

TÁMOP-4.2.2.C-11/1/KONV-2012-0008



**IKT a tudás és tanulás világában – humán teljesítménytechnológiai (Human Performance Technology) kutatások és képzésfejlesztés**  
TÁMOP-4.2.2.C-11/1/KONV-2012-0008



Nemzeti Fejlesztési Ügynökség  
[www.ujszechenyiterv.gov.hu](http://www.ujszechenyiterv.gov.hu)  
06 40 638 638



A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósul meg.

**„IKT a tudás és tanulás világában – humán teljesítménytechnológiai (Human Performance Technology) kutatások és képzésfejlesztés”  
TÁMOP 4.2.2.C-11/1/KONV**

**4. modul:  
VALÓS TANULÁSI SZOKÁSOK ELEMZÉSE  
MULTIMÉDIÁS KÖRNYEZETBEN ÉS MÓDSZEREKKEL**

**Dr. Estefánné dr. Varga Magdolna  
dékán, tanszékvezető főiskolai tanár  
Eszterházy Károly Főiskola  
Tanárképzési és Tudástechnológiai Kar**

## 4. MODUL: VALÓS TANULÁSI SZOKÁSOK ELEMZÉSE MULTIMÉDIÁS KÖRNYEZETBEN ÉS MÓDSZEREKKEL

**4.1.** Az IKT használat hatásai a pszichikus, antropometriai és szemléletmódbeli sajátosságokra, vizsgálat a tanulók körében (I-II.)

Témafelelős: Dr. Dávid Mária, Dr. Pólya Tamás.

**4.2.** Mozgóképértés, médiahasználat, médiafogyasztás eltérő szociokulturális környezetben.

Témafelelős: Dr. Szíjártó Imre.

**4.3.** A különböző tudáshordozók használata a tanuláshoz és a vizsgára készüléskben. Digitális kultúra elemeinek és eszközeinek elsajátítása, alkalmazása (I-II.)

Témafelelős: Dr. Pléh Csaba, Tóthné dr. Parázsó Lenke.



## Szakirodalmi háttér:

Az internet nemcsak kommunikációs lehetőséget biztosít, de:

- segíti az információk létrehozását, tárolását, továbbítását;
- a szerző és más kutatások szerint megváltozik a tanulás és az emlékezet szerepe is;
- átrendeződnek a mindennapi élet tevékenységformái, kapcsolattartás, informálódás.

*Csepeli György* (Csepeli György, Prazsák Gergő: Örök visszatérés? Társadalom az információs korban, Jószöveg könyvek, 2010.)

## Más kutatók szerint:

- A fiatalok információs írástudása nem növekedett azzal, hogy a technológiához jobban hozzáférnek.
- Az interneten folyó kutatások azt mutatják, hogy a fiatalok keresési sebessége azt eredményezi, hogy kevés időt töltenek az információ értékelésével.
- A fiatalok nemigen ismerik saját információs szükségleteiket.
- A fiatalok nehezen tudják a megkapott anyagot a relevancia szempontjából megítélni.

(University College Consortium (2008): Information behaviour of the researcher of the future. <http://www.ucl.ac.uk/infostudies/research/ciber/downloads/>)

## Susan Greenfield (2010) agykutató szerint:

- A tartalom helyett a folyamatra helyeződik a hangsúly.
- Az állandó keresési váltásokban előtérbe kerül a felszínes feldolgozás.
- Hiányzik mindaz (pl. a testnyelv, a szemkontaktus stb.), ami a természetes pedagógia része lenne.
- Olyan veszélyhelyzet áll elő, hogy az IT nevelte nemzedék az állandó itt és most világában él.
- Mindez a múltbeli és jövőbeli mozzanatok háttérbe sorolását eredményezi.

# 4.1 / I. Az IKT használat hatásai a pszichikus sajátosságokra, vizsgálat a tanulók körében

Témafelelős: Dr. Dávid Mária

Közreműködők: Pszichológia Tanszék munkatársai,  
(Médiainformatika Intézet,  
Neveléstudományi Tanszék munkatársai)

## A kutatás célja

- Hogy feltárja a gyerekek és fiatalok különböző életkori csoportokban (10, 14, 18 év), hogyan használják a tanulás során az IKT eszközöket;
- Vizsgálni kívánjuk, hogy az IKT használata hogyan hat a pszichikus sajátosságokra.



## Hipotézisek

### Feltételezzük, hogy

- a XXI. század fiataljainak kognitív képességei megváltoznak az IKT használata következtében.
- Az IKT használatának elterjedése bizonyos készségek javulását, (pld. vizuális észlelési képességek) míg más készségek romlását (pld. motorikus, verbális képességek) hozták magukkal.
- Megváltoznak a tanuláshoz szükséges képességek (Észlelési, érzékelési képességek, A motorikus képességek, A beszédészlelési és szóbeli kifejezőképesség, A gondolkodási képességek, A megőrző emlékezeti és a figyelmi folyamatok)

## Vizsgálati módszerek

- Korcsoportonként 150, összesen 450 fő vizsgálatát tervezzük.
- IKT használat szokásrendszerét és viselkedésmintázatot vizsgáló kérdőív és interjú
- Képességvizsgáló pszichológiai tesztbattéria
  - Tanulásvizsgáló kérdőív

# 4.1 / II. A mozgásirányításos sportjátékok rendszeres használatának hatásai a pszichikus, antropometriai és szemléletbeli sajátosságokra, vizsgálat a tanulók körében

Témafelelős: Dr. Pólya Tamás

Közreműködők: az EKF Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék munkatársai, sporttudományi szakértőként Sáringerné Dr. Szilárd Zsuzsanna (Mozgássérültek Pető András Nevelőképző és Nevelőintézete), egy életmód-szakértő, az Eszterházy Károly Főiskola Gyakorló Általános Iskola és Középiskola tanárai (mint felügyelők, adatfelvevők)

## A kutatás célja

- Mozgásirányításos sport-konzoljáték (pl. *Nintendo Wii Sports*) jótékony hatásának és a résztvevők életmódjának vizsgálata.
- A digitális életformába belenövő generációk testmozgással és virtuális játékkal kapcsolatos szokásait és attitűdjeit vizsgálata
  1. a mozgásirányításos videojáték indukálta gyakoribb mozgás,
  2. a gyermek életmódja (táplálkozás, egyéb mozgás, egyéb számítógépes játékok használata),
  3. a gyermek fizikai és pszichés állapota közötti összefüggések.

## Hipotézisek

### A mozgásirányításos számítógépes játékok:

- javítják a résztvevők közérzetét és pozitív hangulati változást okoznak;
- pozitív hatást gyakorolnak a résztvevő személyek életmódjára és egészség-szemléletére;
- e pozitív hatásokat szignifikáns mértékben kifejtik a kevésbé egészséges életmódot folytató gyermekeknél is;
- s így hatékony kiegészítő eszköz lehet a fiatalkori elhízás elleni küzdelemben.



## A vizsgálati minta bemutatása

- Két korosztályban hosszmetzeti vizsgálatot tervezünk. Vizsgálati csoport 25-25 fő 1. és 5. osztályos általános iskolás tanuló bevonásával az EKF Gyakorló Általános Iskola és Középiskolában.
- Kontroll csoportként egy-egy megegyező létszámú 1. és 5. osztályos általános iskolás, rendszeres mozgásirányításos videojátékot nem használó, „átlagos médiafogyasztó” tanuló adatait vesszük fel.
- Az adatfelvétel ideje egy tanév.

## Vizsgálati módszerek

- A résztvevők körében vizsgáljuk a mozgásirányítós játék feltételezhető fizikai (antropometriai adatok változása) és pszichés (POMS adatok változása) hatását.
- 7-18 évesek körében végzett videojáték-használati felmérés 500 fő körében.

# 4.2. Mozgóképértés, médiahasználat, médiafogyasztás eltérő szociokulturális környezetben

Témafelelős: Dr. Szíjártó Imre

Közreműködők: Médiainformatika Intézet munkatársai

## A projekt céljai

- Mozgóképértési stratégiák feltérképezése kiválasztott társadalmi csoportok tagjainak körében;
- Az eredmények hasznosítása a tanárképzésben; a kiképzett és gyakorló tanárok a mozgóképértési kompetenciák fejlesztésére irányuló munkájának segítése;
- A fejlesztőmunka eredményeinek felhasználása az e-kompetenciák területén.

## A projekt célcsoportjai

- A kiválasztott társadalmi csoportok tagjai a terepmunka során, a tanárképzésben résztvevő hallgatók, a régió gyakorló tanárai.

## Várható eredmény

- Képet kapunk a közösség tagjainak tudatában élő mozgóképhasználati szokásokról.
- A mozgóképértés fejlesztését szolgáló modulok kidolgozása a tanárképzésben: a mozgóképértés vizsgálatának eredményei alapján IKT-pedagógiai modulokat dolgozunk ki a tanárképzésben résztvevő tanárok számára.
- Helyi tantervek létrehozása a II. részben kidolgozott modulok alapján.



# 4.3./I. A különböző tudáshordozók használata a tanuláshoz és a vizsgára készülés

Témafelelős: Dr. Pléh Csaba

Közreműködő: Forgács Péter

## A kutatás célja

- Az információ és tudásszerzés különleges helyzetének vizsgálata.
- A nagy összpontosítást igénylő vizsgára készülést állítjuk előtérbe.
- Célunk annak sokoldalú feltárása, hogy milyen módon használják a nyomtatott jegyzetet, a tankönyvet, a prezentációkat, a NET-et, és a saját vázlataikat vizsgára készüléskor a diákok.

## A vizsgálat módszerei és menete

- **On-line felmérés** néhány ezer diáknál a vizsgára készülési szokásokról, időmérleg, eszközök, társak, könyvtárak.
- **Terepvizsgálat néhány tucat diákkal vizsgára készülés közben.**
  - Klaviatúra nyomkövetés, video felvételek és elemzésük.
  - Szemmozgás elemzés a feladat megosztás valós szerepéről a mai tanulásban.
  - Hogyan használják a képernyőt, a jegyzetet, a könyvet, a telefont?
  - Az eljárások emlékezet és személyiségfüggése.

## 4.3./II. Digitális kultúra elemeinek és eszközeinek elsajátítása, alkalmazása

Témafelelős: Tóthné dr. Parázsó Lenke

## A kutatás célja

- Az e-taneszközök szerepe a tanítási-tanulási folyamatban a közoktatásban és a felsőoktatásban.
- A tananyag tartalmi és értelmi műveletek szintjeinek vizsgálata mediális megközelítésben. (A tananyag hatékony elsajátítását 3D, MM, animáció, szimulációs gyakorlatok támogatják.)
- Elemezzük a tanítási-tanulási folyamat célkitűzését a tanulóknál kialakítandó kompetenciák függvényében és a tartalom összefüggésében.



## A kutatás során IKT használat társadalmi hatásainak vizsgálata során felvetődő kérdések

- A számonkérés problematikáját oktatói szempontból.
- A tanárjelöltek IKT kompetenciáit, módszertani ismereteinek innovatív fejlesztését.
- A tanulás mozzanatainak pozitív elemeit, nehézségeit feltérképezve képet kaphatunk a továbblépés irányáról.

Köszönöm a figyelmet!

estefan@ektf.hu