

A Sulinet portál új pedagógiai eszközei

A webkettes eszközök megjelenésével, az internetes tartalomelőállítás könnyebbé válásával és a felhasználók számának bővülésével számos hasznos tartalom jelent meg a világhálón. Az oktatás szereplőire, a tanárookra és a tanulókra hatványozottan igaz, hogy nap mint nap olyan szellemi termékeket hoznak létre országszerte, amelyek mások érdeklődésére is számot tarthatnak. A tartalomközpontú pedagógiáról egyre inkább áttevéődik a hangsúly a tevékenységközpontú pedagógiára, amely tendenciát a Sulinet portál új pedagógiai funkciói is követik.

A TÁMOP 3.1.1 II. szakaszában megvalósuló, a digitális írástudás fejlesztését célul kitűző projekt keretében a Sulinet portál Közösség pillérén a kifejezetten oktatási célokat szolgáló csoportok újabb alkalmazásokkal egészülnek ki. Ezeknek az alkalmazásoknak már nagy hagyománya van az angolszász nyelvterületen, azonban a piaci modellben működő alkalmazások csak korlátozottan nyújtják szolgáltatásaikat az azokat ingyenesen igénybe vevő felhasználók számára, a fizető felhasználók számára azonban nincsenek korlátai a létrehozott dokumentumok számának vagy egyéb kiegészítő funkcióknak. Egyrészt a fizetős megoldások a hazai intézmények számára nem jelentenek valódi lehetőséget, másrészt kevés példa van a magyar nyelven is elérhető ingyenes tartalomkészítő alkalmazásokra, holott nagy szükség volna rájuk az oktatásban. A Sulinet portál új pedagógiai funkcióinak fejlesztésével ezt az igényt szeretné kielégíteni, és az eredményeket a hazai közoktatás számára ingyenesen rendelkezésre bocsátani.

Digitális tartalomkészítés a tanulás támogatására

A közös érdeklődésű, osztály- vagy tanulócsoporthoz szinten szerveződő csoportok dokumentumtárában két saját alkalmazás, két új dokumentumtípus jelenik meg, melyek az egyedi tartalmak létrehozását szolgálják, valamint egy külön telepíthető, szintén a csoportokhoz köthető alkalmazás készül.

A gondolattérkép-szerkesztő egy gráfszerkesztő, amelyekben a csomópontok szövegdobozok, és az egyes csomópontok között kapcsolat létesíthető. Az egyes szövegdobozokhoz link, kép adható. A szerkesztőben készülő gondolattérképek menthetőek az egyéni, illetve a csoport dokumentumtárába, szerkesztésre újra megnyithatóak, és jogosultságoktól függően a csoport tagjai is szerkeszthetik. Az elkészült gondolattérképek a legelterjedtebb képformátumokban exportálhatóak is. Gondolattérképek alkalmazásával átláthatóbbá tehetőek egy-egy témakör fő fogalmai és a fogalmi csomópontok kapcsolatrendszere is, ilyen módon segítik a tanultak összegzését, strukturálását, az összefüggések meglátását, de ugyanígy a témakör felvezetésénél történő ötletelés eredményét is vizuálisan láthatóvá tehetjük velük. Ugyanaz a gondolattérkép azonban nem csak egy tanóra terméke lehet, hanem időről időre bővíthető illetve átszerkeszthető a témával kapcsolatos újabb ismeretek és tapasztalatok birtokában. Pedagógusként figyelemmel kísérhetjük az előzetes tudáshoz képest a fejlődést, az új ismeretek beépülését.

Az idővonal-szerkesztő és lejátszó alkalmazás lehetőséget nyújt események időrendben történő rendezésére, megjelenítésére. Olyan alkalmazás, melyben egy szakaszt idővonalként értelmezzük, a kezdő és végpontjához egy-egy dátum/idő rendelésével. A szakasz adott pontjai jelölnek egy-egy konkrét időpontot, amihez feliratot, hosszabb megjegyzést és állományokat

rendelhetünk. Ennek az alkalmazásnak a segítségével könnyebb lehet egyes történések kontextusba helyezése, az egymásból következő események láncolatának megértése. Az idővonal-szerkesztő jól használható életrajzok feldolgozásánál, egy-egy kiemelkedő személyiség életének fontosabb mérföldköveinek megjelölésével. Kortárs művészek, uralkodók életének és munkásságának, a különböző személyiségek és történések egymásra hatásának bemutatására szintén alkalmas eszköz. Az egyetemes történelem a tanulók számára idővonalak készítésével nem csak egymás utáni fejezetekként, hanem párhuzamos történéseként ragadható meg. A idővonalak készítésekor ábrázolhatjuk egy egyenesen egy-egy korszak olyan eseményeit, amelyek egymástól távol, akár más földrészen történtek. A tudomány, technika és művészet fő eseményeinek összegyűjtésével művészettörténeti korszakok, korstílusok, nagy felfedezések ábrázolhatók egyetlen idővonalon. Az idővonal-készítés fejleszti a tárgyalt időszakokra való rálátást, a lényegkiemelés és az összefüggések megtalálásának képességét. Egy-egy bonyolultabb cselekményvezetésű mű is felrajzolható időszakként, ilyen módon például irodalomórák kellékeként is elképzelhető. Általában történetek feldolgozását, folyamatok ábrázolását teszi lehetővé, így a nyelvórákon és a természettudományos tanórákon szintén haszonnal alkalmazható.

A gondolatpárbaj létrehozását támogató alkalmazás célja, hogy lehetőséget biztosítson vitaindító szavazások készítésére és levezetésére. Előre elkészített gondolatpárbajokban a témát érintő kérdésekben, véletlenszerű állításpárok közül lehet választani, ezáltal a tanulók gyakorolhatják az érvelést, a különböző szempontok figyelembevételét és a döntéshozatalt. Lényegesen összetettebb képet alkothatunk valamely kérdésben, ha minden válaszalternatívát mindegyik másikkal alaposan összevethetünk, így a sorrend sokkal szilárdabb és megbízhatóbb lesz, mintha ilyesfajta mérlegelés nélkül alakítanánk ki egy ilyet. A gondolatpárbaj egy-egy összetett kérdés megvitatásakor jól alkalmazható, mert a párbajok eredményeképpen az elemek végső rangsora az osztály véleményét tükrözheti. A tanulók jobban bevonódhatnak a tanórába, és a véleményformálás és -befolyásolás dinamikája szintén hasznos tapasztalat lesz számukra, amellett, hogy tanulhatnak érvelni, természetesen a szaktárgyi tartalomra, tananyagra támaszkodnak. Nagyon értékes módszer ez, mert aktivizálja a tanulókat, támogatja a döntéshozatalt, és rávilágít egy sor olyan problémára, amit önállóan talán kevésbé összetetten ítélték volna meg a tanulók.

Mindhárom alkalmazást a Digitális tartalmakat készítő serdülőkorú gyerekek tanulásának vizsgálata keretében iskolai környezetben is kipróbálják, tanulási-tanítási folyamat keretében, magyar irodalom és történelem tantárgyakban. A pedagógiai vizsgálat során a bevont pedagógusok egy adott tananyagot dolgoznak fel a tanulócsoporthjukkal 5 tanórát felölelő időkeretben, a fent nevezett alkalmazások beépítésével. A kidolgozott tematikus tervek illetve 5-5 óravázlat alapján tantárgyanként 6 tanulócsoporthban zajlik a tesztelés, 2-2 kontrollcsoporttal. A kipróbálás során olyan jó gyakorlatokat dolgoznak ki, amelyek más pedagógusok számára is példaértékűek lesznek.

Online közösségi funkciók a tanulás támogatására

A Sulinet portálon a tartalomkészítő alkalmazások mellett a közösségi funkciók is előtérbe kerülnek, egy online jutalmazási rendszer és a naprakész információáramlást elősegítő widget-tár kialakításának köszönhetően. Az Online közösségben tanuló serdülőkorú gyermekek tanulásának

vizsgálatában szintén tantermi környezetben próbálják ki az új funkciókat, szintén magyar irodalom és történelem tantárgyakban. A kutatás kérdései arra irányulnak, hogy megtudjuk:

- Milyen körülmények között, milyen módszertani elemekkel ötvözve és milyen helyi sajátosságokat figyelembe véve alkalmazható sikerrel az online közösségi tanulás módszere az oktatásban?
- Milyen készségeket fejleszt az online közösségi tanulás?
- Milyen előnyökkel és nehézségekkel jár az online közösségi tanulás osztálytermi alkalmazása?

Az online jutalmazás alkalmazás lehetőséget biztosít Sulinet csoportokon belül, csoportszerepektől és jogosultságoktól függően virtuális kitűzők ún. badge-k létrehozására, kiosztására és „viselésére”. Az alkalmazás kizárólag csoportokhoz telepíthető, vagyis csoportalkalmazás. A badge-k megjelenítése a csoportfelületen történik. A felhasználók csoportjogosultságtól függően létrehozhatnak kitűzőket (fénykép feltöltése és badge név megadásával). Ez a rendszer ösztönzően hathat a tanulók feladatvállalására és feladatvégzésére, valamint pozitívan befolyásolhatja a csoportmunkában vállalt szerepek körülhatárolását és az elvárások megfogalmazását.

Sulinet a kisgyermek számára

A fejlesztő eszközöket használó kisgyermek tanulásának vizsgálatához is készülnek alkalmazások, még hozzá olyan módon, hogy a Sulinet portál egy új alportállal is bővül, mely a fiatalabb korosztály számára kínál különböző, a felhasználók által szabadon készíthető játékos feladatokat. Ötféle tartalomkészítő alkalmazás segítségével lehet olyan egyedi tartalmakat készíteni, amik jobban illeszkednek a kisgyermek érdeklődéséhez, és a feladatok nehézsége is testreszabható. A felhasználóknak köszönhetően – legyenek tanítók, óvónők, szülők vagy nagyobb testvérek – számos olyan fejlesztő játék készülhet, amelyek kifejezetten kisgyermeknek szólnak.

- A Tanulókártya-készítő alkalmazás célja, hogy lehetőséget biztosítson tanulókártyák készítésére. A tanulókártya segítségével a tanulók számára lehetővé válik az új és meglévő ismeretek gyakorlása.
- A Keresztrejtvény-készítő alkalmazás célja, hogy lehetőséget biztosítson saját keresztrejtvények készítésére. A játékos feladata a kérdések megválaszolásával a helyes válaszokat a megfelelő mezőkbe írni.
- A Sorba rakó alkalmazás célja, hogy megfelelő felületet biztosítson, elemeket megfelelő sorba állító feladat/játék készítésére, a felhasználó által feltöltött saját tartalomból. A játékos feladata, hogy az elemeket megadott logika mentén megfelelő sorrendbe rendezze.
- A Szókereső alkalmazás célja, hogy lehetőséget biztosítson szókereső rejtvények létrehozására. A szókereső játékban a játékosnak az összekevert betűk halmazában megadott szabályszerűség szerint kell az elrejtett szavakra rátalálnia.
- A Képmutató alkalmazás célja, hogy felületet és lehetőséget biztosítson a felhasználóknak képrejtvények készítésére. A Képmutató játékban a játékosnak az

előre meghatározott pontok által jelölt objektumokat kell a kérdések alapján meg-
vagy kitalálnia.

A portál pedagógiai bevéálsvizsgálata mellett webergonómiai vizsgálatokra is sor kerül.

Összegzés

A Sulinet portál új pedagógiai funkciói olyan informatikai fejlesztések, melyek különböző korosztályba tartozó tanulók és kisgyermekek fejlesztését illetve tanulását támogatják. A pedagógiai bevéálsvizsgálatokhoz szorosan kötődik a digitális írástudás vizsgálata is. A serdülőkorú korosztály speciális vizsgálati módszere két tanulási tevékenységcsoport tanórai keretek közötti vizsgálata köré szerveződik: ezek a digitális tartalomkészítés és az online közösségi tanulás. A kutatás tárgyát képezi a digitális írástudás jelenlegi helyzete a kutatásba bevont gyermekek körében, továbbá ennek fejlesztési lehetőségei a kutatásban meghatározott, korosztályonként részben eltérő módszerek segítségével.