riporter a Magyarországon elérhető e-sport oktatás lehetőségeiről kérdezte a fiúkat. Martin szerint fontos az utánpótlásról gondoskodni - létezik már e-sport szakirány, tehát itthon is lehet tanulni már.

Máté úgy véli, hogy kevés és gyakran hiányos a kommunikáció Magyarországon az esporttal kapcsolatban - ezen érdemes lenne változtatni, mert nagy lehetőségeket rejt ez az ágazat. A kisfilmben az interjúk mellett folyamatosan láthatóak voltak részletek különböző e-sport rendezvényekről, így a közönség az információk mellett betekintést nyerhet a versenyek hangulatába.

A csapat a következő technikai eszközöket használta: Sony kamera, háromféle mikrofon, világítás állvány.

A második kisfilm

A következő közös munka a cosplay bemutatását célozta meg. A közel 7 perces kisfilmben a riporter a magyar Mondocon rendezvény sorozatról jelentkezett be, ahol néhány cosplay jelmezes résztvevővel beszélgetett.

Az első kérdés arra irányult, hányadik eseményen vesznek részt az interjúalanyok, s ebből hány alkalommal érkeztek a kedvenc karakterük jelmezében.

Elsőként egy fiatal lányt szólított meg, aki elmondta, hogy már 13 éve jár erre a rendezvényre, s minden alkalommal jelmezt öltött, hiszen az ő cosplayes baráti körében ez már hagyománnyá vált.

Következőleg egy karakter párt kérdezett, akik egymáshoz öltözve második alkalommal érkeztek a Mondoconra. Őket a jelmezekről kérdezte a riporter: kiderült, hogy többnyire second hand üzletekből válogatták össze a ruhákat, melyek nem voltak túl drágák.

A harmadik interjúalany egy körülbelül 35 év feletti hölgy volt, aki elárulta, már 2009 óta rendszeresen jár erre az eseményre. Ezúttal a Genshin Impact egyik karakterének jelmezét öltötte magára. A riport kérdésére elmondta, hogy a jelmezt vásárolta, körülbelül 40-50 ezer forint az értéke. Többnyire kínai oldalakról szokott rendelni, ahol minőségi anyagokból készülnek a jelmezek.

Negyedjére a riporter egy fiatal férfit szólított meg, aki elmondta, hogy első alkalommal látogatott el a Mondoconra. Legutóbb a Fantasy Expón vett részt, ugyanazt a jelmezt viselte, csak kicsit javított rajta. Az Air Soft anime egyik karaktere ihlette meg, szerinte ehhez nagyon könnyű találni jelmezeket is.

Az ötödik interjúalany arcát nem láthattuk, hiszen a jelmez tetőtől talpig elrejtette viselőjét. A férfi elmondta, hogy negyedik éve jár Mondoconra, ezúttal a Goblin Slayer japán anime karakterének öltözött. A riporter érdeklődött a kosztümről, mely igen élethűre sikeredett. A férfi elmondta, hogy szivacsból és bőrből készítette a nagy részét, valamit tépőzárakkal egészítette ki.

A következő megkérdezett egy fiatal lány volt, aki elárulta, hogy 2015 tavaszán kezdett el járni erre a rendezvényre, s körülbelül 28 alkalommal öltött már cosplayt.

Végezetül egy pár nyilatkozott arról, hogy több mint 15 alkalommal vettek részt a Mondoconon, de legtöbbször civilben érkeztek. Ez a harmadik alkalom, hogy jelmezt öltöttek. Ezután a riporter arról kérdezett, hogy mi a motiváció számukra a cosplayben. A férfi szerint fontos, hogy érdekes legyen számukra az adott karakter. A hölgy szeret más bőrébe bújni, számára ez szórakoztató és szükséges is ahhoz, hogy valaki a cosplayre szánja el magát.

Szeretnek közös cosplayeket öltetni, ez alkalommal a Jojo's Bizarre Adventure anime szereplőit jelenítették meg, egy apa-lánya karakterpárosként érkeztek a Mondoconra. A kisfilmben folyamatosan mutatták az esemény résztvevőit és érdekes jelmezeket erről a különös világról, igazán érdekes volt látni ezt a nem mindennapi rendezvényt.

A technikai eszközök:

A harmadik kisfilm

Az egri csoport utolsó közös munkája egy közel 17 perces kisfilm volt. Az utolsó pálya - A videojátékok és az e-sport világa címet kapta ez az összeállítás.

A korábbiakhoz hasonlóan itt is interjú formájában kérdezték a videojátékokban jártas ismerőseiket. A kérdések konkrétan nem hangzottak el a kisfilmben, csak a válaszok alapján következtetünk azokra.

Az első interjúalany Kuczora Tibor QA tesztelő volt, aki elmondása szerint már 4 éves korában elkezdett érdeklődni a videojátékok világa iránt. Elsőként a Nintendoval kezdett el játszani, melyről kiderült, hogy ahhoz nem az eredeti Super Mario játékot adták, hanem annak egy kínai változatát.

Kozák Ádám pedagógus is ezzel a sárga kazettás Nintendo "utánzattal" kezdett el játszani, majd később érkeztek a PC-re telepíthető videojátékok. Ezek közül a PRE2 és a Contra voltak az első játékaik.

A következő interjúalany Bakó Tamás, az Artery Studios alapítója volt, akinek az első videojátékos élménye egy tv-re köthető Atari másolat volt, amihez puskát is lehetett használni és pixelre lövöldöztek vele a képernyőn. Ez hatalmas élmény volt a gyerekek számára. Ezt követték a kvarcjátékok, majd a Commodore, mely már az egész napos gépezéshez vezetett. Gyermekkorától jobban érdekelték a megoldások mint maga a játék, s a mai napig a játék készítése motiválja.

Tibor szerint hangulattól függ, hogy mikor milyen játékhoz nyúl. Munka után, fáradtan valami egyszerű lövöldözős típust választ. Ha nagyobb társaságban van, akkor egy komolyabb game-et választanak, mint például a League of Legends, amire rá kell szánni az időt és gondolkodni kell rajta.

A riporter arról is kérdezett, hogy volt-e olyan játék, ami függőséget okozott. Kozák Ádám szerint nem volt ilyen, inkább kikapcsolódásként élte meg ezeket a játékokat. Volt olyan, ami teljesen lenyűgözte, ezekben órákra el tudott mélyedni. Ilyen volt számára a Witcher 3, s a legújabb videojátékok közül a Hogwarts Legacy.

Tibor számára az Escape from Tarkov játék volt a kedvence, amit estébe nyúlóan is tudott játszani, mert annyira magával ragadta.

Tamást arról kérdezték, hogy a gyermekei milyen játékokkal játszanak. A lányai a ritmikus játékokat szeretik, de nem viszik túlzásba, egyelőre szívesebben énekelnek és táncolnak. Tamással az interjúban arról is mesélt, hogy már gyermekként elhatározta, hogy játékfejlesztő lesz. Elsőként a 3D grafikát kezdte el tanulmányozni, majd hosszú évek gyakorlása után belevágott a játékfejlesztésbe. Rengeteg játéka van, jelenleg a Gran Turismoval játszik legszívesebben.

Az interjú második részében azt elemezték, hogy a videojátékok milyen hatással vannak az emberekre, elsősorban a gyerekekre.

Ádám szerint ha normális keretek között tudják tartani, akkor hasznos lehet minden korosztály számára, hiszen fejleszti a logikai készségeket. Viszont nagyon fontos odafigyelni arra, hogy egészséges határon belül legyen kezelve, ne ez legyen az első a fontossági sorrendben. Akár szociális közeg is tud lenni, illetve a kikapcsolódás és stresszoldás szempontjából is több pozitív aspektusa van, mint negatív.

Tibor szerint emberfüggő, hogy milyen hatással vannak az egyénre a videojátékok, hiszen nem mindenki tudja kontrollálni magát, s ott akár függőség is kialakulhat. Alapvetően készségfejlesztő, a szem - és kézkoordinációra pozitív hatással vannak ezek a játékok.

A stratégiai játékok a problémamegoldó képességet is fejleszthetik, mivel hirtelen kell döntéseket hozni. Tehát aki helyén tudja kezelni a videojátékok világát, arra pozitívan

hatnak, viszont el lehet menni egy olyan irányba, ahol kivonja magát az ember minden szociális kapcsolatából és ez már függőséghez vezet.

Tamás azt gondolja, nyitottság kérdése, hogy mennyire tud hatással lenni a gyerekek életére ez a világ. Nagyon fontos az egyensúly megtartása, mert könnyen rá lehet függeni, főleg az online játékokra.

Ádám véleménye szerint 14 éves korig a szülők felelőssége, hogy mennyi ideig játszhatnak a gyerekek. Fontos, hogy a szabadidőnek csak egy része menjen el a videojátékokkal, a többi időt töltsék a szabadban vagy más típusú kapcsolódással.

Az utolsó témakör arra irányult, hogy van-e helyük az online játékoknak az oktatásban. Tamás úgy vélte, hogy manapság nagy szerepük van az edukációban, hiszen a játékon keresztül szívesebben tanulnak a gyerekek. Erre ma már rengeteg lehetőség van, s érdemes is kihasználni ezeket.

Ádám szerint meg kell különböztetni azokat a játékokat, amelyeket fel lehet használni a tanítás során, illetve van, ami kifejezetten erre a célra készül.

Például az Odysseyt fel lehet használni a történelemtanítás során, hiszen szerepelnek benne olyan személyek vagy események, amelyeket hitelesen mutat be a játék, de vannak eltérések is, vagy fantasybe illő elemek. Tehát ismerni kell a megfelelő részleteket, amiket fel lehet használni a tanítás során. Meg kell határozni, hogy milyen céllal használjuk fel ezeket az elemeket, illetve megválasztani, hogy az oktatás mely szakaszában szeretné azokat a tanár alkalmazni. Rengeteg a lehetőség, csak megfelelő ismeret és idő szükséges a felhasználás kidolgozásához. Mindkét csapat tevékenységében aktív megfigyelőként vettem részt. Lehetőségem volt megfigyelni néhány forgatást, ahol betekintést nyertem a technikai tevékenységekbe. Láttam, hogyan dolgoznak össze a csapatok, hogyan tudnak együttműködni a csapattagok. Ezekről fogok írni a következőkben.

Általánosságban elmondható, hogy mindkét csoportot többnyire lányok alkották - az egri csoportban például egyetlen fiú sem vett részt a projektben, viszont a debreceni csoportban egy fiú szerepelt. Az egri csoportban 7 fő, a debrecenieknél 6 tanuló dolgozott a projekten. A témaválasztást illetően a projektek témái eltérőek voltak. A debreceni csapat az online bántalmazás és az internetes átverések témakörét járták körbe, míg az EKKE diákjai az esport és a videojátékok témájával foglalkozott. A debreceniek csoportjának témája inkább tájékoztató jellegű volt, a hírműsorok műfaji jellegzetességeire törekedtek. Ezt megelőzte a vizsgálódás, ami közelebb hozta a diákokat a témához, mivel részletesebben tanulmányozták azt. Saját kutatómunkát végeztek, megkérdezték az utca emberét, vitadelutánt szerveztek az online bántalmazásról és átverésekről. Ők a projektmunka során mélyültek el jobban a

témában. Az egri csapat tagjai már rutinosak voltak a választott témájukban, mivel minden csapattag rendelkezett tapasztalattal a területen, hiszen valamennyien szenvedélyes játékosok.

A projektekhez elérhető technikai eszközök és erőforrások is eltérőek voltak, ami nem meglepő, hiszen két külön intézmény eszközeivel dolgoztak illetve a projektben résztvevő diákok különböző mértékben rendelkeztek média- és technikai ismeretekkel. Voltak, akik már tapasztaltak a médiaalkotásban, míg mások teljesen kezdők voltak. A debreceniek eredetileg kevésbé fejlett technikai eszközökkel rendelkeztek, és a mozgóképes kifejezőképesség terén is kevésbé voltak jártasak, hiszen közösségükben senki sem rendelkezett tapasztalattal mozgóképek készítésében, azonban a projekt folyamán a csapattagok jelentős fejlődésen mentek keresztül ezen a területen. A TÁG projektben résztvevő tanulói filmjének érdekessége, hogy olyan jeleneteket szőttek bele a diákok, amelyekhez forgatókönyvet is írtak. Ezek a jelenetek híradós anyagok formájában jelennek meg, amelyek kiegészítik a magazinműsor szerkezetét. Emellett más formai megoldásokat is alkalmaznak, mint például beszélő fejes részletek, stúdióinterjúk, hangalámondás, különböző illusztrációk, zenei aláfestés.

Az EKKE tanulói kiválóan értettek a technika használatához, hiszen már eleve magas szintű kompetenciákkal rendelkeztek ezen a területen. Ugyanakkor fejlődést mutattak a csoportmunka szervezésében, továbbá saját képességeikhez képest előreléptek a mozgóképes írástudás terén is.

Ami a helyszínt és a közösséget illeti, az iskolai projektekben gyakran a diák közösséget vonják be a résztvevők közül és az iskolai helyszínek lehetőséget nyújtanak az iskolai közösség szereplőinek részvételére. Ebben az esetben is van erre példa, hiszen a debreceniek a Tóth Árpád Gimnázium könyvtárában, az iskolában alakult disputa csoport tagjai bevonásával forgatták le filmjeik egy részét, ezzel szemben az egriek az iskolától független rendezvényeken, külföldi versenyeken forgattak, külső személyek közreműködésével. A feladatok felosztását mindkét csoport tagjai közösen alakították ki. Minden csapattag aktívan résztvett a munkafolyamatokban és vállalt egyedi feladatokat a projekt során.

Az EKKE gyakorló csapatában öt diák készített interjúkat, két csapattag volt a felelős a felvételek vágásáért, mindenki részt vett a fotózásban, valamint közösen végezték a videók vágását és szerkesztését. A debreceni csoportban három tanuló működött közre a kamera használatában. A felvételek két típusúak voltak: szabadkezes és állókamerás.

A kisfilmek mindkét csapatnál színes és változatos elemeket tartalmaztak. A debreceniek használtak illusztrációkat, hangalámondást. Az egri csapat pedig zenei aláfestést, elcsúsztatott hangsávokat és különböző vágóképeket is alkalmazott.

Az önismereti munka szempontjából is megvizsgáltam mindkét csoport munkáját. A pályázat lehetővé tette a diákok számára, hogy kifejezzék saját gondolataikat, tapasztalataikat. A TÁG tanulói a forgatások alatt megvitatták a témával kapcsolatos érzéseiket, véleményüket. Arról beszélgettek, hogy mi számít bántalmazásnak, illetve a verbális bántalmazás és cyberbullying témája is felmerült ezeken a beszélgetéseken. Beszélgettek arról, hogy mik azok a mikroagressziók és hogyan épül fel a hierarchia egy bántalmazó kapcsolatban. Az ilyen beszélgetések elősegíthették az érzékenyítést és empátiát a zaklatás áldozatai iránt. Ez azt mutatja, hogy a projekt hozzájárult a mélyebb megértéshez a bántalmazás különböző formáiról.

Az egri csapat forgatásain is felmerültek tanulságok, melyek önismereti szempontból fejlesztették a diákokat. Megfigyeléseim során többször megállapították a tanulók, hogy a digitális világ minden korosztályra hatással van. Többször hangsúlyozták, hogy a fiatalabb korosztály számára az online tér természetes közeg, míg az idősebb generáció számára ez egy kihívást vagy tanulási folyamatot jelent. Az önismereti munka ebben a kontextusban az életkor és generációs különbségek felismerését foglalja magában.

IV. Interjúelemzések

IV. 1. A tanulókkal készített interjúk elemzése

Az akciókutatás során interjúkat készítettem mindkét résztvevő iskola diákjaival annak érdekében, hogy a tanulók véleménye központi elemként szerepeljen dolgozatomban. A tanulókkal folytatott interjúk elemzése révén a szakdolgozatomban bemutatom, hogyan lehet hatékonyan bevonni a diákokat a pedagógiai fejlesztési folyamatba. Az interjúk eredményeinek elemzésén keresztül megvizsgáltam, milyen mértékben sikerült elérni a médiaprojekt céljait a tanulók kreativitásának és véleményének kifejezése terén, valamint hogy milyen mértékben gazdagította az eszközhasználati tudásukat a projekt.

Az interjúk során négy diák külön-külön válaszolt, akik önként jelentkeztek a beszélgetésre. Két diákot, Vámos Mónikát és Nagy Fannit kérdeztem a Tóth Árpád Gimnázium projektben résztvevő diákjaiból. Az EKKE gyakorlóból pedig Balázs Kamilla és Opra Vivien válaszolt a kérdéseimre. Mindannyian ugyanarra a nyolc kérdésre

válaszoltak, ugyanabban a sorrendben. Az interjú során a felhasznált technika a hangfelvétel volt. Végigveszem a kérdéseket és összefoglalom a diákok válaszait.

Az első kérdésben azt szerettem volna megtudni a pályázatban résztvevő tanulóktól, hogy a projekt kezdete előtt használtak-e bármilyen digitális eszközt mozgókép készítés céljából. Ezt a kérdést azért tettem fel, hogy megtudjam volt-e előzetes eszközhasználati ismeretük a diákoknak. A válaszaikban közös elem volt, hogy hobbiszinten fotóztak, használtak már digitális eszközt a projekt előtt is. Mind a négy diák más-más dologra mutatott rá a válaszaikban. Mónika kiemelte, hogy főként a családi összejöveteleken használta telefonja kameráját, hogy videókat készítsen hasonlóan Kamillához, aki a használta már ugyan a telefont és a kamerát, viszont inkább csak fotózásra. Kamilla így nyilatkozott a kérdésre adott válasza után: „A pályázat nagyon sokmindent hozzáadott ehhez a dologhoz, hogy én elkezdjek videózni”. Ebből azt a következtetést tudom levonni, hogy a pályázat ösztönözte a diákokat az új készségek elsajátítására. A válaszadók közül Fanni nyilatkozott úgy, hogy az iskolában fotográfusként van jelen, ebből adódóan videókat is vág, kisebb projektekben is részt vesz, ezáltal feltételezhető, hogy volt tapasztalata a mozgókép készítésben a projekt kezdete előtt is.

A következő kérdésem arra vonatkozott, hogy a projekt alatt milyen mélységben/mennyiségben használtak digitális eszközöket illetve milyen digitális eszközöket használtak a diákok. Ennek a kérdésnek a megválaszolása segített abban, hogy értékelni tudjam, milyen mértékben járultak hozzá a digitális eszközök a projekt hatékonyságához és eredményességéhez és milyen kihívások merültek fel a használatuk során. Kamilla és Vivien egyöntetűen állította, hogy mélyen belementek az eszközhasználatba. Ami a digitális eszközöket illeti, az EKKE gyakorló tanulói Sony kamerát, felcsiptethető mikrofont, világítás állványt tehát széleskörű eszközpalettát használtak: „szerencsénk volt, hogy tudtunk ilyen sok eszközt használni”. A debreceni tanulók közül Mónika állította, hogy volt előzetes ismeretük a kamera használatáról, felkészülten vágta bele a projektbe hiszen Fanni és ő mindketten stúdiós tagok: „a háttérből tudunk egy s más a kamera használatáról, úgy vállaltuk el ezt a feladatot, hogy nem csak saját tudásunkat használtuk, hanem megalapoztuk előtte. Jelenleg is ezzel foglalkozunk hiszen mindketten stúdiós tagok vagyunk.”

Továbbiakban arról kérdeztem a tanulókat, hogy hogyan ismerkedtek meg a digitális eszközökkel. Ezzel a kérdéssel a szándékom az volt, hogy megtudjam, milyen új digitális

készségeket szereztek a tanulók a projekt során, és hogy milyen módon sajátították el az eszközök használatát. Mónika elmondta, hogy a digitális eszközök már régóta beintegrálódtak az életükbe hiszen már a mindennapjaik részévé váltak és központi szerepet játszanak a személyes és társadalmi identitásuk kialakulásában: „Ezzel nőttünk fel”. Fanni helyeselt, majd hozzátette, hogy a digitális eszközök használata is zökkenőmentesen és hatékonyan ment nekik a projekt alatt: „Viszonylag gördülékenyen megy a használatuk is”. Vivien egy másik aspektusból közelítette meg a kérdést: „Nem én videóztam, viszont szerintem elég sokat megtudtam abból, hogy láttam, ahogy használtuk és segített Tanárúr is.” tehát ebből a megállapításból az a tanulság vonható le, hogy bár nem ő volt az, aki közvetlenül videózott, azáltal, hogy résztvett az eszköz használatában információkat gyűjtött és tanult a videózás folyamatáról.

A negyedik kérdés a projektet vezető tanár szerepére irányult. Kérdésemmel arra szerettem volna rávilágítani, hogy milyen szerepet játszott a projekt elkészítésében és miben segített nekik. A kérdéssel a célom az volt, hogy betekintést kapjak, milyen pedagógiai támogatást nyújtott a tanár a projekt során, mennyire volt rendszeres a tanár visszajelzése, hogyan irányította őket. Erre a kérdésre a diákoknak egybehangzó válasza volt, hiszen minden diák úgy nyilatkozott, hogy nagyban hozzájárult a projektvezető tanár a munkájukhoz. Mónika kijelentette, hogy heti rendszerességgel tartottak megbeszéléseket, ahol megvitatták, milyen irányban kell továbbhaladni, a tanár útmutatásokat adott a projekt előrehaladását illetően, javaslatokat tett a videók minőségének javítására. Fanni elmondta, hogy bármilyen kérdéssel tudtak a mentortanárhoz fordulni, hiszen sokat jelentett számukra a a helyesírás, a tartalmi rész, ezen túlmenően pedig más tanárok is segítettek a diákok munkáját. Amikor Kamillát arról kérdeztem, a projektvezető tanár részt vett-e a forgatások alkalmával, így nyilatkozott: „A forgatások alatt is ott volt, elméleti szempontból is sokat segített, elmondta az alapokat hogy mire figyeljünk.” Ez megnyilvánulás is azt mutatja, hogy a projektvezető tanár proaktív módon segítette a diákokat, a forgatások során is jelen volt, emellett a „elméleti szempontból is sokat segített” megjegyzés is azt sugallja, hogy a tanár nem csak a gyakorlatban, hanem az elméleti, tartalmi és módszertani szempontokban is támogatta a projektben résztvevőket. „Sokmindent köszönhetünk neki ebben a projektben, mindenhez nagyon hozzájárult és együttműködő volt.”- összegezte Vivien.

A következőkben megkértem a tanulót, hogy osszák meg velem a forgatási előkészületeket, folyamatokat. Rákérdeztem arra, milyen gyakran ülnek össze a forgatások előtt, hogyan tervezik meg a forgatásokat és hogyan vannak a forgatások kivitelezve.

Mónika részletezte, hogy a forgatási előkészület mindig az időpont egyeztetésével kezdődött: „megbeszélünk egy adott időpontot, ami mindenkinek jó és összeülünk és ez jobban be szokott válni mint online mert így egymás mellett vagyunk és egy időben meg tudjuk hallgatni egymás gondolatait.” E megjegyzés szerint a debreceni csapat előnyben részesítette a személyes találkozást az online alternatívával szemben, hiszen ez lehetővé tette az egymás közötti közvetlen kapcsolattartást, amely előnyösebb volt számukra a hatékony kommunikáció és együttműködés szempontjából. Ezzel szemben az egriek úgy nyilatkoztak, inkább az online térben beszélgettek a projektről: „Discord csoportunk van, ahol tartjuk a kapcsolatot.” Továbbá Vivien megjegyezte: „Szervezés szempontjából megbeszéltük hogy hol találkozunk, ki milyen felszerelést visz, simán meg tudtuk beszélni.”- ami mutatja, hogy a részvétel során a diákok hatékonyan működtették a szervezési folyamatokat és ez lehetővé tette a projekt zökkenőmentes előrehaladását. Fanni azonban megosztotta velem azt is, hogy milyen kihívásokkal néztek szembe a forgatások során: „A forgatási előkészület elég bonyolult szokott lenni, elég nehezen rugaszkodunk neki, de utána mindig könnyedén megy. Részemről annyi probléma szokott lenni, hogy a hangminőséget nem a legprofibban tudjuk megoldani és ettől szokott a hátamon felállni a szőr mert nem a legjobb minőségű dolgot tudjuk kiadni a kezeink közül. Perfekcionista vagyok, vagy ezt hogy mondják?” Fanni kifejtette, hogy a forgatási előkészületek kezdeti fázisai nehézségekkel jártak, de elhivatottságuk segített áthidalni ezeket a kezdeti problémákat. Ezután Fanni kifejezte aggodalmát a hangminőséggel kapcsolatban és ebben a kontextusban a „perfekcionizmus” szó érzékelteti, hogy a csapat tagjai magas minőségi szempontokat tartottak szem előtt a forgatás során.

Ezután a kérdésem így hangzott: Milyen témát választottatok a kisfilmhez? Miért ezt a témát választottátok? A kérdéssel az volt a célom, hogy megértsem, hogy mi motiválta a diákokat a témájuk kiválasztásában. Cosplay, Videójáték, ESport – válaszolt Vivien, az EKKE gyakorló diákja. „A cosplay és videójáték egyszerre jött. Van kapcsolat is és ezért adott dolog volt, hogy kihasználjuk.”- tehát a tanulók felismerték és megállapították, hogy a már meglévő kapcsolatokat hatékonyan ki tudják használni a projekt előnyére, tehát a témaválasztás háttérében a kapcsolatok hasznosítása is közrejátszott. Feltételezhető ezáltal, hogy a diákok saját életükből és környezetükből merítettek inspirációt a projektjükhöz. A debreceni csapat hangsúlyozta, hogy náluk nagyobb fejtörést okozott a témaválasztás, hiszen az első témájuk amit szerettek volna, nem bizonyult megfelelőnek. Mónika elmondja, hogy eredetileg az állatmenhelyek témájára gondoltak, de ezután átváltottak a

cyberbullying témájára, mert úgy érezték ez jobban illeszkedik a célcsoportjukhoz. „Az első ötletünkben az állatmenhelyekről lett volna szó, ez lett volna az első téma de ezt gyorsan átváltottuk a cyberbullyingra mert azt gondoltuk, hogy ezt a célközönségünk felé jobban át tudjuk adni.” – ez mutatja, hogy a tanulók rugalmasan és adaptív módon közelítették meg a témaválasztás kérdését, hiszen fontos szempont volt számukra, hogy hatást gyakoroljon a célközönségükre. Fanni megnyilvánulása arra kérdésre, hogy miért ezt a témát választották, maximálisan a témához való elkötelezettséget és cselekvésre való hajlandóságot mutatja: „A cyberbullying populáris téma, napjainkban is előfordul, és az a gond, hogy ez nem csökken hanem egyre inkább nő és saját szemszögem szerint estem át ilyenén, nem a legjobb érzés és ezért akartuk megcsinálni ezt a videót, hogy megmutassuk az embereknek hogy ennek véget kell vetni valamilyen formában. Nyilván kicsik vagyunk ehhez az egészhez de egy kisebb lépés is nagyobbat jelenthet ebben az egészben.”. Fanni hangsúlyozza, hogy az internetes zaklatás egy fontos probléma manapság, tehát a csapat választása egy olyan témára esett, amely valós problémára hívja fel a figyelmet. Ezen belül Fanni a személyes tapasztalatát is megosztja az internetes zaklatással kapcsolatban ami arra enged következtetni, hogy személyes és/vagy érzelmi szál fűzi a diákokat választott témájukhoz. Továbbiakban Fanni megemlíti, hogy bár kicsik a probléma megoldásához, egy kisebb lépés is fontos lehet, tehát Fanni felismeri saját korlátait, ugyanakkor hajlandó cselekedni és hozzájárulni egy fontos üggyhöz.

A következő szakaszban arról érdeklődtem, hogy honnan tájékozódtak a választott témájukról illetve kortársaik is jártasak-e az általuk választott témában. Kíváncsi voltam, milyen forrásokat használtak a választott témájuk megismeréséhez. Mónika és Fanni főként az internetről és a hírekből tájékozódott a témáról. Kamilla részletezte, hogy három különböző témájuk volt, az első a cosplay: „Mindig is tudtam hogy van ilyen téma, hogy cosplay; engem most vittek bele a többiek, őket jobban érdekli ez a dolog.” – Kamilla azt állítja, mindig is tudott a cosplay kultúráról, de csak most ismerkedett meg vele közelebbről azok által akiket jobban érdekel ez a téma. Itt megmutatkozik, hogy a csapat résztvevői eltérő érdeklődési területekkel rendelkeznek, amely színesíteni tudta a munkát, szélesebb perspektívát eredményezhetett a közös munka során. Az ESport témájáról is szó esett: „YouTube-ról és internetről ismerem ezeket, Youtube-on vannak végigjátszások. Vagy a hírekből.” - folytatta Kamilla; az ESportról az információkat főként YouTube-ról és online forrásokról szerezte. Ami a videójátékokat illeti, Vivien elárulta, hogy a videójátékok mellett nőtt fel, ami arra utal, hogy ezek kiemelt szerepet játszottak élete során: „amellett nőttem fel, elkerülhetetlen volt, hogy ne ismerjem.”

Végső soron megkérdeztem a tanulókat, tudnának-e nemzetközi példákat, megmozdulásokat említeni választott témájukkal kapcsolatban. Itt a kérdés célja az volt, hogy betekintést nyerjek abba, hogy a tanulók mennyire tájékozottak a választott témájuk nemzetközi összefüggéseiben, hogyan látják a témát globális szempontból. Mónika kijelentette: „Ennyire még nem néztem utána ennek az egész cyberbullying témának; biztos, hogy volt nemzetközi példa vagy megmozdulás, biztosan történt valami tüntetés ezek ellen.” – Mónika felismeri, hogy az internetes zaklatás, cyberbullying egy globális probléma („biztos, hogy volt nemzetközi példa vagy megmozdulás”) és feltételezi, történtek már kezdeményezések ezzel kapcsolatban. Kamilla is hasonlóképp reagált: „Igazából én nem követem ilyen mélyen ezt a három témát, tisztában vagyok vele hogy vannak ilyen rendezvények, de engem inkább a mozgóképes része köt le.”

Következésképp, a válaszok elemzése során kiderült, hogy a diákok különböző érdeklődési körökkel rendelkeznek, aktívan használják a digitális eszközöket, hiszen a hobbifotózást többen is említették, illetve vannak köztük ennél magasabb szintű tudással rendelkező stúdiósok is. A projekt során új ismereteket és készségeket sajátítottak el. Az online források, például a YouTube és az internet releváns információforrássá váltak a tanulók számára.

IV. 2. A pedagógussal készített interjú elemzése

Ezen túlmenőleg szerettem volna a pedagógiai szempontokat is tanulmányozni. A Tóth Árpád Gimnázium középiskolai tanárát, projektvezető pedagógusát, Barta Erzsébetet kértem meg, hogy válaszoljon néhány kérdésemre a programot illetően. A pedagógussal folytatott beszélgetés során kikértem a véleményét a Nemzeti alaptanterv Magyar Közlönyben megfogalmazott egyes irányelveiről és ezek megvalósulásáról a projektben.

Az első kérdésem így hangzott: „Ön szerint mi a pályázati program lényege?”. A projektvezető pedagógus válasza az oktatási intézmények közötti együttműködésre utalt: „Tulajdonképpen a lényege az, hogy itt különböző szintű oktatási intézmények fognak össze egy témában.”. Erzsébet szerint a projekt célja, hogy olyan témát válasszanak a tanulók ami érdekli őket, ami közvetlenül érinti őket és környezetüket. Ennek eredményeképp a diákok motiváltabbak lehetnek a témával kapcsolatban. A program további céljának Erzsébet a kompetenciafejlesztést tekinti. Szerinte a projekt során a

diákok olyan kompetenciákat fejlesztettek ki, amelyek hasznosak lehetnek a későbbiekben: Abban a témában fognak össze, hogy valamilyen olyan témából ami itt körülöttünk hever az utcán, a gyerekek mozgóképes szövegművet készítsenek, nyilvánvalóan ezt nem önállóan hanem tanári, mentori segítséggel. Ebből nyilván majd profitálhatnak sokat, és már ott is vagyunk hogy mi lehet a cél, mert a téma amit ki kell választani, olyannak kell lennie ami a gyerekeket érdekli, amelyben benne élnek, és amelynek a bemutatásában segítségül kell hívniuk kompetenciákat.

A következőkben rátértem arra, hogy mit tekint pályázati program céljaként a pedagógus. Erzsébet véleménye alapján a cél az, hogy a diákok kritikus médiafogyasztókká váljanak: „A cél az, hogy legyenek tudatos médiahasználók.” Ezután pedig részletezte, hogy a diákok önállóan választották ki a témájukat. A mindennapi életüket érintő fontos kérdések iránt érdeklődtek, folyamatosan alakították a tartalmat, mivel az eredeti elképzelések változtak. Ebből következik, hogy a kreativitásuk és a projekt fejlődése közben változások történtek és a diákok képesek voltak rugalmasan alkalmazkodni ezekhez a körülményekhez: „A gyerekek találták ki, hogy legyen a téma a zaklatás, elsősorban az internetes zaklatás és a csalás. Ezen a mesgyn indultak el. Egyébként változtat folyamatosan a tartalom, mert nem az lett már az első filmben sem amit először akartak.” Erzsébet beavatott a tanulók kutatómunkájának részleteibe is: „csináltak egy online felmérést ami a témával kapcsolatos volt és annak a tanulságait meg általános tendenciákat is vizsgáltak” – tehát a diákok elmélyültek a témában, információt gyűjtöttek, hogy megalapozzák a projektet. Nemcsak online felmérést készítettek, hanem az eredményeiket értékelték, hogy megértsék az általános tendenciákat és tanulságokat a témában. A kutatómunka alkalmazásával fejleszthették továbbá a kutatási és elemzési készségeiket a projekt során.

A következő kérdésem így hangott: „A Nemzeti alaptanterv szerint (NAT 2020): (Magyar Közlöny 425. oldal) , „A mozgóképkultúra és médiaismeret tantárgy egyik (7.) tanulási célja, hogy a tanulónak erősödjön az esztétikai érzéke, a filmművészeti alkotások segítségével váljon érzékenyebbé a nemzeti sorskérdéseink iránt.” – Ön szerint ez mennyire valósul meg a projekt során?” A kérdésem célja a projekt hatékonyságának és a NAT céljainak összevetése volt. Erzsébet szerint a projekt nem csak tartalmi, hanem az esztétikai szempontokra is hangsúlyt helyez: „Ez a projekt egy médiajelenséget vizsgál, nem annyira mozgóképes jelenséget, mert az internetes zaklatás nem annyira filmművészeti történet, az más, hogy eszközök és formanyelv szempontjából használunk

bizonyos dolgokat, de nyilvánvaló hogy az esztétikai érzéket szeretnénk fejleszteni, nem csak mi, hanem szerintem egy tanár maga a megjelenésével igyekszik a diákok esztétikai érzéket fejleszteni." – tehát a projekt kevésbé filmes alkotást vizsgál, inkább a médiajelenségekre koncentrál. Erzsébet felhívta a figyelmet a tanári szerepre is az esztétikai érzék fejlesztésében.

Utolsó kérdésem is hasonló volt az előzőhöz: „A Nemzeti alaptanterv szerint (NAT 2020) Magyar Közlöny (424. oldal): „A mozgóképi alkotások a művészeti nevelés részeként erősítik a tanulók kulturális identitását, tágítják látókörüket és fejlesztik az esztétikai ismereteiket.” Ön szerint ez megvalósul a projekt során? /Ha igen: hogyan valósul meg?; ha nem: miért nem valósul meg?/”. Erzsébet válasza a következő volt: „Ők ezt komolyan veszik, esztétikai szempontokat is követtek. Valójában a látókörüket tágítja ez, mert hallottak már internetes zaklatásról meg csalásokról de most sokkal tudatosabb módon kezelik ezt. Ez a projekt ilyen szempontból segít nekik megfogalmazni amit eddig tudtak. Logikusan gondolkodnak.” A pedagógus véleménye az, hogy a tanulók komolyan vették a projektet és az esztétikai szempontokat is fontosnak tartották, hajlandók voltak odafigyelni ezekre. A projekt továbbá segítette a diákokat abban, hogy tágítsák látókörüket és egyrészt mélyebben megértsék választott témájuk részleteit, másrészt ki tudják fejezni a gondolataikat arról amit eddig tudtak. Összességében, a pedagógus szerint a diákoknak sikerült megvalósítani az esztétikai érzék fejlesztését, látókörük tágítását, logikus gondolkodását, azaz a projekt összhangban van a NAT irányelveivel.

IV. Összegzés

Dolgozatom témája a „Szerintünk a világ. Egy kutatásról a mozgókép eszközeivel. Tehetséggondozó program középiskolások számára” című projekt elemzése. A projektben két oktatási intézmény tanulói vettek részt. A kutatás során mindkét résztvevő csoport fejlődési folyamatait részletesen dokumentáltam. A projekt célja, hogy minden résztvevő, függetlenül az egyéni kiindulópontjától lehetőséget kapjon az előrelépésre, személyes fejlődésre. Úgy gondolom, hogy ez mindkét csapat tagjainál teljesült. Az eszközhasználat, médiatudatosság és kommunikációs készségek fejlesztése mellett az önismereti munkának is komoly szerep jutott ebben a projektben.

A dolgozat témájának elemzése során az akciókutatás módszerét alkalmaztam: tanulmányoztam és dokumentáltam a tagok munkáját, emellett személyes beszélgetéseket

folytattam a diákokkal és a tanárokkal. Lehetőségem nyílt betekinteni a csapatmunkába, közelebbről megismerhettem a diákok személyes érintettségét, gondolatait a pályázat témáival kapcsolatban. Interjúkat készítettem a projektben résztvevő pedagógussal és tanulókkal, hogy egy összetett képet kapjak a projekt hatásairól.

Megállapítottam, hogy mindkét csoport tagjai lelkesen és motiváltan vitték végig a projekt fázisait. Ebben a folyamatban az adottságaiktól és médiaismeretüktől függetlenül mindent megtettek annak érdekében, hogy maximálisan megfeleljenek az együttműködés feltételeinek.

A projekt befejeztével személyesen beszélgettem a diákokkal érzéseikről és gondolataikról. Ezek alapján az a tanulság, hogy a csapatmunka és a rugalmasság kulcsfontosságú tényezők a projekt sikeréhez. A diákok megtanulták, hogyan tudnak hatékonyan együttműködni és alkalmazkodni egymáshoz. Volt olyan diák, aki úgy nyilatkozott, hogy ösztönzőleg hatott rá a tevékenység, ezért a jövőben is el tudja képzelni magát hasonló feladatkörben. Egy másik tanuló elmondta, hogy a projekt hatékonyan fejlesztette az empátikus készségét és tudatosságát a hatékony kommunikációval kapcsolatban.

A projekt összhangban volt a Nemzeti alaptanterv kulcskompetenciáival. A tanulók a projekt során számos kompetenciát fejlesztettek, ami hozzájárult a személyes és társadalmi identitásuk és esztétikai ismereteik bővítéséhez.

Az összegzést a pályázat fejlesztésére vonatkozó javaslatokkal zárom. Fontos, hogy a projekt kibővítse a diákok kapcsolatait szakértőkkel vagy médiainstítványokkal, annak érdekében, hogy a diákok több gyakorlatot szerezhessenek a médiaalkotás terén. Továbbá, a projekt során felmerült kihívások és sikerek dokumentálása és megosztása segítséget nyújthat a jövőbeli együttműködések fejlesztésében. A projektvezetők és a résztvevők is tanulhatnak az előző projekt tapasztalataiból. Végző soron érdemes lehet nagyobb hangsúlyt helyezni a diákok társadalmi szerepvállalására, például lehetőséget nyújtani közösségi rendezvényeken való részvételre, ahol bemutathatják alkotásaikat és összegezhetik tapasztalataikat.

A szakirodalom

Csillag, S. (2016). A kooperatív akciókutatás elmélete és gyakorlata.

https://www.researchgate.net/publication/311369110_A_kooperativ_akciokutatas_elmelete_es_gyakorlata

Katona, N. (2017). Kiemelt kompetencia- területek - oktatás 2030.

<https://www.oktatas2030.hu/wp-content/uploads/2020/05/kiemeltkompetenciaterulek.pdf>

Magyar Közlöny (2020). 17. szám 424-425.

Mason, J. (2005). A kvalitatív kutatás. Józseveg Műhely Kiadó, 76-164

Málovics, G., Nagy, M., Szentistványi, I., Mihók, B., Juhász, J. (2016). Részvételi akciókutatás (RAK) – egy alternatív társadalomkutatási megközelítés a működőképes tudásért és társadalmi változásokért.

http://www.acta.bibl.uszeged.hu/62475/1/sodrasban_185-197.pdf

Reason, P. (1994) Three approaches to participative inquiry. In Denzin, N. K. Lincoln, Y. S. (eds.): Handbook of Qualitative Research. London: Sage, 324–338.

Vámos, Á. (2013). A gyakorlat kutatása a neveléstudományban – az akciókutatás –.

http://nevelestudomany.elte.hu/downloads/2013/nevelestudomany_2013_2_23-42.pdf

Vámos, Á., & Gazdag, E. (2015). Magyarországi akciókutatások kritikai elemzése.

https://nevelestudomany.elte.hu/downloads/2015/nevelestudomany_2015_1_35-52.pdf

Zank, I. (2020). Az Akciókutatás értelmezése a pedagógiai gyakorlatban és a tanárképzésben. Autonomy and Responsibility Journal of Educational Sciences, 5(1–4), 55–69. <https://doi.org/10.15170/ar.2020.5.1-4.3>.

Melléklet

Interjúk

2023.05.12.

Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Gyakorló Általános Iskola, Gimnázium, Alapfokú Művészeti Iskola és Technikum

Balázs Kamilla és Opra Vivien

A projekt kezdete előtt használtál bármilyen digitális eszközt mozgókép készítés céljából? (Pl.: telefon, kamera)

B.K.: Telefont, kamerát igen, viszont inkább fotózásra.

Vidéken lakom, természetfotókat készítek, nagyon szeretnék mélyebben belemenni a fotózás és videózás világába. A pályázat nagyon sokmindent hozzáadott ehhez a dologhoz, hogy én elkezdjek videózni.

O.V.: Igazából nekem egész kiskorom óta volt egy gondolatom, egy szerelem hogy én természetfotós vagy videós szeretnék lenni, mindig is tetszett hogy ilyen szép pillanatokat megörökít az ember, először telefonnal próbáltam megörökíteni olyan pillanatokat amiket szépnek láttam.

Megkaptam az első fényképezőgépet ami egy Nikon Coolpix B700 gép volt, ami igazából nagyon nagyon sokmindennel túlszárnyalta a telefon tudása, a holdról is gyönyörű képeket tudtam csinálni.

Több volt a lehetőség is.

Aztán kezdtem úgy érezni, hogy kinőttem ezt a gépet, és többre vágytam. Ezzel a géppel ami most van (Canon EOS 7D Mark2) előrelépést éreztem.

Ezt a gépet 1785ös objektívvel kaptam, azzal kellett alkotnom, de utána éreztem hogy ez az egy objektív kevés lesz. Pár hónapra rá megkaptam egy másik objektívet. Lefedi a látószögek nagy terét és így mindent tudok fotózni, mindenre alkalmas, egyre jobban belementem a fotós témába. Makrofotók, nagyon apró dolgokat lefotózunk.

Igazából ebben a dologban az a szép, hogy ebben az adott pillanatot örökítem meg, és hogyan is látom én a világot, és az utómunkát is addig csinálom, amíg olyan nem lesz, amilyennek akkor én láttam. Ha meglátok valamit az utcán (pl egy üres poharat). Csinálok 60 képet és egy jó, már megérte a 2-3 órás túra.

Én pedig 100 alkalomból 99x viszem magammal a fényképezőgépet.

Én inkább hobbiszinten, meg én nagyon szeretek megfogni pillanatokot, nagyon sokat fotózok. Az Instagram nekem olyan mint egy album, minden bulikor találkozáskor, engem sokszor érdekel amiben látszódik a mozgás, mert én azt szeretem, amikor megfogja azt a pillanatot amikor valaki boldog.

Természetfotókat is meg állatokat is nagyon szeretek fotózni.

Sokszor nem sikerül úgy átadni ahogy szeretném de én szeretem ezt az érzés.

Szeretem amikor, mozognak a macskák és jó képeket lehet róla csinálni.

A projekt alatt milyen mélységben / mennyiségben használtok digitális eszközöket? + Milyen digitális eszközöket használtok?

B.K.: Sokfajta használtunk.

O.V.: Mélyen belementünk az eszközhasználatba, volt mihez nyúlni, Sony kamerát, mikrofonokat, abból is 3 félért, kamerára, hagyományos mikorfon felcsiptethetős mikrofon, világítás állvány, eléggé belementünk ebbe, szerencsénk volt hogy tudtunk ilyen sok eszközt használni.

Hogyan ismerkedtetek meg digitális eszközökkel? (kamera, adathordozók, stb...)

B.K: Ezek a dolgok már adottak voltak a projekt előtt is, tudom ezeket használni, melyik gomb mire való, hogy működik például a videokamera és a mikrofon.

O. V.: Nem én videóztam, viszont szerintem elég sokat megtudtam abból, hogy láttam ahogy használtuk, és segített tanár úr is.

A projektet vezető tanár milyen szerepet játszik a projekt elkészítésében? Miben szokott Nektek segíteni?

B.K.: Sokmindenben segített, a kontaktok is ott voltak, azokat is ő szervezte, ha bármi probléma adódott ő segített. Sokmindent köszönhetünk neki.

O. V.: Sokmindent köszönhetünk neki ebben a projektben, mindenhez nagyon hozzájárult és együttműködő volt. A forgatások alatt is ott volt, elméleti szempontból is sokat segített, elmondta az alapokat hogy mire figyeljünk.

El tudnád mondani, hogy hogyan néz ki a forgatási előkészület, folyamat? (milyen gyakran ültök össze egy forgatás előtt, hogyan tervezitek meg, hogyan oldjátok meg a forgatást?)

B.K.: Discord csoportunk van ahol tartjuk a kapcsolatot.

O.V.: Voltak meetingek, hogy mi lesz a téma, szétosztottuk hogy ki mit fog csinálni, tanár úr segített, ő hozta a felszereléseket, mikor tudna jönni az a

személy akit interjúztatnánk, szervezés szempontjából megbeszéltük hogy hol találkozunk, ki milyen felszerelést visz, simán meg tudtuk beszélni.

Milyen témát választottatok a kisfilmhez? Miről szól a kisfilmetek és miért ezt a témát választottátok?

B.K.: Cosplay: Beszélgettünk cosplayerekkel, igazából csak a véleményüket és tapasztalatokat kérdeztük meg, és az interjúk.

Talán az Esport az egyetlen amiben kevesebb az interjú.

Nagyrészt ugyanaz mint a többi, két interjú volt, és az egyik lány Eszter volt kint Szlovéniában egy ESport rendezvényen és ő vett fel vágóképeket.

O.V.: Cosplay, Videojatek, ESport. Videójáték volt az alap. Az esport és videójáték egyszerre jött kb. Van kapcsolat is, és ez egy adott dolog volt, hogy kihasználjuk. Cosplay: ingyen jegyeket akartunk.

Honnan tájékozódtok erről a témáról? A kortársaitok is tájékozottak erről a témáról? (pl.: szakirodalom, hír, internet stb...)

B.K.: Cosplay: Mindig is tudtam hogy van ilyen téma hogy cosplay, engem most vittek bele a többiek, őket jobban érdekli ez a dolog

Esport: Én is játszok videójátékokkal, de nem jelentős mennyiségben

YouTube-ról és internetről ismerem ezeket, Youtube-on vannak végigjátszások. Vagy a hírekből.

O.V.: Én nem vagyok a cosplays témában otthon, én még nem cosplayeztem. Esport: kiskorom óta sokat játszok, nagyrészt YouTubeon, szoktam liveokat nézni YouTube-on. Mindig sokat játszottam, de nem vettem olyan komolyan, boldoggá tesz ha be tudok fejezni egy játékot, szeretem a rövidebb játékokat. First Person Shooter játékokkal is játszok, azt barátokkal. Ami sima videójátékokat illeti: amellet nőttem fel, elkerülhetetlen volt, hogy ne ismerjem.

Tudnál ehhez a témához nemzetközi példákat/megmozdulásokat mondani?

B.K.: Igazából én nem követem ilyen mélyen ezt a három témát, tisztában vagyok vele hogy vannak ilyen rendezvények, de engem inkább a mozgóképes része köt le.

O.V.: Én inkább játszani szeretek és alkotni (animációkat). A Comicon- nagyon nagy találkozót- Amerikában.Nincs lehetőségem menni külföldi találkozókra, megyek ha lesz rá lehetőségem.

2023.03.29.

Tóth Árpád Gimnázium

Vámos Mónika és Nagy Fanni

A projekt kezdete előtt használtál bármilyen digitális eszközt mozgókép készítés céljából? (Pl.: telefon, kamera)

V.M.:Természetesen, bármilyen családi összejövetelen használtam telefonom kameráját, más célból nem.

N.F.:Persze 8. osztályból kezdve jöttem rá arra hogy milyen jó érzés fotózni, mert igazából ebben az iskolában fotográfusként vagyok jelen, mint háttér dolgozó, van amikor videókat is vágok, kisebb projektekhez, osztályvideókat főleg, amik nagyon jól szoktak elsülni.

A projekt alatt milyen mélységben / mennyiségben használtok digitális eszközöket? + Milyen digitális eszközöket használtok?

V.M.: 2 darab kamera és egy telefon, háttérből tudunk egy s mást a kamera használatáról, úgy vállaltuk el ezt a feladatot, hogy nem csak saját tudásunkat használtuk, hanem megalapztuk előtte. Jelenleg is ezzel foglalkozunk hiszen mindketten stúdiós tagok vagyunk.

N.F.: A digitális eszközökből speciális eszközöket használunk, amit a Tóth Árpád Gimnázium tud nekünk nyújtani, viszont a kinti utcai jeleneteken pedig egy Canon 2000D-s kamerát használuk mivel másunk nincs. Illetve mikrononnak hangfelvevő készüléket használtunk mert mikrofonra nincs jogosultságunk úgymond és

használni őket tudjuk, mert a stúdió olyan technikai háttérrel nyújt nekünk ami eszméletlen.

Hogyan ismerkedtetek meg digitális eszközökkel? (kamera, adathordozók, stb...)

V.M.: Ezzel nőttünk fel, egész fiatalok is használnak telefont és bármilyen más készüléket. A tech részével is foglalkozom.

N.F.: Otthon rengeteget néztem videósokat és akkor jöttem rá, hogy miért ne kéne kipróbálni az ilyeneket, milyen lehet egy előadó szemszögébe belecsöppenni, mert engem nagyon érdekel ez az egész, abszolút kiskorom óta. Viszonylag gördülékenyen megy a használatuk is.

**A projektet vezető tanár milyen szerepet játszik a projekt elkészítésében?
Miben szokott Nektek segíteni?**

V.M.: Szoktak heti rendszerességgel lenni ülések, felvételek videók minőségét tovább javítani, kérdéseket megfogalmazni, milyen irányban kéne elindulni, ebben szokott legfőképp segíteni a projektet vezető tanárunk.

N.F.: Online meetingeket szoktunk tartani heti egyszer, bármilyen kérdéssel tudunk a Tanárhoz fordulni, elég rugalmas időbeosztása van, sokat jelent számunkra a helyesírás, tartalmi rész, ebben szokott segíteni. Unblock az egész ötletezésben. Nem csak ő hanem a kolleganője is sokat szokott segíteni nekünk.

**El tudnád mondani, hogy hogyan néz ki a forgatási előkészület, folyamat?
(milyen gyakran ültök össze egy forgatás előtt, hogyan tervezitek meg, hogyan oldjátok meg a forgatást?)**

V.M.: Az előkészület mindig úgy kezdődik, hogy először beírunk a csoportba és megbeszélünk egy adott időpontot ami mindenkinek jó és összeülünk és ez jobban be szokott válni mint online mert így egymás mellett vagyunk és egy időben meg tudjuk hallgatni egymás gondolatait. Általában ilyenkor szoktuk feltenni az ötleteinket és ha van rá időnk akkor a szövegkönyvet is abban az adott pillanatban elkezdjük megírni. A többiek adnak nekem egy pár ötletet és én abból megpróbálom a lehető legtöbbet kihozni. Ezek után megpróbáljuk megtervezni a

videófelvételnek az előkészületeit, hogy mit hogyan kellene beosztani, hogy hány darab kamerára vagy bármely más eszközre lenne szükségünk és megbeszélünk egy adott időpontot hogy mikor lenne érdemes elkezdni a videófelvételt, nyilván akkor megtörténik a felvétel, utána pedig összevágjuk a videót amit kétszer háromszor újra szoktunk csinálni, hogy minőségileg is ott lehessen a szeren.

N.F.: A forgatási előkészület elég bonyolult szokott lenni, elég nehezen rugaszkodunk neki, de utána mindig könnyedén megy. Részemről annyi probléma szokott lenni, hogy a hangminőséget nem a legprofibban tudjuk megoldani és ettől szokott a hátamon felállni a szőr mert nem a legjobb minőségű dolgot tudjuk kiadni a kezeink közül. Perfekcionista vagyok, vagy ezt hogy mondják?

Milyen témát választottatok a kisfilmhez? Miről szól a kisfilmek és miért ezt a témát választottatok?

V.M.: Az első ötletünkben az állatmenhelyekről lett volna szó, ez lett volna az első téma de ezt gyorsan átváltottuk a cyberbullyingra mert azt gondoltuk, hogy ezt a célközönségünk felé jobban át tudjuk adni. A cyberbullying minden apró kis részletére kitértünk a főbb típusaira és úgy gondoltuk, hogy ezzel a mi generációnk és mindenki tud vele azonosulni, mert szerintem nincs olyan ember aki ne találkozott volna vele valamilyen formában.

N.F.: A cyberbullying populáris téma, napjainkban is előfordul, és az a gond, hogy ez nem csökken hanem egyre inkább nő és saját szemszögem szerint estem át ilyenén, nem a legjobb érzés és ezért akartuk megcsinálni ezt a videót, hogy megmutassuk az embereknek hogy ennek véget kell vetni valamilyen formában. Nyilván kicsik vagyunk ehhez az egészhez de egy kisebb lépés is nagyobbat jelenthet ebben az egészben.

V.M.: Ez a probléma ebben a modern világban kezd egyre nagyobbá válni mert pl. nem hiszem hogy 100 évvel ezelőtt ez előfordult volna de így 20-30 éve azt lehet mondani, hogy ez kiépítette önmagát, és ahogy Fanni is mondta ő is

találkozott vele, én is elsőkézből tapasztalhattam, hogy ez milyen szóval szerintem mindenkire szólhatunk ezzel a témával kapcsolatban.

Honnan tájékozódtok erről a témáról? A kortársaitok is tájékozottak erről a témáról? (pl.: szakirodalom, hír, internet stb...)

V.M.: Inkább az interneten talákoztam vele, hasonló tapasztalatokat olvastam a sajátomhoz viszonylagosan, kíváncsiságból utánanéztem annak, hogy kb. kikre esik ez a bántalmazás, egyedül lennék ezzel? Ez egy ténylegesen valós probléma. Hírekben is nagyon sokat lehet hallani. Jól gondoltuk azt, hogy ez egy ténylegesen valós és most jelenleg történő probléma és ez folyamatosan zajlik a világban.

N.F.: Sokfelől hallottam erről, szakirodalomból nem annyira, inkább az internetet olvastam róla.

Tudnál ehhez a témához nemzetközi példákat/megmozdulásokat mondani?

V.M.: Ennyire még nem néztem utána ennek az egész cyberbullying témának, biztos hogy volt nemzetközi példa vagy megmozdulás, biztosan történt valami tüntetés ezek ellen.