

SOUSTVARJANJE PRI UČENJU IN POUČEVANJU

Tatjana Welzer Družovec, Luka Hrgarek in Lili Nemec Zlatolas
Univerza v Maribor, Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko, Inštitut za informatiko,
Koroška cesta 46, Maribor, Slovenija
tatjana.welzer@um.si, luka.hrgarek@um.si in lili.nemeczlatolas@um.si

Povzetek

Soustvarjalno učenje in poučevanje, pomeni učenje in poučevanje, ki nastane z vložkom in sodelovanjem tako študentov kot tudi učiteljev. Tradicionalni pristop k izobraževanju pričakuje, da so študenti predvsem pasivni prejemniki znanja med tem ko so pri soustvarjalnem učenju in poučevanju študenti aktivno vključeni ter si delijo odgovornost za svoje učenje in gradijo ključne kompetence skupaj z učitelji. Učenje, ki je soustvarjalno in je osredotočeno na študente, zahteva inovativne pristope in ustrezno tehnološko podporo, lahko pa ga izvajamo tudi brez uporabe tehnologije, s tem, da študente vključimo v dogajanje in jim prepustimo določene vsebine v oblikovanje in posredovanje drugim.

V pričujočem prispevku bo predstavljeno soustvarjanje pri učenju in poučevanju, kakor tudi sooblikovanje interaktivnega učnega gradiva z ustrezno tehnološko podporo, ki je rezultat Erasmus+ projekta CiC - Co-created interactive courseware. Izkušnje iz soustvarjanja pri učenju in poučevanju, bomo predstavili tudi na primeru izvedbe dveh predmetov magistrskega študijskega programa Medijske komunikacije, v času izvajanja študijskega procesa na daljavo zaradi Covid-19.

Abstract

CO-CREATION in LEARNING and TEACHING

Co-creative learning and teaching means learning and teaching that is created through the input and participation of both students and teachers. The traditional approach to education expects students to be primarily passive recipients of knowledge while students are actively involved in co-creative learning and share responsibility for their learning and build key competencies together with teachers. So, the co-creative learning and teaching, oriented on students, requires innovative approaches and appropriate technological support, but it can also be done without the use of technology by involving students in events and leave certain content to them for design and transmission to others.

In the paper, we will present co-creation in learning and teaching, as well as the co-creation of interactive learning materials with appropriate technological support, which is the result of the Erasmus + project CiC - Co-created interactive courseware. Experiences from co-creation in learning and teaching will also be presented through the case of two subjects of the master's Media Communication study program that were implemented as the distance learning process due to Covid-19.

Ključne besede

Soustvarjalno učenje, osredotočenost na študente, primer dobre prakse

Key words

Co-creative learning, focus on students, example of good practice

1. UVOD

V visokošolskem prostoru v najširšem pomenu besede, obstaja širok spekter dejavnosti z oznako „študenti partnerji“ in „soustvarjanje pri učenju in poučevanju“. Predlaganih je bilo več pristopov za preslikavo in kategorizacijo obstoječih partnerskih in soustvarjalnih vlog,

dejavnosti, raziskav in praks [1] v povezavi z učitelji, med tem ko je soustvarjanje pri učenju in poučevanju, pri katerem so v ospredju študenti še pogosto spregledano.

Soustvarjanje pri učenju in poučevanju je strategija, ki študente spodbuja k prevzemanju odgovornosti za lastno učno pot in sodelovanje z drugimi, tako učitelji, kot študenti in stroko, s ciljem ustvarjanja čim boljšega učnega okolja za študente. Študent torej uporabi teorijo, ki jo je osvojil na predavanjih in jo združi z uporabo na terenu oz. strokovnem področju, oz. s strokovnjaki. Za uspeh takšnega pristopa v študijskem okolju, so ključni motivacija, navdih in nenazadnje tudi lastništvo, nad vloženim delom [1].

Pričujoči prispevek je osredotočen predvsem na motivacijo in navdih študentov, ki sta v ospredju v Primeru dobre prakse (razdelek 3), poudarek pa bo tudi na tehnološki podpori, tako s stališča obstoječih orodij kot tudi okolja Nextbook (razdelek 2), ki kot platforma nastaja v okviru Erasmus+ projekta CiC - Co-created interactive courseware, pod vodstvom Univerze v Wolverthampton iz Združenega kraljestva.

2. NEXTBOOK

Nextbook okolje je platforma, ki nastaja in se razvija v okviru projekta Erasmus+ CiC - Co-created interactive courseware, v katerem sodelujejo raziskovalci iz Združenega kraljestva, ki tudi vodijo projekt, Portugalske, Belgije in Slovenije. V okviru projekta se v širšem kontekstu obravnavajo tudi metodološki pristopi in izvaja analiza podatkov pridobljenih pri testni uporabi platforme.

Pričujoči prispevek je osredotočen predvsem na okolje oz. platformo Nextbook [2] in nekaj njenih osnovnih lastnosti v povezavi s študentskimi aktivnostmi.

Platforma je zasnovana z namenom, da študente aktivno vključi v ustvarjalni proces pri zasledovanju v nadaljevanju navedenih ciljev, ki smo jim sledili tudi v primeru dobre prakse (razdelek 3):

1. **Znanje in vpogled študentov:** Študenti imajo na podlagi svojih izkušenj kot "zbiralci informacij" edinstven pogled na proces ustvarjanja miselnega modela iz nič. S tega stališča imajo odlično izhodišče za ugotavljanje vrzeli, nedoslednosti in/ali drugih možnosti za izboljšanje razpoložljivega učnega gradiva.
2. **Sodelovanje študentov pri pripravi gradiva:** Učinek IKEA je dobro dokumentirana kognitivna pristranskost, v kateri potrošniki dajejo nesorazmerno visoko vrednost izdelkom, ki so jih delno ustvarili. V analogiji lahko to uporabimo tudi za učno vsebino in sodelovanje študentov pri pripravi gradiv.
3. **Rast družbene povezanosti študentov:** Nextbook, kot okolje in platforma, omogoča študentom delovanje v družabnem okolju, ki spodbuja in vodi k udeležbi, s ciljem zagotoviti gradnik za rast družbene povezanosti med študenti, če ni možnosti za fizično prisotnost, sodelovanje oz. učilnico.

Dodatne informacije o Nextbooku in Nextbookova knjižnica, sta dostopna na spletni strani platforme [2], kjer je omogočen tudi njun preizkus.

3. PRIMER DOBRE PRAKSE

V obdobju karantenskih omejitev zaradi Covid-19 v študijskih letih 2019/2020 in 2020/2021 je izvajanje študijskega procesa prešlo na izvajanje na daljavo in v 24 urah (2019/2020) je bil študijski proces prenešen v okolje MS Teams. Ob ustrezni tehnični podpori, tehnološki prehod v bistvu ni predstavljal večje omejitve niti za študente niti za učitelje. Za slednje je bil predvsem

izziv kako vsebine prilagoditi novi izvedbi in v stresnem obdobju zaradi pandemije motivirati študente za sodelovanje in aktivno udeležbo. Pogosto je bila v ta namen, pri tehnično obarvanih predmetih (IKT) uporabljena predvsem igrifikacija, kratki testi in kvizi, saj so že obstajale izkušnje vseh deležnikov tako z orodji, kot tudi s samim potekom izvedbe.

Povsem drugačen izziv pa je bil predmet magistrskega študijskega programa, Medijske komunikacije, Mednarodno in medkulturno komuniciranje, ki obsega 30 ur predavanj in 30 ur seminarja, kar je pomenilo v trenutni situaciji, 6 ur aktivnosti 2-krat ali 3-krat na teden, potem, ko so se študenti in učitelj prvič srečali in videli preko kamere. Po uvodnem predavanju, je bilo jasno, da je potrebno spremeniti pristop in aktivno vključiti študente v soustvarjanje učnih vsebin in samo poučevanje.

Študenti so bili povabljeni najprej k ad hoc nalogam, ki so se navezovale na posamezne dnevne dogodke, obletnice, tradicijo in druge s kulturo povezane vsebine v nacionalnem in mednarodnem okolju. Naloge so izvajali samostojno ali v skupini oz. so imeli možnost komuniciranja med seboj, nakar so po 10-15 minutah poročali o ugotovitvah, v razpravi pa so bili rezultati ugotovitev deležnikov tudi primerjani. O opravljeni aktivnosti študenti niso poročali pisno, prepuščeno pa jim je bilo ali si vodijo osebne zapiske ali ne. Kasneje so naloge bile v nekaj primerih razdeljene v naprej in je bilo poročanje predvideno na naslednjem srečanju ali srečanjih, prav tako brez obveznega pisnega poročanja ali priprave predstavitve. Odločitev kako bodo poročali, samo ustno ali s predstavitvijo je bila prav tako na strani študentov. Večina poročanj je bila izključno ustna, le v nekaj primerih so bile pripravljene tudi predstavitve. Odzivnost in produkti so kljub daljšemu razpoložljivemu času, dali slutiti, da so bili izvedeni v podobnem časovnem oknu kot ad hoc naloge. V pogovoru so študenti pozitivno ocenili pristop in izpostavili možnost vplivanja na obravnavano vsebino in svoje aktivno sodelovanje v času izvajanja pedagoškega procesa pri predavanjih in seminarju, ki jih je odvracala od pasivnosti in nepozornega sledenja pedagoškemu procesu.

Na osnovi pozitivnih izkušenj in ponovnega prehoda na izvajanje pedagoškega procesa na daljavo v jeseni 2020 (2020/2021), je bil eksperiment ponovljen še pri predmetu Radio in radijski programi, prav tako v okviru magistrskega študijskega programa Medijske komunikacije in spomladi 2021, ponovno pri predmetu Mednarodno in medkulturno komuniciranje.

Pri predmetu Radio in radijski programi je bila večina nalog dana v naprej, vendar ne na začetku izvajanja predmeta – bile so le delno najavljene in študenti so si izbrali svoj raziskovalni prostor (državo in na nacionalnem nivoju radijsko postajo). Ddelno so bile naloge dodeljene tudi ad hoc, glede na predavano snov, interes s strani študentov in njihove predloge. Vzorec poročanja je ostal nespremenjen. Obveznosti pisnega poročanja ni bilo. Študenti so se odzvali zelo pozitivno na pristop s podobnimi komentarji, kot pri predmetu Mednarodno in medkulturno komuniciranje, namreč, da je predmet bolj zanimiv, ker lahko soustvarjajo vsebino in predlagajo teme.

Eksperiment je bil spomladi 2021, leto dni po prvem poskusu, ponovljen tudi pri novi generaciji študentov pri predmetu Mednarodno in medkulturno komuniciranje. Upošteevane so bile izkušnje prvih dveh eksperimentov: delež v naprej znanih nalog se je povečal in tudi čas za pripravo je bil daljši kot v prvem poskusu. S strani študentov je bilo več poročanja s predstavitvami, še vedno pa niso bili obvezani predati pisna poročila, lahko pa so si izmenjevali predstavitve, kar sta omogočala tudi predhodna eksperimenta, le da je bilo predstavitev manj. Pri ad hoc nalogah je bilo v tretjem eksperimentu, čutiti nekoliko časovnega pritiska in je morda

zato bil obseg informacij manjši, vsekakor pa je bil odziv študentov zelo pozitiven in so predlagali da se praksa izvaja tudi če predavanja potekaj v živo.

Za jasnejšo sliko izvedenega, je potrebno podati še informacijo, da sta oba predmeta vključena v eksperiment izbirna predmeta, kar je zagotavilo večje zanimanje študentov za soustvarjanje pri učenju in poučevanju in da so bile skupine relativno majhne do 10 študentov, kar je omogočalo sprotno poročanje in razpravo. V primeru večjih skupin, bi delo posameznika nadomestili z delom v skupinah in z rotacijo poročanja znotraj skupine.

V naslednji fazi eksperimenta, predvidoma v študijskem letu 2021/2022, bo uvedeno obvezno pisno poročanje z uporabo okolja Nextbook, tako da bodo študenti soustvarjali in nadgrajevali obstoječe učno gradivo. Namreč rezultati eksperimentov, v katerih platforma ni bila uporabljena, kažejo, da so študenti izpostavljali prav motivacijo in navdih, kot dve od treh komponent soustvarjanja pri učenju in poučevanju, prav tako pa so tudi potrdili tri cilje platforme iz razdelka 2, predvsem znanje in vpogled študentov in rast družbene povezanosti le-the.

4. ZAKLJUČEK

Soustvarjanje pri učenju in poučevanju je v študijskih aktivnostih pogosto prisotna v različnih oblikah in ne nujno poznana pod imenom soustvarjajoče učenje, temveč kot igrifikacija, testi in kvizi, pri čemer se uporabljajo tudi različna orodja. Ob osnovnih orodjih, prisotnih pri izvajanju študijskega procesa na daljavo kot sta Moodle in MS Teams, so pogosto uporabljena tudi orodja za igrifikacijo kot so Mentimeter, Kahoot in Socrative.

Za sooblikovanje učnega gradiva, v soustvarjajočem učenju, je bilo predstavljeno okolje Nextbook (<https://nextbook.io>) [2], ki omogoča študentom soustvarjanje študijskega gradiva in njihovo tesnejše povezovanje in sodelovanje v okviru posameznega predmeta.

Izkušnje pri eksperimentalnem izvajanju dveh predmetov magistrskega študijskega programa Medijske komunikacije, pa so pokazale, da je soustvarjanje oblika poučevanja, ki študente pritigne, saj naredi študijski proces zanimivejši, študenti prevzamejo aktivno vlogo, sooblikujejo vsebine, dopolnjujejo kompetence in sprotno osvajajo znanje na nov in zanimiv način, čeprav uporabljajo standardne, uveljavljene in enostavne pristope. V naslednji fazi eksperimenta soustvarjanja pri učenju in poučevanju predvidoma v študijskem letu 2021/2022, je načrtovana aktivna uvedba orodja Nextbook s ciljem, da študenti soustvarjajo tudi učno gradivo in ne samo učne vsebine kot v dosedanjih eksperimentih.

AFILIACIJE

Raziskava je bila izvedena ob podpori raziskovalnega programa št. P2-0057, katerega sofinancira Javna agencija za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije iz državnega proračuna ter projekta Co-created interactive courseware (CiC), katerega financira EU iz programa Erasmus +.

VIRI IN LITERATURA

- [1] Bovill, C. Co-creation in learning and teaching: the case for a whole-class approach in higher education. *Higher Education* 79(6), 1023–1037 (2020). Springer
- [2] Nextbook: <https://nextbook.io> (zadnji dostop 5.10.2021).