

Különleges tanulási környezetek

Azoknak a kollégáknak, akik nyitottak a különleges kihívások iránt és szívesen kísérleteznek már kipróbált, de a hagyományostól módszeriben és koncepciójában eltérő tanítási-tanulási módszerekkel. A modulban egyedi jól kidolgozott kísérleteket illetve az ezekre épült gyakorlati megvalósításokat mutatunk be az érdeklődőknek, valamint közre adunk egy tanulási környezetek elméleti és gyakorlati vonatkozásaival kapcsolatos elektronikus gyűjteményt is.

Adventure Learning, Kaland Alapú Tanulás

Az Adventure Learning (AL) kifejezés Aaron Doering a Minnesota Egyetem Tech Awards díjas professzorának nevéhez fűződik még 2006-ból. Az AL lehetőséget biztosít a hallgatók számára, hogy vizsgálják az világ egyes részein az autentikus tanulási környezeteket és az ott gyűjtött tapasztalatokat pedig összehasonlítsák a legkorszerűbb on-line tanulási környezetekkel. A vizsgálatok kiterjednek a képzési tevékenység vizsgálatára és a tanítás módszereire. Az AL program lehetővé tesz az egyetemi hallgatók számára, hogy a legkorszerűbb online kapcsolatok segítségével közvetlenül hasonlíthatják össze a valóságot valamint a saját tanulmányaik során szerzett tapasztalatokat és közvetlenül részt vegyenek a kutatásokban.

Maga az ötlet még a 90-es évek elejéről származik, amikor a modern technika által lehetővé vált a kutatóexpedíciók munkájának élő nyomon követése az egyetemi hallgatók számára. Az egyik legsikeresebb project az Arctic Blast¹ nevű project volt 2001-ben ahol több egyetem képes volt együttműködni és online feladatokat elvégezni és diskusziókon részt venni a kutatás résztvevőivel.

A kaland alapú tanulás kilenc alapelve²

- A kutatási céljainak és a kutatási terület azonosítása
- A kutatott téma alapproblémáinak feltárása az AL program tervezése és kivitelélézése érdekében
- Együttműködés és a kapcsolati rendszer alapjainak kialakítása a tanulók, kutatók segítők, szakemberek között a tartalom meghatározása érdekében
- A kaland alapú képzés megvalósítása
- A környezeti kapcsolatok feltárása a lakosság a kultúra és egyéb releváns tényezők tükrében mely biztosítja a hagyományos párbeszédet a tanárok és diákok között

¹ <http://arcticblast.polarhusky.com/>

² Doering, A., & Miller, C. (2009). Online learning revisited: Adventure learning 2.0. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2009* (pp. 3729–3735). Chesapeake, VA: AACE.

- Az internet alapú tanulási környezet kialakítása, a kutatási területtel való folyamatos kapcsolat feltételeinek biztosítása
- A tananyagok médiával (film, hang, fotó) való folyamatos támogatásának biztosítása a kutatási területről
- Az AL tananyag és az elektronikus tanulási környezet szinkronja
- Az on line tanulási környezet és a tantervi irányelvek és stratégiák szinkronizálása

Az első kaland alapú tanulási project a GoNorth!3 nevű kezdeményezés volt még amely az Arktisz egyes népcsoportjainak kulturális, néprajzi, hagyományait a természeti környezettel való kapcsolatukat és az globális éghajlat változások hatásainak komplex vizsgálatát tűzte ki célul. A program szerves részét képezte a részvevő iskolák számára, programot beépítve a beépítve tantervükbe. A fő cél a tudatos környezethasználatra való nevelés és a hagyományok megismerése és megőrzését célozta.

A Minnesota Egyetem másik hasonló projectje a 2010-14 között lezajló EarthDucation4 project, mely a nyolc expedíció keresztül ellátogat az összes kontinensre ahol az oktatás és a természet kapcsolatát kutatják. Megvizsgálják az adott földrajzi terület komplex gazdasági, társadalmi és természetföldrajzi helyzetét a globális felmelegedés és a természeti fenntarthatóság szemszögéből.

³ <http://www.polarhusky.com>

⁴ <http://lt.umn.edu/earthducation/>