



*Oktatás-
Informatika-
Pedagógia
konferencia*

*2019
Debrecen*

Oktatás-

Informatika-

Pedagógia

2019

Debrecen

2019. február 15.

OKTATÁS-INFORMATIKA-PEDAGÓGIA
KONFERENCIA
2019

Szerkesztette:

Hülber László – Buda András – Ollé János

Debreceni Egyetem Nevelés- és Művelődéstudományi Intézet

ISBN 978-963-473-924-1

Megjelent a Kapitális Kft. gondozásában

Debrecen
2019

Tartalomjegyzék

| | |
|---|----|
| KONFERENCIA-FELHÍVÁS | 8 |
| A KONFERENCIA BIZOTTSÁGAI | 8 |
| PROGRAM | 11 |
| A PLENÁRIS ELŐADÁS ÖSSZEFOGLALÓJA | |
| <i>Z. Karvalics László</i> | |
| HOGYAN KAPCSOLÓDHAT ÖSSZE A HUMÁN TECHNOLÓGIA TÉRFOGLALÁSA A DIGITÁLIS KULTÚRA ÉS AZ OKTATÁS JÖVŐJÉVEL? | 19 |
| AZ ELŐADÁSOK ÖSSZEFOGLALÓI | |
| <i>Abonyi-Tóth Andor – Tóth-Mózes Szilvia</i> | |
| A “NYÍLT KURZUSOK TERVEZÉSE” CÍMŰ ELTE MOOC TAPASZTALATAI | 25 |
| <i>Birta-Székelly Noémi</i> | |
| HANGZÓ NAPLÓ: A SZAKMAI ÖNISMERET LEHETŐSÉGE PÁLYAKEZDŐ PEDAGÓGUSOK KÖRÉBEN | 26 |
| <i>Dienes Nikolett – Gulácsi Ádám</i> | |
| SPREGO ALAPÚ TÁBLÁZATKEZELÉS OKTATÁSÁT TÁMOGATÓ SEMI-UNPLUGGED IKT SZOFTVER..... | 27 |
| <i>Herczegh Judit</i> | |
| ONLINE KOMMUNIKÁCIÓS ÉS VISELKEDÉSI SZÉLSŐSÉGEK, A TROLLING FUNKCIÓI ÉS DISZFUNKCIÓI..... | 28 |
| <i>Hipik Angéla</i> | |
| HEKKELJÜK MEG ROBINSON BÁCSI SZÁMÍTÓGÉPÉT – AVAGY TTTKOSÍRÁS MESTERFOKON | 29 |
| <i>Hódi Ágnes – Tóth Edit – B. Németh Mária – Fáyiné Dombi Alice</i> | |
| ÓVODÁSKORÚ GYERMEKEK IKT-HASZNÁLATI SZOKÁSAI: MIT, MENNYIT ÉS MIÉRT? | 30 |
| <i>Holik Ildikó</i> | |
| KÖZÉPPONTBAN A MÉRNÖKINFORMATIKUS HALLGATÓK | 31 |
| <i>Járeb Ottmár</i> | |
| A TANULÓK PSZICHOFIZIOLÓGIAI ÁLLAPOTÁNAK JAVÍTÁSA TÁVOKTATÁSI KÖRNYEZETBEN..... | 32 |

| | |
|---|----|
| <i>Jubász Erika – Gégegy János</i> | |
| A KULTURÁLIS INTÉZMÉNYEK/SZERVEZETEK ÉS AZ INFOKOMMUNIKÁCIÓ – PILLANATKÉPEK ÉS FEJLŐDÉSI LEHETŐSÉGEK | 33 |
| <i>Katona János</i> | |
| TANÍTÁS-TANULÁS OKTATÓVIDEÓKKAL: TAPASZTALATOK A MŰSZAKI FELŐOKTATÁSBAN | 34 |
| <i>Képes Józsefné</i> | |
| ESCAPE ROOM TO GO | 35 |
| <i>Kovács Cintia – Námesztovszkei Zsolt</i> | |
| A MAGYAR TANNYELVŰ TANÍTÓKÉPZŐ KAR INFORMATIKA ÉS SZÁMÍTÁSTECHNIKA OKTATÁSA AZ ÁLTALÁNOS ISKOLÁBAN KÉPZÉSÉNEK BEMUTATÁSA..... | 36 |
| <i>Kristóf Zsolt</i> | |
| TANULÓI JELENLÉT VIZSGÁLATA VIRTUÁLIS KÖRNYEZETBEN | 37 |
| <i>Majó-Petri Zoltán</i> | |
| EGY MÁSIK TO AZ EGYETEMEN: TÜKRÖZÖTT OSZTÁLYTERMI FEJLESZTÉS ÉS HALLGATÓI VÉLEMÉNYEK INFORMÁCIÓMENEDZSMENT KURZUSON | 38 |
| <i>Major-Kathi Veronika</i> | |
| INTERCULTURAL COMPETENCES IN DIGITAL ENVIRONMENTS | 39 |
| <i>Márkus Edina – Máté-Szabó Barbara</i> | |
| DIGITÁLIS KOMPETENCIAFEJLESZTÉS FELNŐTTEK KÖRÉBEN. | 40 |
| <i>Molnár György – Orosz Beáta</i> | |
| TANULÓI ÖN- ÉS TÁRSÉRTÉKELÉS A KÖZÖSSÉGI MÉDIA TÁMOGATÁSÁVAL DIGITÁLIS TANANYAG TARTALMAK ELŐÁLLÍTÁSA SORÁN – EGY ESETTANULMÁNY ALAPJÁN | 41 |
| <i>Molnár Tamás</i> | |
| DIGITÁLIS TANANYAG FEJLESZTÉSE ADDIE MODELL ALAPJÁN | 42 |
| <i>Papp Gyula – Vágölygyi Csaba</i> | |
| E-LEARNING TARTALOMKEZELÉSI STRATÉGIÁK EGYETEMI KÉPZÉSEK TÁMOGATÁSÁHOZ | 43 |
| <i>Pintye Erzsébet</i> | |
| DIGITÁLIS ESZKÖZÖK A NYELVOKTATÁSBAN..... | 44 |

| | |
|--|-----------|
| <i>Simonics István</i> | |
| MOOC KURZUSOK MAGYARORSZÁGON, HOGYAN LÉPHETÜNK TOVÁBB? | 45 |
| <i>Szalontai Éva</i> | |
| CAREER –DIGITÁLIS ÖTLETTÁR ISKOLAI PÁLYAORIENTÁCIÓS TEVÉKENYSÉGHEZ..... | 46 |
| <i>Thékes István</i> | |
| DOES AN ENHANCED COGNITIVE LOAD LEAD TO MORE EFFICIENT ACQUISITION OF COLLOCATIONAL KNOWLEDGE OF EFL ASSESSED VIA AN ONLINE TEST?..... | 47 |
| <i>Vida Nárcisz</i> | |
| iWALK – HELYTÖRTÉNETI SÉTÁK DIGITÁLIS ESZKÖZÖKKEL... | 48 |
| <i>Zimányi Krisztina – Sebestyén Lilla</i> | |
| OKTATÓK MÓDSZERTANI FEJLESZTÉSÉT CÉLZÓ TOVÁBBKÉPZÉSEK SZEREPE | 49 |
| JEGYZETEK..... | 50 |

KONFERENCIA-FELHÍVÁS

Oktatás-Informatika-Pedagógia Konferencia 2019

Rendezvényünkkel a szakmai találkozás lehetőségét kívánjuk biztosítani azoknak, akik a digitális pedagógiához kapcsolódó témakörben neveléstudományi, pszichológiai, gyógypedagógiai és óvodapedagógiai területen kutatnak, oktatnak vagy fejlesztési tevékenységet végeznek.

A konferencia kiemelt témakörei:

- Digitális Oktatási Stratégia
- digitális tananyagszerkesztés, interaktív digitális tananyag, okostankönyvek
- digitális esélyegyenlőség
- IKT alapú innováció a tanulás-szervezésben
- virtuális tanulási környezetek, kiterjesztett valóság
- webstatisztikai elemzések, adatbányászat
- nyílt oktatás, MOOC
- oktatástervezés (instructional design)

A konferenciára az e-learning területen végzett empirikus kutatások új eredményeit, köznevelésben, felsőoktatásban, piaci környezetben alkalmazott vizsgálatok, fejlesztő programok, pedagógiai kísérletek, innovatív oktatási módszerek eredményeit, vagy ezekhez kapcsolódó jó gyakorlatok elemző beszámolóit és esettanulmány-jellegű elemzéseiket várjuk.

Absztraktokat magyar vagy angol nyelven, szimpózium és tematikus előadás kategóriákban lehet benyújtani a honlapunkon. Minden szakmai anyagot az Országos Neveléstudományi Konferencia bírálati rendszerének megfelelően értékelünk. A konferencia nyelve angol és magyar.

A KONFERENCIA BIZOTTSÁGAI

Tudományos Programbizottság

- **Benedek András**
Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem,
Műszaki Pedagógia Tanszék
- **Buda András**
a programbizottság elnöke
Debreceni Egyetem, Nevelés- és Művelődéstudományi Intézet
- **Hülber László**
Gábor Dénes Főiskola, Informatikai Intézet
- **Molnár György**
Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem,
Műszaki Pedagógia Tanszék
- **Námesztovszki Zsolt**
Újvidéki Egyetem, Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar
- **Ollé János**
Pannon Egyetem, Modern Filológiai és Társadalomtudományi Kar,
Neveléstudományi Intézet
- **Simonics István**
Óbudai Egyetem, Trefort Ágoston Mérnökpedagógiai Központ
- **Tóth Péter**
Óbudai Egyetem, Trefort Ágoston Mérnökpedagógiai Központ
- **Turcsányi-Szabó Márta**
Eötvös Loránd Tudományegyetem, Informatikai Kar

Szervezőbizottság

- **Buda András**
a szervezőbizottság elnöke
Debreceni Egyetem, Nevelés- és Művelődéstudományi Intézet
- **Ollé János**
Pannon Egyetem, Modern Filológiai és Társadalomtudományi Kar,
Neveléstudományi Intézet
- **Juhász Erika**
Debreceni Egyetem, Nevelés- és Művelődéstudományi Intézet
- **Szabó József**
Debreceni Egyetem, Nevelés- és Művelődéstudományi Intézet

Programszervezés

Debreceni Egyetem

Nevelés- és Művelődéstudományi Intézet

4032 Debrecen, Egyetem tér 1.

Levelezési cím: 4002, Debrecen, Pf. 400.

DAB Neveléstudományi Munkabizottsága

4032 Debrecen, Thomas Mann u. 49.

Levelezési cím: 4015 Debrecen, Pf.: 7. Thomas Mann u. 49.

A tudományos programbizottság és szervezőbizottság elnöke:

Buda András (Debreceni Egyetem)

email: buda.andras@arts.unideb.hu

Helyszín

MTA DAB székház

4032 Debrecen, Thomas Mann u. 49.

A konferencia honlapja: <http://oktinfkonf2019.pedagogia-online.hu/>

PROGRAM

Oktatás-Informatika-Pedagógia Konferencia 2019

Debrecen

2019. február 15.

| | |
|-------------|---|
| 9:30-10:30: | REGISZTRÁCIÓ |
| 10:30-10:45 | KÖSZÖNTÉS, MEGNYITÓ |
| 10:45-11:30 | PLENÁRIS ELŐADÁS Z. Karvalics László Hogyan kapcsolódhat össze a humán technológia térfoglalása a digitáliskultúra és az oktatás jövőjével? |
| 11:30-11:45 | KÁVÉSZÜNET |
| 11:45-13:30 | TEMATIKUS SZEKCIÓ-ELŐADÁSOK I. |
| 13:30-14:15 | EBÉDSZÜNET |
| 14:15-16:00 | TEMATIKUS SZEKCIÓ-ELŐADÁSOK II. |

TEMATIKUS SZEKCIÓ-ELŐADÁSOK I.

11.45-13.30

IKT ALAPÚ INNOVÁCIÓK A KÖZOKTATÁSBAN

B terem

| | |
|----------------------------------|--|
| <i>Elnök:</i> Simonics István | Óvodáskorú gyermekek IKT-használati szokásai: mit, mennyit és miért? <i>Hódi Ágnes – Tóth Edit – B. Németh Mária – Fáyiné Dombi Alice</i> |
| | Digitális eszközök a nyelvoktatásban <i>Pintye Erzsébet</i> |
| | Hekkeljük meg Robinson bácsi számítógépét – avagy titkosírás mesterfokon <i>Hipik Angéla</i> |
| | Escape room to go <i>Képes Józsefné</i> |
| | CAREeR - Digitális ötlettár iskolai pályorientációs tevékenységhez <i>Szalontai Éva</i> |

TEMATIKUS SZEKCIÓ-ELŐADÁSOK I.

11.45-13.30

INNOVATÍV FELSŐOKTATÁS

C terem

| | |
|-----------------------------|---|
| <i>Elnök:</i> Ollé János | <p>Olvasóvá nevelés lehetséges digitális dimenziói az oktatásban <i>Szabó Dóra</i></p> |
| | <p>Tanítás-tanulás oktatóvideókkal: tapasztalatok a műszaki felsőoktatásban <i>Katona János</i></p> |
| | <p>Egy másik TO az egyetemen: tükrözött osztálytermi fejlesztés és hallgatói vélemények információmenedzsment kurzuson <i>Majó-Petri Zoltán</i></p> |
| | <p>Tanulói ön- és társértékelés a közösségi média támogatásával digitális tananyag tartalmak előállítása során – egy esettanulmány alapján <i>Molnár György – Orosz Beáta</i></p> |
| | <p>Hangzó napló: a szakmai önismeret lehetősége pályakezdő pedagógusok körében <i>Birta-Székely Noémi</i></p> |

TEMATIKUS SZEKCIÓ-ELŐADÁSOK I.

11.45-13.30

DIGITÁLIS TANULÁSI KÖRNYEZETEK

Klub

| | |
|-----------------------------|---|
| <i>Elnök:</i> Tóth Péter | Középpontban a mérnökinformatikus hallgatók <i>Holik Ildikó</i> |
| | Oktatók módszertani fejlesztését célzó továbbképzések szerepe <i>Zimányi Krisztina – Sebestyén Lilla</i> |
| | Online kommunikációs és viselkedési szélsőségek, a Trolling funkciói és diszfunkciói <i>Herczegh Judit</i> |
| | A kulturális intézmények/szervezetek és az infokommunikáció – pillanatképek és fejlődési lehetőségek <i>Juhász Erika – Gégyény János</i> |
| | A Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar Informatika és számítástechnika oktatása az általános iskolában képzésének bemutatása <i>Kovács Cintia – Námesztovszkei Zsolt</i> |

TEMATIKUS SZEKCIÓ-ELŐADÁSOK II.

14.15-16.00

IKT ALAPÚ TANULÁSTERVEZÉS ÉS SZERVEZÉS

C terem

| | |
|-----------------------------|--|
| <i>Elnök:</i> Papp Gyula | IWalk - Helytörténeti séták digitális eszközökkel <i>Vida Nárcisz</i> |
| | A tanulók pszichofiziológiai állapotának javítása távoktatási környezetben <i>Járeb Ottmár</i> |
| | Digitális tananyag fejlesztése ADDIE modell alapján <i>Molnár Tamás</i> |
| | E-learning tartalomkezelési stratégiák egyetemi képzések támogatásához <i>Papp Gyula – Vágvölgyi Csaba</i> |
| | Sprego alapú táblázatkezelés oktatását támogató semi- unplugged IKT szoftver <i>Dienes Nikolett – Gulácsi Ádám</i> |

TEMATIKUS SZEKCIÓ-ELŐADÁSOK II.

14.45-16.00

KOMPETENCIÁK, ESÉLYEK AZ INFORMÁCIÓS TÁRSADALOMBAN

Klub

| | |
|----------------------------------|---|
| Elnök: Námesztovszki Zsolt | Intercultural competences in digital environments <i>Major-Kathi Veronika</i> |
| | Does an enhanced cognitive load lead to more efficient acquisition of collocational knowledge of EFL assessed via an online test? <i>Thekes Istvan</i> |
| | Tanulói jelenlét vizsgálata virtuális környezetben <i>Kristóf Zsolt</i> |
| | Digitális kompetenciafejlesztés felnőttek körében <i>Márkus Edina – Máté-Szabó Barbara</i> |

AZ MTA PEDAGÓGIAI TUDOMÁNYOS BIZOTTSÁG INFORMATIKAI ALBIZOTTSÁG NYILVÁNOS ÜLÉSE KÖZÉPPONTBAN A MOOC

B terem

| | |
|------------------------|--|
| Elnök: Forgó Sándor | A "Nyílt kurzusok tervezése" című ELTE MOOC tapasztalatai <i>Abonyi-Tóth Andor - Tóth-Mózer Szilvia</i> |
| | MOOC kurzusok Magyarországon, hogyan léphetünk tovább? <i>Simonics István</i> |
| | Online kurzusok szervezésének és bevezetésének tapasztalatai a K-MOOC kurzusok kapcsán <i>Molnár György</i> |

**A PLENÁRIS ELŐADÁS
ÖSSZEFOGLALÓJA**

HOGYAN KAPCSOLÓDHAT ÖSSZE A HUMÁN TECHNOLÓGIA TÉRFOGLALÁSA A DIGITÁLIS KULTÚRA ÉS AZ OKTATÁS JÖVŐJÉVEL?

Z. Karvalics László

SZTE BTK

Talán meglepő, hogy a korábbi paradigmaváltó szerepből mindinkább integrációs platformmá továbbfejlődő infokommunikációs technológia helyett egy másik technológiaszegmensre igyekszem az előadásban felhívni a figyelmet. Mivel azonban a „humán technológia” kifejezés használata meglehetősen kiforratlan, és számtalan rivális értelmezése kering, a fogalmat elsőként is egy technológiaelméleti-tipológiai térbe kell helyezni.

A biológiaiilag adott emberi képességeket valamely műveleti tartományban kiterjesztő technológia (mint folyamat, eszköz és rendszer) jól vizsgálható és tagolható abból a szempontból, hogy miből fakad a képességnövelést hozó megoldás (mi adja le a „teljesítményt”, mi a „bemenet”), és hogy mindez mire irányul (a valóság mely elemére fejt ki hatást, mi a „kimenet”). Anyagi objektum kinyerésére vagy átalakítására, mechanikai változásra, energiaműveletre, információs-és tudásfolyamatok támogatására, állati vagy emberi testre? Roppant érdekes ugyanakkor, hogy minden, amire a kiterjesztett tevékenység irányulhat, ugyanúgy lehet más célok esetében a megoldás „szállítója”. Az elkülönítések tehát csak ideiglenesek és módszertaniak lehetnek, mert valójában egy hibrid (friss kifejezéssel: összegabalyodott) technológiai térről beszélhetünk, ahol a technológiai aktusok hosszú, bonyolult láncokba (kaszkádkba) kapcsolódnak össze. Az infokommunikációs technológia végmegoldásai (eszközei és szolgáltatásai) mögött energia-és anyagtudományi fejlesztések állnak, amelyeket minden ponton tudástechnológia támogat, amely viszont nem nélkülözheti az információtechnológiai háttérrendszereket ... és így tovább. Ha egy „okos város” megoldás energiaoptimalizáló almoduljának technológiai kaszkádját akarnánk modellezni, ezt több oldalas folyamatábra-szörnyvel tudnánk csak elvégezni.

Ennek a technológiai térnek a bemeneti oldalán találjuk az eszközök, gépek és állatok oldalán az embereket, a „humán technológusokat”. Zömük alaptevékenysége év-tízezredekén át az élelmiszertermelésre irányul – a fizikai élet megújítását lehetővé tévő (bio)energiatechnológusként, s emellé az anyagfeldolgozásban elért specializációval a teremtett környezet, a másodlagos természet építőjeként. De hamarosan információ-és kommunikációtechnológusokká is lesznek (futár, postás, tűzjelző, tűzör, lámpagyújtó): leglátványosabban akkor, amikor - megfelelő eszközök híján – hatalmas számításteljesítményt kell „kézzel” elvégezni (legyen az bérszámfejtés vagy röppályaszámítás, mint a huszadik század elején, ahogy tették ezt nagyüzemi körülmények között az ún. „humán kompjuterek”). És akkor a tudástechnológusok számtalan osztályáról (tudós, tanácsadó, szakértő, stb.) már ne is beszéljünk. Mert már az őskortól szerepként különül el az egészségtechnológus, a

gyógyító, majd később a tanító/nevelő, a pedagógus, a lelki vezető (pap). Olyan, a munkamegosztásból már kiemelhető szereplő, akinek közvetlen és dedikált célja, munkavégzésének objektuma részben vagy egészben a másik ember testi, szellemi és lelki állapotában előidézendő pozitív változás elérése. A két „oldal” összekapcsolása (a humán technológusok humán célú felhasználása) együtt alkotja a humán technológia elsődleges birodalmát.

Mit kell értenünk ezután a „humán technológia térfoglalása” alatt? Azt a hatalmas volumenű átrendeződést a foglalkoztatottak világában, amely a 19. század elején vette kezdetét, és a 21. század elejére kezd teljes tempójában és kiterjedésében kirajzolódni. A termelékenység és az új tudások növekedésének eredményeként a technológiai komplexum teljesen új alapfunkcióba fordult át: a képességek továbbra is megőrzött kiterjesztése mellett a gépesítéssel, automatizálással, termelésirányítással és szakadatlan innovációkkal az emberi élőmunka kiváltásának újabb és újabb szakaszain megyünk át: az energia/élelmiszerszektorról immár egészen az algoritmizálható szellemi munka alóli felszabadításig. Az „elvesző munkahelyek” kérdése minden korszakban felszínes munkaerőpiaci dilemma: a folyamat egésze viszont alapvető civilizációképző erő. A részletek átugrásával: az agráriumból, majd az ipari szektorból, s végül a szolgáltatások és az infokommunikáció világából megállíthatatlanul zajlik az eltolódás a humán technológiaként való foglalkoztatás tömegesedése és aránynövekedése felé. (Amelyben ma épp a gyógyítóképesség több hullámos megerősödésével összefüggő életkor-emelkedés miatt szükségessé váló idősgondozási szektor adja a legnagyobb növekményt, kiegészülve a családok és gyermekek fejlesztési és felzárkóztatási igényeinek intézményes ellátását biztosító szakmák robbanásával).

Ám eközben a technológia teljes arzenálja is egyre nagyobb mértékben közvetlenül bevethető a humán célok szolgálatában: nemcsak a humán technológusok száma emelkedik, hanem a humán technológiai célpontoké is. Ennek a növekménynek pedig az az elsődleges forrása, hogy a tömegrendszerek mellett a javak bizonyos osztályai egyre inkább perszonalizált, személyesített, egyediesített termékek és szolgáltatások formájában tudnak értékesülni. Úgy is mondhatnánk, a fogyasztói kosárból egyre többet tudnak az emberek magukra költeni – vagyis humán technológiai célponttá válni. A gazdasági igényeket egyre hatékonyabban szolgálja ki az összegabalyodott háttértechnológia (a deep tech), a végtermékeknek pedig egyre nagyobb része humán technológiai természetű (az elektromos alvástámogatástól a tanfolyami online ismeretszerzés bővülő palettájáig. (Csak a „babainformatika” termékkínálata meghaladja az ezres nagyságrendet). Ipari oldalról mindez a hiperperszonalizáció versus tömegrendszerek dilemmában fejeződik ki, olyan fogalmi pályák mentén, mint az egy főből álló ügyfélszegmensek ("segments of one") vagy a CRM-rendszerek. De ezt tükrözik az információ világában a perszonális Web-oldalak (és olyan betűszavak, mint a PIM, PKM, PAN, PNM). A crowdsourcing, az önkéntes erőforrásszerzés. A digitális kultúrában az állampolgári tudomány, a social tagging, a közösségi média. Hatalmas az előrelépés a személyre szabható gyógyszerek és a perszonalgenomika területén – hozzájárva a humán technológia előtörténetéből

már jól ismert tehetséggondozás, személyes terápia és segítés ismert öntőformáihoz. Immár kirajzolódik a humán technológia másodlagos birodalma is.

Ez azonban még csak részleges kor-elemzés, és töredékes civilizációs jövőkép következik belőle. A nagy makrostruktúrák, az elosztási, döntési és irányítási rendszerek cél-és normavilága egyre nagyobb ellentétben áll ezzel a részleteiben nem is reflektált átalakulással, és a 19. század utolsó harmadában kialakult sikerreceptek mentén képez normatív célokat, erőforrás-allokációt és szabályozást. Ilyen körülmények között, nehezen tervezhető és irányítható átmeneti korszakban a közép-és hosszú táv elváráshorizontja jobban megfogalmazható az alacsony életkorok tanulási és közösségi környezeteiben (hogy ne iskolát és (köz)oktatás mondjunk csak). Az előadás amellett érvel, hogy jó okunk és sok érvünk van elvárható és autentikus vezérlő elvként tekinteni az alábbi átalakulási-fejlődési irányokra, a humán technológia fejleményeiből kiinduló beszédmód alapján:

- A normatív kiindulópont, bármiféle célkitűzés alapja: a mindenoldalúan fejlett ember segítése
- A nevelés felértékelődik az oktatással szemben, amely a digitális kultúrának köszönhetően egyre inkább extracurriculáris irányba tart
- a közoktatás hiperperszonalizációja
- a humán foglalkoztatottak számának növekedése a humán gyermektechnológiai szcénában

Módszertani-tematikus szempontból pedig az alábbi mozzanatok felértékelődése következik:

- Gamifikáció (Játékosítás)
- A gyermekkel együtt felnövekvő digitális interfész (személyes digitális asszisztens) teleológiája
- Programozás, mint elv és gyakorlat, techné és kézművesség reneszánsza
- A digitális beavatottá (digital initiate) tétel és a radikális műveltség (radical literacy) társadalomfilozófiájának és gyakorlatának erősítése
- Az élethosszig tartó kutatás (lifelong research) megalapozása

AZ ELŐADÁSOK ÖSSZEFOGLALÓI
az első szerzők betűrendjének sorrendjében

A “NYÍLT KURZUSOK TERVEZÉSE” CÍMŰ ELTE MOOC TAPASZTALATAI

Abonyi-Tóth Andor – Tóth-Mózer Szilvia

*Eötvös Loránd Tudományegyetem Informatikai Kar – ELTE Oktatási Igazgatóság
Oktatásfejlesztési és Tehetség gondozási Osztály*

Az ELTE Oktatási Igazgatóság Oktatásfejlesztési és Tehesség gondozási Osztálya 2018 októberében indította el a “Nyílt kurzusok tervezése” című MOOC kurzust (<https://mooc.elte.hu/courses/451>). A kurzus célközönségét azon pedagógusok, elsősorban egyetemi oktatók, illetve középiskolai tanárok jelentették, akik érdeklődnek az online kurzusok tervezése iránt és az ezzel kapcsolatos ismereteiket bővíteni kívánják. A kurzus színtere az ELTE által üzemeltetett Canvas LMS rendszer volt. A kurzus a következő hat modulból állt:

1. Bevezetés az online tanulásba (Mi a MOOC? A MOOC kurzusok sajátosságai, az LMS rendszerek használatának előnyei.)
2. A kurzusfelület építőelemei (A tanulás sokrétű támogatásának eszközei, informatív tematika készítése, tanulási eredmények meghatározása, oldalak létrehozása, multimédiás elemek készítésének és felhasználásának lehetőségei.)
3. Kommunikációs és együttműködési lehetőségek (A hallgatói részvétel ösztönzésének kérdései, az ezzel kapcsolatos tapasztalatok, MOOC-szerepkörök, közösségi irányelvek tartalma, belső üzenetküldési lehetőségek, fórumok használata, csoportmunka szervezése, közös dokumentumszerkesztési lehetőségek.)
4. Az értékelés mint rendszer (Alternatív értékelés - miért és hogyan? Értékelőtáblák használata, társértékelési lehetőségek, kvízek és gyakorlótesztek, beadott feladatok gyorsértékelése, naplókezelés.)
5. Hozzáférhetőségi kérdések és akadálymentesítés (Tananyagok és tanulási környezetek akadálymentességi kérdései, a gyengénlátó / vak / színtévesztő / siket / mozgáskorlátozott / tanulásban akadályozott felhasználók igényei.)
6. Kurzusértékelési szempontok (Online kurzusok értékelése, javasolt kurzusértékelési táblázat ön- és társértékeléshez, interakciók / tanulási célok / kurzustechnológia / hozzáférhetőség / támogatás értékelése.)

A kurzus résztvevői nem csak a nyílt kurzushoz fértek hozzá, hanem egy olyan saját tesztkurzushoz is, amelyben oktatói jogosultsággal kipróbálhatták a Canvas LMS rendszer összes lehetőségét, valamint elkészíthették saját kurzusuk kiinduló vázlatát is. Utóbbi egyben a vizsgamunkát is jelentette, melynek értékelése ön- és társértékelés formájában valósult meg. Ezen kívül az értékelés fontos részét képezték a résztvevők által vezetett (nyilvános) tanulási naplók is, amelyekben reflektálhattak az egyes modulokban tanultakra.

A kurzusra 1068 fő jelentkezett, 88 fórumban összesen 1552 fórumbejegyzés született a kurzus 8 hete alatt.

Előadásunkban a kurzus tervezése, létrehozása, valamint facilitálása során szerzett tapasztalatainkat mutatjuk be.

HANGZÓ NAPLÓ: A SZAKMAI ÖNISMERET LEHETŐSÉGE PÁLYAKEZDŐ PEDAGÓGUSOK KÖRÉBEN

Birta-Székely Noémi

Babes-Bolyai Tudományegyetem

Az alábbiakban bemutatott kutatás hét pályakezdő pedagógus bevonásával készült, azzal a céllal, hogy konkrét eszközt nyújtson számukra a szakmai reflexió gyakorlásához. A hangzó napló alkalmazásával, a résztvevők megadott kérdések és szempontok mentén hat hónapon keresztül végezték el a rendszeres reflexiót, ami öt óra 38 perc felvétel elemzését tette lehetővé. A digitális tartalom feldolgozása kvalitatív interjúelemzés módszerével történt, hogy a pályakezdő pedagógusok rejtett indokait, nézeteit is fel tudjuk tárni.

Elméleti alapok

A reflexió szükségességét azok a kutatások is alátámasztották, amelyek a pedagógusok nézeteinek megváltoztatását célozták, miszerint a nézetek feltárására a reflexió-orientált képzés ad lehetőséget (Tillema, 2000). Francis (1995) a reflektív tanárképzés lehetőségeiről számol be, ahol a hallgatók elméleti konstrukcióit, valamint a személyes elméletalkotás épülését a reflexió különböző lehetőségeivel teszik meg. Leroux és Théorêt (2014) bebizonyították, hogy a fejlett személyes reflexió szoros összefüggésben áll a rezilienciával.

Módszerek

A kutatásban résztvevő 7 kezdő pedagógus félig strukturált interjúkérdések mentén fogalmazták meg reflexiójukat hat hónapon keresztül, melynek célja, hogy kézzelfogható eszközt kapjanak a szakmai reflexiójuk fejlesztéséhez. A kutatásban való részvétel önkéntes jellegű volt.

A kutatás három fázisban történt: az első fázis az előinterjú, a második fázis a hat hónapig tartó reflexió gyakorlat, amelynek során a kezdő pedagógusok havonta rögzítették mobiltelefonjukkal reflexióikat a tanítási gyakorlatukkal kapcsolatban. A résztvevők minden hónapban 3-4 irányító kérdést kaptak a kutatásvezetőtől, melyek menték végiggondolták és reflektáltak a pedagógiai gyakorlatukra. Harmadik fázis a hat hónap letelte utáni utóinterjú.

Eredmények és következtetések

A pályakezdő pedagógusok pozitívnak ítélték a hangzó naplót, kiemelve a reflexió hasznosságát munkájuk szempontjából. A hangzó naplós reflexió további reflexió gyakorlatokat alakított ki a résztvevőknél (rendszeres, mindennapos reflexió, tevékenység közbeni reflexió, jövőbeni tervekről szóló reflexió, a reflexió kérdésekre vonatkozó javaslatok stb.). Az elemzés során azonosított tartalmak az érzelmek, időmenedzsment, új perspektívák, és szupervízió kategóriák mentén történt feldolgozásra.

SPREGO ALAPÚ TÁBLÁZATKEZELÉS OKTATÁSÁT TÁMOGATÓ SEMI-UNPLUGGED IKT SZOFTVER

Dienes Nikolett

Debreceni Egyetem Informatikai Kar

Gulácsi Ádám

Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Kar

Az informatikaoktatásban használatos módszerek jelentős része bizonyítottan alacsony hatékonyságú, ugyanis az alkalmazói szoftverek specifikus jellemzőire és funkcióira fókuszálnak, ami a diákokat egy felületi kezelésre tanítja meg a valódi problémamegoldás helyett. A digitális kompetenciamérések egyértelműen bizonyítják, hogy ez a táblázatkezelés témakörére is kiható probléma. A Spreadsheet Lego (Sprego) módszer egy olyan alternatíva, amely egyrészt a tanulók számítógépes gondolkodását és problémamegoldását fejleszti a felületi megközelítés helyett, másrészt pedig alkalmas a tudástranszfer megvalósítására az informatika tantárgy keretein belül és más tárgyakkal kapcsolatban állva is. A Sprego alapú táblázatkezelés egyfelől támaszkodik a matematikai függvény fogalomra, másrészt pedig előkészíti a magasszintű programozási ismereteket, valamint olyan matematikai fogalmakat is, mint a vektor, mátrix vagy a többváltozós függvények.

Korábbi kutatások eredményeire alapozva egy olyan 3D semi-unplugged szoftvert fejlesztettünk, amely a valós világból vett problémák algoritmusait vizualizálja. Az elsődleges célja a szoftvernek, hogy animált avatárokkal és a táblázatkezelő program képletkiértékelő eszközét szimulálva segítse a pedagógiai folyamatot a táblázatkezelés témakörében. Az alkalmazás jelenlegi állapotában két kulcsfontosságú informatikai algoritmus – feltételes számlálás és a lineáris keresés – Sprego implementációját tartalmazza. Ezek elérhetőek a felhasználók számára demó és interaktív lejátszási módban is.

Az alkalmazás fejlesztése során kiemelt szerepet fordítottunk arra, hogy ez egy oktatásban használható segédeszköz legyen. Ennek biztosítására olyan fejlesztői környezetet választottunk, amely minél több platformot támogat, így az alkalmazás elérhető asztali számítógépeken, laptopokon, valamint mobil eszközökön és tableteken is. Ezen felül olyan funkciókat is implementáltunk, amelyek segítik az alkalmazás használatát az iskolákban, például egy ki-be kapcsolható extra világítás a rossz fényviszonyok kompenzálására.

A szoftvert volt szerencsénk szűkebb oktatási környezetben is kipróbálni, és a visszajelzések pozitívak voltak a diákok és az informatika szakos tanárok részéről is. Erre alapozva szeretnénk a jövőben az alkalmazást továbbfejleszteni új algoritmusok implementálásával és új funkciók bevezetésével.

ONLINE KOMMUNIKÁCIÓS ÉS VISELKEDÉSI SZÉLSŐSÉGEK, A TROLLING FUNKCIÓI ÉS DISZFUNKCIÓI

Herczegh Judit

Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Kar

Az infokommunikációs eszközök korunk társadalmi változásaiban fontos szerephez jutnak.

Előadásunkban célunk a közösségi tanulási formák és a kommunikáció alakulásának nyomon követése az internet és számítógép által meghatározott közeg tükrében, hiszen úgy gondoljuk, hogy ezen eszközök az egyéni szocializáció részét képezik. A család az elsődleges, az iskola pedig a másodlagos szocializációs színtér, így az információs társadalmat tekintjük a harmadik szocializációs közegnek, amelynek nagy előnye, – különösen a mostani fiatalok számára – hogy míg az iskola csak tanuló éveink alatt közvetít mintákat és értékeket, addig az információs társadalom a családhoz hasonlóan egy élethosszig tartó formálódást biztosít (Herczegh 2014).

A közösségi hálózatok a kommunikáció és információ áramlás terei, amelyek nem csupán szocializációs szempontból látnak el tanulási funkciókat.

Danah M. Boyd, Nicole B. Ellison 2007-es *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship* c. munkájukban három kritériummal határozzák meg a közösségi hálózatokat: lehetővé teszi az egyéneknek hogy (1) nyilvános vagy félig nyilvános szakosított oldalt hozzanak létre egy behatárolt rendszerben, (2) összekösse azokkal a felhasználókkal, akikkel kapcsolatban vannak (3) megnézhessek és áttekinthessék kapcsolataikat és mások kapcsolatait a rendszerben (Boyd-Ellison 2007).

Azonban az online felületek elsődleges kommunikációs funkciója arctalanságából adódóan sokszor nem a szocializációs normáknak megfelelően teljesül, különösen hangsúlyosan van jelen ez a jelenség a közösségi média oldalain.

A közösségi felületek az online agresszorok dédelgetett bölcsőjévé váltak. Azt tapasztalhatjuk, hogy noha az IKT szocializációs ágenssé avanszált, mégis az online felületen történő kéretlen, agresszív vélemény-nyilvánítás virágzó kommunikációs lehetőség.

Nem csupán a mindennapi, valós kommunikációnak vannak szabályai, az online közeg is életre hívta a maga viselkedési és kommunikációs etikettjét, amely azonban követendő példaként van jelen, a szabály szegőkre adható reakciók lehetőségei korlátozottak és sok esetben kihasználatlanok. A közösség által adott szankciók változatosak, de az esetek túlnyomó többségében eredménytelenek.

A trolling jelenségköre komoly veszélyforrás az online közösségi terek működésében és funkcióinak fenntartásában.

HEKKELJÜK MEG ROBINSON BÁCSI SZÁMÍTÓGÉPÉT – AVAGY TITKOSÍRÁS MESTERFOKON

Hipik Angéla

Szlovák Tanítási Nyelvi Óvoda, Általános Iskola, Gimnázium és Kollégium

A mai diák nem ér rá, mindent látni akar, csak a kihívások érdeklík, szimbiózisban él a telefonjával. Mit tehetünk mi oktatók, nevelők, hogy megérintsük személyiségét?

Adjuk meg neki mindazt, amire vágyik, igazodjunk az igényeihez.

Hogyan?

Olyan módszerek változatos alkalmazásával, ami elér hozzá.

Előadásomban a szabaduló szoba oktatás szolgálatába állításának lehetőségeit mutatom be. Többek között olyan kérdésekre próbálok választ adni, hogy mi kell egy ilyen szobához, mire figyeljünk, mire helyezzük a hangsúlyt annak érdekében, hogy észrevétlenül „becsempésszük” az információt.

Ennek a műfajnak a közös játék, a feladatmegoldás, az élményszerzés az egyik meghatározó pillére. A tanulók érdeklődésére, szükségleteire és közös tevékenységére épül és a résztvevők nagy fokú szabadsága, önállósága jellemzi. A tananyag megismerésén túl olyan kompetenciák fejlesztését érhetjük el vele, melyek a hagyományos órán nem kapnak elég figyelmet.

A bemutatandó jó gyakorlatot alkalmaztam a Code Week 2018 eseményen. A különböző korosztály számára más-más pályát készítettem elő, ügyelve arra, hogy az élményt meghatározó jellemzők összhangban legyenek.

Gimnazistáink pályája egy mesével indult, melyet digitális eszközök segítségével tekinthettek meg a „játékosok”. A lineáris pálya többek között olyan kódolási technikákkal ismertette meg a résztvevőt, mint a könyvkód, a kopogós írás, a Vignere rejtjel, QR kód, Morze jel, Braille írás. A feladatsor megoldását 5 különböző típusú lakattal lezárt doboz rejtekében megbújó kincsek tárháza segítette. A játék kihívása Robinson bácsi azonosítójának és jelszavának megfejtése volt. A szabadulás pillanatában megfigyelt tekintetek, illetve az örömtánc lejtése igazolja a módszer létjogosultságát.

Az általános iskolások is részesei voltak ezen élményalapú foglalkozásnak, csak ők Lego City megépítésén munkálkodtak, hogy elérjék a legjobb építőmesteri címet. Munkájuk gyümölcse padlórobotunk poroszkálása a városka utcácskáin. Kreativitásuknak semmi nem szabott határt. Minden nebuló a kódolás örömeivel „szabadult a szobából”.

Kihívás volt nemcsak diák, de tanár számára egyaránt.

A módszer online és offline térben egyaránt alkalmazható. Ezt bizonyítja többek között „Karácsonyi díszek merre vagytok?” ünnepi kiadású (<https://goo.gl/forms/1gWekwJesM0SaWuy1>) illetve „Párhuzamos szelők tétele” tananyag elsajátító szabaduló szoba kipróbálása is (<https://goo.gl/forms/LGx63DMBESFIIH7a2>).

Kiknek ajánlom?

Minden innovatív pedagógus kollégának, aki fontosnak véli azt, hogy felszállva a fejlődés vonatára hatékonyan juttassa információhoz a tudásra „kevésbé szomjazó” nebulóit is.

Véleményem szerint e módszer adaptálható bármely műveltségi területre.

ÓVODÁSKORÚ GYERMEKEK IKT-HASZNÁLATI SZOKÁSAI: MIT, MENNYIT ÉS MIÉRT?

Hódi Ágnes – Tóth Edit – B. Németh Mária –
Fáyiné Dombi Alice

*Szegedi Tudományegyetem Jubász Gyula Pedagógusképző Kar – MTA-SZTE
Képességfejlesztés Kutatócsoport – Szegedi Tudományegyetem Neveléstudományi Intézet –
Szegedi Tudományegyetem Jubász Gyula Pedagógusképző Kar*

A gyermekkori tapasztalatszerzés egyik fő forrásává egyre inkább a technológiagazdag környezet válik (Arnott, 2017). Világszerte nő a kilenc éven aluli IKT-eszköz- és internethasználok aránya és internetezéssel töltött ideje (Livingstone, Haddon és Gorzig, 2012). A digitális eszközök térnyerésével párhuzamosan nő a gyermekek internethasználatát középpontba helyező vizsgálatok száma is (Holloway, Green és Livingstone, 2013), azonban az óvodáskorúakra vonatkozó hazai munkák száma elenyésző. Kutatásunkban, amely ezt a hiányt kívánja pótolni, a következő kérdésekre keressük a választ: Milyen IKT-eszközöket használnak a gyermekek?, Hogyan alakul a gyermekek képernyő előtt eltöltött ideje és tartalomfogyasztása?

Vizsgálatunkat egy megyeszékhely önkormányzati fenntartású óvodáiba (N=43) járó gyermekek szülei (N=1881) körében végeztük saját fejlesztésű kérdőívvel (65 item).

Eredményeink szerint a kiscsoportosok háromnegyede (76,2%) használ IKT-eszközt. A középső csoportban ez az arány 83,4%, a nagycsoportban 86,4%. Leginkább az okostelefont használják mindhárom korcsoportban.

A saját IKT-eszközzel rendelkező gyermekeknek jellemzően (21,0%) táblagépe van. A gyermekek 9,1%-ának van okostelefonja, 2,0%-ának számítógépe vagy laptopja. A nagycsoportosok nagyobb arányban rendelkeznek saját IKT eszközzel, mint fiatalabb társaik (Fszgép/laptop=3,093, $p < 0,046$; Ftáblagép=13,908, Fokostelefon=9,071, Frincs=24,725, $p < 0,001$).

Azok a gyermekek, akik a válaszok alapján használnak IKT-eszközöket, hetente átlagosan 5,1 órát használják azokat. Minél idősebb a gyermek, annál több időt tölt IKT-eszközökkel egy héten: a kiscsoportos gyermekek hetente átlagosan 4,4 órát, a középső csoportosok 5,0 órát, míg a nagycsoportosok 5,5 órát, ($F=5,32$, $p \leq 0,01$).

A válaszok alapján a legtöbb gyermek (80,1%) meséket, filmeket néz a mobil eszközökön, illetve a számítógépen, 38,4%-uk fotó és képnézegetésre, 36,2%-uk zenehallgatásra használja azokat. Az óvodás korosztályban nem jellemző a videójátékozás (6,5%), illetve a vizsgált eszközökön történő kapcsolattartás (8,1%).

A gyermekek életkorával nő az általuk használt internetes források száma, újabb és újabb játékok világa nyílik meg előttük. Az életkorral nő ($p \leq 0,01$) azok köre, akik videójátékokkal, játék-applikációkkal játszanak, s a színezés, rajzolás, zenehallgatás is jellemzőbb az idősebbek körében. Korcsoporttól függetlenül mutatkozik a mesénézés, a kapcsolattartás és a képnézegetés ($p \leq 0,05$).

Eredményeink fontos információkkal szolgálhatnak az óvodáskorú gyermekek neveléséhez, hiszen megerősítik azt, hogy a gyermeknevelésben érintetteknek hazai vonatkozásban is számolniuk kell az IKT-használat, illetve a képernyőidő hatásaival. Az adatok – a Digitális Oktatási Stratégiával összhangban – felhívják a figyelmet a pedagógusok digitális ismeretei bővítésének szükségességére is. Továbbá a tartalomfogyasztásra vonatkozó új ismeretek hozzájárulhatnak a pedagógiai tevékenységek, módszerek kibővítéséhez, megújításához.

KÖZÉPPONTBAN A MÉRNÖKINFORMATIKUS HALLGATÓK

Holik Ildikó

Óbudai Egyetem Trefort Ágoston Mérnökpedagógiai Központ

Napjaink felsőoktatásában egyre hangsúlyosabb célként fogalmazódik meg, hogy a hallgatók olyan korszerű, alkalmazható, gyakorlati ismereteket szerezzenek a képzésben, melyek segítségével könnyen megállják helyüket a munka világában és a hétköznapi életben (Bodnár és mtsai, 2017; Híves, 2006; Bajzát, 2011). Ugyanakkor gyakori kérdésként merül fel, hogy miként lehetséges megvalósítani ezt a célt. A szakmai tudáson kívül milyen képességek, készségek fejlesztésére volna szükség?

Az informatikai és a műszaki területeken különösen nagy ez a kihívás, hiszen a végzett fiataloknak alkalmazkodniuk kell a rohamos technikai fejlődéshez is (Molnár, 2018), hogy hely tudjanak állni a munkaerőpiacon (Markes, 2006; Conlon, 2008; Lappalainen, 2009; Kolmos, 2006; Van der Molen és mtsai, 2007; Williamson és mtsai, 2013).

Kutatásuk középpontjában a mérnökinformatikus hallgatók álltak. Kutatásuk célja a kompetenciáik feltérképezése és a fejlesztési lehetőségek mérlegelése volt. Kutatási kérdésként fogalmaztuk meg, hogy milyen kompetenciákat tartanak szükségesnek a hallgatók a munkaerőpiacon és megítélésük szerint melyekkel rendelkeznek.

A kutatásra a 2016/2017-es és a 2017/2018-as tanévben került sor, összesen 475 első éves mérnökinformatikus hallgató körében (90,9%-uk férfi, 9,1%-uk nő, átlagéletkoruk 20,15 év). A vizsgálathoz egy álláshirdetések és más felsőoktatási kompetenciamérések alapján összeállított 24 tételes listát alkalmaztunk.

Az eredmények arra mutattak rá, hogy a mérnökinformatikus hallgatók szerint leginkább a problémamegoldó készség szükséges a leendő szakmájukhoz (5 fokú skálán 4,9-es átlag). Szintén nagyon fontosnak tartották az összefüggés-megértési képességet (4,8) és a megszerzett tudás alkalmazásának képességét (4,77).

A válaszadók (megítélésük szerint) leginkább a megszerzett tudás alkalmazásának képességével (3,97) és az összefüggés-megértési képességgel (3,95) rendelkeznek. Egyik saját kompetenciára adott átlagpontszám sem éri el a 4-es értéket az 5 fokú skálán, ami a fejlesztés fontosságára hívja fel a figyelmet.

A legnagyobb különbséget a jelenlegi és a munkaerőpiacon szükséges kompetenciák között a figyelem-koncentráció, a problémamegoldó készség és a tanulási képesség esetében tapasztaltunk (Wilcoxon-próba alapján $p \leq 0,01$), tehát ezeken a területeken feltétlenül szükséges a fejlesztés.

A hallgatók személyiségének vizsgálatára alkalmazott Big Five Kérdőív (BFQ) magyar változatának (Caprara és mtsai, 1999) elemzése szintén arra hívta fel a figyelmet, hogy kiemelten szükséges a mérnökinformatikus hallgatók szociális készségeinek fejlesztése, mivel a megkérdezettek csak átlagos mértékben vagy kevésbé mutatkoznak aktívnak, közlékenynek, barátságosnak, toleránsnak és önzetlennek, s csak csekély mértékű nyitottság jellemzi őket.

A fejlesztésüket olyan kurzusok segítenék elő, amelyek változatos módszerek alkalmazásával az önismeretet helyezik középpontba, lehetőséget adnak a kommunikációra, a tanulási folyamatban való aktív részvételre.

A TANULÓK PSZICHOFIZIOLÓGIAI ÁLLAPOTÁNAK JAVÍTÁSA TÁVOKTATÁSI KÖRNYEZETBEN

Járeb Ottmár

Eszterházy Károly Egyetem, Neveléstudományi Doktori Iskola

A kognitív terhelés továbbfejlesztett elmélete alapján (Kalyuga, 2011) a szorongás és a nemkívánatos stressz csökkentésével olyan generatív erőforrások szabadulhatnak fel, amelyek növelhetik a tanulás hatékonyságát.

Kutatásom célja annak vizsgálata, hogy lehetséges-e távoktatási környezetben olyan, fizikai és mentális gyakorlatokon alapuló módszerek alkalmazása, amelyek növelik a tanulási teljesítményt azáltal, hogy hatásukra csökkennek az olyan pszichofiziológiai zavarok, mint a szorongás és a nemkívánatos stressz.

A korábbi elméleti és empirikus munkáim folytatásaként első lépésként az elmélet még alaposabb beágyazása érdekében ismertetek néhány további hazai és külföldi tanulmányt, disszertációt és kutatási eredményt: Az osztálytermi stratégiák hatékonyságát nem csak a tanulók egyénre jellemző tanulási sajátosságai befolyásolják, hanem az olyan egyéb sajátosságai is, mint például az aktuális fiziológiai állapot. A fiziológiai állapot hatása sok esetben erősebb is lehet a tanulási stratégiák osztálytermi alakulására, mint a tanulási sajátosságok hatása (Ollé, 2007). Az online tanuláshoz szükséges kognitív kompetenciák között fontos szerepet játszik a figyelem és a koncentráció is (Papp-Danka, 2013). A tanulás személyi feltételei közül az intelligenciánál és a kreativitásnál könnyebben alakíthatók a fiziológiai és pszichológiai jellemzők (Kata, 2011). A fizikai gyakorlatok azonnali pozitív hatással vannak a kognitív képességekre, az érzelmekre, az önbecsülésre és a hangulatra (Rasmussen és Laumann, 2012). Már alacsony szintű fizikai aktivitás is pozitív hatással van a memóriára (Flöel és mtsai, 2010; Ward és mtsai, 2017).

Az elméleti rész után bemutatok egy olyan, a Nemzeti Szakképzési és Felnőttképzési Hivatal által akkreditált instruktori programot (nyilvántartási sz.: 01020-2008), amely olyan lazító, nyújtó, vérkeringést javító, átmozgató, légző és koncentrációs gyakorlatokat tartalmaz, amelyek már beváltak az osztálytermi oktatás során, és a távoktatás során is javíthatják a tanulók pszichofiziológiai állapotát.

Az elméletek és az osztálytermi oktatás tapasztalatai alapján érdemes lehet a felsorolt módszereket vagy azok egy részét távoktatási környezetben is alkalmazni. A fiziológiai állapotnak az IKT alapú tanulásszervezés során történő figyelembevételére jó példa az interaktív algoritmusok egy modellje, ahol a tananyag- és tanulásszervezés során a program figyelmezteti a tanulót a fiziológiailag szükséges rövid szünetekre (Ollé, 2014).

A jelen munkában egyrészt arra teszek javaslatot, hogy a figyelmeztetésen túlmenően célszerű lehetne tanácsot adni vagy esetleg kötelezően előírni, hogy mit tegyen a tanuló a szünetben annak érdekében, hogy javuljon a pszichofiziológiai állapota, és ezzel a tanuló hatékonyabbá váljon a tanulás folytatásakor, másrészt bemutatom azt az empirikus kutatási tervet, amellyel meg kívánom vizsgálni a felsorolt módszerek hatékonyságát egyes távoktatási tananyag típusok esetén.

A KULTURÁLIS INTÉZMÉNYEK/SZERVEZETEK ÉS AZ INFOKOMMUNIKÁCIÓ – PILLANATKÉPEK ÉS FEJLŐDÉSI LEHETŐSÉGEK

Juhász Erika – Gégény János

Nemzeti Művelődési Intézet Szakmafejlesztési Igazgatóság

Az Emberi Erőforrások Minisztériuma által gyűjtött Kulturális Statisztika adatai alapján az adatszolgáltató intézmények és szervezetek infokommunikációs fejlettsége több helyen komoly hiányosságokat mutat. Ezek a hiányosságok egyben fejlesztési területeket jelölnek, amelyekre mai, gyorsan változó, egyre újabb technológiák használatát megkövetelő világunkban érdemes kiemelt figyelmet fordítani. A fejlesztéshez célzott programokra és további kutatásokra van szükség.

Fejleszthető terület többek között az adatszolgáltatók általános technikai felszereltsége, az eszközök használatához szükséges erőforrások biztosítása és megléte, illetve az internet adta lehetőségek valóban naprakész módon történő hétköznapi és rutinszerű hasznosítása. Míg előbbieket eszközvásárlással, tárgyi beruházással és ezek feltételeinek a megteremtésével, addig utóbbiak olyan képzésekkel (akár online-) tanfolyamokkal és tartalmakkal is fejlesztethetők, amelyek képessé teszik a közművelődési feladatokat ellátó munkatársakat a XXI. századi értelemben is hatékony és eredményes munkavégzésre.

Mindez a közművelődés célközönsége, vagyis a magyar lakosság számára járhatna a legkedvezőbb következményekkel. Különösen akkor, ha az ő igényeikhez szabva, kimondottan rájuk koncentrált fejlesztések is megvalósulnak a kollégák tudásgyarapításával egyidőben. Ilyenek lehetnének például az olyan, bárki számára ingyenesen elérhető online képzések és interaktív (vagy szimplán csak audiovizuális) tartalmak, amelyek segítségével a közösség szervezéséről, az élhető, örömteli közösségekben élésről gyakorlati módon szerezhetnének tudást az aktív részvételhez pedig inspirációt. A közösségi médiumok, tenni akaró, hiteles véleményformálók és általában az online marketingben lévő lehetőségek segítségével élve ráadásul a fejlesztések hatása megsokszorozódhatna, ami végső soron minden érintett számára kedvező lenne.

Előadásunkban a statisztikai adatok mellett ilyen lehetséges fejlesztésekről lesz szó, de egyben párbeszédre, és közös ötletelésre is hívjuk a közönséget.

TANÍTÁS-TANULÁS OKTATÓVIDÉOKKAL: TAPASZTALATOK A MŰSZAKI FELSŐOKTATÁSBAN

Katona János

Szent István Egyetem Ybl Miklós Építéstudományi Kar

Ha egy kép többet mond ezer szónál, akkor egy mozgókép (a hozzá tartozó hanggal együtt) még ennél is több információt nyújthat. Ezért is terjednek olyan gyors ütemben az oktatóvideók.

Szerencsére nekünk tanároknak a mozgóképes E-learning tananyagok készítése során nem kell a didaktikát újra tanulnunk. A sikeres oktatóvideók készítésének ugyanazok az alapjai, mint más tananyagoknak, például a tankönyveknek: tudományosan korrekt, naprakész, korszerű ismereteket mutatnak; önálló tanulásra is használhatók; az életkori sajátosságoknak megfelelőek; az ismeretközlésen túl alkalmasak az érdeklődés felkeltésére; életszerű, gyakorlatközel feladatokat tartalmaznak; fejlesztik a tudományos szemléletet és a kritikai gondolkodást; problémamegoldásra ösztönöznek.

Felépítésüket illetően jól tagoltak; a részek egymásra épülnek; az egyszerűtől haladnak a bonyolultabb felé; az ismereteket rendszerezik, összefoglalják; az illusztrációk változatosak és megfelelő minőségűek. A szaknyelvi terminológiát illetően a stílusuk közérthető, de tudományosan helyes; az új fogalmakat alaposan előkészítik, elmagyarázzák, több oldalról megvilágítják; majd pedig azok alkalmazásán keresztül elősegítik ezek rögzülését.

A visszajelzések alapján a hallgatók számára fontos volt még, hogy az oktatóvideók szorosan kapcsolódjanak az aktuális tanmenethez; se többet, se kevesebbet ne tartalmazzanak az előírányzott ismeretanyagnál; gyorsan és lényegre törően haladjanak. Technikai szempontból igény volt még, hogy okostelefonos felbontás mellett is használhatók legyenek; offline is működjenek, (az egyszeri letöltéstől eltekintve) ne igényeljenek állandó internetkapcsolatot; használatukhoz semmiféle kiegészítő szoftvert ne kelljen telepíteni, tehát bármely böngészővel és bármely médialejátszó szoftverrel kompatibilisek legyenek.

Az elmúlt években több száz oktatóvideót készítettem és próbáltam ki a műszaki felsőoktatásban. Előadásomban szót ejtek a teljes gyártási folyamatról – a forgatókönyv megírásától kezdve a szükséges technikai eszközökön át a közzétételig – valamint az oktatóvideók használatának gyakorlati tapasztalatairól. Megemlítem az oktatóvideók korlátait és hátrányait is. Végezetül felhívom a figyelmet arra, hogy nem elég a hagyományos tananyagjaink (például tankönyveink) egyszerű digitalizálása, egy oktatóvideónak ennél lényegesen többet kell nyújtania a diákok számára.

ESCAPE ROOM TO GO

Képes Józsefné

BGSZC Szász Ferenc Kereskedelmi Szakgimnáziuma és Szakközépiskolája

„Ha az ideális iskoláról van szó, elég jó eséllyel valamilyen formában mindenki megemlíti a 6K (ne keresd a neten, most találtam ki) elemeit:

- 1.Kommunikáció, együttműködés, társas helyzetek
- 2.Keretek, közösen kialakított szabályok
- 3.Kavalkád, sokféleség,
- 4.Kezdeményezés, a választás lehetősége
- 5.Kreativitás, alkotó tevékenység
- 6.Kritikai gondolkodás, értelmezés, saját tudás kialakítása” (Gyarmati Éva)

Többéves tapasztalatra támaszkodva én is érzem, hogy egyre több problémával szembesülünk az iskolában. A generációváltás okozta eltérő igények, szokások új kihívások elé állította a pedagógusokat. A szabadulószoba, mint gamifikációs módszer segít, hogy a tananyagot ne csak elméletben dolgozzák fel a tanulók, de gyakorlatban is kipróbálhassák.

A szabadulósobák megvalósítására különböző módszereket alkalmazhatunk; ezeket a lehetőségeket szeretném felvillantani, hogy a különböző IKT ismeretekkel rendelkezők választhassanak: Padlet, Metaverse, Google Forms Breakout Edu.

A Padlet egy szabadon szerkeszthető online falújság, melyen többek között elhelyezhetünk képeket, videókat, linkeket, QR kódokat. Fontos, hogy regisztráció nélkül is használható, jelszóval védhető, így lehetőséget teremt arra, hogy a „kezdő” szoba belépési adatainak megadásával, az ott található feladatok megoldása után önműködővé válhasson a továbblépés.

A Metaverse segítségével egyszerűen létre tudunk hozni kiterjesztett valóságot valós programozás nélkül. Lehetőségük van arra, hogy a feladatok csak egy adott helyszínen aktiválódjanak, így egy „akadályverseny” lebonyolításában is segítségünkre lehet.

A Google szolgáltatásai egyre elterjedtebbek a pedagógusok körében is, így véleményem szerint az űrlapok használata a szabaduló szoba elkészítésére a legegyszerűbb. Többféle kérdést tudunk feltenni, melyhez saját fotót is társíthatunk és a válaszadástól függően különböző út-vonalakat adhatunk a továbblépéshez.

A Breakout Edu -n nagyon sok információt találhatunk az oktatás átalakításához és mi is tudunk digitális kihívásokat létrehozni tanulóink számára.

A kihívások a fentebb említett alkalmazásokon belül támaszkodnak a tanulói mobil eszközök használatára; tartalmaznak videókat, QR kódot, kiterjesztett valóságot, LearningApps tankockákat. Lehetőséget ad a tanulóknak a csapatmunkára, a feladatok megoldásához ezen túl szükség van a jó kommunikációra, logikus gondolkodásra, a részletekre való odafigyelésre, továbbá leleményességre, kreativitásra.

A projektben a BYOD és a gamifikáció kombinációja jelenik meg. Az Escape Room To Go azt a szemléletet sugározza, hogy bármely tantermet egyetlen link megadásával, a tanulók eszközhasználatának engedélyezésével szabaduló szobává alakíthat a pedagógus.

A MAGYAR TANNYELVŰ TANÍTÓKÉPZŐ KAR INFORMATIKA ÉS SZÁMÍTÁSTECHNIKA OKTATÁSA AZ ÁLTALÁNOS ISKOLÁBAN KÉPZÉSÉNEK BEMUTATÁSA

Kovács Cintia – Námesztovszki Zsolt

Újvidéki Egyetem Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar

Az információs társadalomban elengedhetetlen a felnövő nemzedék digitális eszközök használatára való nevelése. Szerbiában erre az iskola keretén belül is lehetőség adódik, mégpedig 2017/2018-as tanévtől kezdődően, amikortól kötelező tantárggyá vált az informatika és a számítástechnika a felső osztályokban. Ebben az iskolaévből az ötödik osztályban került bevezetésre, majd fokozatosan, minden osztályban megjelenik majd. Ez a tény szakmai szempontból rendkívül előnyös és követi az európai trendeket, azonban a vajdasági magyar pedagógus-társadalom esetében komoly erőforráshiányhoz vezethet, mivel az órák száma gyakorlatilag két évente duplázódni fog. Ezt az erőforráshiányt valószínűleg nem fogják pótolni az informatika szakon tanuló magyar anyanyelvű hallgatók, valamint súlyosítja a helyzetet az a tény is, hogy a közelmúltban több kiváló informatikatanár váltott munkahelyet és a közoktatásból a magánszektorba szerződött.

Erre a helyzetre nyújt megoldást a Szerb Köztársaság Hivatalos Közlöny (Službeni glasnik RS), Tanügyi Közlönyében (Prosvetni glasnik) megjelent rendelet (179. o), amely a szabályzat módosításával lehetővé tette, hogy mester végzettséggel rendelkező tanítók is alkalmazásba kerülhessenek informatika és számítástechnika tantárgy oktatására az általános iskolákban, amennyiben a tanulmányaik alatt összegyűjtöttek legalább 90 kreditpontot informatikai jellegű tantárgyakból és az élethosszig tartó tanulási folyamat részét fogja képezni a Karon. A Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar létrehozta a képzési struktúráját, a Belgrádi Tanítóképző Kar modellje alapján (http://www.uf.bg.ac.rs/?page_id=24126), amelyben összesen 31 tantárgy (114 kreditpont), ebből 10 meglévő kötelező (36 kreditpont), 21 új tantárgy (78 kreditpont) kap helyet. Ez a képzés lehetővé teszi azt, hogy a meglévő széles spektrumú képzésre felépüljön egy komoly informatikai tudást nyújtó modul, kiegészülve nagyarányú szakmai gyakorlattal. Ami viszont talán ezeknél a tényeknél is fontosabb, hogy az MTTK-n diplomázó hallgatók, akik felveszik az informatikai modul tárgyait, elsajátítják a magyar informatikai szakterminológiát, ami csak korlátozottan történik meg az újvidéki szerb nyelvű karokon, viszont elengedhetetlen a megfelelő alapkészségek elsajátításához, valamint a sikeres kommunikációhoz is. Előadásunkban részletesen kifejtjük az új képzés struktúráját.

TANULÓI JELENLÉT VIZSGÁLATA VIRTUÁLIS KÖRNYEZETBEN

Kristóf Zsolt

Debreceni Egyetem Egészségügyi Kar

Napjainkban már nem szükségesek drága és különleges technológiák a virtuális valóság otthonunkban történő kialakításához, fenntartásához és vizsgálatához. Az alapvető eszközök bárki által beszerezhetők és használhatók. A valóságot vagy kreatív fantáziánk alkotásait modellező virtuális környezetek költséghatékonyak, jelentős beruházásokat igénylő speciális hardverek nem szükségesek kialakításukhoz és a bennük rejlő lehetőségeket a különböző oktatási folyamatok is hatékonyan építhetik be rendszerükbe (Kasurinen, 2017).

A hatékonyság alátámasztására kiváló példa Shen és kollégáinak kutatása. Ők arra jutottak, hogy a valós élethelyzetek szimulálása háromdimenziós környezetekben hasznos lehet az oktatási folyamat során. A virtuális környezetek oktatási célú felhasználása a hagyományos szöveg- és webalapú rendszerek legmegfelelőbb alternatívájának tekinthető. Használatával javulhat többek között a diákok interakciója, gépelési, olvasási képessége is (Shen és mtsai., 2017).

A virtuális tanulókörnyezetek gyorsan válnak az oktatási és tanulási folyamat szerves részévé. Teret biztosítanak a tanulók számára az interneten keresztül történő tanuláshoz, az oktatóknak pedig segítenek az értékelésben. Javíthatják a kommunikációs hatékonyságot mind a hallgatók, mind a tanárok körében. Használatukkal a hallgatók képesek arra, hogy az idő és a tér korlátozása nélkül, gyakran csoportokban dolgozva hozzáférjenek a különböző tanulási eszközökhöz, például különböző információkhoz, tanfolyamokhoz, tanári segítséghez, vitafórumhoz, dokumentummegosztó rendszerekhez és tanulási erőforrásokhoz (Shen és Shariff, 2016).

A 2018-2019-es tanév első felében virtuális tanulókörnyezetet hoztam létre a Debreceni Egyetem hallgatói számára. A Second Life alapú oktatási segédlet alkalmazásának első hónapjában a tanulói jelenléte tanulmányoztam.

Garrison felfedező közösség modelljének online kontextusában értelmezett tanári jelenléte a virtuális térben is konkretizálható tényező (Garrison, Anderson és Archer, 1999). A tanári jelenléttel kapcsolatos ajánlásokhoz a tanulói jelenlétre vonatkozó információk ismerete szükséges. A virtuális tanulókörnyezet első hónapjában mért tanulói jelenléte időre és térre vonatkozó adataiból leszűrhető, hogy az oktatói belépéseket mikorra és a tanulókörnyezet mely pontjaira koncentrálnak. Az eredmények értékelésekor kiderült, hogy az első hónapban a tanulók leginkább a hetek utolsó napjaiban, főleg késő délután és este tartózkodnak a virtuális környezetben. A legtöbb időt az első fejezet tanulmányozásával töltötték, tanári jelenlétünket tehát a fenti időkben és az első feldolgozandó feladatok területére érdemes koncentrálni.

EGY MÁSIK TO AZ EGYETEMEN: TÜKRÖZÖTT OSZTÁLYTERMI FEJLESZTÉS ÉS HALLGATÓI VÉLEMÉNYEK INFORMÁCIOMENEDZSMENT KURZUSON

Majó-Petri Zoltán

Szegedi Tudományegyetem Gazdaságtudományi Kar

Bő egy éve megjelent tanulmányukban a Corvinus Tanárképző és Digitális Tanulás Központja a rövid távú felsőoktatási tendenciák között a hibrid oktatás és a kollaboratív tanulás terjedését jelölték meg, és részletesen foglalkoztak a tükrözött osztályteremmel (Bodnár és mtsai, 2017).

Ez a kötet inspirált arra, hogy a szegedi közgazdász hallgatóknak meghirdetett információ menedzsment kurzust, ami egy számítógépes kabinetben zajlik évek óta, átalakítsuk. A 2018 őszén indult pilot kurzusokon a diákok azt az információt kapták, hogy az információmenedzsment órán megismerkedhetnek egy másfajta TO-val: tükrözött osztálytermi módszertan mellett fognak tanulni. Egy adott témáról a tanári bevezető és a tantermi diskurzus után mindenkinek otthon kellett további videó és/vagy olvasóleckéket feldolgoznia, és arról önálló, minden kurzustag számára nyilvános műhelymunkát készítenie. A következő tantermi óra első fele azzal telt, hogy saját maguk által választott „algoritmus” alapján mások írását elolvasva, arra reflektáljanak, majd jött a következő kérdéskör.

A tükrözött osztályteremmel kapcsolatos publikációk között több olyat találunk, melyek egy-egy konkrét kurzus tapasztalatait mutatják be: Amresh és Carberry (2013), Peterson (2016) McLaughlin (2013) Findlay-Thompson (2014); Foster (2014); Roach (2014) tükrözött osztályterem módszert alkalmaztak programozó, gyógyszerész és közgazdász hallgatóknak. Három motívum szinte minden cikkben megjelenik: a hallgatói elkötelezettség növelhetőségéről, az erősödő toleranciáról és a sokféleség iránti nyitottságról, valamint a hallgatói eredményesség javíthatóságáról mindenütt olvashatunk.

A félév végén a diákok szöveges véleményt fogalmazhattak meg a kurzusfórumban. Összesen 88 bejegyzés érkezett, a diákok 81%-a írt a fórumba. Ezeket a véleményeket tartalomelemzési módszerek közül a megnevezés analízisnek alávetve, a szakirodalom által említett három motívumot kerestem.

A motívumok közül a leggyakrabban a toleranciával és a nyitottsággal kapcsolatos mondatok és kifejezések szerepeltek a bejegyzésekben. A hallgatók több mint 40%-a szerint a tükrözött tantermi módszer nyitottabbá tette mások véleményének befogadására, segített meglátni, hogyan értelmezhető volna másképp a feladatokat.

Az elkötelezettség növelése a bejegyzések közel negyedében szerepel (26%). A bejegyzések szerint élvezetesebb, érdekesebb és frissítőbb ez a módszer, mint a hagyományos tantermi órák.

A hatékonyság növelése a bejegyzések 20%-ban szerepel. A bejegyzések szerint ez hasznosabb, mint a csendes jegyzetelés, jobban megmarad az információ, mint amikor csak az előadás diáit lapozgatják, és nem kellett megtanulni, mert sikerült megérteni.

A tükrözött osztályterem különböző szakirodalmi definíciója helyett zárásként egy diák fogalmi meghatározását idézem: ...”ez a módszer olyan, mintha kapnánk egy térképet ahelyett, hogy részletesen megmondják, merre menjünk a célig (majd ezt fejből mondjuk vissza): nekünk kellett kitalálni, hogyan jussunk el odáig”.

INTERCULTURAL COMPETENCES IN DIGITAL ENVIRONMENTS

Major-Kathi Veronika

Pannon Egyetem

In contrast with English-speaking countries, where international students are present at HEIs for decades now, Hungary is currently going through a dramatic ‘boom’ in the number of sojourner students. In the meantime, the global international student market is also prospering, and despite the challenges of decreasing pace and spatial shifting, student migration is foreseen to increase in the future (British Council-EL, 2018). Taking advantage of the opportunities of digitalisation, more and more education providers turn to the digital space as a way of communicating more efficiently with students (Fujita et al., 2017a). Despite all the advantages granted by the various online tools, HEIs are quite often forced to realise that many of the digital communication strategies that had proven to be successful in their home regions fail to reach their prospective and already enrolled international students (Fujita et al., 2017b).

While a vast amount of literature deals with the various aspects of international student mobility (e.g.: international student issues, internationalisation of higher education, intercultural challenges, skills and competences, etc.), the majority of these mainly deal with the physical self, i.e.: the actual travel of the student; and until now, less attention had been paid to the challenges set forth by the changes and transitions of the online environment whilst studying abroad (Collins, 2012, Thulin & Vilhelmson, 2017).

Also, a wide range of literature is available on the information seeking and online behaviour of tertiary students, but relatively less is known about the changes within these patterns during their sojourn period (Ellison et al., 2007, Esfahani et al., 2012).

On the other hand, research evidence suggest that there is a shift in these habits (information seeking, social media use, online communication) during a longer period abroad (Gomes & Berry, 2013). The transition that an individual makes online from relying on one digital bundle of sources to the other new bundle, based on the new host country or internationally is referred to as the ‘Digital Journey’ (Chang & Gomes, 2016)

The digital journey has a wide range of research opportunities, from various aspects like the changes in the digital identity of the self; the development of intercultural/digital skills during the “journey”; the impact of the digital journey on the social networks of the student; communication techniques of HEIs, etc.

The presentation aims to explore some aspects of the digital journey phenomenon, i.e.: how it is related (if so) to intercultural competences, digital competences, the translocal and the social networks of international students, and how the findings can be exploited for the benefit of Hungarian (and European) HEIs.

DIGITÁLIS KOMPETENCIAFEJLESZTÉS FELNŐTTEK KÖRÉBEN

Márkus Edina – Máté-Szabó Barbara

Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Kar

A digitális készségekkel nem rendelkező csoportok számára a digitális alapkompétencia fejlesztése az egyik legfontosabb munkaerő-piaci kulcskompetencia. A felnőtt lakosság digitális kompetenciájának növelése hozzájárulhat a munkaképes lakosság a foglalkoztathatóság javításához, ösztönzi a társadalmi felzárkózást segítő további felnőttkori tanulást, javítja a hozzáférést az IKT használatot igénylő technológiai környezetben megnyíló álláslehetőségekhez.

Az Európai Bizottság DESI – Digital Economy and Society Indexe 2018-as jelentésének humán tőkére vonatkozó adatai szerint 2017-ben az EU lakosságának 43%-a nem rendelkezett megfelelő szintű digitális kompetenciával, 17%-uk egyáltalán nem használta az internetet.

Magyarország a Digitális Jólét Program alapján digitális kompetenciákra vonatkozó oktatási stratégiát dolgozott ki, amely a magyar oktatási és képzési rendszer valamennyi szintjével, így a felnőttek fejlesztésével, a felnőttkori tanulásal is foglalkozik. Az egyik beavatkozási területként pontos helyzetelemzést, stratégiai célokat ismerhetünk meg, az eszközrendszert és finanszírozást érintően is megfogalmazzák a stratégia készítői a teendőket.

Több ütemben folyt és jelenleg is folyik digitális kompetenciafejlesztés felnőtt célcsoportok körében Magyarországon. A két legjelentősebb a 2013-2014-ben zajló TÁMOP 2.1.2. Tudásod a jövőd program, valamint a 2016-ban indult GINOP-6.1.2. Digitális szakadék csökkentése projekt. Mindkét projekt célja a felnőtt lakosság munkaerő-piaci esélyeinek növelése a digitális készségek fejlesztése által.

A képzések megjelennek a hivatalos statisztikákban. Előadásunkban az OSAP 1665 felnőttképzési adatbázis adatait elemezve azt vizsgáljuk, hogy milyen mennyiségi és minőségi sajátosságokkal bírnak a felnőttek digitális készségeit fejlesztő képzései, milyen iskolázottságú, korú csoportokat érnek el ezek a képzések. Az elmúlt években lebonyolított 4.000-9.000 tanfolyam, 30.000-90.000 résztvevőjéről van szó. Az adatok lehetővé teszik a területi szempontú megközelítést is, régiós, megyei, kistérségi szinten, igyekszünk arra is figyelmet fordítani.

TANULÓI ÖN- ÉS TÁRSÉRTÉKELES A KÖZÖSSÉGI MÉDIA TÁMOGATÁSÁVAL DIGITÁLIS TANANYAG TARTALMAK ELŐÁLLÍTÁSA SORÁN – EGY ESETTANULMÁNY ALAPJÁN

Molnár György – Orosz Beáta

Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Műszaki Pedagógia Tanszék

A digitális eszközök és kultúra elterjedése egyre jelentősebben befolyásolja a mai társadalmat, annak szükségleteit, működését. A modern technológia hatása az Y-generáció tagjain különösképpen érezhető, megemelkedett ingerküszöbük, motivációjuk és szokásaik éppúgy változást indukálnak az oktatási rendszerben, mint maguk az IKT-eszközök. A közoktatási rendszeren belül a szakképzés rendszere igen speciális helyzetben van, hiszen nemcsak a változásokhoz kell alkalmazkodnia, hanem meg kell küzdenie a tananyagforrások hiányával és változó követelményekkel, miközben merev tantárgyi struktúra jellemzi, s még mindig észlelhető egy digitális hasadék a pedagógusok és tanulók között.

A tanulók számára kötelező szakmai gyakorlat és magas óraszámok miatt az egyes diákok személyiségének fejlesztésére kevés lehetőség adódik. Emiatt szakmai tanárként célunknak és feladatunknak érezzük az olyan komplex digitális tanulásszervezést, mely során a tananyag elsajátítása mellett lehetőség van a tanulók személyiségének, kompetenciáinak fejlesztésére, élményalapú módszerekkel, a diákok saját eszközeire építve. A cikkben bemutatott eset egy online kollaboráció során létrehozott digitális tartalom, melyben a tanulóknak osztály-, csoport, valamint egyéni szinten is volt feladatuk. Saját eszközről nyert információk alapján meg kellett ismertetniük egymással egy szervezeti és működési szabályzat felépítését, majd létre kellett hozniuk az osztály saját szabályzatát, online munkával úgy, hogy a végén egységes osztályzatban részesült mindenki.

A feladat befejeztével az elsajátított szakmai tartalmat Kahoot program segítségével mértük fel, majd egy online kérdőív kitöltésével a tanulóknak értékelniük kellett saját szerepüket, valamint társaik munkáját, s a kollaboráció minőségét, nehézségeit. A válaszok igazolták előzetes feltételezésünket, miszerint azokra az adatokra, melyeket maguk kerestek meg, a tanulók jobban emlékeztek, ezen kívül saját eszközeik alkalmazási lehetőségének következtében tanulási kedvük és hajlandóságuk nőtt. A tanulók bevallása szerint motivációt jelentett az, hogy munkájukkal a társak eredményeire, érdemjegyre is hatással voltak, így a feladatból mindenki aktívan kivette a részét. A csoportokon belüli kommunikáció és együttműködés példaértékű volt, kölcsönösen segítettek egymást, majd a társaságok is megfelelően tudtak kooperálni, viszonylag kevés tanári iránymutatásra, segítségre volt szükség. A digitális tananyag létrehozása közrejátszott abban, hogy mindenki átgondolja az osztályban betöltött szerepét, a közösség működését, s olyan társakkal is kollaboráljon, akivel előtte keveset beszélgetett. Nehézségként említhető, a tanulók a közösségi oldalakon külön csoportokat hoztak létre, a többiekkel másik csoportban tartották a kapcsolatot, így bonyolultnak érezték az információk visszakeresését.

Összességében elmondható, hogy a nehézségek ellenére a feladatot a tanulók hasznosnak, újszerűnek ítélték, s szívesen dolgoznának ismét hasonló módon.

DIGITÁLIS TANANYAG FEJLESZTÉSE ADDIE MODELL ALAPJÁN

Molnár Tamás

Debreceni Egyetem Multimédia és E-learning Technikai Központ

Az oktatási intézményekben egyre gyakrabban adódik az a helyzet, hogy pályázat keretében vagy egyéni kezdeményezésből e-learning tananyagokat kívánnak fejleszteni. Az online kurzusok készítésének saját pedagógiai elvei vannak, de gyakori eset, hogy a személyes oktatásban tapasztalatokat szerző oktatók nem rendelkeznek az ilyen digitális tananyag fejlesztéséhez szükséges ismeretekkel. Az online tananyag készítőjének a pedagógiai és tantárgyi ismereteken túl, tananyagfejlesztői és tutori, mentori ismeretekkel is rendelkeznie kell. A digitális tananyagfejlesztéshez szükséges az e-pedagógia elsajátítása, hogyan lehet olyan kurzusokat létrehozni, melyek szerkezetükkel, elemeikkel a hallgatókat a tanulási folyamatban irányítják. Az oktatóknak a tutor, mentor szerepkör betöltéséhez tudniuk kell, hogyan támogathatják a hallgatókat online és személyes módszerekkel a kevert képzésben.

Az előadásban végighaladunk egy e-learning kurzus létrehozásának folyamatán, elindulva a kezdettől, a tervezéstől, egészen a minőségellenőrzött, befejezett végtermékig.

A tananyagfejlesztés az ADDIE-modell alapján történik, ez egy elterjedt oktatástechnikai modell. Az elnevezés a fázisok nevéből adódik: elemzés (Analysis), tervezés (Design), fejlesztés (Development), alkalmazás (Implementation), és értékelés (Evaluation).

A modell nemcsak a szükségletek elemzésével és oktatástervezéssel foglalkozik, hanem kiterjed a teljes digitális tananyag fejlesztési folyamatra.

Az elemzésben a célcsoport ismeretében megtörténik az oktatási stratégia kiválasztása, valamint a célok és követelmények meghatározása. A tervezés során kiválasztjuk az e-learning rendszert és olyan kurzusszerkezetet hozunk létre, mely felépítésével irányítja a tanulási folyamatot. Az oktatási stratégia alapján, meghatározzuk a kurzus kötelező és ajánlott elemeit. Az oktatóknak meg kell tanulni, hogyan tagolhatják a tananyagot tanulási egységekre és hogyan szerkesszék meg az oldalakat a web ergonomiai szabályok figyelembevételével. Meg kell határozni a tananyagelemekhez tartozó előfeltételeket és követelményeket, ezek is lényegesek a tanulási útvonal kijelölésében. A tananyagokhoz adott tevékenységek, feladatok és tesztek fontosak a hallgatói figyelem fenntartásában és jelzést adnak a tanárnak az elsajátítás mértékéről. A kurzus értékelési rendszerét is ki kell dolgozni, a teljesítések jelzik a célok elérését.

A tervezésben meghatározott elvek szerint egy mintakurzust hozunk létre és ennek alapján kell majd dolgozni a tananyagíróknak.

A kivitelezés során az e-learning rendszerben a mintakurzusokat feltöltjük tartalommal.

A kész kurzusok használhatóságát hallgatók bevonásával is megvizsgáljuk, az elégedettséget kérdőívekkel mérhetjük fel.

A minőségellenőrzés és a kiértékelés után mondhatjuk, hogy a teljes digitális tananyagfejlesztés végére értünk.

E-LEARNING TARTALOMKEZELÉSI STRATÉGIÁK EGYETEMI KÉPZÉSEK TÁMOGATÁSÁHOZ

Papp Gyula – Vágvölgyi Csaba

Debreceni Egyetem Multimédia és E-learning Technikai Központ

Bátran állíthatjuk, hogy az e-learning tartalomkezelés gyakorlata és a tartalomkezelés optimális megvalósítása között mély szakadék tátong. Megvizsgáltuk, hogy a Debreceni Egyetem e-learning kurzusaiban hogyan jelennek meg a tartalmak. Milyen a tartalmi elemek aránya a rendszerben? Az egyes tartalomtípusok kidolgozottsága milyen mértékű és mennyire felel meg az e-learning tananyagokra jellemző sajátosságoknak? Megpróbáltuk beazonosítani azokat kurzusvezetési módszereket, amelyek meghatározzák ezeket a tartalmakat. A vizsgált rendszerek esetében sokszor egy évtizedre visszamenő gyakorlatot tudtunk vizsgálni.

Kiemelt területként foglalkoztunk a különböző értékelési formák használatával. Milyen viszonyban áll az oktatói elképzelés a technikai megvalósítással? Milyen buktatókkal kell számolni és milyen megoldási lehetőségek kínálóznak?

Ezeket az eredményeket vetjük össze azokkal a tartalomfejlesztési szempontokkal, amelyek részben a hallgatói igényeknek megfelelő tananyagok fejlesztését fémjelzik, másrészt azokkal a tartalomkezelési formákkal, amelyek a kor diktálta trendeknek, tanulási szokásoknak felelnek meg.

Célunk az, hogy egy olyan használati útmutatót adjunk a felsőoktatásban oktatók és az érdeklődők számára, amely alapján mind hagyományos eszközökre, mind mobil eszközökre képesek hatékony, jól tanulható kurzusokat kialakítani. Igyekszünk olyan ajánlásokat megfogalmazni, amelyek segíthetnek abban, hogy a jelenlegi hiányos tartalomfejlesztési gyakorlatot kimozdítsák és a fokozatosság elvét figyelembe véve megoldási lehetőségeket biztosítani.

Részletesen kitérünk az egyetemi e-learning rendszerekben megvalósítható online és offline tanulási formák támogatására. Megvizsgáljuk azokat a lehetőségeket, hogyan kell kialakítani az online e-learning kurzusokat, valamint milyen lehetőségek állnak rendelkezésre a mobil eszközök használatára. Milyen típusú tartalmakat kell használnunk a különböző kurzusvezetési módszerek esetén, illetve milyen eszközrendszer támogatja az online kurzusok menedzselését?

DIGITÁLIS ESZKÖZÖK A NYELVOKTATÁSBAN

Pintye Erzsébet

Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Kar

Az internet megjelenésével számos lehetőség nyílt a kapcsolattartásra, valamint a kapcsolatok kialakítására. Diákjaink idejük nagy részét az okostelefonok, tabletek, és különféle digitális eszközök használatával töltik. Lehet-e az említett digitális eszközöket a kommunikáción és kapcsolattartáson túl más területeken is alkalmazni? A kérdésre a válasz meglehetősen egyszerű. Az én javaslatom az oktatás lenne.

Pedagógusként feladatunk a diákok igényeihez való alkalmazkodás, ezért meg kell próbálnunk a tananyagot olyan módon átadni, közvetíteni a diákok számára, ami biztosan elér hozzájuk. Ha ez a digitális eszközökön keresztül valósítható meg, akkor érdemes a fáradtságot venni, és ezen az úton próbálkozni. Fontos számomra a nyelvoktatásban a „hogyan” kérdés megválaszolása, hiszek abban, hogy a változatos módszerek alkalmazásával könnyen felkelthetjük diákjaink érdeklődését a nyelvtanulás iránt. Úgy gondolom, a digitális eszközök és applikációk megjelenése széleskörű módszertani bázist kínál a mai pedagógusaink számára.

Módszertani bemutatóm során szeretnék rávilágítani arra, hogyan használhatók a digitális eszközök a nyelvórán, és milyen mértékben járulnak hozzá a nyelvóra sikerességéhez a KER szerint meghatározott A2-B1 nyelvi szinteken. Prezentációmban applikációk, szókincsfejlesztő online feladatok, grammatika gyakorlására alkalmas feladatok, avatárok, és videók segítségével célom bemutatni a tanulás támogatását segítő technikákat, módszereket.

A bemutatott tanulást támogató eszközöket 15-17 éves gimnáziumi diákokkal alkalmazom a német idegen nyelvi óráimon. Tapasztalataim szerint, a használt digitális feladatok lehetővé teszik a diákok kreativitásának, nyelvi készségeinek fejlesztését, a tanítási és tanulási folyamat gördülékeny szervezését és lebonyolítását, a tanulói teljesítmény azonnali tesztelését. A kollaboratív táblák alkalmazásával pedig lehetővé válik a pedagógus és diák közti digitális környezetben zajló kommunikáció és információmegosztás.

MOOC KURZUSOK MAGYARORSZÁGON, HOGYAN LÉPHETÜNK TOVÁBB?

Simonics István

Óbudai Egyetem Trefort Ágoston Mérnökpedagógiai Központ

10 évvel ezelőtt jelentek meg a tömeges nyílt online kurzusok – Massive Open Online Course, rövidítve MOOC – korlátlan részvételt, online és ingyenes hozzáférést ígértek az internet segítségével a hallgatóknak vagy érdeklődő felnőtteknek. Különböző tartalomszolgáltatók jelentek meg pl.: a Coursera (coursera.org) platformon több mint 100 egyetem, több mint 1000 kurzust hirdetett.

Az Emberi Erőforrások Minisztériuma előterjesztésével a kormány 2016-ban adta ki a „Fokozatváltás a felsőoktatásban” című stratégiai tanulmányt (Kormány, 2016). Ebben egyértelműen megfogalmazásra került: „Célunk az egységes Kárpát-medencei oktatási tér kialakítása, hiszen a határon túli oktatás valamennyi szegmense – régióként eltérő sajátosságai ellenére is – ezer szállal kötődik a magyarországi oktatási rendszerhez, azzal összefüggő struktúrát alkot, ezért a határon túli magyar felsőoktatás sem szakítható ki a magyarországi felsőoktatás vérkeringéséből.”

Egyetemünk is felismerte, hogy a felsőoktatási intézmény feladata is specifikus, a saját profiljának, képzési portfóliójának és képzési szolgáltatásainak megfelelő, az eTanulás szolgáltatásához, az oktatási folyamathoz szükséges minőségi elektronikus tananyagok, digitális taneszközök használata, fejlesztése, és azok online közzétételét szolgáló felületek létrehozása, működtetése szükséges. Hallgatóink, már a „Z” generáció tagjai, akik a világhálón töltik szabadidejük nagy részét, az oktatásban igénylik az interaktivitást, a technikai eszközök használatát, a sokszínűséget, az idejüket maguk szeretnék beosztani.

A Kárpát-Medencei Online Oktatási Centrum – K-MOOC – magyar nyelvű online kurzusok indítását és elterjesztését tűzte ki célul elsődlegesen a Kárpát-medencei magyarság, de szerte a világon minden magyar anyanyelvű számára. A K-MOOC egyrészt kredittel vagy tanúsítvánnyal elismert online oktatási formát biztosít a Kárpát-medencei, részben vagy egészben magyar tannyelvű képzést folytató felsőoktatási intézmények, karok, tanszékek hallgatói számára, másrészt egy újabb oktatási formát kínál az egész életen át tartó tanulás megvalósításában is. Résztvevői a K-MOOC hálózatához csatlakozó magyarországi és határon túli magyar tannyelvű egyetemek és főiskolák. A hálózathoz csatlakozó egyenrangú intézmények minden tudományterületen maguk is készítenek és meghirdetnek a K-MOOC keretében mindenki számára ingyenesen elérhető, online, kredites magyar nyelvű kurzusokat, diákjaik pedig felvehetnek kurzusokat a hálózat bármely intézménye által meghirdetettekből. A K-MOOC tag felsőoktatási intézmények elfogadják és beszámítják az itt megszerzett kreditpontokat a hallgatók tanulmányaiba az Európai Kreditátviteli Rendszer illetve a K-MOOC szabályzatának megfelelően.

Az előadás összegezi az elmúlt négy év tapasztalatait, és javaslatokat fogalmaz meg a hálózat továbbfejlesztésének lehetőségére is.

CARE_eR –DIGITÁLIS ÖTLETTÁR ISKOLAI PÁLYAORIENTÁCIÓS TEVÉKENYSÉGHEZ

Szalontai Éva

Borsod-Abaúj-Zemplén Megyei Pedagógiai Szakszolgálat

Pedagógiai szakszolgálati munkám egyik fontos szegmense az iskolai pályaaorientáció segítése. Csoportos foglalkozások keretében rendszeresen találkozom különböző korosztályhoz tartozó tanulókkal általános iskolákban, gimnáziumokban és szakképző intézményekben egyaránt. Tapasztalatom szerint a digitális generáció figyelemkoncentrációja csökkent, motiváltsága is egyénenként változó. Iskolai tanácsadó tevékenységemet igyekszem tehát a tanulókhöz igazítottan élvezetessé és figyelemfelkeltővé tenni, melyhez jól illeszkedik az IKT alapú módszertan.

Az élő linkeket tartalmazó online Ötlettár feladatait saját gyakorlatomban magam állítottam össze, innovatív pedagógusoknak, mint hiánypótló módszertani pályaaorientációs eszközt ajánlom. Olyan pályadöntést segítő, IKT eszközökkel támogatott feladatokat tartalmaz munkaformák szerinti tagolásban, melyek igazodnak a változó generáció igényeihez. A módszer gondolkodtatva informál és meglepően motivál. Fenntartja a figyelmet, fejleszti a tanulók majdani munkaerőpiaci kompetenciáit, önálló információszerzésre készítet, valamint pályaismeretet bővít. Játékosan, élményelemekkel fejleszti az önismeretet, amely a megalapozott és sikeres pályadöntés egyik fontos feltétele.

A gyűjteményben található ajánlások/ötletek jól adaptálhatóak kezdő IKT felhasználók számára is. A feladatokhoz használt weboldalak okos telefonnal is betölthetők, így a diákok akár saját eszközzel is dolgozhatnak. Az ajánlott webes programok ingyenesek, magyar nyelvűek, illetve minimális angol nyelvtudást igényelnek. A pedagógusok sikerrel használhatják a pályaaorientációs célra fordítható tanítás nélküli munkanapon, a digitális témahéten, projektfeladatként vagy akár tanórákba beépítve is.

Az interaktív feladatok igazodnak a digitális generáció mint megújuló célcsoport igényeihez, elvárásaihoz és összekapcsolják korunk két fontos törekvését: a digitalizációt és a pályaaorientációt.

A feladatgyűjtemény a „Euroguidance Pályatanácsadói Díj 2018.” pályázaton az összesített rangsorban a legmagasabb pontszámot kapta, az ünnepélyes díjátadóval egybekötött szakmai rendezvényen, valamint a 2018. évi Digitális Pedagógus Konferencián került eddig bemutatásra.

A kiadvány az alábbi prezentációban elektronikus formában olvasható:
<https://sway.office.com/6Ih1lnBu01cE5IKv>.

DOES AN ENHANCED COGNITIVE LOAD LEAD TO MORE EFFICIENT ACQUISITION OF COLLOCATIONAL KNOWLEDGE OF EFL ASSESSED VIA AN ONLINE TEST?

Thékes István

Gál Ferenc Főiskola

The most famous quote in corpus linguistics is the statement “You shall know a word by the company it keeps” (Firth, 1957). Thus, the notion of lexical phrases (LPs), or more generally co-occurrence, has now been at the centre of much corpus linguistic work and research (Gries, 2013). It has been asserted to a great extent that the acquisition of LPs is of utmost importance. Several studies (e.g. Nguyen and Webb, 2016) point out that the quality and quantity of lexical phrases teaching exert a great effect on language proficiency.

There are numerous ways of teaching LPs (Wray, 2002). Scholars, however, are skeptical as to which method leads to a more efficient acquisition of LPs. An attempt has been made to examine how a teaching period of three weeks enhance the learning of LPs.

A study was conducted in April 2017 amongst 24 adult learners (mean age=37.8, SD=2.3) of English as a foreign language. The learners had been studying English for over a decade and were in the process of preparing for a state language exam of B2 level.

First 50 LPs were selected from the PHRASE list (Martinez and Schmitt, 2013). All of the LPs were between the corpus frequency band of 2K and 5K. In an online diagnostic meaning recognition test the students were assessed whether they knew these LPs. Eventually, it was found that none of the learners knew the meaning of fifteen LPs (e.g., 'give or take', 'kick the bucket', 'for the sake of', etc.). These LPs were selected for teaching. The researcher, the teacher oneself, randomly divided the 24 students into three groups. Teaching lasted for three weeks with two 60-minute lessons each week). The way of teaching of the idioms differed amongst the groups. Group A only read the LPs in a text on the screen of a laptop each session (Read Only group). Group 2 read the LPs and had to use them in given sentences (Read and passive Use group) whereas Group 3 read the LPs and had to create sentences with them while writing a composition on their laptop (Read and active Use group). The compositions had to be sent via Facebook Messenger. At the end of the teaching session, all three groups were given a test containing the LPs. Eight tasks required meaning recognition (MR) and seven require form recall (FR) in production. Delayed post-test was taken one month following the test. The Read and active Use group outperformed in both types of tasks the other two groups; however in the delayed post-test the Read and active Use group did not do better than the Read and passive Use group in the FR tasks. The Read Only group underperformed both other groups in the test and the delayed post-test. It can be concluded that enrichment of teaching a heavier cognitive load (Laufer and Hulstijn, 2001) contribute to a more efficient way of acquisition. Further conclusions and details are discussed.

iWALK – HELYTÖRTÉNETI SÉTÁK DIGITÁLIS ESZKÖZÖKKEL

Vida Nárcisz

Zachor Alapítvány

A Dél-kaliforniai Egyetem Soá Alapítvány Vizuális Történelmi Archivumában található strukturált életútinterjúk videórészleteit hazánkban is sokféle tanórán és tucatsnál több városi helytörténeti sétán felhasználják tanárkollégák, s folyamatosan gyarapodik az iWitness oktatási felületre magyar pedagógusok által készített, komplex oktatási anyagok száma a Soá Alapítvány magyarországi partnerével, a Zachor Alapítvánnyal való együttműködés révén. Ezek a nem formális oktatási programok, valamint videóinterjú-részletekre épülő anyagok elsősorban holokauszt túlélők, szemtanúk és embermentők személyes történeteiből a célcsoportnak megfelelően kiválasztott klipekkel kritikus gondolkodásra, empátiára, aktív állampolgárságra nevelnek. A kortárs vezetővel, tablet használatával vagy önállóan, mobiltelefonra letölthető applikációval bejárt séták során a diákok egyszerre kapnak képet az egykori helyi lakosok életéről és a település 20. századi mikrotörténetén keresztül a magyar történelemtől. Mindezek révén elmélyülhet a helyhez való kapcsolódásuk, identitásuk, lokalitásélményük a hétköznapijaikból (másként) ismert helyszíneken. A séták során a tanulók megismerik az őket körülvevő szociokulturális és történelmi teret, a múlttal aktív párbeszédbe lépve elhelyezik magukat jelenünk társadalmi kontextusában. Előnyeinek köszönhetően a tabletek oktatási célú elterjedése egyre nagyobb, s a felhasználóbarát megoldásokat kereső Zachor Alapítvány révén a Dél-kaliforniai Egyetem Soá Alapítvány iWalk-jai már ingyenes, mobiltelefonra letölthető applikációként is elérhetőek. A sétákhoz kapcsolódó feldolgozó foglalkozást szintén egy digitális oktatási platformon, az iWitness felületen találjuk, ahol az elsődleges forrásokra épülő tananyagok, valamint a hozzájuk kapcsolódó tanári útmutatók nem csupán ismeretek közvetítésére törekszenek, hanem a konstruktivista pedagógia alkalmazásával figyelembe veszik a diákok képességeit, kreativitását, érdeklődését, akár csak maga az iWalk program. Az előadásban a helyi tanárok közreműködésével megtervezett, 21. századi kompetenciákat (pl.: média- és digitális műveltséget, reflektív szövegalkotó és érvelési képességet) fejlesztő iWalk program tervezésének szempontjai, irányelvei is bemutatásra kerülnek, figyelmet fordítva a tanórán kívüli, épített környezetben zajló, adaptív ismeretátadás lehetőségeire és korlátaira, valamint a holokausztoktatás jellemzőire.

OKTATÓK MÓDSZERTANI FEJLESZTÉSÉT CÉLZÓ TOVÁBBKÉPZÉSEK SZEREPE

Zimányi Krisztina – Sebestyén Lilla

Budapesti Gazdasági Egyetem

A XXI. században a felsőoktatási intézmények olyan kihívások előtt állnak, amelyek teljes módszertani megújulást tesznek szükségessé. Megváltozott a hallgatók intézményekkel kapcsolatos elvárása és a munkaerő-piaci igény. Egyre nagyobb hangsúlyt kell, hogy kapjanak a hallgatóközpontú, aktív tanulást támogató módszerek, amelyek általában valamilyen IKT eszközzel támogatottak. A munkáltatók részéről elvárás, hogy az idegen nyelv ismerete mellett, a hallgatók biztos digitális kompetenciákkal, a csapatban való munkavégzés és az önfejlesztés képességével lépjenek ki az egyetemről. A megváltozott igények, az oktatókkal kapcsolatos elvárosok és az oktatói szerepek változását is eredményezik. A tanulás szervezőjeként, támogatójaként kell részt venniük a tanulás folyamatában. Ez újfajta szemlélet elsajátítását, illetve új módszerek alkalmazásának biztos tudását igényli részükről. Ehhez azonban módszertani fejlődésre van szükségük, amelyhez jellemzően támogatást igényelnek.

Ezért is gondolják végig a hazai felsőoktatási intézmények, hogy milyen támogatási rendszert építsenek ki oktatóik számára. Ennek egyik alappillére az oktatók rendszeres továbbképzése kell, hogy legyen.

A BGE oktatás-módszertani stratégiájában is kiemelt szerepet játszik az oktatók képzése. Fontos szempont, hogy a közel 800 fős oktatói állományból minél nagyobb kört tudjon elérni képzéseivel. Ezért került kidolgozásra számukra egy komplex továbbképzési rendszer, mely egyszerre támogatja az oktatók munkáját és az intézményi reformok bevezetését.

A rendszer célja, hogy felkeltse az érdeklődést az újfajta módszerek iránt, motiválja az oktatókat, elősegítse a szemléletváltást, képességeket és készségeket fejlesszen, támogassa az oktatás-módszertani fejlesztéseket, bővítse az oktatók módszertani repertoárját és IKT használatát. Ugyanakkor figyelembe kellett venni az oktatók leterheltségét, időbeosztását, az intézményi sajátosságokat, mint pl.: a Karok a város különböző pontjain helyezkednek el és egy vidéki Karon is folyik képzés. Ezért viszonylag rövid, de hatékony képzésekre van szükség, amelyeknek az eredményét könnyen be tudják építeni oktatói gyakorlatukba. Ehhez egy többszintű képzési rendszer került kidolgozásra, amelyben a kontaktórák képzések mellett e-learning kurzusok is segítik az oktatókat, hogy megfeleljenek az elvárásoknak, ezzel is hatékonyabbá téve az oktatást.

Az elmúlt másfél évben több mint 50 kontaktórák képzés került megszervezésre, amelyen több mint 180 fő oktató vett részt. Ez a szám azóta is nő, hiszen egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek ezek a tréningek. 2018 őszétől 5 db online módszertani kurzus is elindult, széles spektrumú kínálatot és többféle szervezési módot biztosítva az oktatók választásához, a saját időbeosztásuknak, előképzettségüknek és tárgyaik speciális jellegének megfelelően.

Előadásunkban a komplex képzési rendszerünkkel kapcsolatos tapasztalatainkat és eredményeinket szeretnénk bemutatni.

JEGYZETEK

JEGYZETEK

JEGYZETEK

JEGYZETEK

JEGYZETEK

JEGYZETEK

JEGYZETEK

JEGYZETEK

JEGYZETEK

JEGYZETEK