

LANSZKI ANITA

Digitális történetmesélés és tanulói tartalom(re)konstrukció

Kutatók, oktatásfejlesztők és pedagógusok számára fontos és aktuális kérdés, hogyan lehet a web 2.0 által természetessé vált interaktív és részvételi felhasználói magatartást és a hétköznapivá lett digitális technológiát a tanulói produktivitás szolgálatába állítani. Hogyan építhető be tanulóink technológiai tudása a tanulási folyamatba a közösségi oldalakon megszokott ön-reprezentáció és interaktivitás figyelembevételével?

Megoldást jelenthet egy új tanulásszervezési eljárás, mely a *digitális történetmesélés* nevet kapta. A diákok ma jellemzően digitális eszközök igénybevételével jelenítik meg az adott témában adekvát történeteket és emelik be azokat az internet nyilvános terébe – a módszer tehát illeszkedik a számukra megszokott audiovizuális közlésmódhoz. A komplex tanítási-tanulási eljárás segíti a tanulók kreatív tartalom-szervezését, miközben lehetővé teszi az érzelmi kapcsolat kialakítását egymás történeteikhez.

A DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS RÖVID TÖRTÉNETE

A '90-es évek elején *Joe Lambert* és kollégái létrehoztak egy közösségi alkotóműhelyt San Franciscóban, amely 1998-ban a kali-

forniai Berkley-be költözött, és felvette a *Center for Digital Storytelling* nevet (2015-től *StoryCenter*). A tagok kidolgozták a digitális történetmesélés módszertanát, ami a klasszikus történetmondást ötvözi a digitális technológia adta multimédiás lehetőségekkel. A nonprofit szervezet célkitűzései

között szerepelt, hogy képessé tegyenek olyan embereket is élettörténetük önálló, egyéni karakterű, mozgóképes megjelenítésére, akik nem szakmabeliek. Önmagukra mozgalomként tekintettek,

workshopjaik fókuszában életutak egyéni megörökítése állt, szerettek volna hasonló helyzetben lévő emberek részvételével közösséget teremteni.

Megalakulásuk óta világszerte mintegy 1000 állami és civil szervezettel dolgoztak együtt, és több mint 15000 emberrel ismertették meg a módszert. 1998-tól kezdődően közel 100 amerikai egyetemmel és főiskolával együttműködve a *StoryCenter* számos kurzusba építették be a digitális történetmesélést (néhány a sok közül: újságírás, a kommunikáció elmélete és gyakorlata, technológia és kreatív írás). Az ezredfordulón két jelentősebb médiaintézmény is kapcsolatba lépett a szervezettel: a *BBC* walesi regionális csatornája elindította *Capture Wales* nevű, digitális történetmesélést tanító, utazó workshop-programját *Daniel Meadows* vezetésével, ezzel párhuz-

zamosan a melbourne-i *Australian Centre for the Moving Image* is megkezdte a *Center for Digital Storytelling*gel való széles körű együttműködést. A digitális történetek, ezek a jellegzetes formanyelvű, egyéni narratívák tehát megjelentek a tömegkommunikáció világában, sőt a videómegosztó portálokon a 2000-es évek közepén lehetőség nyílt arra is, hogy az elkészült kisfilmeket intézménytől függetlenül, egyénileg publikálják alkotóik.

A *StoryCenter* munkájának középpontjában az ezredforduló óta elsősorban mentálhigiénét érintő és emberi jogi témák állnak. Az intézet *Silence Speaks* (Beszél a csend) elnevezésű projektjében így szóalhattak meg – többek között – családon belüli erőszak vagy társadalmi előítéleteség áldozatai (*Lambert, 2013, 34-37. o.*). A digitális történetmesélés tehát, a közösségi művészet kereteit túllépve, beszívargott a közösségi aktivisták, a terapeuták és a pedagógusok módszertani kultúrájába is.

A DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS MÓDSZERE

A digitális történetmesélés workshop a *StoryCenter*ben egy háromnapos, facilitált csoportmunka, melynek központi eleme a résztvevők egyéni történeteinek felszínre hozása a közösségben folytatott irányított kommunikációs gyakorlatok során. Alapvető, hogy a digitális történet elbeszélője nem csupán verbális szinten közvetíti mondanóját a befogadó felé, hanem vizuális ízlése, önkifejezése is teret kap abban, amit elmond. Ezért a résztvevők megtanulják a hangrögzítés, illetve a kép- és videószerkesztés alapjait, hiszen ez a technológi-

ai tudás teszi lehetővé, hogy ők maguk alkothassák meg elbeszélésük képi formanyelvét is. A folyamat végeredményei az egyéni, ám emellett közösségben is megvitatott narratívák: a digitális történetek.

A *StoryCenter* definíciója alapján digitális történetről a következő komponensek együttes megléte esetén beszélhetünk (*Lambert, 2013, 37-38. o.*):

- Az alkotó egy, az ő számára fontos történetet tematizál saját nézőpontjából,
- személyes reflexióit egyes szám 1. személyben fogalmazza meg,
- időbeli összefüggéseket ábrázol, története jelenetekből áll,
- melyet állóképekkel illusztrál és
- aláfestő zenével gazdagít.
- A kész mű egyedi, egyéni alkotás,
- hossza ideális esetben 2-3 perc.

A digitális történet tehát egy elbeszélői keretben megfogalmazott (ön)reflexió, a valóság valamely szeletének egyéni szűrőn keresztül történő logikus, audiovizuális formában megjelenő magyarázata.

Lambert (2013, 19-22. o.) a digitális történeteket témáik alapján a következő kategóriákba sorolja:

- Személyes történetek:
 - > Az alkotóval kapcsolatban lévő, számára fontos személyről készített digitális történet;
 - > Emléktörténet;
 - > Felépüléstörténet;
 - > Felfedezéstörténet;
 - > Álomleírás;
 - > A felnőtté érés története.
- Életesemények megjelenítése:
 - > Kalandtörténetek;
 - > Teljesítménytörténetek.
- Helyek megjelenítése.
- Szakmai történetek.

A filmek tematikus kategóriákon túlmutató közös jellemzője, hogy ezekben az énelbeszélésekben a szerző személyes környezetében jeleníti meg önmagát, kontextusba helyezve azokat a fragmentumokat, melyek identitásának részei.

A magyar *Anthropolis Egyesület* honlapján számos magyar és angol nyelvű digitális történet található.¹ A *Beilleszkedés* című videó alkotója például azt meséli el, milyen nehéz volt neki gyerekként országot váltani, integrálódni egy új kultúrkörbe, beilleszkedni az iskolába, miközben osztálytársai zaklatták mássága miatt.

A *Széttépett képek*ben is egyéni traumán keresztül kirajzolódó identitás-történettel találkozunk. A kisfilm szerzője nagymamája-hoz fűződő emlékein és az azokhoz való viszonyán keresztül pozicionálja saját családjáról alkotott nézeteit.

Megsejti, hogy a nagymama saját lánya korai halálát – a szerző édesanyját – nem képes feldolgozni, és ezért tépte szét az ő, vagyis unokája összes kiskori fotóját. Több videó emléket állít egy korszaknak vagy szeretett személynek. Ilyen *Az új ruha* című digitális történet is, melyben a szerző arra emlékszik, hogy milyen volt, amikor először életében új ruhát kapott, és abban mehetett a búcsúba. A *Csokinagyi* című film török származású alkotója pedig azt idézi fel, hogy Németországban dolgozó nagymamájától mindig különlegesen finom csokoládékat kapott.

Ezek a történetek a valóságot egyszerre egyéni és szociokulturális érvényességű keretben láttatják. Az eljárás tehát marginális társadalmi csoportok egyéni történeteinek nyilvános artikulálására is lehetőséget ad,

hiszen formai keretet nyújt ahhoz, hogy nehezen verbalizálható témák képek és elbeszélés formájában felszínre bukkanhassanak, majd az online megosztással bekerülhessenek a társadalmi diskurzusba.

Magyarországon is vannak olyan kezdeményezések, melyek az eljárás alkalmazásával segítik a kiszolgáltatottság nyilvános artikulációját. A digitális történetmeséléssel folytatott hazai kísérletek és a tárgyatról szóló kutatások területei jelenleg: a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberek terápiás lehetőségei (Szemán, 2015);

kistelepülésen élő roma fiatalok én-artikulációja a társadalmi determináció tükrében (Lanszki és Horváth, 2015), illetve a tanulói kiégésszindróma feltárása és terápiája (Lanszki és Kunos, 2016).

a szerző arra emlékszik, hogy milyen volt, amikor először életében új ruhát kapott, és abban mehetett a búcsúba

DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS A PEDAGÓGIAI FOLYAMATOKBAN

Az oktatás világa korán felfedezte magának az eljárást, mely komplex módszereivel a tanulók tartalomselektációs és -konstruáló képességeit fejleszti.

A tanulók produktivitását a digitális technológia csupán formai keretével segíti; lehetővé teszi, hogy diákjaink a számukra teljesen természetessé vált eszközhasználat révén online felületen is publikálható formátumban osszák meg információikat. Az azonban korántsem biztos, hogy tanulóink mondanivalójukat önmaguk és mások számára is világos, jól befogadható elbeszélésben hozzák nyilvánosságra. A

¹ <http://digitalistortenetmeseles.hu/digitalis-tortenetek/>

digitális történetmesélés arra kínál lehetőséget, hogy a tanulók saját narratív logikájuk segítségével, elbeszélői keretben tegyenek rendet a fejükben uralkodó, egy adott témához kapcsolódó információk káoszban. A folyamat során ugyanis forrásokat kutatnak fel, megfogalmazzák az általuk lényegesnek és személyesnek tartott momentumokat, oksági összefüggést állítanak fel közöttük, illetve kontextusba helyezik történetüket.

A pedagógiai céltól függően a digitális történetmesélés felhasználható:

- egyéni élettörténetek, identitástörténetek felszínre hozására,
- tantárgyi tartalmak megismerésére, feldolgozására, beépítésére.

Előbbi esetben cél lehet a tanulók megismerése, a közösségépítés, a tanulói személyiségformálás, esetleg a traumafeldolgozás, utóbbi esetben pedig a tantárgyi tartalom speciális, interaktív és kreatív feldolgozásának módszertanát láthatjuk az eljárásban (*Lanszki, 2015a*).

A folyamat főbb lépései

A digitális történetmesélés főbb szakaszai *Meadows* (2003), majd *Frazel* (2010a) szerint a következők:

Előkészület. Az első, bevezető szakaszban a résztvevők ismerkedési és történetmesélő játékok segítségével közösséget alakítanak ki a facilitátor (tanár) közreműködésével, létrehoznak egy ún. történetmesélő kört (*Story Circle*), egymásra hangolódnak. A bizalmi atmoszféra kialakulását követően a csoporttagok felfejtik az adott téma kapcsán asszociált egyéni történeteiket, ismereteiket elbeszélő formában. Ezt követően megnéznak és megvitatnak pár digitális történetet, áttekintik

a módszer lépéseit. Ezután a kutatási fázis következik, amikor is a tanulók a tárgykör kapcsán felmerülő történetükhöz keresnek háttérinformációkat, illetve képi vagy audio anyagokat.

Alkotás. E második fázis központi eleme a szövegek megírása, melyeket aztán a csoportban megvitatnak a tanulók. Ezután a résztvevők a facilitátor(ok) támogatásával belekezdnek filmjeik szerkesztésébe. Diktafon vagy okostelefonos applikáció segítségével felmondják, rögzítik a szövegüket, bemásolják a hangfájlt a vágóprogramba és képeket, zenéket rendelnek hozzá.

Az egyéni alkotási folyamat közben adott a tanulótársakkal és a facilitátorral folytatott konzultáció lehetősége.

Bemutatás. Az utolsó fázisban a tanulók élvezik munkájuk gyümölcsét, egy ünnepi vetítés során bemutatják egymásnak elkészült digitális történeteiket, és megbeszélik a folyamatot, véleményezik egymás munkáit. Amennyiben igény mutatkozik rá és/vagy ez kifejezett cél, a tanulók az interneten is publikálhatják filmjeiket.

Digitális történetek mint tanulói konstrukciók

A tanuló az alkotási folyamat aktív irányítója, folyamatosan döntéseket hoz, uralja a kutatást és kreatívan alkot, nem pedig passzívan, kiszolgáltatottan sodródik bele a tartalomba (*Lanszki, 2015b*).

A digitális történetmesélés tanulásszervezési szempontból az önálló tanulás és a kooperatív munkaforma érdekes keveréke, hiszen a kutatási és alkotási fázis egyéni munkát, időtervet, ütemezést előfeltételez, de az osztálytermi interakciók a tanulók

forrásokat kutatnak fel, megfogalmazzák az általuk lényegesnek és személyesnek tartott momentumokat

kooperatív összmunkájából adódnak. Mindez hozzájárul a tanulók hatékony, önálló tanulási stratégiáinak kialakításához és szociális készségeik fejlődéséhez.

Az elbeszélések létrehozása és mások digitális történeteinek befogadása, illetve a filmek kapcsán kialakult diskurzus nagyban hozzájárul a pedagógiai tartalmak zökkenőmentes és mély elsajátításához (Barrett, 2006; Sadik, 2008; Xu és mtsai, 2011). A filmszerűen is megelevenedő történetek megérintik a tanulótársakat, empátiára készítetnek és közösségteremtő erejük. Így a tudásmegosztás gördülékeny, az egyes szám 1. személyű elbeszélésmód személyessége pedig segít abban, hogy a tanulók emlékezzenek egymás digitális történeteire, végső soron pedig a tartalomra.

A digitális történetmesélés a legkomplexebben a pedagógiai konstruktivizmus szemszögéből vizsgálható meg. A kognitivizmusra épülő irányzat (Nahalka, 2002) szerint a világról alkotott tudás nem a kívülről jövő, objektív világ tükörképe, hanem egyéni konstrukció. A tudáskonstruálás kiindulópontja a belső tudásrendszer, az ember külvilágról szerzett tapasztalatai valójában a jelenségek egyéni interpretációi. A digitális történetmesélés illeszkedik a konstruktivizmus ismeretelméleti megközelítéséhez, hiszen az aktív folyamat során a tanuló újraépíti belső, személyes tudását; kutató tevékenysége közben maga fedezi fel forrásait, saját belső logikája alapján rakja össze az információ-töredékeket és illeszti be tudásrendszerébe az új ismereteket.

A gyakorlati munka során tehát a tanuló, miután megismerte a problématerületet, feltérképezi a témát, saját logikája szerint építve fel kutatómunkáját, saját útvonalat kialakítva a probléma és a számára releváns

megoldás között, a végkövetkeztetést pedig az összegyűjtött részlemek közti ok-okozati viszonyok egyéni felderítésével, önálló alkotómunkával, elbeszélésként konstruálja meg. Jól látható, hogy egy ilyen folyamat során a tanulók háttérismereteket találnak, részproblémákat oldanak meg, összefüggéseket keresnek, s mindezzel gazdagítják tudásrendszerük elemeinek számát, stabilitását és kapcsolódási rendszerét.

A digitális történetmesélés nemcsak arra jó példa, hogyan (re)konstruál egy témát a tanuló a fejében – a digitális történet a *folyamat* egyéni (re)prezentálása is, mivel filmszerűen a többiek elé tárható, megvitatható alkotás kerül ki a tanuló kezei alól.

a filmszerűen is
megelevenedő történetek
megérintik
a tanulótársakat

Az utolsó fázisban, amikor a résztvevők levetítik egymásnak digitális történeteiket, a csoport számára egy téma különböző értelmezései, olvasatai, egy probléma különböző megközelítései manifesztálódnak az egyes digitális történetekben.

Mindennek legfőbb hozadéka a tanulók látókörének bővülése és a toleráns attitűd kialakulása.

Tudása adaptív voltát a tanuló le is teszteli a személyes interakciók során, például, amikor az elkészült szövegeket a történetmesélő körben megvitatják a gyerekek. De példaként szolgálhat erre a kész digitális történetek körül kialakuló diskurzus is. Emellett pedig folyamatos párbeszédben állnak a tanulók a facilitátor-tanárral a filmek elkészültéig.

Érdekes utóélete lehet a digitális történeteknek az online térben, hiszen videómegosztókon publikálva és közösségi oldalakon közzétéve új és/vagy bővebb értelmet, értelmezési kontextust kaphat a digitális történet az ott kialakult nyilvános komment-diskurzus által.

A pedagógus szerepe

A folyamat egy olyan tanulóközösségen belül realizálódik, amelynek része a tanár is, sőt, előfordulhat, hogy több tanár is részt vesz a munkában. A csoport azonban egy demokratikus, horizontális munkaformában dolgozik. A tanulásszervezés és a tudáselsajátítás is így működik: nem a tanár „adja át” a tudásanyagot „felülről lefelé”, hanem a tanulók hozzák létre önállóan a számukra releváns tudáskonstrukciót a témán belül, miközben a tanár mindvégig a háttérből facilitálja a teljes folyamatot, azaz igazítja a lépéseket, moderálja a kialakuló diskurzusokat, a tartalom-feldolgozás alkalmával pedig szakmai, adott esetben értékelő jellegű reflexiókkal, tanácsokkal látja el diákjait a folyamatok és a produktumok tekintetében is.

Mint a projekt módszernél, úgy a digitális történetmesélés esetében is arról van szó, hogy a pedagógus bevonja a tanulókat önálló tanulási tevékenységükbe, megadja a tartalmi és formai keretet, hogy a tanulók kreatívan fejzessék ki magukat és irányíthassák saját tanulási aktivitásukat. A tanár feladata nem más, mint olyan tanulási környezet kialakítása, melyben a tanulók egyéni, belső, konstrukciós folyamatai teret kapnak a kibontakozásra.

A reflektivitás nemcsak a tanár és tanuló kommunikációját hatja át; a csoporttagok között is folyamatos a véleménycsere. A csoportdinamika ezen interakciók során fejlődik. A szociális interakciók legfőbb funkciója, hogy a kooperatív munkaformák közegében megmutatkozzék az egyéni tanulói munkák *adaptívitásának*

foka. A társak és a tanár értékelő magatartása szolgáltatja a viszonyítási pontot, itt dől el, hogy a csoportban a téma tanuló által nyújtott verbális és képi értelmezése életképes-e. A tanuló tudásának nemcsak pedagógiai kontextusban, hanem reális szituációkban is relevánsnak kell lennie. A tanári értékelések során tehát olyan, szaktárgyi tematikán túlmutató szempontokat

is figyelembe kell venni, mint az alábbi, kommunikatív folyamatokra vonatkozó kérdéseket:

- A történet üzenete célba ért-e?
- Hatékonyan élt-e a tanuló verbális, képi és dramaturgiai elemekkel annak érdekében, hogy digitális története érthető legyen tanuló társai számára?
- Megjelenik-e az alkotásban, hogy a téma a tanuló számára miért fontos?

A folyamatos visszajelzések lehetőségén túl biztosítani kell a tanulók számára a kritériumorientált értékelést is.

KONKLÚZIÓ: GYAKORLATI LEHETŐSÉGEK

A digitális történetek pár perces filmcsek, multimédiás (re)prezentációk, melyek felhasználhatóak a tanórán egy-egy téma bemutatására is. A *StoryCenter Silence Speaks* programján belül számos olyan vita-indító esettanulmány, digitális történet található, melyeknek levetítése kiváló bevezetés lehet társadalomismeret-, nyelv-, etika-, osztályfőnöki, biológia- vagy földrajzórán.² Az audiovizuális digitális történetek korszerű formában adják át egy bizonyos jelenség egyéni, személyes (re)prezen-

² <http://www.storycenter.org/stories/>

tációit, ebből fakadó demonstratív erejük-nél fogva pedig eleget tesznek a szemléltetés pedagógiája kívánalmainak.

A digitális történetmesélés számos tantárgyba integrálható kreatív feladatként. A tanulói megismerés eszközeként az osztályfőnöki órák jó módszere lehet, de beépíthető a magyar, illetve az idegen nyelvi órák tanmenetébe is a nyelvi kifejezőképesség fejlődése érdekében – hiszen fejleszti a szókin-

számos tantárgyba integrálható kreatív feladatként

cset, a szövegalkotási képességet, cizellálja az intonációt. Történelem-, illetve nép- és

honismeretórán a közel-múlt eseményeire adott reflexiók képezhetik a tanulói digitális történetek magját. Irodalomórán kifejthető általuk a tanulók egy-egy irodalmi műhöz

fűződő viszonya is. Mivel a digitális történet multimédia-produktum, felhasználható a tanulók vizuális kompetenciájának fejlesztésére is (Lanszki, 2015a).

IRODALOM

- Barrett, H. C. (2006): *Digital Stories in ePortfolios: Multiple Purposes and Tools*. Letöltés: <http://electronicportfolios.org/digistory/purposesmac.html> (2016. 03. 02.)
- Frazel, M. (2010): *Digital Storytelling Guide for Educators*. ISTE, Arlington, VA.
- Lambert, J. (2013): *Digital Storytelling, capturing lives, creating community*. (4. kiadás.) Routledge, New York és London.
- Lanszki Anita (2015a): A digitális történetmesélés relevanciája a tanárképzésben. In: Falus Iván (szerk.): *Felkészülés a pályára, felkészülés az életre*. Líceum Kiadó, Eger. 89-97.
- Lanszki Anita (2015b): A tanulói interaktivitás szerepe a digitális történetmesélésben. In: Lévai Dóra és Papp-Danka Adrienn (szerk.): *Interaktív oktatásinformatika*. ELTE Eötvös Kiadó, Budapest. 79-91. Letöltés: <http://goo.gl/4asvVT> (2016. 03. 04.)
- Lanszki Anita és Horváth Kata (2015): A digitális történetmesélés. In: Oblath Márton és Horváth Kata (szerk.): *A részvételi ifjúságkutatás módszerei*. OKT-Full Tanácsadó Kft., Budapest. 73-93. Letöltés: <http://goo.gl/bNnwGr> (2016. 03. 04.)
- Meadows, D. (2003): Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media. *Visual Communication*, 2. sz. 189-193.
- Nahalka István (2002): *Hogyan alakul ki a tudás a gyerekekben? Konstruktivizmus és pedagógia*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Sadik, A. (2008): Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*. 56. 4. sz. 487-506.
- Szemán Dénes (2015): A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítőmunka keretein belül. Anthropolis Egyesület, Budapest.
- Xu, Y. Park, H. és Baek, Y. (2011): A New Approach Toward Digital Storytelling: An Activity Focused on Writing Self-efficacy in a Virtual Learning Environment. *Educational Technology & Society*. 14. 4. sz. 181-191. o. Letöltés: http://www.ifets.info/journals/14_4/16.pdf (2016.03. 03.)