



Recenzió a „Digitális pedagógia a közoktatásban” című kötetről

Prievera Tibor – Lénárd András – Katona, Nóra (2020): Digitális pedagógia a közoktatásban. Eger, Eszterházy Károly Egyetem ISBN 978-615-6257-00-0

A digitális eszközhasználat egyre inkább teret kap a pedagógusok mindennapi munkájában. Ez már nemcsak az adminisztratív munka támogatására terjed ki, hanem az oktatási folyamat tervezésére és annak lebonyolítására is. A pedagógiai szakmai megújulás egyik fokmérője, hogy a pedagógusok milyen módon alkalmazzák a digitális pedagógia eszközrendszerét, és azt hogyan építik be a tanulási-tanítási folyamatba. Ez utóbbi támogatására készült a *Digitális pedagógia a közoktatásban* című kiadvány, amely a pedagógiai folyamatok technológiai támogatására helyezi a hangsúlyt, így nem eszközspecifikus, hanem oktatásmódszertani megközelítésű.

A kötet az EFOP-3.2.15-VEKOP-17-2017-00001 azonosító számú, „A köznevelés keretrendszeréhez kapcsolódó mérési-értékelési és digitális fejlesztések, innovatív oktatásszervezési eljárások kialakítása, megújítása” című kiemelt projekt Tartalomfejlesztési alprojektje (Oktatás 2030 Tanulástudományi Kutatócsoport, EKE) keretében valósult meg. A Tantervi és módszertani útmutató sorozatot, amelynek része ez a kötet is, abból a célból indították el, hogy szakmai támogatást adjon a pedagógusoknak. A sorozat többféle témát érint, a személyre szabott tanulástól az eltérő fogyatékkal élő tanulók nevelésén át a tanulóközpontú tanításig.

A kötet szerzője (1-6. fejezet) *Prievera Tibor*, aki több országos szakmai díjjal kitüntetett gimnáziumi nyelvtanár, a TanárBlog egyik alapítója. Több évtizede dolgozik az IKT eszközök iskolai használatának terjesztésén, több ilyen témájú kiadvány szerzője. Sokan a gamification-ra épített rendszere miatt ismerik.

Szerzőtársa (7. fejezet) *dr. Lénárd András* egyetemi docens, az ELTE Tanító- és Óvóképző Kar, Digitális Pedagógiai Tanszék tanszékvezetője. Munkáját több szakmai és állami díjjal is elismerték. Számtalan könyv, tanulmány, előadás fémjelzi nevét, amelynek témája a digitális pedagógia, azon belül főként a padlórobotok és az algoritmikus gondolkodás fejlesztése.

A mellékelték kidolgozója *dr. Katona Nóra*, aki a kötet megjelenésekor az EKE - Oktatás 2030 Tanulástudományi Kutatócsoportjának tagjaként a magyar közoktatást átfogóan érintő területeit kutatta. Egyetemi oktatóként és kutatóként az atipikus fejlődés gyakorlati és elméleti kérdéseivel illetve az azonosítás és az intervenció folyamataival is foglalkozik.

Közös szerzeményük aktualitását bizonyítja, hogy olyan pedagógiai ajánlásokat fogalmaznak meg, amelyek digitális eszköztől függetlenek, így a könyvben megfogalmazott szempontok, ötletek, kérdések követni tudják a technológiai fejlődést.

A kötet címe jelzi azt a célcsoportot, amelyet a szerzők meg akarnak szólítani, ez a közoktatásban dolgozó pedagógusok csoportja. Az első rész, az Előszó, ebben megfogalmazódik a szerző célja, nem a digitális eszközökből indul ki, arra törekszik, hogy a pedagógiai folyamatok technológiai támogatására helyezze a hangsúlyt. A második részben, a Bevezetőben, a tanulási terekről, a digitális tantermek üzemeltetéséről, kommunikációról, a digitális etikai kódexről, valamint a SAMR-modellről olvashatunk. A harmadik egység a Pedagógiai tervezés kérdéskörét tárgyalja, azaz hogyan válasszunk digitális eszközt, hogyan tervezzük meg egy digitális eszközökkel támogatott tanórát. A negyedik rész tanulásszervezési kérdésekkel foglalkozik, központba állítja a problémaközpontú tanórákat, az egyéni tanulási útvonalakat, és a pedagógus facilitátori szerepét. Az ötödik rész a gamification-t, mint folyamatos értékelési rendszert mutatja be, részletezi annak egyes elemeit, folyamatát. A hatodik egység kifejti, hogy mit várhatunk a digitális eszköz használatától, mennyire támogatja a differenciálást, a felfedező tanulást és a képeségmátrix alkalmazását. A hetedik rész kiemeli az alsó tagozaton használható digitális technológia szerepét. Az Összefoglaló részben a szerzők egy lépésről lépésre követhető ajánlást tesznek közzé. A Mellékletek az e-learning keretrendszer lehetőségeit mutatja be konkrét felületek bemutatásával.

A kötet 2-6. egységét a szerző alpontokra osztja, a főbb gondolatokat, fogalmakat félkövér betűkkel szedi, felsorolásokat használ, ezzel segíti elő az olvasót a megértésben, és abban, hogy átfogó képet tudjon alkotni az adott témáról. A 7. részben a folyamatos szövegrészt az egyes fogalmak kiemelésével töri meg a szerző. A különböző egységek nem tartalmazznak külön-külön felhasznált irodalmat, a szerzők csak egy-egy ábrával támasztják alá mondanivalójukat.

A könyv által vizsgált, a tanulási-tanítási folyamatot befolyásoló helyzetek, az oktatásban a digitális technológiával kapcsolatos problémák felvetése jellemzi az egyes tartalmi részeket.

A Bevezető részben a szerző felvázolja, hogy szükséges a nevelőtestületek által használt tartalomkezelő felületek egységesítése, hiszen számtalan hibához, tanulást akadályozó tévedéshez vezethet, ha mindenki más felületet használ erre. Ebből fakad a következő dilemma, milyen legyen ez az alkalmazás, azaz melyik rendszer lesz képes támogatni a lehető legtöbb szempontból a tanulási folyamatot. Ennek kiválasztásra egy szempontsort, kommunikációra és etikai szabályokra vonatkozó javaslatokat is ajánl a szerző, amely segítheti az intézményvezetőket, a pedagógusokat a választásban.

A pedagógiai tervezés rész számtalan gyakorlati példát ad ahhoz, hogy lássuk, az egyes felületek milyen hozzáadott értékkel bírnak. A szerző ezt olyan aspektusból vizsgálja, mint a befektett idő, a pedagógiai haszon, a digitális eszköz univerzalitása, együttműködési lehetőségek, tudásépítés és tanulási területek összekapcsolása és az önszabályozott tanulás. Az egyik nehezen eldönthető pedagógiai kérdés a tervezés során, hogy hogyan lehet olyan feladatot adni a tanulóknak, ahol valós problémákat tárunk eléjük. A szerző tisztázza, hogy milyen jellemzők segítségével alakíthatunk ki egy olyan kontextust, ahol a tanulási folyamat valós problémák megoldási területévé válik.

Az óratervezés és tanulásszervezés részben tanácsokat kapunk a megfelelő eszközválasztáshoz. Ebben az egységben is hangsúly a pedagógiai elemeken van, hiszen a szerző kiemeli a digitális technológia azon előnyeit, amely segítenek felépíteni egy problémaközpontú tanórát, kiépíteni az egyéni tanulási útvonalakat. Meghatározza

a digitális ludditák és a digitális restség fogalmát, ezzel magyarázza el, hogy egy új elem, jelen esetben a digitális eszközök, bevezetése miért ütközhet ellenállásba.

A visszajelzés és értékelés egy pedagógiai folyamat egyik legfontosabb része, a szerző szakmai munkájára alapozva ez a kötet egyik legmeghatározóbb egysége. A gamification Prievara Tibor által felépített rendszere, a gyakorlatban kipróbált elemek felsorakoztatásával, egy olyan fogódzót ad a pedagógusok számára, amelynek segítségével megérthetik és felépíthetik saját gamifikált környezetüket.

A digitális technológia alsó tagozaton történő alkalmazásának specifikumai részben alapos indoklást kapunk arra, hogy miért van hangsúlyos szerepe az életkori sajátosságoknak ennél a korosztálynál. Így kerül előtérbe a játék szerepe, az azonnali reakciók iránti igény, az értelemek dominanciája. Ennek megfelelően gyakorlati példákat

kapunk a digitális eszközhasználat specifikumaira, mint például az anyaggyűjtés, a szöveges algoritmusok követése és a csoportmunka jelentősége.

Összeségében elmondható, hogy a kötet számos példát és gyakorlati tanácsot tartalmaz az egyes fejezetekben. Nyelvezete érthető, közérthető, stílusában konkrét, gyakorlatias, mintsem elméleti. A bemutatott pedagógiai elemek tantárgy függetlenek, így könnyedén alkalmazhatók különböző tantárgyakban és oktatási környezetben.

Ajánlom minden közoktatásban dolgozó pedagógusnak, hiszen segít abban, hogy hogyan lehet a digitális pedagógiai módszereket integrálni a tantervbe, tanmenetebe, tanórába és az oktatás szervezésbe. Hasznos lehet azoknak, akik tudatosan szeretnék hatékonyabban és interaktívabban megszervezni a tanulási-tanítási folyamatot digitális eszközök és alkalmazások segítségével.

Bognár Amália

*Pannon Egyetem
Humántudományi Kar
Digitális Módszertani Intézet*