



**3-as számú célkitűzés:
Az e-értékelés modell alapmoduljai
University of Porto**



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Versioning table

Version	Description	Author	Comments
0.1	D3_v01	Margarida Amaral Priscilla Varnagy	
0.2	D3_v02	Margarida Amaral Priscilla Varnagy Natasa Urbancikova Isabel Martins Neshka Shopova Massimo Bardus Jannicke Baalsrud Hauge Martin Hagemann Hugo Ribeiro	
0.3	D3_v03	Margarida Amaral Priscilla Varnagy Natasa Urbancikova Isabel Martins Neshka Shopova Massimo Bardus Jannicke Baalsrud Hauge Hugo Ribeiro	Suggestions for last changes, deliverable to be sent to internal reviewers
1.0	D3_v04	Margarida Amaral Priscilla Varnagy	Changes according to internal review feedback

Short executive summary

The e-Assessment Model is an e-learning material, a comprehensive pedagogical background. It is organized in 6 chapters for better navigation through the document and the explored concepts:

1. Using ICT for teaching and learning
2. Innovative didactics
3. Supporting learners and teachers in the creative process
4. Assessing creative results
5. Cooperation in an innovation process
6. Enhancing stable self-esteem and wellbeing

It contains the theoretical concept and didactics for creativity, with topics including suggestions both for not-yet ICT users and advanced level users in their specific sectors.

Process

No	Process step	Responsible	Involved persons	Notes
1	Draft of deliverable plan	WP Leader	Margarida Amaral, Isabel Martins, Priscilla Varnagy	
2	Deliverable plan Detailed week planning of process including: <ul style="list-style-type: none"> o Identification of contributors o Planning timeline o Planning of activities 	WP Leader	Margarida Amaral Isabel Martins	
3	Structure and guidelines Initial drafting of the Deliverable including structure, guidelines and first basic content to share with other WP leaders	Leader	Margarida Amaral Isabel Martins Hugo Ribeiro Priscilla Varnagy Massimo Bardus Jannicke Baalsrud Hauge Martin Hagemann Neshka Shopova	
4	Final draft to submit to reviewers Final consolidation of input and finalisation of document to be sent to Contributors, Internal Peers, External Peers and coordinator	Leader	Margarida Amaral	
5	Reviewed version	Peer reviewers	Margarida Amaral Dana Palova Jannicke Baalsrud Hauge	
6	Final draft Finalisation of document to take into account review outcome	Leader	Margarida Amaral Priscilla Varnagy	
7	Approved version Final Approval from the Quality Management team	Leader Quality Management team and	Margarida Amaral External reviewer	
8	Submission to Commission	Coordinator	Natasa Urbancikova	

Tartalomjegyzék

Verziószámok.....	2
Rövid összefoglaló	3
Folyamat.....	4
Tartalomjegyzék.....	Error! Bookmark not defined.
Az IKT használata a tanulásban és tanításban	8
A modul célja	Error! Bookmark not defined.
A modul célkitűzései.....	Error! Bookmark not defined.
Bevezetés.....	Error! Bookmark not defined.
Az IKT használata a tanulásban és tanításban	Error! Bookmark not defined.
1.1. Csatlakozás.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Újonnan formálódó perspektívák az IKT-n keresztül	10
1.3. Hogyan használjuk az új eszközt tanításra és tanulásra?	12
Tevékenység.....	3
Feladat, tevékenység haladó felhasználóknak.....	12
Összefoglalás.....	Error! Bookmark not defined.
További olvasnivalók	Error! Bookmark not defined.
Innovatív didaktika	14
A modul célja	Error! Bookmark not defined.
A modul célkitűzései.....	Error! Bookmark not defined.
Bevezetés.....	Error! Bookmark not defined.
Innovatív didaktika.....	14
1.1. Változás egy kreatív tudásalapú társadalom tanításában	14
1.2. Mit jelent egy innovatív feladat?.....	15
1.3. Kreatív technikák	16
1.4. A kreativitás-növelő feladatok jellegzetességei	19
1.5. Összpontosítás a felnőttoktatás innovatív didaktikájára: egy keret	20
1.6. A “virtuális cég” modell.....	22
Önértékelő kérdések.....	Error! Bookmark not defined.
Feladat, tevékenység	24
További olvasnivalók	Error! Bookmark not defined.
Referenciák.....	25
A tanulók és tanárok támogatása a kreatív folyamatban.....	Error! Bookmark not defined.
A modul célja	Error! Bookmark not defined.
A modul célkitűzései.....	Error! Bookmark not defined.

Bevezetés.....	Error! Bookmark not defined.
A tanulók és tanárok támogatása a kreatív folyamatban.....	26
1.1. A tanulók támogatása.....	27
1.2. A tanárok támogatása.....	28
Önértékelő kérdések.....	Error! Bookmark not defined.
Feladat, tevékenység.....	Error! Bookmark not defined.
Összefoglaló.....	Error! Bookmark not defined.
További olvasnivalók.....	Error! Bookmark not defined.
Referenciák.....	30
Kreatív eredmények értékelése.....	31
A modul célkitűzései.....	Error! Bookmark not defined.
Bevezetés.....	Error! Bookmark not defined.
Kreatív eredmények értékelése.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Mi újdonság a kreatív eredmények értékelésében?.....	31
1.2. A visszajelzés tartalma.....	31
1.3. Kreatív eredmények értékelésének módszerei.....	32
1.4. Az értékelés alapja.....	33
1.5. A webes szociális eszközök erősítik a kreativitást. Hogyan értékeljük ezek használatát?.....	33
Önértékelő kérdések.....	Error! Bookmark not defined.
Feladat, tevékenység.....	Error! Bookmark not defined.
Konklúzió.....	Error! Bookmark not defined.
További olvasnivalók.....	Error! Bookmark not defined.
Referenciák.....	35
Együttműködés egy innovációs folyamatban.....	Error! Bookmark not defined.
A modul célja.....	Error! Bookmark not defined.
Bevezetés a nyitott innovációba.....	Error! Bookmark not defined.
Együttműködés egy innovációs folyamatban.....	39
1.1. Karrierfejlesztés.....	39
1.2. A K+F és oktatás közelebb hozása.....	39
1.3. Bizalom és nyitottság, mint előfeltétel.....	40
1.4. Együttműködés érdeklődő közösségekkel.....	40
Önértékelő kérdések.....	Error! Bookmark not defined.
Feladat, tevékenység.....	Error! Bookmark not defined.
Konklúzió.....	Error! Bookmark not defined.
További olvasnivalók.....	Error! Bookmark not defined.
Referenciák.....	43

Az önbizalom és jóllét növelése	44
A modul célja	44
A stabil önbizalom és jóllét növelése	44
1.1. Jóléttel és kreativitással az önkülvizáció felé	Error! Bookmark n
1.2. A tanulók aktívan részt vehetnek oktatásukban	Error! Bookmark n
1.3. Hogyan fejlődik ki a stabil, pozitív önértékelés?	Error! Bookmark n
1.4. Az értékeléstől az önbizalomig	49
Önértékelő kérdések	50
Feladat, tevékenység	Error! Bookmark n
Konklúzió	Error! Bookmark n
További olvasnivalók	Error! Bookmark n
Referenciák.....	52

Az IKT használata a tanulásban és tanításban

A modul célja

Ez a modul egy gyors áttekintést szándékozik adni a tanításra és tanulásra használt legkorszerűbb IKT-ról felhasználva pár alkalmazott oktatási modellt. Emellett biztosítunk egy sor kérdést is, hogy javaslatot tehesünk Önnek, hogy használja az IKT-t a saját kontextusában: az óráján vagy az intézményében.



A modul célkitűzései

- Tisztában lenni a tanulásban és tanításban használt IKT erősségeivel
- Elgondolkodni az IKT aktuális használatára a saját környezetében
- Megismerkedni az IKT tanítási modellekkel és használatukkal

Bevezetés

Az IKT-val foglalkozó szakirodalom és pedagógia kimutatja azt az erőteljes hatást, amelyet a technológia gyakorol a tanítási és tanulási folyamatokra. A kutatás jelzi, hogy az együttműködési és kommunikációs képességek megnövekedtek a számítógépek használatának köszönhetően, mintha csak építenék tudásunkat és gondolkodási képességeinket. A kutatás megmutatja, hogy a tanulók jóval elkötelezettebbek, ha kitalálnak, kísérleteznek és kifejezik önmagukat (a 3K néven ismert) – ez pontosan az, ahogyan a technológia tud segíteni a tanulásban és a tanításban.



Az IKT használata a tanulásban és tanításban

Az új technológiák használata feltár egy sor lehetőséget, amely átformálhatja a tanítást és a tanulás fejlettebb lehetőségeit kínálja. Továbbá a megfelelő megközelítéssel a technológia az osztálytermekben még alkalmassá is teszi a tanárokat arra, hogy sikeresebben segítsenek a tanulóknak abban, hogy hatékonyabb polgárokká válhassanak. A hozzájárulásokat elemezve, melyeket az új technológiák nyújthatnak a tanításnak és tanulásnak, a következőket találtuk:

- Az új technológiákat használó tanulók jobban koncentrálnak, mint a hagyományos módszerekkel dolgozó tanulók;
- Stimulálja az intellektuális képességek fejlődését;
- Hozzájárul a tudás, képességek és attitűdök elsajátításához;

- Az új technológiák jobban ösztönzik a spontán érdeklődést, mint a hagyományos megközelítés

Minden pozitív szempontot figyelembe kell vennünk, de tisztában kell lennünk azzal is, hogy az, hogy az új technológiák használata előny-e a tanulók számára, nagyban függ attól, hogyan viszonyul a tanár az IKT jelenlétéhez a tanulási és tanítási folyamatban.

Ez az attitűd nagyon szoros kapcsolatban van a képzéssel, amelyet a tanári személyzet kap, és azzal, hogy mennyire érzik magabiztosnak magukat az IKT használatában (ez teljesen beépül a választott módszerekbe és megközelítésekbe).

Sok iskola új erőforrásokat és programokat mutatott be. Teljesen tisztában kell lennünk azzal, hogy az IKT hatékony integrációja a napi pedagógiai rutinba/vagy tantermi tevékenységbe időt és támogatást igényel.

Ha az integráció sikeres, nagyon gyakran azt fedezhetjük fel, hogy a tanulók folyamatosan magas szintű érdeklődést, motivációt és élvezetet mutatnak, mikor bevonódnak olyan tevékenységekbe, amelyek során IKT-t is felhasználnak.

Ha a tanárok újratervezik megközelítésüket kreatív és innovatív módon, felhasználva az IKT-t a tantermi tevékenységekhez és ahhoz, hogy a tanulók felfedezzék önmagukat, általában jól reagálnak saját tanulásuk nagyobb személyes felelősségvállalásának kihívásaira, mint például az korlátozott idő alatt megoldandó kihívások és kutatási feladatok. Az IKT erősítheti az együttműködést és a páros munkát a közös feladatokon. Nagyon jó példák vannak a „szakértői segítségnyújtásra“ az IKT alapú feladatoknál. A legjobb IKT alapú csoportos feladatok és hosszabb távú megbízások nyitott végűek és kihívást jelentenek, és a tanulók hajlamosak ezeket relevánsnak találni a személyes készségeik fejlődésében, melyeket nehezebb feltárni egy hagyományos tanítási forgatókönyv esetén.

1.1. Csatlakozás

Az IKT használatának megkezdéséhez a tanítási és tanulási tevékenységekben az embernek tisztában kell lennie 4 fő ponttal:

- Hogyan támogatja az IKT használata az Ön esetében a tanítást és a tanulást?
- Keressen először olyan kollégákat az ön intézményében, akik már használnak IKT-t kapcsolódó témák esetében. Keressen a weben legjobb gyakorlatokat az IKT használatával kapcsolatban.

- Milyen további lehetőségeket használhatok ki?

Fontolja meg az IKT használatát illeti a tanórákon, hogy támogassa a pedagógiai tevékenységeket és technológiai képességeket fejlesszen ki a tanulóknál. Motiválja a tanulókat a társas együttműködésre? Ha igen, fontolja meg a web 2.0 eszközök használatát a tantervében. Ha a tanulóknak jó IKT képességeik vannak, és affinitásuk a játékra, gondolkozzon rajta, hogy komoly játékokat is használjon a tapasztalati úton történő tanulás céljából.

- Mi akadályozza az IKT használatát?

Vélhetőleg az IKT használatának fő akadály a intézményi támogatás hiánya. Bizonyosodjon meg róla, hogy infrastruktúra elérhető és mindenki hozzá tud férni, mind a tanárok, mind a tanulók. Ellenőrizze, hogy vannak-e képzési programok a tanárok számára, hogy hogyan támogassák az IKT használatát. Egyes programok lehetnek technikaiak vagy pedagógiaiak,

feltárhatnak új lehetőségeket az új technológiák oktatásbeli használatában. A tanárok képzése és támogatása az egyik kulcs tényezője annak, hogy sikerrel használjuk az IKT-t a tanításban és tanulásban.

- Mik a következő lépések a szervezeti egység továbbléptetésében?

Tárja fel az együttműködés lehetőségeit más tanárokkal, iskolákkal vagy intézményekkel, hogy továbbfejlessze az IKT hatékony használatát az Ön napi tanítási rutinjában.

1.2. Újonnan formálódó perspektívák az IKT-n keresztül

A fő célkitűzések, mikor bevezetjük az IKT-t a tanításba és a tanulásba, évek óta a következők:

1. Új képességek kifejlesztése a diákokban, új készségek és attitűdök elsajátítása az IKT irányában kritikus fontosságú a társadalmunkban, amely drasztikusan módosult az új információk technológiának köszönhetően;
2. A hagyományos tananyagok átalakulása, hogy átvegye azokat a módszereket, amelyek számítógép alapúak; az új tartalmak, eszközök, multimédiás tanulási eszközök, új értékelési módszerek fejlődése mind komoly változás alanyai, amelyekre válaszolni kell, és beépíteni az IKT-ba.

Mindkét célkitűzésnek implicit igénye van arra, hogy az általános és középiskolákban dolgozó, valamint felsőoktatási intézményekben tanító tanárok új képességeket és készségeket sajátítsanak el. Nem csak a tanítási képességeket definiálják újra, hanem újra kell gondolni a tanterv struktúráját, hogy illeszkedjen az új stratégiákhoz és módszerekhez. Annak elemzése, hogy hogyan használhatjuk az IKT-t a tantermi tevékenységek során, szignifikáns változásokat eredményezhet mind a megszerzett tudás természetében, mind azokban a folyamatokban, amelyek szerepet játszottak ezen tudás megszerzésében. Nem gondolhatjuk, hogy sikerrel használhatjuk az új technológiákat az oktatásban, ha a tanterem beállításait nem változtatjuk meg. Szerencsére mostanában egy integráltabb képpel rendelkezünk az IKT-ról, az egész oktatási stratégiáról, tartalomról és tevékenységekről, melyeket ugyanannyira fontosnak tekintünk az intézmények többségében, mint azt, hogy rendelkezzenek egy szisztematikus és fenntartható megközelítéssel az IKT használatát illetően.

Először is, ahhoz, hogy megosszuk ötleteinket az IKT alapú tanulási rendszerekről, 3 modell létezik. A megfontolandó aspektusok a felhasznált oktatási elméletek, az IKT-alapú rendszerek fő jellemzői a tantermi használat nézőpontjából és az interakció a tanulók és a rendszerek között.



Az átviteli modell, avagy asszociatív modell

Látható, hogy a tanulás egy tevékenység. Az első módszer, mikor használták a számítógépeket az oktatásban, a „fúró és gyakorlat“ programokban volt, amely lehetővé tette, hogy a tanulók nagyon különleges képességeik fejlesztését gyakorolhassák. Ezek része volt némi játék, hogy felbátorítsák a részvételt és kérdések, hogy felbecsüljék az eddig elsajátított tudásukat. Ezen típusú számítógép-alapú tevékenységeket általában óra-utáni

kontextusban használják a személyes fejlődés és képzés végett, és sajnos nincsenek beintegrálva a tanórába.

Egy másik példa az asszociatív modell megközelítésre a kurzusok oktató tervezése. Ebben a tervezésben a tanulás a megerősítésből, valamint a teljesítmény értékeléséből ered. Ez az értékelés fejlesztő lehet abban az esetben, ahol a visszajelzést arra használják, hogy azonosítsák a feldolgozási hibákat és átdolgozzák az utasítást.

Összegezve: a tantermi használat egészen addig korlátozott, amíg nem eszköz a tanulók segítésére munkájukban, hanem egy olyan eszköz, amely valamilyen formában helyettesíti a tanárt.



A tanulóközpontú modell, avagy kognitív modell

A konstruktivista elméletek fokozatosan megváltoztatták a paradigmát, így a számítógép most olyan célt szolgál a tanulásban, hogy a tanulók attitűdjére és viselkedésére fókuszálhassunk. A számítógép ebben az értelemben olyan eszközként érthető, amely átforgalmazza a tanulót belsőleg, kognitív szinten; ennek az eredménye mutatkozik meg a tanulásban.

Az IKT használata ebben a modellben elősegíti a tanulást a tapasztalatok átalakításával érzelmekké, képességekké, attitűdökké és tudássá.

Az ember megközelítheti ezt a modellt reflektív esettanulmányok, probléma-alapú tanulási tevékenységek, tapasztalati tanulás és egyéb feladatorientált tevékenységek felhasználásával. Ezek a tevékenységek lehetővé teszik a tanulók számára, hogy felépítsék saját ösvényeiket és mentális struktúrájukat. Lehetővé teszi számukra azt is, hogy a tanárral vagy segítővel együtt állítsák fel céljaikat, megtervezni, hogy hogyan éri el ezeket a célokat és folyamatosan áttekinteni, mennyit haladtak előre az előzetesen megállapított normához képest. Ez az új megközelítés erősíteni fogja az önértékelésüket, és biztosítja a stabilitást. Lehetséges számukra, hogy áttekintést és releváns önreflexiót kapjanak saját magukról. Egy realiztikusabb nézőponton túl, ez ellenállóbbá teszi őket néhány elterjedt pszichológiai kockázattal szemben (pl. depresszió, függőség és agresszió).



A résztvevő modell

A manapság elérhető eszközök lehetővé teszik számunkra, hogy feltárjuk szociális interakcióinkat az IKT által, amely megváltoztatja a tanulási folyamatunkat egy szélesebbkörű élmény felé a szociális interakciókkal kapcsolatban. Új formái vannak a megosztásnak, együtt dolgozásnak és kommunikációnak, a gyakorlati közösségekhez való hozzáférésnek, és így tovább.

A résztvevő modellben az új eszközök tervezése magában foglalja a képek, ábrák, rajzok, filmek és zene használatát, és lehetővé teszi a tanulóknak, hogy számos képernyő alapú tárggyal lépjenek kapcsolatba, amely lehetővé teszi számukra, hogy tudáshoz férjenek hozzá egy különböző, de konstruktívabb nézőpontból. Lehetőséget nyújt a tanulóknak, hogy nyitott végű problémákkal - olyan problémák, amelyek nem rendelkeznek egyetlen, zárt válasszal – kísérletezzenek, ez az, amit az új technológiájú eszközök lehetővé tesznek.

1.3. *Hogyan használjuk az új eszközt a tanításhoz és tanuláshoz?*

Az Ötlet-ház egy olyan portál szeretne lenni, amely kölcsönös ötletcserét biztosít az oktatási rendszer néhány szakembere számára. Az innovációs kapacitások megerősítése és a fiatal tehetségek tanulási lehetőségeinek kiterjesztése azáltal, hogy hagyjuk, hogy kihasználják intellektuális kapacitásukat és kreatív önkifejezésen keresztül tanuljanak, új ötleteket és megoldásokat hozzanak létre a valós életben zajló innovációban, szakértők segítségével. A portál tartalmazni fog egy helyet a kollaboratív tanuláshoz, egy helyet az akadémiai tanulmányok/szakdolgozat/portfóliók vázlatainak feltöltéséhez a jövőbeni innovatív használat céljából és egy helyet, amelyet az egyéni kreativitás értékelésének szentelünk.

A legjobb út, hogy kihasználjuk a lehetőségeit a tanításban és a tanulási folyamatban az, hogy keresünk egy való életből vett problémát, amelyet egy szakértő nyújtott be, vagy új kérdéseket töltünk fel, és megkérjük a tanulókat, hogy működjenek együtt azáltal, hogy megosztják ötleteiket és kommentálják egymás megoldásait, hogy társas értékelésen keresztül találják meg a legjobb válaszokat. Akkor a legjobb, ha a tanár a folyamat segítője, aki segít a tanulóknak értékelni a saját lehetséges eredményeiket.



Önértékelő kérdések

Gondolja át a különböző megközelítéseket, amelyeket a modellek hangsúlyoznak. Az IKT eszközök mely típusai használhatók a tanórákon úgy, hogy növeljék a diákok tudását egy speciális témával kapcsolatban?



Feladat, Gyakorlat haladó felhasználóknak

Egy megközelítés lehet egy összefogó eszköz, pl. az Evernote, amely lehetővé teszi, hogy az ember egyszerű jegyzeteket készítsen, például az okostelefonjába, és aztán szinkronizálja ezeket az osztály összes eszközére, beleértve a böngésző alapú alkalmazásokat is. Ha az volt a feladat, hogy ötleteket írjanak le egy esszéhez az éjszaka közepén, ezt a jegyzetet hozzáadják a felhőhöz, ahogyan az eszköz csatlakozik a webhez.

Továbbá egy az eszköz megengedi, hogy megosszuk ezeket a jegyzeteket a tanulók kollégáival, így egy kollaboratív környezetet kialakítva, amely ösztönözheti a kreativitást.

Tudjuk, hogy a kreativitás a szabadságról szól, a szabadság pedig arról, hogy elképzeljünk bármit, bármikor, bárhol. Ez a koncepció ütközik a hagyományos tantermi környezettel, oly módon, hogy azt mondják, kreatívabbak vagyunk a reggeli zuhany alatt vagy késő este, mielőtt elaludnánk!

Ez a generáció nem visz tollat és ceruzát magával mindenhová, hogy azonnal leírjon bármilyen ötletet, amely csak eszébe jut. Amit a tanulók biztosan magukkal visznek, az az okostelefon vagy a laptop.

Példa: http://www.evernote.com/about/learn_more/ (videók)

Egy másik megközelítés, hogy komoly játékokat használjon a tanítás részeként. A játék típusától függően ez alkalmazható szinkron vagy aszinkron, megosztott környezetben vagy az osztályteremben. A tanulók használhatják ezt a környezetet egy témát dolgozzanak mind csapatban, ugyanúgy, mint egyénileg, de aktívan be lesznek vonva az új tudás felépítésének, az ötletek megosztásának és szintúgy versengésnek a folyamatába, egy biztonságos

környezetben.

Példaeszközök és innovációs játékok



Következtetés

Fiatal tanulóink erősen elkötelezettek a web 2.0-es eszközök és szociális környezet irányában. Ha az oktatásra fókuszálunk, és előnyt kovácsolunk a természetes motivációjukból ezen eszközök felé, dolgoztathatjuk őket közvetlenül a tartalomra, módosítva azt, osztályozva más felhasználók tartalmait és lehetővé téve, hogy a közösség építse önmagát és tudását.

Ezek az új eszközök lehetővé teszik a különböző típusú tartalmak egyszerű létrehozását, amelyek kombinálhatóak (szöveg, kép, zene, videó, stb.), lehetővé téve a kifejezés különféle és kreatív formáit. A fiatal embereknek van mobiltelefonja és hozzáférése a technológiához, amely lehetővé teszi széleskörű tartalmak felfedezését.

A webnek ez a használata, és a web 2.0 teljes mértékben a kommunikáció új formáihoz vezet a tanulók és a tanárok/oktatók között: egyes eszközök kifejezetten támogatják az új kommunikációs struktúrákat és folyamatokat.

Azért, hogy a fókusz a tanuláson maradjon, és ne a választott technikai eszközökön, fontos definiálni egy jó, IKT-barát tanulási környezetet; ahol az alapvető tanulási egységek a csapatok, nem egyének, és tartsuk észben, hogy a technológiának a munkaerőt kell szolgálnia, minket, nem pedig fordítva.

Lehetséges értékelni, mit olvasott a tanuló a fejezetben, és mik a következtetések a gyakorlati képességeit illetően. A web 2.0 bátoríthatja a társak áttekintését és az önértékelést, amely hozzájárul az erősebb és stabilabb önértékeléshez.



További olvasnivalók

Az IKT didaktikát olyan innovatív pedagógiai megközelítésekkel kell kifejleszteni, mint a következők:

Játékok (<http://www.surgery-games.org/43/Dissect-a-Frog.html>)

Videokonferencia (Skype – <http://www.skype.com>; iVisit – <http://www.ivisit.com>)

Webkamera (<http://www.webcamnow.com/>)

Online tesztelés (Hot Potatoes – <http://hotpot.uvic.ca/> ; QuizStar – <http://quizstar.4teachers.org/> ; Exam professor – <http://www.examprofessor.com/>)

A szociális hálózatok beépítése a mindennapi tudományos tevékenységekbe (Facebook – www.facebook.com; ELGG – <http://elgg.org/> ; DeviantArt – <http://www.deviantart.com/> ; Google+ – <https://plus.google.com/> ; EdModo – <http://www.edmodo.com/>)

Innovatív didaktika

A modul célja

A modul célja, hogy áttekintést adjon arról, hogyan növelheti az innovatív didaktika a tanulók kreativitását. A modul elolvasása után tudni fogja, hogyan alkalmazzon innovatív módszereket a tanulási folyamatban, hogy stimulálja és növelje a kreativitást.



A modul célkitűzései

- Definiálja az innovatív didaktika pár legfontosabb módszerét
- Bemutat néhány IKT eszközt, amelyek támogatják a kreatív tanulási folyamatot

Bevezetés

Mikor megpróbálunk túllépni a tradicionális, szemtől szembe történő óraadáson, mint a tanítási módszertan egyetlen modelljén, szembe kell nézzünk néhány új didaktikai innovatív modellel és az IKT eszközök használatával, mint a tanulási folyamat egy más típusú támogatásával. Ezen technológiák használata jobban szól a tanulóknak, mint a tanároknak, azáltal, hogy segít túljutni a tanulók passzivitásán a tanulók kreativitásának stimulációja által. A tanár nem veszíti el a szerepét, csak megváltozik: egy edző lesz, aki vezeti a tanulási folyamatot azáltal, hogy segíti és támogatja a tanulók önbizalmát és motivációját. Nézzük meg, hogyan!



Innovatív didaktika

1.1. Változás a tanításban egy kreatív, tudásalapú társadalomban

A szociális kontextusunk sokat változott az elmúlt években, és ezzel a változással szükség mutatkozott meg új kompetencia elvárásokra. A kompetenciáknak és képességeknek az egyén kreatív megközelítésére kell fókuszálniuk a szakmájukban. a képzett szakembereknek azzal a képességgel kell piacra lépniük, hogy információt találjanak, kombinálják azt, csapatban dolgozzanak, legyen tisztességes digitális műveltségük és legyenek nyitottak a mobilitásra és nemzetközi kapcsolatokra.

Azért, hogy képezzük ezeket a jövőbeli szakembereket, mialatt tanulók, innovatív feladatokkal kell kihívást intézni hozzájuk, amelyek a megértésre fókuszálnak, nem csak a memorizálásra. A tanulóknak el kell kezdeniük egy projektet, amiben jók, és a tanárnak kell felállítani a rövid és hosszú távú célokat. Ezeket a célokat támogatni kell tanulási tervvel,

melyek irányítják a tanulókat, hogy elérjék oktatási és személyes tanulási célkitűzéseiket. Tartsa észben, hogy mikor olyan feladatokat tervez, amelyek játékosak és lehetővé teszik a tapasztalati alapon való tanulást, a tanulók magasabb szintű motivációt mutatnak. A magas motiváció nyilvánvalóan hat a munkájukra így új irányokat tárnak fel és továbbfejlesztik érdeklődésüket és megértésüket.

A tanár most egy útmutató az oldalukon, és nem egy annyira egy tanító vezető szigorú ösvényekkel a tanulás felé.

A közösségi web hatékonyan használható, hogy elérhessük ezeket a célokat. A web 2.0 felhasználói közvetlenül a tartalommal foglalkozhatnak: a felhasználók egy közössége tanulási tartalmat tud létrehozni, módosítani, kommentálni és osztályozni; különböző típusú tartalmak kombinálhatók – szöveg, képek, zene, videók, animációk/szimulációk, stb. – lehetővé téve a kifejezés különféle, kreatív formáit.

Ezek az új eszközök tökéletes forgatókönyvet biztosítanak az egymástól tanuláshoz és kölcsönös értékeléshez, lehetővé téve a tanulóknak, hogy együtt dolgozzanak a másikkal.

1.2. Mit jelent egy innovatív feladat?

Egy innovatív feladat különböző tanulási stílusokat támogat. Itt van pár tevékenység, amelyet hozzárendelhetünk a tanulókhöz, hogy kihívást intézzünk hozzájuk, hogy problémákat oldjanak meg nem megszokott módon:

1. Kérdezzen rá egy témára és indítson vitát egyének vagy csoportok között;
2. Tervezzon egy weboldalt, írjon blogot egy specifikus témáról; hozzon létre egy oldalt a wikin;
3. Fedezzen fel más releváns tényeket egy bizonyos tanulmányi területen vagy integrálja egyénileg a tanulókat kisebb kutatócsoportokba;
4. Készítse el egy esettanulmány “mi lenne, ha...” elemzését;
5. Használja a webes fórumokat, hogy megbeszélje a tanulókkal az aktuális újságcikkeket, egy videóra vonatkozó híreket vagy egyéb más információkat, amelyek éppen megjelentek;
6. Hozzon létre egy e-portfóliót;
7. Készítsen egy interjút, egy rövid videót, egy podcastet, egy posztet, egy újságot vagy egy online hírlevelet.

Ezek a tevékenységek adaptálhatóak a tárgynak megfelelően, amelyen az ember éppen dolgozik. Ha – például – tanít egy művészeti tárgyat, innovatív feladatok lehetnek: egy színdarab létrehozása, előadás, egy költői est (amely még a közösség számára is nyitott lehet), vagy egy jövőbeli, vagy űrűület, vagy akár egy képzeletbeli épület megtervezése. Ezen típusú feladatok arra sarkallják a tanulókat, hogy továbbhaladjanak teljesítményükben és kilépjenek a konvencionális gondolkodás skatulyáiból.

Még akkor is, ha a tárgy specifikusabb, javasolhatja a tanulóknak, hogy tervezzenek meg és bonyolítsanak le egy képzést egy téma körül.

Mindezek a példák megpróbálják illusztrálni a tanulóközpontú és részvételen alapuló tanulási megközelítéseket, a csapatmunkát és az egymástól való tanulást a tanulás interaktív formáival. Ez lehetővé teszi a tanulóknak, hogy részt vegyenek és a feladat kivitelezése és megtervezése révén tanuljanak.

1.3. Kreatív technikák



Brainstorming

Ez egy [csoporthoz tartozó kreativitási technika](#), amely során a csoport megpróbál megoldást találni egy specifikus problémára azáltal, hogy a tagok összegyűjtenek egy spontán ötletlistát. A fogalmat [Alex Faickney Osborn](#) népszerűsítette 1953-ban, az *Applied Imagination* című könyvében keresztül. A könyvben Osborn nem csak a brainstorming módszert javasolta, de hatékony szabályokat is kidolgozott a brainstorming ülések levezetésére. A brainstorming népszerű csoportos technikává vált és felkeltette a tudományos közösség figyelmét. Több vizsgálatot is végeztek, hogy teszteljék Osborn azon elképzelését, hogy a brainstorming hatékonyabb, mint ha külön dolgozó egyének generálnak ötleteket. Néhányan arra következtettek, hogy az állítás hamis (a brainstorming nem hatékony), míg mások feltárták a kutatás hibáit, és megállapították, hogy az eredmények nem meggyőzőek. Továbbá a kutatók módosításokat eszközöltek, vagy brainstorming variációkat javasoltak, megkísérelve azt, hogy növeljék a brainstorming hatékonyságát. Ugyanakkor nincsen empirikus bizonyíték, amely alátámasztja, hogy más variációk hatékonyabbak, mint az eredeti technika.

Általános javaslatok egy jó gondolatfolyam lefolytatásához:

Pozitív:

- A. megfelelő idő a gondolkodásra és reflexióra
- B. Közösségi segítség, ha látja, hogy mások is ugyanezen a feladaton dolgoznak
- C. elegendő idő az ötletek generálására
- D. Előny, ha problémacentrikusak maradunk

Kerülendő:

- A. megszakítások
- B. indokolatlan összpontosítás kisszámú ötletre
- C. verseny, státusznyomás és konformitásnyomás
- D. túl korai választás az ötletek között

Következzen néhány brainstorming technika, melyek hasznosak lehetnek a feladatok feltárása során vagy annak során, hogy új szintre lépjünk a tanulók közös munkára inspirálásának területén.



Névleges csoport módszer

A névleges csoport módszer a brainstorming egy típusa, amely bátorítja a résztvevőket, hogy egyenlő szavuk legyen a folyamatban. arra is használják, hogy segítségével létrehozzanak egy rangsorolt ötletlistát. A résztvevők et megkérlik, hogy írják le ötleteiket névtelenül. Ezután a moderátor összegyűjti az ötleteket, és a csoport mindegyik ötletre szavaz. A szavazás olyan egyszerű is lehet, minthogy felemeli az a kezét, akinek tetszik az adott ötlet.

Ezután a szavazás után a legmagasabb osztályzatot kapott ötleteket visszaküldik a csoportnak vagy alcsoportoknak további brainstorming céljából. Néha olyan ötletek, amelyeket előzőleg elvetettek, újból előjöhetnek, miután a csoport újraértékelte őket.

Fontos, hogy a segítő képzett ebben a folyamatban, mielőtt megkísérel, hogy segíti ezt a technikát, így az ötletek értékelése jobb kapcsolatot biztosít a tanulók között. A csoportot

meg kell alapozni, és arra kell bátorítani, hogy átfogja a folyamatot. Mint minden csoportos feladatnál, itt is egy pár gyakorlati ülésbe telik, mire a csoport megtanulja a módszert.

Folyamatok

1. Ötletgenerálás: Minden ember a csoportban csendesen ötleteket generál és névtelenül leírja őket.
2. Szavazás az ötletekre: az egyének titkosan szavaznak az ötletek sorrendjére, és a csoportdöntés ezekre a szavazatokra alapul.
3. Ötletek feljegyzése: A csoporttagok részt vesznek egy round-robin visszajelzési ülésben, hogy tömören továbbfejlesszenek minden egyes ötletet, és feljegyezzék őket.
4. Ötletek megvitatása: Minden egyes feljegyzett ötletet utána megbeszélünk, hogy pontosítjuk és kiértékeljük őket. A megbeszélés eredménye egy szilárd elképzelés vagy ötletcsoport, amelyet a csoport kiválasztott.

Előnyök

1. A csapat választásához épít elkötelezettséget;
2. Kreatívabb ötleteket produkál, mint az egymásra ható csoportok;
3. A csendesebb tagok részvételét egyenlővé teszi a dominánsabb tagokéval;
4. Láthatóvá teszi a csoportkonszenzust (vagy annak hiányát), amely a résztvevők közötti mélyebb beszélgetéshez vezet;
5. Nagyobb elégedettséghez vezet a résztvevők között;
6. Nagyobb lezártág és befejezettség-érzethez vezet;
7. Csökkenti a résztvevőkre nehezedő nyomást.

Korlátok

1. Kibővített előzetes készülést igényel, ami azt jelenti, hogy nem lehet spontán technika.
2. Egyetlen célra, egyetlen találkozóra korlátozódik; nehéz témát váltani a találkozó közepén.
3. Egyetértésre van szükség az összes résztvevőtől, hogy ugyanazt a strukturált módszert használjuk, amelynek egyes emberek ellenállhatnak.



Csoportos haladó technika/brainwriting

Brainwriting egy megközelítés, amely stimulálja a hallgatók egyének csoportját, hogy hozzájáruljanak a brainstorming folyamatához. Amikor a segítőnek problémát jelent, hogy információt szerezzen az összes résztvevőtől, a brainwriting technika megközelítése biztosítja, hogy az összes ember részt vegyen.

Folyamatok

1. Ötletgenerálás: minden egyes ember egy kör alakú csoportban leír egy ötletet, azután továbbadja a darab papírt a következő embernek, az óramutató járásával megegyező irányban;
2. Az ötletek megbeszélése: egyelőre nincsen szóbeli megbeszélés. Miután megkapta a darab papírt a sorban előtte lévő személytől, az ember hozzáad pár gondolatot, újrakeretezi azt az ötletet, vagy új ötletet ír.

3. A papírok keringetése: a papírok továbbítása addig folytatódik, amíg mindenki vissza nem kapja az eredeti papírját. Ekkorra a csoport már valószínűleg alaposan kidolgozott minden egyes ötletet

4. Az ötletek felolvasása: az ötletekkel teleírt papírt megmutatjuk az egész csoportnak és megkérjük őket, hogy olvassák el ezeket, egyelőre csendben, megvitatás nélkül.

5. Ötletek kiválasztása: minden résztvevő kiválaszt 3 ötletet, amelyek a legjobban tetszenek neki. A kiválasztott ötletek összeadódnak, és a a legtöbb szavazatot kapott ötlet lesz végül a csoport választása.

Ez a módszer lehetővé teszi az egyéneknek, hogy idejük legyen mélyen elgondolkodni a problémáról.

Előnyök

1. Kreatívabb ötleteket produkál, mint a beszélgetés a csoportos interakciókban;
2. Minden egyes személy írásos és szóbeli visszajelzést kap ötleteiről, hogy ezek mennyire voltak inspirálóak;
3. Egyenlővé teszi a csendes tagokat a dominánsabb tagokkal;
4. Mindenki kiválaszthatja a legjobb lehetséges megoldást ahelyett, hogy pár domináns ember tenné ezt meg
5. Nagyobb elégedettséget szül a résztvevőkben;
6. Csökkenti a résztvevőkre nehezedő nyomást.

Korlátok

1. Előzetes készülést igényel, ami azt jelenti, hogy nem lehet spontán technika.
2. Hiányzik belőle a megvitatás, tehát fennáll annak a kockázata, hogy a résztvevők nem fognak vagy nem fognak eléggé egyetérteni.
3. Az ötletek nem mélyen kidolgozottak, tehát fennáll a kockázat, hogy a probléma felszínén maradunk.



Csoportos ötlettérképezés

A brainstormingnak ez a típusa az [asszociáció](#) módszere. Ez fejlesztheti az együtt dolgozást és növelheti az ötletek számát, és úgy van megtervezve, hogy minden jelenlévő részt vesz és egyik ötlet sem kerül elvetésre.

Folyamatok

1. Ötletgenerálás: A folyamat egy jól-definiált témával kezdődik. Minden egyes résztvevő egyénileg ötletel;
2. Ötletek feljegyzése: az egyéni brainstorming után az összes ötletet összevonják egy nagy ötlettérképre. Ezalatt a konszolidációs fázis alatt a résztvevők felfedezhetnek egy közös pontot a kérdésekkel kapcsolatban és megoszthatják az ötleteik mögött rejlő jelentéseket. A megosztás során új ötletek merülhetnek fel asszociáció által, és ezeket hozzáadják a térképhez.
3. Szavazás az ötletekre: mikor rögzítettük az összes ötletet, a csoport prioritizálhatja őket, vagy elkezdhet cselekedni.



Elektronikus brainstorming

Az elektronikus brainstorming felülmúlja mind a hagyományos, mind a névleges csoportos brainstormingot. Ez egy számítógépes verziója a manuális brainstorming technikának, amelyet egy [elektronikus találkozási rendszer](#) (ETR) támogat, de egyszerűbb formák is kialakíthatóak email vagy böngésző segítségével, vagy peer-to-peer szoftver használatával.



Irányított brainstorming

Az irányított brainstorming az elektronikus brainstorming egy variációja. Végezhető manuálisan, vagy számítógépek segítségével. Az irányított brainstorming akkor működik, mikor már az ülés elején ismert, hogy milyen kritérium alapján kell értékelni egy jó ötletet. Ha ismert, ez a kritérium használható, hogy szándékosan korlátozza a [gondolatok folyamát](#). Egy online brainstormingban egy ülésen csak limitált számú ember vehet részt, ahol megosztják ötleteiket kis jegyzetekben, ezután kapcsolódnak és reagálnak egymás ötleteire, ezzel új ötleteket hozva létre. Néha az online brainstorming technikákat tartalmaz, mint például random szavak vagy inspiráló képek, hogy segítsenek a résztvevőknek máshogyan gondolkodni, mint a megszokott.

Az irányított brainstormingnál minden résztvevőnek 1 papírt adunk (vagy elektronikus formátum) és elmondjuk a brainstorming kérdését. Megkérjük őket, hogy válaszoljanak egyet, és álljanak meg, majd az összes papírt véletlenszerűen kicserélik a résztvevők között. A résztvevőket megkérjük, hogy tekintsék meg a kapott ötletet és alkossanak meg egy új ötletet, amely javítja a kezdeti kritériumra alapuló ötletet. A papírokat ezután megint kicserélik, és a folyamatot megismételik 3 vagy több körön keresztül.

1.4. A kreativitás-növelő feladatok jellemzői

Bár nem kellene lenniük szigorú szabályoknak arra nézve, hogy kreativitás-növelő feladatokat hozzunk létre, van egy pár lépés, amely segít a folyamatban, ha egy keretet akarunk létrehozni. Ez általában **4 lépésből** áll. ezeket a lépéseket sok művész, kreatív ember, és problémamegoldó használja, mint egyénileg, mind csoportosan.

Kezdjük egy megválaszolatlan kérdéssel vagy egy megoldandó problémával. (Példák: logótervezés, történetírás)

1. lépés: Előkészület és kutatás

Mindannyian alkalmazunk egy csomó stratégiát, hogy kapcsolatba kerüljünk egy problémával, de szükségünk van egy bizonyos mértékű tudásra és megértésre, mielőtt értelmezni tudnánk és intelligensen, produktívan és ötletesen dolgozhatnánk vele. Böngészhetünk a weben, kereshetünk kapcsolódó könyveket és cikkeket vagy vizsgálhatjuk a kapcsolódó tárgyakat a való életben. *Ezt a típusú tanulást tervezve fontos segíteni a tanulóknak felismerni, hogyan tudnak új tudást elsajátítani, hogy új problémákat és szituációkat dolgozzanak fel.*

2. lépés: Inkubáció

A keretek, referenciapontok és feltételek generálása az ötletek, lehetőségek és lehetséges megoldások értékelése érdekében szerves része a kreatív folyamatnak. Bátorítja a kreatív gondolkodást, amelyhez segíteni kell a tanulókat, hogy kereteket és feltételeket fejlesszenek ki maguknak, amelyek segítenek nekik kiértékelni az ötleteiket. Munka kontextusában

gyakran teszteljük az ötleteket munka/csoporttársainkkal. Tehát a tanuló tanulási környezetén belül fontos a csoportos megbeszélés az érdemi ötletekről és arról a feltételről, amelyet vélhetően használni fognak az elbírálásnál.

3. lépés: Átszivárgás

Rágódás az összegyűjtött információn, relaxáció vagy séta a természetben. Az erőforrások felülmúlása, az információk új módokon történő kombinálása.

4. lépés: Végrehajtás

Miután ötleteket hoztunk létre, áttekintettük, elemeztük, csoportosítottuk és értékeltük őket. Az értékelés ahhoz a tervhez vezet, hogy átkonvertáljuk az adott körülményekre vonatkozó legértékesebb ötleteket cselekvéssé, majd hajtsuk végre őket. Ez elmozdít minket a kreatív gondolkodás felől az innováció területére, ahol az ötletek termékekké, folyamatokká vagy teljesítménnyé változnak.

A tanulók kreatív ismeretsajátításának tervei magukban kell foglalják a lehetőséget a tanulók számára, hogy ötleteiket dolgokká vagy egyéb eredményekké változtathatják.

Tényleges elkészítés, létrehozás, kidolgozás.

Miután végigolvasta ezeket a láthatólag józan ésszel is belátható lépéseket, lehetséges, hogy azon gondolkodik, hogy sorrendben kell-e őket követni, vagy, hogy az összesen szükséges-e végighaladni minden kreatív projektben, amelyet véghezvisz.

A kreatív folyamattal tisztában lenni és a nagy részét a saját előnyére fordítani. Ezt kell tennie? Nem, tehet bármit, amit akar, egészen addig, amíg bátorítja a tanulókat, hogy újfajta módon tárják fel a problémát! És még úgy is találhatja, hogy a lépések nem mindig sorrendben történnek, és néha megismétlődnek a folyamat során. Ez lenne a kreativitás nem-lineáris természete a munkában!

Az eredmények/projektek értékelése – bármely kreatív tanulási folyamat vége felé a tanár bátoríthatja a tanulókat, hogy álljanak meg, és vizsgálják meg az egész folyamatot, az eredményeket, és hogy mit tanultak ezáltal a tapasztalat által. Kreatívnek lenni bizonyos értelemben egy elmeállapot, és tudatában lenni, hogyan csináltuk, és fontos személyes tudás ahhoz, hogy megismételhessük egy más kontextusban.

1.5. Összpontosítás a felnőttoktatás innovatív didaktikájára: egy keret

A nem formális felnőttoktatásra fókuszálva felvázolhatunk pár megfontolást az innovatív didaktikára vonatkozóan. A nem formális felnőttoktatást arra tervezték, hogy tanulást igénylő felnőttek csoportjainak új tanulási tapasztalatot adjanak, amely különbözni fog azoktól a tapasztalatoktól, amelyekkel a felnőttek igen gyakran rendelkeznek negatív iskolai tapasztalatokból kifolyólag. Hívhatjuk őket szociálisan, oktatásilag vagy gazdaságilag hátrányos helyzetűnek, de tekintet nélkül a háttérükre, definiálhatóak olyan felnőttek csoportjaként, akik vonakodnak részt venni az élethosszig tartó tanulásban és gyakran alacsony önbizalommal rendelkeznek, mikor az oktatásról és hagyományos képzésekről van szó.

Így hatalmas kihívás olyan tanulási környezeteket kifejleszteni, amelyeket a felnőttek ezen csoportja vonzónak talál, elkerülve azt a lehetőséget, hogy csak üljenek egy teremben és hallgassanak egy tanárt. Az innovatív, nem-formális felnőttoktatást egészen másképpen kellene megtervezni. Ez nem jelenti azt, hogy a környezet vagy a tanárok nem használhatnak

pedagógiai módszereket, csak azt, hogy a hagyományos pedagógia nem tudja kezelni az alapvető ellenállást a tanulással szemben. Tehát talán korrektebb lenne egy extra pedagógiai dimenzió kifejlesztéséről beszélni az informális felnőttoktatásban. És ez az innovatív didaktika.

A didaktika összetevői a tanulási rendszer, a különböző tanulási típusok megszervezése – a tanulási környezet infrastruktúrája – ahol a pedagógiák jobban kapcsolódnak a tanítási technikákhoz, azaz hogy hogyan tanítsunk egy specifikus tárgyat a leghatékonyabban egy specifikus célcsoport számára. Röviden a didaktikát nevezhetjük a tanulási szituáció kereteinek, ahol gyakorolhatóak a különféle pedagógiai technikák. Tehát feloldva a hagyományos osztályterem biztonságos struktúráját, el kell kezdünk a tanulási tevékenységek alapvető megszervezésére reflektálni.

Az egyik legfontosabb didaktikai elem az informális felnőtt rendszerekben a személyes megközelítés. Immáron nem egy osztálynyi tanulóval foglalkozunk, hanem komplex kapcsolatokkal rendelkező felnőttekkel, esetleg szociális vagy gazdasági problémákkal, és nagyon csekély önbizalommal. A felnőttek eléggé különbözhetnek egymástól, és a tanulási vezérelvek egyike az, hogy a tevékenységeknek a felnőttek személyes érdeklődésére, szükségleteire és tehetségére kell alapulni. A trénereknek és mentoroknak nyomon kell követniük ezt a személyes dialógust a projekttevékenységek során. Viszont a trénernek nem kell az összes szervezési tevékenységet egyedül elvégeznie. A felnőtteket mindig be kell vonni a tevékenységek tervezésébe, így: - felelősséget vállalnak saját tevékenységeikért; - mivel ez egyfajta felhatalmazó képzés; bevonódás a tevékenységek alapjának megszervezésébe.

Az egyik legerősebb felhatalmazás közelít az úgynevezett problémaalapú tanuláshoz megszervezéséhez. A teljes tanulási tevékenység a probléma azonosításával kezdődik (amely függ a felnőttek érdeklődésétől). Ez lehet bármilyen fajta probléma, amely releváns a résztvevők számára, még az is, amelyik kiemelkedő fontosságú a résztvevők számára. A résztvevők nem csak a tárgy tartalmával és tudásával fognak foglalkozni, hanem azzal is, hogy HOGYAN szerzik meg azt a tudást. A felnőttek tréningezni fogják azon képességüket, hogy módokat találjanak arra, hogyan oldjanak meg problémákat vagy szerezzenek válaszokat fontos kérdésekre. egy tréner vagy mentor által vezetve és inspirálva fogják elkezdni tevékenységüket. A komoly érdeklődés a tárgy iránt (talán néhányuknak van gyereke, akik túl sokat esznek, és nem vesznek részt fizikai tevékenységekben?) fogja motiválni őket, hogy belevonják saját magukat, és mindenféle módon támogatni fogja őket a csoport és az oktatók. A probléma-alapú tanulás sokféle irányba fejleszhető. Függ a helyi körülményektől, a felnőttektől, az erőforrásoktól, stb. Nagyon érdekes ezen didaktikák különféle verzióival kísérletezni, de szintén fontos megpróbálni tartan magunkat a vezérelvekhez, mert ezek a fő elvek a felhatalmazási folyamat lényegi elemei. A tanárok és oktatók új szerepei hihetetlenül fontosak: a tanár elmozdul a tanári asztal mellől és az oktató a felnőtt munkacsoport közepén helyezkedik el. Mivel ez jelenti azt, hogy az oktató oktató, és nem tanár. Az oktató nem biztos, hogy tudja az összes választ, de szeretne vezetni, segíteni, tanácsot adni és támogatni a felnőtt csoportokat, és dolgozni a válaszok megtalálásán. Ez nevezhető a felnőtt tanulási tevékenységek megkönnyítésének.

Az oktatók számára nagyon fontos, hogy képesek legyenek motiválni a felnőtteket és tisztelettel bánni velük. A szükséges oktatói készségek fele kapcsolatban van az oktató megközelítésével és azzal, hogyan kommunikál a felnőttekkel és mennyire képes megérteni szükségleteiket. A másik fele azzal kapcsolatos, hogy az oktató képes-e utat mutatni és inspirálni a felnőtteket, mialatt a saját módjukon dolgoznak végig a tanulási folyamat alatt. A felhatalmazó oktató legfontosabb képessége a tanulási folyamatban, hogy segíti és élvezzi m-s

emberek tanulási előrehaladását, ahelyett, hogy minden lehetséges alkalommal átvénné a vezető szerepet.

Ezen folyamatok és didaktikák célja, hogy lehetővé tegye a felnőtt tanulók számára, hogy új élményt szerezzenek arról, hogy milyen lehet a tanulás és hogyan világíthatja meg az ember életét – és lehetővé tegyék, hogy további oktatásban vegyenek részt, vagy találjanak egy érdekes munkát. A tanulási tevékenységeknek változásokat kell létrehozniuk a felnőttek attitűdjében, ami az életperspektívájukat, az érdeklődésüket a tanulás iránt, a tanulási képességüket és az önbizalmukat, stb. illeti.

1.6. A “virtuális cég” modell

Azon emberek motivációja, akik szeretnének beiratkozni egy tanfolyamra, különböző lehet: vágy, hogy valami újat tanuljanak, igény a szociális érintkezésre, új munkahely megtalálása, vagy csak egyszerűen félnek, hogy “túlhaladják őket” vagy elveszítenek bizonyos előnyös társadalmi pozíciót. Minél erősebb a motiváció, annál erősebb a tanuló elköteleződése olyan téren, hogy megpróbálja megfelelni a részvétel igényének egy fejlesztő tanfolyamon. Egy virtuális cég felépítése lehet az innovatív didaktika egyik módszere az oktatás kontextusában, azzal a céllal, hogy a tanulóban erős belső motivációt hozzon létre:

Belső motiváció: "Olyan inger, amely arra készíti az egyént, hogy megváltoztassa viselkedését az ő belső elégedettségéért és kiteljesedtségéért. A belső motiváció rendszerint önindíttatású és az egyén és a helyzet közötti közvetlen kapcsolatból fakad. Nagyon fontos faktor a tanulási vagy oktatási kurzusok megtervezésében."

A fő szabályok: a tanár, mint coach és az osztály, mint csapat. A coach szerepe, hogy utat mutasson a csapatnak egy sor folyamaton keresztül, hogy egy olyan közös célt határozzanak meg és érjenek el, amelyet a csapat maga hoz létre a kurzus elején és hogy támogassák az egész folyamatot, amely elvezeti a csapatot a célhoz. A szerepek a csapatban minden egyes résztvevő személyes elhivatottságán és ambícióján alapulnak. A coach irányítja a tanulókat a szerepeik megválasztásában és a kölcsönös támogatás segítségével a tanulók között.

Az első lépés az alapszabályok lefektetése és tanulókkal való megosztása. Minden egyes tanuló az egy definíciót a lentebbi lista minden egyes pontjára, és megosztja ezt osztálytársaival az Értékek Dokumentumban:

- legyetek csapat
- légy önmagad
- légy kreatív
- ez egy komoly játék
- szórakozz
- elköteleződés
- ítékezés elhalasztása
- kölcsönös támogatást adni

Ezt a dokumentumot publikálhatják is minden egyes pont rövid leírásával egy blogon, és ez fogja jelölni a kezdőpontot. Mikor megosztottak és érvényesítettek az értékek, az osztály csapattá alakul.

Az első fázisban a fő terület, ahol a csapat el akarja kezdeni a munkát, definiálható egy brainwriting ülés során, a Google Docs segítségével, ahol minden egyes tanuló függetlenül

leírhatja az ötleteit. Ezen az állomáson a csapat egy közös célt definiál. A közös cél jellemzői a lentebbi PURE SMART modellen látható:

P pozitívan kifejezett és személyes (valami féle megy, és nem valamit elkerül)

U (Te) tőled függ, a cselekedeteidtől, a törődésedtől, magadtól

R realiztikusnak és valósnak kell lennie

E ökológikus (a következmények teljes készletének meghatározása azok számára, akik érintettek a cél elérésében)

S specifikus (precízen definiált, mindenféle általánosítás nélkül)

M mérhető (mit kell tenni, és honnan tudom, hogy mikor sikerült)

A Egy konkrét csapattevékenység szükséges

R Valósítsd meg (valós és erős alapok szükségesek)

T idő által meghatározott (a cél elérésének határidejét ki kell tűzni, azért, hogy ne csak álmodozunk)

A coach a csapathoz intézett kérdéseken keresztül ellenőrzi, hogy a cél mennyire követi a modellt. Ezután a csapat egy listát készít olyan pontokkal, ahol a „pozitív dolgokat“ definiálják. A listát a Google Docs-ban vezetik. Az a fázis a legpozitívabb aspektusokra fókuszál, hogy jó érzést keltsen, amely segít felépíteni a következő fázist. A csapat ezután elemzi, mely aspektusokat kell fejleszteni ahhoz, hogy fordulópontot hozzunk létre, amely segít elérni az előre meghatározott célt.

Ami a találkozókra illeti, a csapat találkozhat az osztályban vagy akár a Skype vagy Gtalk programokon keresztül. A teremben a tanulók megoszthatnak, ellenőrizhetnek, tesztelhetnek, támogathatnak, és a tanár támogathatja őket. A virtuális találkozók olyan tanulóknak valók, akiknek ellenőrizniük kell otthon a munkájuk állapotát. Ezen találkozók során a csapat egyszerre tud dolgozni ugyanazon a dokumentumon „wiki vagy Google Docs formátumban.

Az utolsó óra során levonjuk a következtetéseket, és a tanulók elemzik a munkát, kiértékelve a következőket:

- jelen állapot
- mi jött létre
- mit tanultak
- elérték-e a célt
- projekt nyomonkövetése



Önértékelő kérdések

Feladatok a „virtuális cég“ modellhez:

1. A kapcsolat a tanulók és a tanár között
 - A. Fordított: a tanulók tanítják a tanárt.
 - B. Tanulók- Mentor
 - C. **Csapat- Coach**
 - D. Csapat- Tanácsadó

2. A PURE SMART módszer célja:

- A. Ügyesebbé tenni a tanulót a cél definiálásában
B. Könnyebb tenni a brainwritingot
C. Segíteni a csapatnak, hogy definiálják a tárgyukat
D. Erősíteni a csapat önbizalmát
3. A Realitás Szakaszában a csapat feljegyez egy listát:
A. "Pozitív dolgokról" melyeket birtokolnak a stratégia megalkotása előtt
B. Versenytársakról
C. Erősségekről és gyengeségekről
D. Legalább 10 teendőről, hogy elvégezzék a dolgokat
4. A virtuális cég versenyben a tanár, mint egy munkaadó, definiálja az elérendő cél vázlatát a kurzus végére.
 Igaz
 Hamis



Gyakorlat

A tervek a kreatív tanuláshoz bátoríthatják a tanulókat, hogy reflektáljanak általános tapasztalataikra és eredményeikre, és hasonló kérdéseket tegyenek fel:

- Úgy működött az ötlete, ahogyan szándékában állt?
- Mennyire voltak aktívak a tanulók a folyamatban?
- Mi történt, és mit tanult a folyamat által?
- Hol szeretné alkalmazni az ötletet legközelebb?

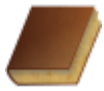


További olvasnivaló

Példák innovatív feladatra az interneten:

<http://wacblog2010.blogspot.com/p/innovative-assignments.html>

http://mendota.english.wisc.edu/~WAC/page.jsp?id=21&c_type=category&c_id=16



Referenciák

Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving, Alex F. Osborn, New York: Charles Scribner's Sons, 1953

Coaching, John Whitmore, Sperling & Kupfer, 2003

101 activities for teaching creativity and problem solving, Arthur B. Van Gundy, Pfeiffer, 2005

http://en.wikipedia.org/wiki/Neuro-linguistic_programming last visit January 8 2012

http://en.wikipedia.org/wiki/GROW_model last visit January 8 2012

http://en.wikipedia.org/wiki/Creativity_technique last visit January 8 2012

[http://en.wikipedia.org/wiki/Association_\(psychology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Association_(psychology)) last visit January 8 2012

Infinite Innovations Ltd: Creating a creative environment for brainstorming.

<http://www.brainstorming.co.uk/tutorials/creativeenvironment.html>, viewed 10 January 2012.

Tanulók és tanárok támogatása az innovatív folyamatban

A modul célja

Ez a modul tisztázni akarja a kreativitás koncepcióját, amelyet fel kell ismerni és értékelni az egyének, csoportok és a társadalom általános szintjén, mivel lényegi eleme a részvételnek és hozzájárulásnak az élethez és a társadalom kultúrájához. Fontos eszközöket adni a tanároknak és diákoknak, amelyek leírják és szorgalmazzák a kölcsönhatást az emberek tulajdonságai és a közösségek, kreatív folyamatok és szociális kontextusok között. A kreativitásba az oktatásban beletartozhat a kreativitás megtanulása, olyan munka létrehozása, amelynek eredetisége és értéke van az egyének, csoportok és társadalom számára, úgymint a tanulás, hogy válasszunk és döntéseket hozzunk a hétköznapi életben.



A modul célkitűzései

- Megismerni a kreativitás koncepcióját és tudni a szerepét a tanulási kontextusban;
- Bátorítani és fejleszteni a tanulók és tanárok kreativitását a legjobb eszközök kiválasztásában és oktatásában;
- Felismerni, hogy a kreativitás kockázatvállaló attitűdöt igényel, amelybe beletartozik a különféle stratégiák használata az osztályteremben.

Bevezetés

Mostanság a társadalom sok olyan szektorában kifejeződik a nemtetszés, ahol hiányzik a kreativitás. A művészettől a festészetig, a művészeken, tanárokon, pszichológusokon, filozófusokon és kulturális ágazatok képviselőin és kereskedelmen keresztül figyelmeztettek a gyerekek és fiatalok kreatív potenciáljának korlátozásának következményeitől.

A kreativitást tekinthetjük olyan képességként, amelyet nem mindenki birtokol, de lehet dolgozni rajta és az élethez elengedhetetlennek tekintik. Minden egyes ember fejleszthetik a potenciálját, hogy használják képzeletüket ahhoz, hogy kifejezzék magukat és eredeti és értékes választásokat tehessenek az életükben. A mai társadalom erős, technológia központú és aktív részvételt igényel. Ez interakciót igényel az emberek, közösségek, kreatív folyamatok tudásterületek és nagyobb szociális kontextusok között.



Tanulók és tanárok támogatása az innovatív folyamatban

Hadd vitassuk meg először a kreativitás fogalmát. Mi a kreativitás? A kreativitásba tartozik először is elképzelni valamit, majd kezdeni valamit ezzel az

elképzeléssel. Ez a feladata az elképzelésnek és a elképzelést követő cselekvésnek egy nagyon személyes cselekedet és elégedettség és eredményesség érzetet nyújt, mikor befejeződik. Ez egy valóra vált álom egy megvalósított projektben.

A kreativitást nehéz definiálni és ritkán ütemeződik úgy, mint explicit tanulási célkitűzés az egyetemi tananyagban. A tanárok hajlamosak különböző módokon értékelni a kreativitást:

1. Újdonság – újszerűség vagy eredetiség az egyén vagy egyének csoportja számára.
2. Izgalom – ösztönző, mivel ez különbözik
3. Hasznos – működik, legalábbis jelen pillanatban
4. Élvezetes – esztétikai elégedettség
5. Erkölcs – a kreativitás lényege, hogy az eredménye „konstruktív“
6. Kemény munka – a kimenetele tükrözi azt, amit beletettek

Egy tanulmány az iskolai tanításban használt kreativitásról Fryer (1995 p10) megmutatja, hogy a felsőoktatásban tanító tanárok koncepciói hasonlóak az iskolában tanító tanárokéhoz. 'Kreativitás eredetinek lenni, képesnek lenni előrevinni egy ötletet és a saját módunkon továbbfejleszteni.'

'Kreativitás az a képesség, hogy dolgokat különböző módokon lássunk, elégedettséget leljük valaminek a létrehozásában és kitartsunk mellette a végső termékig. Ez kemény munkát jelent...'

1.1. Tanulók támogatása

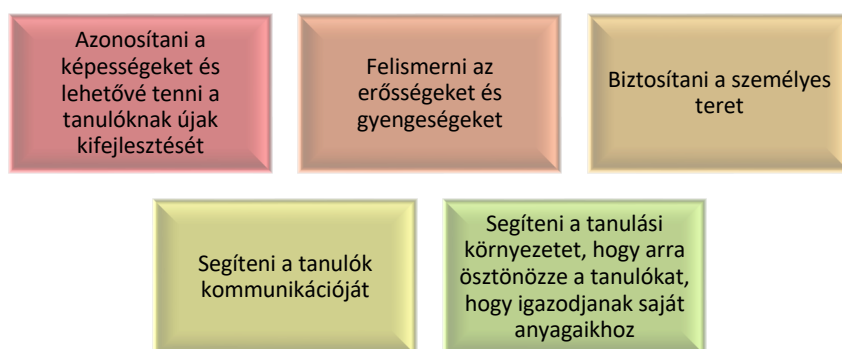
Hogy igazán kreatívak legyenek, a tanulóknak: képesnek kell lenniük **vizualizálni ötleteket** és átformálni őket. Fontosak az olyan jellemzők, mint a rugalmasság, folyékonyság, alkalmazkodóképesség az ötletek átformálásában. **Használja hatékonyan a memóriáját**, létesítsen kapcsolatokat és asszociációkat a tudásukon keresztül. Gondolkodjon konvergensen és divergensen, mivel a kreativitásba bele tartozik mind a konvergens gondolkodás (fókuszált, elemző, ítélkező és részletező) mind a divergens gondolkodás (diffúz, szabadon áramló, asszociált, észlelő és elképzelő).

A tanulási folyamatoknak a kreativitás előremozdítása érdekében önbizalmat és önértékelést kell kifejleszteniük, bátorítani a kockázatvállalást biztonságos környezetben és segíteni a tanulóknak hogy otthonosan mozogjanak rendetlen/komplex és kiszámíthatatlan szituációkban, ahol nincsenek jó és rossz válaszok.

A komplex tanulást elősegítő tantervhez tartozik az attitűdök és viselkedésbeli profizmus az alábbi 4 kategóriában:

1. Pozitív hiedelmek, érzelmek és attitűdök: ahhoz, hogy kreatívak lehessünk, önmotiváltaknak kell lennünk.
2. Önszabályozási képességek: megvan a lehetőség, hogy kreatívak legyünk és meg kell tudnunk, hogyan kell elkezdni a kreativitást.
3. Jól szervezett tudás: tudnod kell valamit egy tárgyról, mielőtt kreatív lennél vele kapcsolatban.
4. A probléma elemzés és átformálás globális stratégiai megközelítése

Hogy támogassa a tanulókat, a tanárnak a következőket kell tennie:



A kommunikációs folyamatok is változnak, ahogyan a kommunikáció új formái a tanulók és tanárok között hátrányos változásokon mennek át.

A tanárok úgy viselkednek, mint:	Tanárok&tanulók:
<ul style="list-style-type: none"> •Mentor •Mediátor •Segítő •Útmutató •Moderátor •Koordinátor •Tervező •Tapasztaltabb barát 	<ul style="list-style-type: none"> •Együtt alakítják ki a szabályokat •Inofrmális témákról beszélgetnek •Új eszközöket tárnak fel, hogy új folyamatokat és kommunikációs strukturákat ösztönözzenek •Néha váltogatják a szerepeiket

Általános és középiskolában a szülő szerepe az oktatási folyamatban és a kreativitás növelésében kritikus. Ha az otthoni környezet biztonságos és stabil, ha a szülő bátorítja a gyereket, hogy legyen kreatív és sikeres, a tanár/tanuló munkának jobb eredménye lesz. A tanár és a szülő közötti kommunikáció is jelentős fontossággal bír a gyerek kreativitása szempontjából – ha egy irányba tekintenek és közös az érdeklődésük, a tanuló biztonságban érzi magát és megmutathatja legjobb tudását és képességeit.

1.2. Tanárok támogatása

A kreativitásra felkészítés magában foglalja az egész programon való gondolkodást és a fő lehetőségeket és kontextusokat a programon belül (modulok/egységek).

A tanárok tapasztalatot és képesítést szerezhetnek olyan tantervek kidolgozásával, ha részt vesznek csereprogramokban, vagy részt vesznek virtuális vagy fizikai kirándulásokon más intézményekben, ahol partnerségeket stabilizálhatnak a helyi közösségekkel vagy akár iparral is.

Hogy beágyazzák az IKT-t, például a videokonferencia eszközt, az egyetemi személyzetnek megfelelő tréninget kell kapnia, és az iskola vezetésének tisztában kell lennie a folyamatos támogatással, amely ezen új projektek sikeréhez szükségeltetik.

Ez a támogatás jöhet technikai vagy pedagógiai oktatás formájában, mivel a technológia technikai aspektusa szintén fontos, bár nem az egyetlen, ami szükséges a célok eléréséhez. Egy tanárnak barátságos viszonyban kell lennie a technológiai eszközökkel, de mindenekelőtt nagyon tisztában kell lennie, hogyan közelítse meg az számára újonnan elérhető eszközök pedagógiai módszerét.

Az iskolai közösségnek helyet kell találnia a tanárok számára, hogy bemutathassák és megvitathassák az új módszereket. Ez az élménycsere nagyon gazdagíthatja az oktatási szakembereket, lehetővé téve számukra, hogy ismerjék az erőforrásokat és a diákok valós tapasztalatait.



Önértékelő kérdés

Milyen papír/ceruza tevékenységeket lehet kiváltani az IKT bevezetésével?

Hogyan kell viselkednie a tanárnak, mikor megerősít egy kreatív folyamatot a tanulóknak?



Gyakorlat

Mint tanár, mik azok a kreativitásnövelő feladatok, amelyeket máris támogat az osztályban? Hogyan tudja beilleszteni az IKT-t ezekbe a tevékenységekbe?

A gondolj-párban-oszd meg tevékenység: ez az a tevékenység, mikor a tanulók egy percet arra szánnak, hogy elgondolkozzanak az előző órán, később megbeszélik ezt 1 vagy 2 társukkal, végül megosztják az osztállyal formális megbeszélés formájában. A megbeszélés során az oktatónak tisztázni kell a tévhiteket. A kulcs az előkészület. Készítse fel a tanulókat világos utasításokkal, mielőtt azt várná el tőlük, hogy maguk beszéljék meg.

Videó gyakorlat: a reakció egy videóra szintén az aktív tanulás egy példája, mert a legtöbb tanuló imád filmeket nézni. A videó segít a tanulónak megérteni, mit tanulnak egy alternatív bemutatási módon. A videónak egy témához kell kötődnie és reflektálnia. Próbáljon meg feltenni nekik pár kérdést, mielőtt megnéznék a videót. Ez arra készíti majd őket, hogy összpontosítsanak a videó bizonyos aspektusaira, miközben odafigyelnek rá. Miután megnézték a videót, válassza szét a tanulókat csoportokba vagy párokba, így megbeszélhetik, mit tanultak és írhatnak egy áttekintést vagy reakciót a videóval kapcsolatban. Van néhány videó a youtube-on, például, amelyek használhatók az órán.



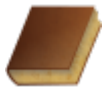
Összefoglalás

A digitális információs és kommunikációt technológiák (IKT) úgy is látható, mint egy eszközkészlet, amely választható akkor, amikor éppen megfelelő a kreatív folyamatban. Tanulók és tanárok használhatják az IKT-t, hogy támogassák a kreatív önkifejezést, autonómiát és csapatmunkát, az alkotást, egyediséget és hozzáadott értéket. Az IKT lehetőséget kínál, hogy kreatívak legyünk autentikus kontextusban, oly módokon, amelyek nem volnának elérhetőek az új technológiák nélkül. Ez a hozzáférhetőség és rugalmasság az innovációban bemutatja a tanároknak és iskoláknak a kihívásokat, hogy megfeleljenek a tanítás és tanulás aktuális modelljeinek. A kreativitást támogathatjuk és kiterjeszthetjük az új technológiák használatával, ahol a tanulók számára lehetőség nyílik az intenzívebb részvételre. Fontos kérdés, hogy a tanulóknak a legjobb eszközöket biztosítsuk ahhoz, hogy kreatívak legyenek.



További olvasnivalók

Az ötletgeneráló technika online verziója: <http://watizit.dufourcreative.com/>



Referenciák

- Bonwell, C.; Eison, J. (1991). Active learning: creating excitement in the classroom. AEHE-ERIC higher Education, report n1, Washington, DC; Jossey Bass. ISBN 1-87838-00-87
- Sternberg, R. J., & Williams, W. M. (1996). How to develop student creativity. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Schank, R. C. (1988). The Creative Attitude: Learning to Ask and Answer the Right Questions. New York: Macmillan.
- McKinney, Kathleen. (2001) Active learning. Normal, IL. Center for Teaching, learning and technology.
- Jackson, N. (2006) Developing creativity in HE: An imaginative curriculum, Psychology Press

Kreatív eredmények értékelése



A modul célja

- Hogyan értékeljük a kreativitást
- Megmutatja a kreativitásértékelés visszajelzésének a tartalmát

Bevezetés

Az emberek hajlamosak azt mondani, hogy az ember nem tudja értékelni a kreativitást, de a kreativitás nem egy absztrakt fogalom. Hogy kreatívak lehessünk, valami újat kell véghezvinnünk. .

Itt látható egy 2010-es videó Sir Ken Robinsontól, amelyet javasolunk megnézni a kreativitás értékelésével kapcsolatban: <http://www.youtube.com/watch?v=4pHXH5fmCCs>

A kreatív folyamatokban a tanárok nyitottabbak a tárgyalásra. Az értékelés egy folyamat, a feladat vagy tárgy elején kezdődik, mikor a tanárok és tanulók megállapodnak az elérendő célokról és követelményekről, kritériumokról, amelyek jelzik a tanulóknak és a tanárnak vagy társaknak, hogy az eredmény mennyire érte el az eredeti célt. A kreativitás nem egy egyedüli követelmény, a kreatív eredménynek hasznosnak kell bizonyulnia egy célra, meg kell felelnie bizonyos célnak vagy követelménynek. Még a művészetben is, a cél lehet az, hogy inspiráljuk az embereket, létrehozunk egy érzést vagy jelezzünk egy gondolatot. Általában a tanárok mutatják be az eszközöket – koncepciókat, stratégiákat, információforrásokat – és utána a tanulók gyakorolják őket problémákon és szituációkon, amelyeket kiválasztanak/azonosítanak.

Ehhez az új megközelítéshez új értékelési módszerek szükségesek, amelyek rugalmasabbak és a választott stratégiához alkalmazkodnak, amely körbefogja az egész tanulási folyamatot.



Kreatív eredmények értékelése

1.1. Mi az újdonság a kreatív eredmények értékelésében?

Az első fő ötlet, amelyet említettünk a bevezetőben, hogy az értékelés egy folyamat, és nem pedig egy eredmény. Ezt figyelembe véve a tanár funkciója könnyen tevődik át a teljesítmény értékelőjéből egy újra megerősítő személybe, akinek a visszajelzése útmutató és fejleszti a tanulók munkájának énképét vagy továbblépve akár stabil önbizalmat. Az összegző értékelési gyakorlat, amely nem ismeri fel az új tanulási módszerek egyéni eredményeit, elfojtja a kreativitást.

1.2. A visszajelzés tartalma

A kreatív tanulási projektet általában tervezést és fejlesztést szükségeltetnek hosszú időn keresztül. Az értékelésnek a projekt elemének kell lennie és részének kell tekinteni. Támogatást kell biztosítani, hogy új ötleteket gondoljunk ki, problémákat azonosítsunk és

megoldásokat javasoljunk a folyamat során. A hagyományos moduláris értékelési modellek nem teszi lehetővé a tanulók számára, hogy fejlődjenek a tanulási ösvényen, hanem inkább azt, hogy információkat szerezzenek a végén a tanulás eredményeiről. Egy kreatív folyamat értékelése komplex, néha láthatóan szubjektív, mert nem csak egy egyszerű helyes vagy helytelen válasz lehetséges. A másik oldalon minden értékelésnek tartalmaznia kell egy szóbeli visszajelzést arról, hogy a megoldás hogyan van összhangban a célokkal és az előzetesen felállított kritériumokkal. Például egy web 2.0 –es környezetben megkérhetjük a tanulókat, hogy társaikkal együtt tekintsék át és reflektáljanak a megoldásokra, biztosítsanak visszajelzést és megjegyzéseket arról, hogyan felelt ez meg a céloknak és hogyan lehetne továbbfejleszteni őket. Az önreflexió rendkívül fontos a stabil önbizalom kifejlődéséhez, mivel ez megerősíti a tanulókat azzal a képességgel, hogy saját megérzéseikre hagyatkoznak, miközben a társak és tanárok szerepe csak az, hogy segítse a tanuló érzékelését, hogy az enyhén optimista is legyen, de maradjon közel a valósághoz. Problémát okoz, ha a tanulók teljesen ráhagyatkoznak a tanár értékelésére a teljesítményükkel kapcsolatban anélkül, hogy éreznék, mennyire reális ez a visszajelzés a saját fejlődésük szempontjából – különösen, ha egy kreatív problémával néznek szembe.

Ezért van a visszajelzésnek nagy fontossága, mikor kreatív eredményeket értékelünk.

A visszajelzés szerepe a tanulási folyamatban az, hogy informálja a tanulót, hogy hol és hogyan fejleszthető a teljesítménye és tanulása. Az írásbeli vagy szóbeli visszajelzés megvilágítja az erősségeket és gyengeségeket a projektben, motiválja a tanulókat, hogy reflektáljanak és problémákat beszéljenek meg a végrehajtás során és ösztönzi a tanulókat, hogy új lehetőségeket fontoljanak meg: mi legyen a következő lépés? Milyen más ötletek merültek fel a folyamatban?

Az osztályzatok nem megfelelőek ebben a típusú visszajelzésben. Jobb, ha egy tanár írásbeli visszajelzést használ.

Praktikus visszajelzési módszerek

- Általános visszajelzés
- Önértékelés
- Tanuló által irányított visszajelzés
- Feedback statement banks
- Elektronikus visszajelzés
- Osztály értékelése
- Társak osztályozása and visszajelzés
- Individuális szóbeli visszajelzés

1.3. Kreatív eredmények értékelésének módszerei

A portfóliók leírják és bizonyítják, hogy a tanulás ugyanúgy, mint a tanulás folyamata sokkal megfelelőbb, mikor kreatív eredményeket értékelünk. Arra bátorítják a tanulókat, hogy reflektáljanak a tanulásukra és legyenek kritikusak a projektjük megtervezése kapcsán. Hogy értékeljük ezeket az eredményeket az embernek nem csak az egyéni értékelést kell megfontolnia, hanem az interaktív, társak általi értékelést is, amely segíthet a gyengébb tanulóknak, hogy támogatást kapjanak (vigyázzunk arra, hogy ez ne egy kritikafolyamként végződjön) és kiküszöböljék problémáikat és nehézségeiket.

1.4. Az értékelés alapja

A kreatív munka értékeléséhez a tanárnak figyelembe kell vennie az alábbiakat:

1. Az eredeti ötlet
2. Ötletek száma, amely a perspektíva-váltás eredményeképpen merült fel
3. A jelentősnek tűnő tárgy feltárása
4. Az eredmény: újdonság, használhatóság, a folyamat során a problémákra javasolt megoldások szempontjából

1.5. A webes szociális eszközök erősítik a kreativitást. Hogyan értékeljük a használatukat?

Manapság az úgynevezett "Web 2.0" kínál végtelen lehetőségeket a munkaeszközök és szociális eszközök biztosítására vonatkozóan.

„Az írás nem csupán egy házi feladattal kapcsolatos eszköz lesz, hanem egy olyan eszköz is, amelyet a tanuló felhasználhat. hogy együtt dolgozzon más tanulókkal, hogy megosszon, hogy együtt készítsenek el valamilyen anyagot, és hogy széleskörű hallgatósággal kommunikáljon ennek minden következményével együtt. A folyamatok, amelyek érintettek az új technológiák kisajátításában azt sugallják, hogy a felhasználók megtanulnak tanulni új, kreatív módszerekkel. A technikai nyújtotta lehetőségeket és az innovatív tanítást az iskolákban is kihasználhatnánk.”

Anusca Ferrari, Romina Cachia, Yves Punie

“A blogolás egy példája annak, hogy használják a fiatalok a technológiát arra, hogy kifejezzék a kreativitásukat és innovatívak legyenek. A kreativitás megjelenhet ugyanúgy egyéni, mint csoportos szinten. Ezek a jelenségek rengeteg hogyan határoznak meg azzal kapcsolatban, hogyan tanulnak meg a felhasználók tanulni, amely Rogers (1983) szerint a kreativitás fő komponense. A blogolás példája mutatja, hogy számtalan módszer létezik, ahogyan a gyerekek megtanulják, hogyan írjanak közönségnek, hogyan kapcsolják össze munkájukat mások munkájával, hogyan dolgozzanak együtt más bloggerekkel és hogyan használják a blogot esetlegesen karriercélokra.”

Anusca Ferrari, Romina Cachia, Yves Punie

Ezek az új eszközök mindenki számára elérhetőek és eszközöket biztosítanak ahhoz, hogy növeljék az egyén kreativitását. Ez a kreativitás összefügghet azokkal a különféle szintekkel, amelyeken ismeri azt az eszközt, amelyet használ; ez fogja diktálni a különféle megközelítéseket és eltérő eredményeket.

Az egyéni kreativitás itt vezető szerepet tölt be, mert ez az a kreativitás, amely a fő megkülönböztető lesz a közösségi munka során.

“A technológiai képességek nem csak az iskolás gyerekek számára fontosak, hanem az élethosszig tartó tanulásban is (Európai Bizottság, 2008). Az új technológiák különböző szintű interakciói és közös munkajellemzői megkönnyítik a tanulási utak személyesé tételét: a tanulók aktív érdekeltekké válnak abban, hogy formálják saját tanulási tereiket és

erőforrásaikat és közös munkafolyamataikat: tájékozott szereplők, akik úgy cselekednek, mint akik felállványozzák az új képességeik és kompetenciáik fejlődését”

*Ala-Mutka, Bacigalupo et al., 2008
Anusca Ferrari, Romina Cachia, Yves Punie*

Ebben a kontextusban Elliott azt sugallja, hogy egy új értékelési modellt Értékelés 2.0 kell követnünk.



Az Értékelés 2.0 jellemzői

Az **értékelési tevékenység típusa** leginkább a digitális világba születetteknek felel meg, akik rendelkeznek az alábbi tulajdonságok közül néhányal, vagy akár az összessel.

Autentikus: beletartozik a valós tudás és képességek.

Személyes: minden egyes tanuló tudásához, képességeihez és érdeklődéséhez igazított.

Megtárgyalt: megbeszélte a tanár és tanuló között.

Problémaközpontú: az eredeti feladatok valódi problémamegoldó képességeket igényelnek.

Társadalmilag megkonstruált: a tanuló szociális hálózatait használja.

Együttesen létrehozott: más tanulókkal partnerségben megalkotott.

Létező képességeket ismer fel: hajlandó akkreditálni a tanuló már létező munkáját.

És a bizonyítékok és csatornák, amelyek a legjobban megfelelnek ennek a típusú értékelésnek:

A természetben előforduló: már létezik, vagy a személyes érdeklődésből kialakult

Digitális: mint az e-mail, azonnali üzenetnaplók, blogbejegyzések, wiki fejlesztések, audio és videofelvételek

Multimédia: létező szöveg, audio és video formátumban

Elosztott: szét van szórva különféle források segítségével (weboldalak, blogok, beérkező üzenetek, iPod).

Kísérletezzen szabadon bármivel, csak ellenőrizze, hogy az értékelési folyamat kapcsolódik-e a fent említett kritériumokhoz. Akárcsak az önértékelés, a társak általi értékelés és a tanár általi értékelés is egy tanulási folyamat, hogy megerősítő visszajelzést biztosítsunk. Kreatív képességünk törékeny, és észben kell tartanunk, hogy nincsenek jó és rossz válaszok egy kreatív feladatban. Fontos értenünk a kreatív megoldások értékelésének kritériumaihoz és megtanulnunk, hogyan tudjuk inspirálni és támogatni egymást kreatív képességeink, erősségeink megerősítésén keresztül, miközben visszajelzéseket adunk különböző nézőpontokból és alternatív megoldásokat mutatunk a fejlődéshez, amelyeket a tanuló maga beépíthet vagy továbbléphet egy másik irányba, amelyet fel akarnak tárnai.



Önértékelő kérdések

Mik a fő különbségek a web 2.0 eszközök és a web 1.0 között?

Mely eszközök (web 2.0 vagy web 1.0) teszi lehetővé a kreatív eredmények értékelését?

Gyakorlat

Hogyan tudok integrálni a tantervi tevékenységekbe egy egyéni vagy csoportos blogot egy adott témával kapcsolatban?

Mit lenne fontos kiértékelni? Mikor és hogyan biztosítsunk visszajelzést?

Itt találhatunk javaslatokat a tevékenységekre:

http://www.creativelearning.com/free-sample-activities/view_category.html



Összefoglalás

A pedagógiai megközelítések vagy magukban foglalják az innovatív tanítási módokat, vagy fejlesztik a tanulók kreativitását a tanulási folyamatban. Ezt új értékelési módszerek kell, hogy kísérjék.

Nem szükségszerűen beszélünk az IKT bevezetéséről a tanítási technikákba. Ha kidolgozunk egy új kollaboratív és innovatív feladatot a tanteremben, felkészültek kell legyünk az értékelésre és/vagy arra, hogy visszajelzést adjunk a tanulóknak. Hogy innovatívak legyünk nem elég azt mondani, hogy „menj és írd blogot“: egy tanárnak visszajelzést kell biztosítania a feladat során, attól függően, mennyire fedeztek fel új utakat és mennyire sikerült megfelelni az kezdeti céloknak. A tanároknak pontosan tudniuk kell, hogy a kiválasztott módszerrel szándékoznak a munkát értékelni. Így a kreativitás értékelése többé nem jobban és nem kevésbé szubjektív, mint a tudás értékelése.



További olvasnivaló

<http://www.creativelearning.com>



Referenciák

O'Reilly (2005) - What Is Web 2.0 (2005) - O'Reilly Media

(<http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=3>)

Anusca Ferrari, Romina Cachia, Yves Punie (2011)

(<http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-olicy/doc/creativity/report/ict.pdf>)

Bobby Elliott (2007) Modernising assessment: the use of web 2.0 for formative and summative assessment.

(<https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/bitstream/2134/4543/1/Elliott%20B.pdf>)

Együttműködés az innovációs folyamatban



A modul célja

A modul célja, hogy módszereket közöljünk és példákat osszunk meg tanárokkal és segítőkkel, azzal kapcsolatban, hogyan kapcsoljuk össze a tanítást és tanulást az innováció üzleti területével. A modul végére ön meg fog ismerni különböző nyitott innovációs modelleket szemben a sok mai cégnél működő zárt innovációs modellekkel. Tippet fog kapni arra nézve, hogyan motiválja tanulóit, hogy részt vegyenek ebben a folyamatban és mely közösségek lehetnek érdekeltek. Ennek a modulnak az elolvasása kb. 45 percig tart.



Bevezetés a nyitott innovációba

Mi a nyitott innováció, hogyan különbözik a megelőző modellektől, mint pl. a zárt innovációs rendszerek?

Mielőtt nyitottá vált, az innováció zárt környezetekben történt, és gyakran egyének, tudósok vagy alkalmazottak hajtották végre. A **zárt innovációnál a szervezetek szigorúan kontrollálták a folyamatokat és eredményeket, belsőleg fejlesztették ki a know-how-t** és a cégen vagy közösségen belül tartották az innovatív technológiákat, amíg az új termék a piacon volt.

A “zárt innováció” kifejezés később jött, nem sokkal azelőtt, hogy Henry Chesbrough, Don Tapscott és Anthony D. Williams népszerűsítette a nyitott innováció paradigmáját. Talán a zárt innovációt írták le a legjobban a régi autógyár-óriások, mint például a Chrysler és Ford Motor Companies innovációs módszerei közül.

A Zárt Innovációnak megvannak a maga előnyei: mikor a belső hálózat nagy és elég jelentős ahhoz, hogy minden erőforrás a rendelkezésére álljon ahhoz, hogy folyamatosan új terméket vagy szolgáltatást fejlesszen a globális piacra, megfontolandó zárt innovációs módszert használni egy erre kiválasztott együttműködési hálózattal. A zárt innovációs rendszerek egyes jellemző attitűdjei megmutatkoznak az alábbi diagramon



A **nyitott innováció**, a másik oldalon **rugalmasabb**, ami azt jelenti, hogy az ötletek jöhetnek a szervezeten kívülről és a belső ötletek is kikerülhetnek. Beletartozik a kollaboráció más szervezetekkel, mint egyetemek, egyének, cégek, a kommunikáció az induló vállalkozásokkal, állami kutatási intézményekkel, külső beszállítókkal, és a külső információk és technológiák elérése nyitott befejezésű úton. Ilyen módon ez sokkal **folyékonyabb, adaptálhatóbb és organikusabb**.

Ezzel szemben a **nyitott innováció nem hivatkozik szabadon elérhető tudásra vagy technológiára**. Csak a kollaboratív csapatmunkára hivatkozik, és beletartozhatnak jelentős licenzdíj kifizetések Intellektuális Tulajdonjogokért cserébe. A nyitott innováció elengedhetetlen tényezői:

- Brainstorming a fejlődési lehetőségekről egy sokszínű csoportban, amelybe beletartoznak egyének a szervezeten belülről és kívülről
- Hálózati és csapatmunka, kapcsolatok építése, lehetőségek létrehozása
- Vállalkozás, kreatív gondolkodás a megoldás megtalálásának érdekében
- Finanszírozási forrásokhoz való hozzájutás, megtanulni, hogy vonzhatjuk mágnesként a befektetéseket
- Információhoz való hozzájutás
- Fejlődéshez való hozzáállás
- Kutatásra építés
- Új perspektívák, kereteken kívüli gondolkodás



Együttműködés az innovációs folyamatban

1.1. Karrierfejlesztés

A HR-nek arra kellene alapulnia, hogy teszteli a jelentkező hozzájárulását a cég valós tevékenységéhez. Mostanában a tanulóknak problémát okoz az önismeret, hogy megtalálják a lehető legjobb karrier-ösvényt a maguk számára. A karrierfejlesztésnek **folyamatosnak kell lennie, amely az iskolai éveknél kezdődik és egyenesen a pozíció megtalálásához vezet, amely a legjobban illeszkedik az egyén tehetségéhez.** Támogatnia kell a valós érdeklődés és önmegvalósítás megtalálását. Ha ez biztosított, akkor a tanulóknak lehetőségük van jobban megismerni önmagukat. Manapság a tanulók pár nehézséggel néznek szembe a karriermenedzsment terén amiatt, hogy az iskolák elméleti módon tanítanak és a tudás néha nehezen ültethető át a gyakorlatba.

A legtöbbször a karrierfejlesztés el van választva a tanítás gyakorlatától. A tantárgyak, vizsgapapírok és határidők még nem kapcsolódnak az üzleti lehetőségekhez. A karriermenedzsment általában azután kezdődik, hogy az ember befejezte a tanulmányait, passzív módon. A jelentkezők elküldik az önéletrajzaikat a munkaaajánlatokra, és a cég kiválasztja a legjobb potenciális jelöltet annak alapján, hogy passzívan mit mutat az önéletrajza. Ez így nem természetes, bár a **HR menedzsment kéz a kézben járhatna az oktatással, interaktív módon.**

1.2. Közelebb hozni a K+F-et és az oktatást

A hangsúly egyre nagyobb lesz a **tanuló szervezetté válás** jelentőségén. Ugyanakkor a piac folyamatosan változó igényeire válaszolni már nem elegendők a sikerhez. **A szervezetek nyitottabbak a társadalomra, transzparenssebbek, dinamikusabbak és rugalmasabbak.** A szociális számítástechnika egyaránt igényli és előremozdítja a szervezeti innovációt: az iskolák nyitott tanulóközponttá válnak, az egyetemek tanulóközpont szolgáltatókká, a cégek

tanuló szervezetekké és a városok tanulást támogató környezetekké. A személyzet, tanulók vagy más érdekelték képesek és lehetőségük van befolyásolni a szervezeten belüli tanulást és innovációt. Képesek motiválni a vezetést és új nézőpontokat is figyelembe venni. Visszajelzést adhatnak élőben vagy egy interaktív kommunikációs felületen, ahol szabadon ajánlhatnak alternatívákat megoldásokra vagy oszthatnak meg ötleteket a jelenlegi és jövőbeli trendekről.

Fel kell állítanunk célokat: **az oktatás az első lépés és a karrier a második abban a láncban, ahol meg akarjuk valósítani lehetőségeinket**, kipróbálni magunkat és megtalálni a legjobb karriert az önmegvalósításhoz. Az iskoláknak több kapcsolatra van szüksége az aktuális üzleti trendekkel, hogy jól értesültek és hasznosak legyenek. A kutatást a fejlődés felé kell terelni, hogy több oldalról támogassa és biztosítsa az innovációt. Nyilvánvaló, hogy a kutatásnak és a fejlődésnek párhuzamosan kell működnie. Akkor a leghatékonyabbak, ha a **kutatás nem egy önmagában álló tevékenység. A cél, hogy az eredményeket a valós fejlődési tervek felé tereljük.** Kutatást nem csak titokban, gyárakban lehet végezni vagy a cégek kutatólaboratóriumaiban, hanem össze kellene kapcsolni az egyetemekkel. A cégek jobban fejleszhetnek a **fiatalok friss szellemének bevonásával, akik több nézőpontot látnak, amely szintén ahhoz vezet, hogy a meglévő kereteken kívül gondolkodjunk.**

1.3. Bizalom és nyitottság, mint előfeltétel

Egy dinamikus környezet és egy nyitottabb, simább közösség arra sűrget bennünket, hogy észrevegyük annak szükségét, hogy tisztelettel és bizalommal viseltessünk egymás iránt. Ez **egy biztonságos környezetben jöhet létre, ahol az emberek biztonságban kísérletezhetnek, felfedezhetnek és újíthatnak.** Ha a bizalom és tisztelet kombinálódik az önmagunk feletti kontrollal, kevésbé fogunk félni attól, hogy bírálják, kihasználnak vagy nevetségessé tesznek.

A bizalmat a nyitottság biztosítja, és mindkettő előfeltétele a nyitott innovációnak. Ez az alapja a közös munkának és ezek az előfeltételek egy láncot alkotnak. **Ha nyitott célok, nyitott körülmények és nyitott kritériumok vannak, akkor az emberek felelősnek érzik magukat saját döntéseikért és biztonságban érzik magukat a környezetben.** Ha a személy látja a lehetőségeket és körülményeket előre, akkor eldöntheti, mennyit szeretne beleadni, vagy bevonódni, észben tartva a lehetséges következményeket. Egyikünk sem szeretne kitéve lenni annak, vagy alárendelje jóllétét a helyzetnek vagy más embereknek.

1.4. Hálózatépítés „érdeklődő közösségekkel“

Az innovatív cégekben és iskolákban ezek az online helyek és újabb nyitott innovációs módszerek éppenhogycsak ki vannak aknázva. A tanuló bevonódott a dinamikus információcsere folyamatába a koncepciók aktuális fejlődéséről legtöbbször az online hálózaton keresztül, mivel az innováció most kulcsfontosságú abban, hogy szembenézzünk a nemzetközi versennyel. Valószínű, hogy ez a folyamat kéz a kézben együtt jár a váltással a vezetői kultúrában. A nyitott innováció kultúrájának felépítéséhez szükséges a jutalmazott csapatmunka és szervezeti változások, amelyek elősegítik a belső és külső kollaborációt. Globális innovációs rendszerek vannak alakulóban. Ugyanakkor a KKV-k is kezdik felismerni azt, hogy a következő évtizedekben a kockázatot kezelhetővé, megoszthatóvá és lényegesen kisebb mennyiségűvé teszi a globális innovációs hálózat.

Az innovációs hálózatok lehetnek klaszterek, üzleti ökoszisztémák, gyakorlati közösségek, stratégiai szövetségek vagy ugyanúgy living lab-ok is.



A klaszterek általában különböző üzleti struktúrák, mint a nemzeti-regionális-határmenti klaszterek, kompetenciaklaszterek, ipari vagy termelési rendszerek és innovációs rendszerek. Különböző okokból használják: hogy növeljék a kkv-k versenyképességét, támogassák a közös kutatást, megváltoztassanak egy egész iparágat, környezet-menedzsment rendszert valósítsanak meg... Habár nagyszámú definíció létezik, a legtöbbjük a közelség, hálózatépítés és specializáció ötletét osztja meg.

A klaszterek néha különböző területekről érkező iskolákat tartalmaznak: szakiskola, felsőoktatás vagy felnőttoktatás.



Gyakorlati közösségek: A gyakorlati közösség koncepciója (gyakran CoP-nak rövidítik) a szociális tanulás folyamatára hivatkozik, amely akkor fordul elő, mikor közös érdeklődésű emberek együttműködnek egy tárgyban vagy problémában egy kiterjedt perióduson keresztül, hogy megosszák ötleteiket, megoldásokat találjanak és innovációkat építsenek fel. Egy stabil csoportra hivatkozik, amely rendszeres interakciókból alakul ki.

A CoP olyan emberek csoportja, akik közösen érdekeltek valamiben vagy közös a szenvedélyük valami iránt, és megtanulják, hogyan csinálják ezt jobban, mialatt rendszeresen érintkeznek. Kapcsolódva a tudásmenedzsmenthez, a gyakorlati közösségek gyakran utálnak lágy és kemény tudásmegosztásra, fejlesztve a tudást, stimulálva az innovációt, stb. Egy rövid definíció, amelyet a gyakorlati közösségek biztosítanak: „egy környezet az embereknek, hogy tudást fejlesszenek másokkal történő interakciók révén egy olyan környezetben, ahol a tudást létrehozzák, táplálják és fenntartják”.



Az **innováció Üzleti Ökoszisztémái** kapcsolódnak a globális hálózatokhoz emberekkel, intézetekkel (egyetemek, kormányzati irodák, stb.) és más vállalkozásokhoz, saját országukban vagy máshol abból a célból, hogy megoldjanak problémákat, tudásforrást nyújtsanak, ötleteket generáljanak és vezessék az innovációt. Az üzleti ökoszisztéma koncepciója először a [Harvard Business Review](#)-ban tűnt fel 1993 Május/Júniusában, és megnyerte a [McKinsey Díjat](#) az Év Cikkéért.

Mit jelent az *Üzleti Ökoszisztéma*? “Szervezetek hálózata, beleértve a beszállítókat, elosztókat, vásárlókat, kormányzati irodákat és így tovább – akik érintettek egy speciális termék vagy szolgáltatás létrehozásában versenyhelyzetben vagy akár együttműködésben is keresztül. Az ötlet, hogy minden egyes üzlet az „ökoszisztémában” hat, és hatással van a másokra, egy folyamatosan fejlődő kapcsolatot hoz létre, amelyben minden egyes üzletnek rugalmasnak és alkalmazkodónak kell lennie a túlélés érdekében, mint egy biológiai ökoszisztémának.”



„A **Living Labok** nyitott innovációs ökoszisztémák való életbeli beállításokkal, amelyekben a felhasználó által vezetett innováció teljesen integrált az új szolgáltatások, termékek és társadalmi infrastruktúrák együttesen kreatív folyamatában.” A Living Lab modellek felnyitják a fejlődés fázisait a végfelhasználói részvétel számára a kreatív folyamat korai szakaszától kezdve. A Living Lab-rendszerektől várható, hogy lehetővé teszik a mikro, kis és közepes méretű vállalkozások (KKV) számára, hogy vezető piacokat hozzanak létre a létező akadályok leküzdésével a különféle helyi és regionális európai piacokon a végfelhasználó bevonásával és a közös létrehozással. Ami biztosítja a Living Lab modell sikerét, az az, hogy a végfelhasználók speciális igényei egy helyi környezetben könnyedén kezelhetők a fejlődés során. Így a létrehozhatóak ugyanazon termék régió-specifikus verziói is. A [Living Labok Európai Hálózata](#), amelyet 2006-ban alapítottak és 212 tagot számlál, folyamatos támogatást kap az Élethosszig Tartó Tanuláson (LLL) és más programokon keresztül. Számos tanulmányban látszik, hogy a hálózatépítés meghozza a maga előnyeit mind az innovációban és az oktatásban. Ezt a hálózatépítést ki kell bővíteni iskolák köreire, hogy begyűjtse a kutatási eredményeket vagy valós üzleti vagy termelési kihívásokat nyújtson a tanulóknak.

Nem igazán számít, hogy az együttműködés mely formáját választja az iskola vagy a tanár. A legfontosabb dolog, hogy elkezdjük a tárgyalásokat és összekössük az oktatást a nyitott innováció üzleti világával.



Önértékelő kérdések

Itt kérdéseket fog találni, melyek segítenek eldönteni, milyen messze jutott az innovációs folyamaton belüli együttműködésben való részvétel témájában. Visszamehet azokhoz a bekezdésekhez, ahol nem lenne biztos a válaszában.

- Mi a különbség a zárt és a nyitott innováció között?
- Mik az előnyei az innovációs kapacitások megosztásának egy nagyobb közösséggel, és annak, hogy megengedjük, hogy befolyásolhassák a termék és szolgáltatásfejlesztést?
- Általában mi egy oktatási intézmény szerepe egy nyitott innovációs folyamatban?
- Hogyan érhetjük el a bizalmat és a nyitottságon, mint az együttműködés bázisait?
- Hány érdeklődő közösséget tud felsorolni? Nevezzen meg ahányat csak tud.



Gyakorlat

Gondoljon saját tanulóira. Mi lehetne a célja annak, hogy bevonja őket egy valós üzleti kihívásba, hogy részt vegyenek valaminek a fejlesztésében? Mi lehetne a motivációjuk és a tanulási fázis mely részébe illeszkedne bele? Kivel áll kapcsolatban, akik valós szakértelmet és felelősséget egy cégnél, ahol bevonhatnák a tanulókat? Dolgozza ki saját esetét és lépjen kapcsolatba felelős felekkel, hogy tárgyalást kezdeményezzen.



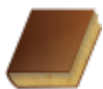
Összefoglalás

A tanulók motiváltak való életbeli kihívásokat megoldani létező üzleti környezetben ahelyett, hogy képzelt feladatokat oldanának meg egy könyvben, míg a cégnek szükségük van a kutatásra és visszajelzésre az innovációs fázisuk számára. A nyitott innovációs módszerek a 21. század elején kezdtek népszerűek lenni, ami azt jelenti, hogy a cégek a cégen kívülről vonnak be feleket, építve ötleteikre, visszajelzésükre és kutatási eredményeikre, hogy gyorsabban és hatékonyabban újítsanak néhány előre meghatározott cél, körülmény és útvonalbeli kritérium mentén. Ha a tanulók általi lehetőségek összhangba vannak az üzleti témákkal és a kihívások illeszkednek képességeikhez és érdeklődésükhöz, és van esély arra, hogy később a cég részei lehessenek, a leghatékonyabb embert a legjobb innovációs ötlettel még fel is vehetik később. A tanulók motiváltabbak lesznek arra, hogy magas színvonalú eredményeket produkáljanak és élvezni fogják, amit csinálnak. Néha jobb kapcsolatba lépni egy már létező innovációs csoporttal, klaszterrel vagy living labbal, amely segít Önnek a folyamatban.



További olvasnivaló

Jolly, A. (2005) – From Idea to Profit How to market innovative product and services. Kogan Page Publishers
Pyka, A., Küppers P. (2002) – Innovation Networks Theory and Practice. Edward Elgar Publishing
Scheff, J. (1999). Lernende Regionen – Regionale Netzwerke als Antwort auf globale Herausforderungen. Wien: Linde Verlag
Weber, M.(2004). Innovationsnetzwerke – Typologie und Management. Köln: Josef Eul Verlag.



Referenciák

Chesbrough, H.W. (2003). Open Innovation: The new imperative for creating and profiting from technology. Boston: Harvard Business School Press ; and Tapscott: Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything.
Kowalsky S. P.: SMES, Open Innovation and IP Management: Advancing Global Development
Várnagy (2009) : Beyond the level of self-esteem: stability as an individual factor
Wikinomics – How Mass Collaboration changes everything
Open Innovation <http://www.openinnovation.eu/openinnovatie.php>
Kowalsky S. P.: SMES, Open Innovation and IP Management: Advancing Global Development

Kowalsky S. P.: SMES, Open Innovation and IP Management: Advancing Global Development
Business Ecosystems, in Wikipedia.
Business Ecosystem in Investopedia
Living Labs for user-driven open innovation; European Commission.
http://ec.europa.eu/information_society/activities/livinglabs/index_en.htm
Living Labs for user-driven open innovation; European Commission.
http://ec.europa.eu/information_society/activities/livinglabs/index_en.htm

A stabil önbizalom és jóllét növelése



A modul célja

A modul célja, hogy megértesse a tanárokkal és segítőkkel a kreativitás gyökerét az önbizalomban és a jóllétben. A modulon keresztül megértheti az összefüggést a motiváció, a tárgy iránti kíváncsiság, önhatékonyság, stabil önbizalom és kreativitás között. Látni fogja, hogy az értékelési folyamat, a tanuló-mentor kapcsolat és az autonómia nagy szerepet játszik a kreatív környezet elősegítésében, amely erősíti a tanulók önbizalmát. Meg fogja érteni a lépéseket, amelyek során a stabil, pozitív önbizalom idővel megszületik és azt, hogyan erősíthetjük meg életünk során bármikor, különösen az oktatási területen.

A stabil önbizalom és jóllét növelése

1.1. Jólléttel és kreativitással az önaktualizáció felé

A kreatitásunk alapját az alábbi két táblázat illusztrálja. A támogatásnak, elfogadásnak és az önkifejezéshez biztosított lehetőségeknek köszönhetően a tanulók képesek lesznek megbízni és ráhagyatkozni saját gondolataikra és érzéseikre. Ez azt jelenti, hogy az önbizalom és az önaktualizáció a kreativitás előfeltételei. Egy kreatív tanulási környezetben a tanulók nemcsak tökéletesítik a már meglévő tudást és gyakorlatot, hanem bővítik is azokat, új asszociációk és új ötletek kifejlesztése révén. Ha egyedi ötletekkel és asszociációkkal rendelkezünk, önbizalomra és magabiztosságra van szükségünk, hogy kifejezzük ezeket az ötleteket, kimondjuk őket hangosan vagy megmutassuk őket más embereknek. A belső motiváció, a tárgy iránti kíváncsiság, önhatékonyság és annak a tevékenységnek a szeretete, amelyet az ember csinál elengedhetetlen a kreativitáshoz is. A flow, motiváció és magabiztosság állapotában a kreatív szikrák szárnyalnak. (1. táblázat). Csak akkor lehetünk kreatívak, ha

érdekel minket, amit csinálunk, távol bármiféle jutalomtól. Csíkszentmihályi szerint flow-t teljesen fókuszált motivációnál tapasztalunk, mikor teljesen bevonódunk, spontán örömet érzünk és energizálnak érezzük magunkat egy feladat teljesítése közben. Nem számít, hogy ez a feladat írás, gondolkodás, szervezés, vezetés vagy más művészeti vagy sporttevékenység. Úgy találták, hogy azok az emberek, akik kreatívak, általában szeretik, amit csinálnak, és ahogyan csinálják. Ezen típusú kreatív tevékenységeknél önhatékonyt érzünk, mikor képesek vagyunk elérni célunkat, vagy valami hasznosat alkotni. Ha gyakran tapasztalunk önhatékonyt, az önbizalmunk stabil és pozitív lesz; amely szükséges ahhoz, hogy kifejezzünk egyedi és új ötleteket. Így teljes a ciklus, amely a kreativitáshoz szükséges. Szükség van önfogadásra és pozitív önértékelésre, mint a kreativitás stabil alapjára. A stabilitás nem azonos a változatlansággal, sőt! **Az önkoncepció és önbizalom stabil, mégis rugalmas, képes alkalmazkodni az aktuális helyzethez.** Az egyén újraalakíthatja az önkoncepcióját újraalakítva azt aktívan és spontán az aktuális környezetben.

A stabilitás azt jelenti, hogy véletlenszerűen vagy kis befolyás hatására az önbizalom egésze nem fog szignifikánsan megváltozni. Csak mert valaki azt mondja, hogy nem tetszik neki, ahogyan öltözködünk, nem kell teljesen értéktelennek, sem csúnyának éreznünk magukat. A másik oldalon, **az önkoncepció és önbizalom törékeny, hogyha instabil vagy merev** és nagy fluktuációk vannak jelent az önbizalomban és az érzelmekben. Ha az önbizalom instabil, az egyén ki van téve a környezetének. Hogyha az összes információt az önbizalmukba helyezik anélkül, hogy dolgoznának vele, a kép nem lesz kongruens az ellentmondásos adatok miatt, így az törékenyé válik. A másik oldalon, ha a környezetből érkező semmilyen információ nem épül be az önbizalomba, az önkoncepció szükségszerűen kompenzatorikus, önvédelmi módszerekkel, hogy megvédje a törékeny önbizalmat az öndestruktív/szuicid ellentmondásos információktól. A merev önbizalom nagyon törékenyé is válik. Ha probléma van, az nem csak egy részre lesz hatással, hanem kiterjed az egész én érzetére.

„Az önbizalom stabilitása a rövid távú ingadozások mértéke, amelyet az egyén tapasztal az aktuális kontextus alapú önbizalomban.” (Kernis, 1991)

Az önbecsülésnek két alapvető dimenziója van:

- **szint** (magas vagy alacsony önbecsülés)
- **stabilitás** (az, ahogyan rugalmasan alkalmazkodik az aktuális helyzetekhez és a saját érzésekhez).

Az önbecsülés stabilitása és így a rugalmassága is 4 aldimenziótól függ egy adott időben. (Várnagy, 2009): **Terület** (mely kompetenciákat, tudásterületeket és szerepeket érinti, **tudatosság** (nagy különbségek az implicit (tudattalan) és explicit (ismert) önbizalom között instabilitást okoznak), **Bázis** (mennyire alapszik más emberek visszajelzésén, vagy mennyire valós, belső érzéseken alapuló?), **reakció módja** (sajátosan stabil vagy önvédő). Az önbizalom stabilitása félreérthető az **idő szemszögéből** (hosszú időintervallumokat átölelő globális önbizalom stabilabbnak tűnik, mint amilyen az aktuális, pillanatnyi önbizalom).)

Példák pszichológiai problémákra, amelyek vélhetően kevésbé fejlődnek ki stabil és rugalmas önbizalom mellett:

Impulzivitás

Depresszió

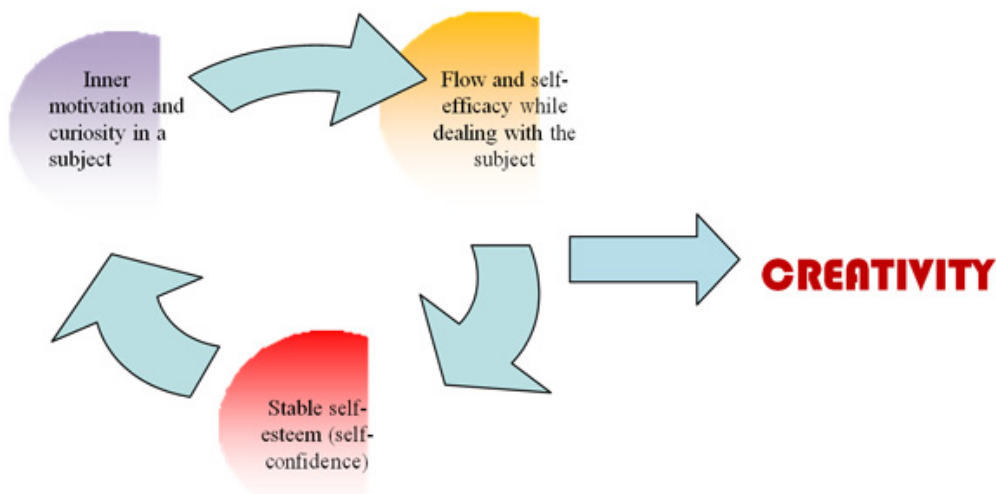
Defenzív személyiségzavar

Paranoid zavar
Elkerülő viselkedésminták
Borderline személyiségzavar
Éretlen önvédelmi mechanizmusok
Agresszív viselkedésminták
Önpusztítás / öngyilkosság

A stabil önbizalom védőfaktor, amely a következőkhöz vezet:

- Belső motiváció, érdeklődés és kíváncsiság a tanulás közben
- Önhatékonyság, kompetencia-érzet
- Optimizmus
- Öntudatosság, rugalmasság és realitás a folyamatok értékelésében
- jóllét: magasabb autonómiaszint, jobban kifejlődött életcélok és hit az életben, önfogadás, pozitív kapcsolatok és képesség a személyes fejlődésre
- Önaktualizáció

Ezek a faktorok szintén a kreativitás és az innovációs képességek alapjai:



1. táblázat: személyes faktorok, kreativitáshoz szükséges képességek. A kreatív ciklus.



2. táblázat: A kreativitás alapja és gyökerei

1.2. A tanulók aktívan részt vehetnek oktatásukban

Az önbizalomra lehet úgy hatni, hogy stabilabb és rugalmasabb legyen, és a tanulók még kreatívabbak legyenek, ha hagyjuk a tanulókat aktívan részt venni saját tanulásukban. Láthatjuk, hogy a következő faktorok a legfontosabbak:

Az értékelési rendszer

(Differenciált értékelés, a tanulók részletes, verbális visszajelzést kapnak tevékenységeikről, az értékelést közösen hozzák létre a tanulókkal a megbeszélte célokra és kritériumokra alapozva)

Tanuló-mentor kapcsolatok

(Kiegyensúlyozott, partnerszerű kapcsolatok a tanulók és mentoraik között)

Lehetőségek a tanulók autonómiájára

(A tanulók lehetőséget és autonómiát kapnak a kreatív kifejezéshez, módszerek kiválasztásához, és magukhoz a témákhoz)

A tanulók
önbizalma is stabil
lesz.

1.3. Hogyan fejlődik ki a stabil, pozitív önbecsülés?



Biztonságos környezet, elfogadás, támogató kapcsolatok.

Kezdetben egy gyerek biztonságos személyiségfejlődéséhez, mint csecsemő nagyon fontos, hogy a szülőhöz vagy a gondozóhoz kapcsolódjon, és erős kapcsolatot építsen ki vele, miközben a szülőre hagyatkozik. Ez a biztonságos környezet együtt az elfogadással, a

növekedést támogató szociális kapcsolatok erősíthetik a gyermek biztonságérzetét. Ez a biztonságérzet a következőt jelenti:

“Elfogadható vagyok úgy, ahogy vagyok, van számomra hely a világban”.

Az elfogadás és biztonság megteremtése nem jelenti, hogy mindent jóváhagyunk és megengedünk a gyerekeknek, még 5 éves korában sem. Azt sem jelenti, hogy megadunk mindent, amit akarnak életük végéig. Csak azt jelenti, hogy folyamatosan megértjük és reagálunk az igényeire, és igen, azt jelenti, hogy az első hónapokban a szülőknek meg kell próbálniuk megadni mindent, amit a gyerek szeretne. Csak ezekben a korai időkben fejezik ki a szükségleteiket. Egy csecsemő számára nincs „te” és „én” és „ők”. A kisbabának az anya a világ, és ő egy az anyával. Nem tudják elkülöníteni magukat, mint független individuumot. Emiatt akármit csinál az anya, a baba különösen magára veszi. Pedagógiai nézőpontból azért fontos, hogy a tanár olyan személyt játsszon, aki odafigyel, ami elfogadja az egyéni értékét minden egyes tanulónak egyénileg anélkül, hogy megpróbálná afelé tolni őket, hogy illeszkedjenek, az ő fejében létező keretek közé. Fontos, hogy a tanárnak mindenkit **ismernie kellene személyesen**, más szavakkal, lehetőség kevesebb, de mélyebb szintű kapcsolatot kellene kiépítenie a tanulókkal. Ezeknek a kapcsolatoknak a tanulókkal **a bizalmon kellene alapulnia**, nem a hatalmi viszonyokon. Így megismerik azokat a kérdéseket és problémákat, amelyek **érdeklük a tanulókat, és van hely beszélni ezekről**, és mikor a gyermek igényli, **mindig van valaki, akivel beszélgethet** a tanárunk személyében.

Ez az elfogadás, bizalom és biztonságérzet az önbizalmunk, önkifejezésünk és önaktualizáciánk alapjai. Ezen kritériumok mentén a gyerek megtanulhatja, hogy jó és szerethető, így az alapvető önbizalmuk is pozitív lesz.



Lehetőségek biztosítása. Ahogyan biztonságos és befogadó környezetet hoznak létre, a szülők és mentorok figyelmet kell fordítsanak a gyerek jellemzőire és szükségleteire, lehetőségeket biztosítva számára, hogy **elrendezze és megszervezze saját személyes terét**. Ez az, ahogyan felfedezik önmagukat, mint különálló egyént. Az iskolában ez történhet az asztal kidekorálásával, szekrénnel, polccal, tükörrel vagy paddal, felhelyezhetik saját fotóikat a falra vagy bármilyen más módon. Mikor a gyermek autonóm tevékenységeket kezdeményez, **fejlődhetnek a képességei. Ez az, mikor az önbizalom specifikus képességekből formálódik.**



A siker megtapasztalása. Ezalatt a periódus alatt rendkívül fontos, hogy a gyermek megtapasztalja a sikert a tevékenységekben, amelyeket véghezvisz belső motivációja révén. Az iskolában a tanár feladata megtervezni a **feladatokat, teret engedve a feladat újratervezésének a tanulók eltérő szükségleteinek és állapotának megfelelően**, vagy legalább számításba venni őket ahelyett, hogy megpróbálnák figyelmen kívül hagyni őket. Ha a feladatok részben egyénre szabottak (képesség, készség, motiváció, tudás), akkor sokkal valószínűbb, hogy a gyermek képes lesz sikert elérni bennük. Az a lényeges előnye a **kreativitásnövelő játékoknak**, hogy nagyon könnyű sikert érezni. Ezekben a játékokban a tanulók spontán játszhatnak és kifejezhetik belső állapotukat és kíváncsiságukra bízhatják magukat. A játékok általában tartalmazzak mozgást, szerepjátékot vagy művészi tevékenységet. Az is elengedhetetlen, hogy a gyerekek bevonódjanak projektekbe vagy készségfejlesztő feladatokba, saját érdeklődésüknek megfelelően. Ha a gyerekek

kifejleszhetik képességeiket egy olyan környezetben, amelyik elfogadó és támogató, akkor ez a kompetencia-alapú önbizalom is pozitív lesz, ami fontos a stabil önbizalom kifejlődéséhez.



Integráció. Mint összefoglalás, az önbizalom stabilitása folyamatosan fejlődik a felnőttkorig. Így kamaszkor vége felé a fiatal képes lesz **integrálni ezeket a speciális kompetencia-alapú önbecsléseket egy komplett képbe.** A felnőttkorig a képességek könnyedén létezhetnek egymás mellett anélkül, hogy a gyerek tudatában lenne kapcsolódásuknak. A személyiség még formálódik és rugalmas. Ha a személyiség, együtt a specifikus kompetenciákkal egyesül egy komplex teljes képben, akkor egy valós, saját stabil önbecslés születhet meg végül, amely több már nincs kitéve a reakcióknak, a környezetnek és a mindennapi problémáknak. A komplexitásnak köszönhetően, ha a személyiségnek csak egy része is megsérül, az nem fog hatni a többire. Csak mert valaki azt mondja, hogy nagyon rosszul teljesített egy speciális feladatban, nem fogja azt érezni, hogy ön egy komplett katasztrófa. Az egyén a saját belső jeleire és érzéseire hagyatkozik ahelyett, hogy általánosítaná mások aktuális visszajelzéseit, így jobban tudja járni az önaktualizáció útját.

Soha nincs késő az önbizalmat erősíteni, amelyet világosan láthatunk a humanisztikus pszichoterápia eredményeiből. Az a személy, akinek a személyisége komolyan megsérült gyerekkorában, elmehet a pszichoterapeutához, akivel esély kap, hogy újrakezdje vagy folytassa az életét – még az önaktualizáció céljával is. Amik hatékonyak ebben a terápiában, azok legtöbbször azok a faktorok, amelyek szintén fontosak a stabil önbecslés kifejlődésében. A terapeuta kielégíti az alapvető szükségleteket, amelyek a gyermekkorból származnak: **feltétel nélkül elfogadja a klienst és biztonságos, stabil alapot nyújt** neki. Így, mikor a kliens elfogadta magát jelenlegi érzéseivel és általános személyiségjegyeivel, **elkezd jól működő, új tevékenységeket kezdeményezni,** ahogyan egy kompetens egyén teszi.

1.4. Az értékeléstől az önbizalomig



Az aktuális értékelési módszerek továbbfejlesztésére pár példa:

Manapság nagy különbségek vannak a pedagógiai gyakorlatok között Európában, abban a tekintetben, hogy a tanulók kapnak-e értékelést vagy visszajelzést tevékenységükért vagy eredményeikért. Például van egy szokás sok Közép-Európai és Déli országban hogy a tanárok azok, amik osztályozzák a diákok eredményeit általában 10 éves kortól egy számmal vagy betűvel általában egy 5-től 7-ig terjedő skálán. A tanároknak általában nincs sok idejük megismerni jól a tanulókat, alig tudnak bármit a háttérükről, személyes motivációjukról és érdeklődésükről. A tanárok vannak magasabban a hierarchiában és nekik kell lefektetniük a szabályokat és ellenőrizni, hogy betartják-e a szabályokat, ők adnak feladatokat és értékelik az eredményeket néha azzal a látható céllal, hogy fegyelmezzék a tanulókat. Ez azt jelenti, hogy a gyerekek általában szegényes és ellentmondó információkat kapnak, amely csak tevékenységük részeire vagy szegmenseire alapszik – de teljes személyiségükre vonatkoztatják. Továbbá, ezeket a készen kapott értékeléseket a tanulóknak teljes mértékben el kell fogadniuk a hierarchia miatt. A személyiség ezen korai éveiben a kompetenciák összetettsége még nem alakult ki. Ami éppen történik, a gyermek azzal azonosítja magát. A legtöbb esetben a személyiség 21-22 éves korig még kialakulóban van. Ezekben az esetekben a tanulók általában önkoncepciójukat kevés információból építik fel, és a komplexitás hiánya

különösen törekennyé teszi őket a kívülről jövő sérelmekkel szemben, és a szubjektív jóllétük instabillá válik.



A stabil önbecsülés sikerének kritériumai a tanulási folyamatban:

Az önbizalom stabilitása kifejlődik, ha a **szupervízorok megtanítják a tanulóknak, hogyan értékelhetik saját magukat**. Így a tanulók folyamatosan megismerik és belsővé teszik az önértékelés folyamatát egy differenciált, személyre szabott módon, mely az előzetesen felállított célokra alapszik. **Beépítik az információt komplex személyiségükbe**, köszönhetően annak a variációinak és komplexitásának, hogyan sajátították el, hogy önmagukra tekintsenek. Szintén ki fognak fejleszteni egy egészségesebb személyiséget, amely nincs kitéve a körülményeknek; összetett, részletes és így elég stabil. Folyamatosan újraalakítják a specifikus adatokat az önkoncepciójukról és önbecsülésekről, ahelyett, hogy egész önkoncepciójukat is megváltoztatnák. A legfontosabb faktorok egyike itt a **kezükben lévő kontroll**. Megküzdnek a reakciókkal, visszajelzéssel, impulzusokkal – legyen az dicséret vagy kritika, büntetés vagy jutalom – mint információval, amelyet irányítanak, és beépítenek önkoncepciójuk megfelelő részébe anélkül, hogy automatikusan felülírnák az összes információt, amelyet előtte elrendeztek. Beillesztik a teljes képbe az érintett részek szükséges módosításával, így az önbecsülésük stabilabbá válik.

A stabil önbecsülés sokkal inkább erősített és támogatott a skandináv országokban, reformintézményekben vagy alternatív pedagógiákban alkalmazott kiértékelési módszerrel.

A tanulók hozzászoknak, hogy önmagukat értékeli tanárukkal együtt speciális kritériumok alapján, amelyet együtt fektettek le – úgyis, mint az előzetesen felállított cél vagy a tanulók teljesítménye a korábbi feladatokban.

Tanulók és tanárok partnerek, és a tanároknak általában lehetőségük van megismerni a tanulók személyiségét is, ők alakítják ki a szabályokat, állítják fel a célokat és feladatokat együtt. A tanulóknak egy rakás projektjük van, egyéni és csoportmunka, ahol kiválasztják a témát és a tartalmat maguknak.

Mielőtt befejeznék a projektet vagy feladatot, közben és utána, a tanulók folyamatosan differenciált, személyes visszajelzést kapnak, amelyet szupervízorukkal együtt alakítanak ki. A visszajelzés elsődleges célja nem a címkézés, hanem a tanuló képességeinek fejlesztése.



Önértékelő kérdések

Itt kérdéseket találhat, melyek segítenek eldönteni, hogy sikeresen teljesítette-e a modult vagy még fejlődhetne bizonyos részeiben:

Hogyan kapcsolódnak egymáshoz az önbizalom és kreativitás?

Milyen tényezőket venne fontolóra, ha kreatív feladatot akarna adni a tanulóknak?

Hogy erősítheti az értékelési rendszer az önbecsülést?

Milyen fázisokban fejlődik ki a pozitív önbecsülés?

Mi a szerepe annak, hogy integráljuk erősségeinket a személyiségünkbe, a stabil önbizalom elérésében?

Milyen egy támogató kapcsolat?



Gyakorlat

Csináljuk párokat az osztályban személyes választás alapján és hagyjuk őket, hogy megosszanak egy területet, amelyen dolgozni akarnak. Legyen az egyik fél a mentor, míg a másik beszél, a mentor segít megtalálni egy kreatív terméket, amelyet a személy felmutathat a fejlődés bizonyítékeként egy héten belül. A párokat bátorítani kell arra, hogy megvitassák a célokat és kritériumokat annak függvényében, mi az, amit az adott személy sikernek érezne. Következő héten hagyjuk őket megbeszélni a folyamatot és levonni a következményeket saját erősségeikről.



Összefoglalás

A kreativitás gyökere a belső motivációban, a tárgy iránti kíváncsiságban flowban és önhatékonyságban van a tárggyal való munka során, és a stabil pozitív önbecsülésben (önbizalomban), hogy megosszuk gondolatainkat és megoldásainkat a tárggyal kapcsolatban. A tanulók önbecsülése erősíthető bármikor a tanulási környezetben, ha az értékelési folyamat személyre szabott és a tanulók hozzászoknak, hogy értékeljék magukat az előzetesen megbeszélt célok és kritériumok mentén, támogató és személyes kapcsolat van a tanulók és mentorok között, és a tanulók autonómiával rendelkeznek, hogy megtalálják saját témáikat és projektjeiket egy adott témakörön belül. A stabil pozitív önbecsülés minden emberi lényben 4 különböző fázis során születik meg: a személy biztonságos környezetet tapasztal és támogató kapcsolatokat, számos lehetőségük van kipróbálni képességeiket kíváncsiságuknak megfelelően, sikert érnek el ezekben a feladatokban és integrálni tudják felfedezett képességeiket, mint saját erősségeiket egy összetett és részletes stabil én koncepcióvá. Így az önbecsülés bármikor erősíthető, a tanulási környezet révén, ha megtanuljuk értékelni saját magunkat, beépíteni a szerzett képességeket és erősségeket a személyiségünkbe és kontrollt tapasztalunk a kezünkben. Ez biztonságos környezetet biztosít, hogy megosszuk egyéni gondolatainkat, és ötleteinket, amely a kreatív gondolkodás alapja.



További olvasnivalók

Csikszentmihályi (1996): Creativity. Flow and the psychology of discovery and invention; Harper Perennial, New York.

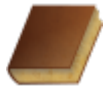
InnoSupport: Supporting Innovation in SMEs. 4.1 Foundations of Generating Ideas. 2005.<http://archive.innosupport.net>, viewed 24th September 2008

Leonard D.; Swap W. (1999): When sparks Fly. Igniting Creativity in groups; Harvard Business School Press. Boston, Massachusetts

Sternberg, Robert J. (1999) Handbook of creativity. Cambridge University Press.

Sven F. Kylen and A.B. (Rami) Shani (2002), Triggering Creativity in Teams: An exploratory

investigation, creativity and innovation management, 11 (1)
Várnagy (2009): Beyond the level of self esteem. Investigating stability as an independent dimension in alternative and traditional secondary schools.
Waschull, S. B. Kernis, M. H. (1996). Level and stability of self-esteem as predictors of children's intrinsic motivation and reasons for anger. *Personality and Social Psychology Bulletin*



Referenciák

Csikszentmihályi (1996): *Creativity*. Harper Collins, New York.
Kernis, M. H., Grannemann, B. D., & Mathis, L. C. (1991). *Stability of self-esteem as a moderator of the relation between level of self-esteem and depression*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61, 80-84.
Várnagy (2009) : Beyond the level of self-esteem: stability as an individual factor
Kernis, M.H., A.W. Paradise, D.J. Whitaker, S.R. Wheatman and B.N. Goldman, (2000) Master of one's psychological domain? Not likely if one's self-esteem is unstable, *Personality and Social Psychology Bulletin* 26, pp. 1297–1305