

SIGRÚN JÓHANNESDÓTTIR

KENNSLUFRÆÐILEGAR HUGLEIÐINGAR ÚT FRÁ
ATHYGLISVERÐRI BÓK

Sigrún Jóhannesdóttir

Árið 2005 kom út í Bandaríkjunum bókin „A Whole New Mind“ eftir Daniel H. Pink. Í henni er gerð tilraun til að skýra breyttar lífsvenjur sem eru að verða greinilegar í vestrænum velmegunarlöndum og út frá þeim reynt að skilgreina upp á nýtt hvaða eiginleikar skipta mestu máli í lífi og starfi í þessum löndum. Í bókinni skilgreinir höfundur sex mikilvægar hneigðir sem munu ráða úrslitum um velgengni fólks í lífi og starfi nú á tímum. Í þessari grein er reynt að skoða hvernig hægt er að nota hugmyndir Pinks og flétta þær inn í fræðslustarf.

Pink heldur því fram að við séum að færast frá upplýsingatímabilinu (information age) yfir í „há hugmyndatímabilið“ (conceptual age) í lífi okkar og störfum, sérfræðinga-áherslan víki fyrir listrænni heildarsýn.

Í því felst sú skoðun að til að farnast

vel og lífa hamingjuríku lífi sé ekki nóg að vera vel að sér í ýmsum hátæknilegum sérfræðigreinum heldur verði að leggja meiri áherslu á listræna og persónulega þætti og gildismat. Hann notar starfsemi heilahvelanna sem líkingamál og talar um vinstri-heila-hneigt fólk og hægri-heila-hneigt fólk þar sem þeir fyrrnefndu eru þeir sem leggja áherslu á sundurgreindandi hugsun, rök og hlutlægar staðreyndir en þeir síðarnefndu leggja áherslu á heildarsýn, tilfinningar og listræna nálgun.

Hingað til höfum við lagt ofuráherslu á vinstra heilahvelið í allri menntun og starfsuppbýggingu á kostnað þess hægra. Tækifærin og nýsköpunin fram undan munu hins vegar ekki síður byggjast á því sem fram fer í hægra heilahvelinu. Vinnustaðir nútímans munu leggja kapp á að ráða til sín fólk sem hefur breiða menntun og getur unnið ýmis skapandi störf sem tölvur og sjálfvirkni nútímans geta aldrei unnið. Í bókinni eru skilgreindar sex mikilvægar „hneigðir“ (aptitudes) sem höfundur telur afgerandi fyrir velfarnað fólks í lífinu. Þær eru: *hönnun, saga, samhljómur, samhygð, leikur og tilgangur* (design, story, symphony, empathy, play, and meaning). Með því að þróa og rækta með sér þessar sex lykilhneigðir geta starfsmenn aukið gildi sitt á vinnuarkaði nútímans. Um leið verða þær mikilvægar sem markmið í starfsfærniþróun og námi. Það er skemmtileg þæling að velta fyrir sér hvernig fræðsluáðilar geta fellt þessa þætti sem best inn í kennslufræði og aðra nálgun í starfi sínu og þannig undirbúið nemendur betur undir líf og störf „há hugmyndatímabilsins“ fram undan.

Skoðum þessa sex þætti Pinks með tilliti til fræðslu:

1. Hönnun: Ekki er lengur nóg í allsnægtaþjóðfélaginu að svara brýnni þörf fyrir hluti og þjónustu. Fólk gerir kröfur um að hlutir séu fallegir, samræmist duttlungum og höfði til tilfinninga – séu hannaðir. Ýmsar rannsóknir gefa til kynna að vel hannað umhverfi hafi jákvæð áhrif á árangur og vellíðan. Dæmi eru um skjótari bata sjúklunga á sjúkrahöfnum þar sem vel er hugað að hönnun húsnæðis og umhverfis. Það sama á einnig við um námsumhverfi, námsefni, námsbrautir og svo framvegis. Meiri árangur verður af náminu þar sem allt er hannað með tilliti til notenda. Kennslustofan er ekki bara staður með stólum, borðum og kennslutækjum heldur staður sem þarf að vera vandlega úthugaður til að örva nám og auka vellíðan nemenda.
2. Saga: Ofgnótt staðreynda og röksemda hefur gert okkur svolítið ónæg fyrir upplýsingum sem settar eru fram á hefðbundinn hátt. Listin að segja sögur, bæta tilfinningum og söguþræði við staðreyndirnar, hefur því fengið aukið vægi. Sagan getur haft margar birtingarmyndir í námi og kennslu og nútímatækni, með ótal möguleikum til gagnvirkni og myndvinnslu, leikur þar stórt hlutverk. Kennarar, sem geta fært námsefnið í slíkan búning eða stuðlað að því að nemendur vinni á þann hátt, munu verða eftirsóttir.
3. Samhljómur: Með samhljómi er átt við hæfileikann til að raða saman brotum til að mynda heild, að skoða heildarmynd fremur en að greina smáatriðin, að sjá samhengi og skyldleika ólíkra hluta og greina meginreglur og heildarmynd fremur en að leita sérhæfðra svara. Námsaðferðir, sem þjálf þessa eiginleika, eru einmitt stór þáttur í þjálfun í skapandi hugsun. Pink heldur því fram að ein besta leiðin til að efla þá sé að læra að teikna. Hugkort sem tæki í námi og starfi eru einnig dæmi um aðferð sem eflir þennan hæfileika.

4. Samhygð: Með samhygð er átt við þann tilfinningalega hæfileika að setja sig í spor annarrar manneskju og skynja hvernig henni líður. Það er samhygðin sem gerir okkur kleift að vinna saman og er forsenda góðra samskipta og lausna í samstarfi og samfélagi. Samhygð er einnig ein af undirstöðum góðs siðferðis.

Skortur á samhygð birtist í ýmsum myndum og afstöðu í samfélaginu þar sem kuldi (cool) hefur verið talinn eftirsóknarverður eiginleiki en tilfinningasemi talin merki um veikleika! Sumir halda því fram að tilfinningar eins og samhygð séu nú mun mikilvægari eiginleiki en vitræn greind samkvæmt hefðbundinni skilgreiningu. Ýmsar leiðir eru til að leggja áherslu á þennan þátt í fræðslustarfi með samvinnu og samstarfsverkefnum af ýmsu tagi.

5. Leikur: Pink heldur því fram að liðinn sé sá tími þegar ísköld alvörugefni var mælikvarði á hæfileika og vinnufærni á meðan leikur og skemmtun var talinn flótti frá verkefnum og lausn þeirra! Leikur er ekki andstæða vinnu heldur hvati árangurs og sköpunar. Ungu fólk á vinnumarkaði hefur verið ásakað um að vera 'leikjakynslóðin'. Í ljós hefur komið að leikjakynslóðin er jafnvel afkastameiri en hin alvarlega 'vinnukynslóð'. Leikir eru að verða mikilvægur hluti ýmissa starfa, viðskipta og almennrar vellíðunar. Þar má nefna raunveruleikabætti, tölvuleiki og myndbandsleiki. Leikjaiðnaðurinn er orðinn gríðarlega áhrifamikill í að móta nýja kynslóð og í ljós kemur að leikir eru mjög öflug námstæki sem þjálfa fólk á mörgum sviðum samtímis. Rannsóknir á áhrifum þessara leikja á ýmsa mikilvæga starfsfærniþætti hafa þegar leitt í ljós ótrúleg dæmi um árangur. Ein rannsókn sýndi t.d. að smásjárskurðlæknar sem spiluðu tölvuleiki í að minnsta kosti þrjá klukkutíma á viku gerðu 37% færri mistök og unnu verkin 27% hraðar en þeir sem ekki léku sér í tölvuleikjum.

Stærsti leikvöllur nútímans er Netið en þar má finna endalaus möguleika sem nota má í námi og kennslu. Sumir eru alveg sannfærðir um að leikur muni verða mikilvægasta leiðin til verðmætasköpunar á þessari öld eins og sjá má í eftirfarandi tilvitnun:

„Leikur verður á 21. öldinni það sem vinna var síð-

ustu 300 árin í iðnaðarsamfélaginu, þ.e. aðalaðferð okkar til að fræðast, framkvæma og skapa verðmæti.“

(Pat Kane: <http://www.theplayethic.com/what-is-the-play-ethic.html>)

6. Tilgangur: Í nægtaþjóðfélaginu, þar sem fólk eyðir ekki lengur kröftum sínum í að lifa af, er komin aukin þörf fyrir að hafa eitthvað til að lifa fyrir. Fólk hefur efnin en vantar það óefnislega. Leitin að þeim þáttum, sem skapa raunverulega hamingju, gefa lífinu gildi og æðri tilgang, verður meira áberandi og munu í frekari mæli stýra lífsháttum fólks og hvetja það áfram í lífi og starfi.

Fræðslustofnanir hafa margvíslega möguleika til að koma til móts við þessa leit og skapa nemendum þannig betri vinnustað, meiri lífsfyllingu í námsánægju og væntanlega betri námsárangur til lengri tíma lítið.

UM HÖFUNDINN

Sigrún starfar sem sérfræðingur hjá Fræðslumiðstöð atvinnulífsins. Þar sér hún m.a. um kennslufræðinámsskeið fyrir leiðbeinendur í fullorðinsfræðslu. Einnig er hún stundakennari við Listaháskóla Íslands.

Hún hefur Phil.Cand.-menntun í uppeldis- og sálarfræði frá Háskólanum í Lundi í Svíþjóð, M.S.-próf í menntunarhönnun og -stjórnun og kennslutækni frá National University í Kaliforníu og framhaldsmenntun í fullorðinsfræðslu frá Háskólanum í Linköping í Svíþjóð. Sigrún hefur einnig viðtæka reynslu af fræðslustarfi, menntunarstjórnun og starfsþróunarmálum.

ABSTRACT

In 2005 book named „A Whole New Mind“ by Daniel H. Pink was published in the United States. In his book the author explains changes that are about to take place in the prosperous countries of the Western part of the World, and how they affect the contours of our time. The book reveals the six essential aptitudes on which professional success and personal fulfilment depend. In this article we look closer into Pinks ideas and how they can be applied to learning