

Bánkeszi Katalin – Szepesi Judit

Összefoglaló a Multimédia az oktatásban 2018 konferenciáról

2018 május végén huszonnegyedik alkalommal rendezték meg a *Multimédia az oktatásban* elnevezésű nemzetközi konferenciát¹. A konferenciasorozat elindítója és egyik állandó rendezője a Neumann János Számítógéptudományi Társaság², amely idén ünnepli 50. születésnapját. A nagy múltú intézmény elévülhetetlen érdemeket szerzett az ECDL oktatás bevezetésében, valamint az információs tudás elterjesztésében. Több mint 10 éve foglalkozik a digitális esélyegyenlőség megteremtésének lehetőségével is. A jeles évforduló kapcsán az IT Business készített interjút³ Alföldi István ügyvezető igazgatóval.

A konferencia társrendezője volt az Apertus Nonprofit Kft., amely Magyarország legnagyobb e-learning fejlesztő és szolgáltató cégeként ismert. Több munkatársuk előadásban mutatta be innovatív terveiket és eredményeiket az e-tananyagok fejlesztése terén.

Ebben az évben a Nemzeti Közszolgálati Egyetem Államtudományi és Közigazgatási Kara adott otthont a rendezvénynek a Ménesi úton található épületben, amely továbbképző központként is működik. A háromnapos program keretében a plenáris üléseken túl három szekcióban folyt párhuzamosan a munka, amit az előadások szokatlanul nagy száma indokolt. A rendezők elmondása szerint a hallgatóság létszáma is magasabb volt, mint a korábbi években, ami az e-learning – és általában a távoktatás – iránti megnövekedett érdeklődést mutatja.

Az ingyenesen látogatható konferencia célja⁴ a felhívás szerint az volt, hogy

- elősegítse az oktatás, a kutatás és a fejlesztés különböző területein dolgozó szakemberek tapasztalatcseréjét és találkozásait;
- bemutatkozási lehetőséget adjon az oktatóknak, kutatóknak és PhD hallgatóknak az új kutatási eredmények széleskörű szakmai megismertetésére és megvitatására előadások, kiállítások és kiadványok segítségével.

A konferencia tervezett témaköreit a szervezők az alábbiakban jelölték meg:

- A tanulási környezet módszertani, didaktikai és andragógiai kérdései a felsőoktatásban és a közszolgálati továbbképzésben
- Tanulási élmény a XXI. században

- Élethelyzethez igazított tanulás
- Személyes tudás vagy közösségi tudás
- Multimédia és a tudományos kutatás összefonódása
- A multimédia alkalmazása a felsőoktatásban és a felnőttképzésben
- A tanulási környezet technikai, technológiai változása
- www-alapú kurzusok, tananyagok és interaktív tanulói környezetek
- mLearning, eLearning és környezete
- Felhőalapú szolgáltatások az oktatásban
- Személyes tartalmak és közösségi oldalak alkalmazása az oktatásban
- Multimédia/hipermédia rendszerek, információs és kommunikációs központok az oktatásban.
- Virtuális valóság az oktatásban
- Jogi kérdések az oktatásban
- Multimédia-fejlesztések, eredmények, alkalmazások bemutatása
- Telemedicina
- Multimédia a zeneoktatásban
- Múzeumi oktatás és a multimédia eredményei
- Az űrkutatás és űrtevékenység a modern oktatásban

A három párhuzamos szekcióba szerveződött mintegy előadás változatos megközelítésben járta körül a fenti témákat. A tudományos kutatás eredményeinek megismerése mellett innovatív megoldásokat láthattunk a tanulási élmény fokozására, és számos módszertani, didaktikai megközelítésű gondolatot, megoldást is bemutattak, amelyek elsősorban a felsőoktatás és a közszolgálati oktatás területét érintették, de szélesebb körben – jelen esetben a könyvtári távoktatás fejlesztéséhez – is hasznos információkat közvetítettek.

A multimédia, az oktatás és a tudományos kutatások összefonódásáról több előadás is szólt, amelyekben a virtuális valóság (VR/AR) és a mesterséges intelligencia újszerű alkalmazási lehetőségeinek kutatási eredményei is helyet kaptak. Hamarosan ezek is beépülnek az oktatás eszköztárába. Ma még csak ott tartunk, hogy megjelentek a palettán ezek a fejlesztések, de a jövő láthatóan még sok érdekes megoldást tartogat, amelyek forradalmasíthatják a tanulást, az ismeretátadást.

Az egyik előadásban szemléletesen mutatták be a 3D nyomtatás alkalmazhatóságának vizsgálatát a művészet terén. Az apró, mégis részletgazdag szobrocskák előállítására bizonyos, hogy kellő kreativitással és kitartó kísérletezéssel ez a technológia beláthatatlan távlatokat képes nyitni az alkotásban.

Több előadás is foglalkozott a tanári szerep változásával, átrendeződésével. Ma a fiatalok egy része jobban ismeri és kezeli az IT eszközöket, mint a tanárok. Egyre erőteljesebbé válik a vizualitás, a szemléltetés, a megjelenítés szerepe az egyes tantárgyak oktatásában. Az információ képekben történő átadása bizonyítottan hatásos a mai, multimédiás megjelenítésekkel átszőtt világban. Számos inger éri a környezetükben a tanulni vágyókat, és óriási információ-dömpingben kell megtalálniuk az értékeket, a releváns információkat. Rendkívüli szerepet kap a vizuális megjelenítés, a gyors és tömör információ. Ez már a közoktatásban sem hagyható figyelmen kívül, sőt a hatékony tanításnak, tanulásnak ma már alapfeltétele, hogy egyszerűen, gyorsan, érthetően tálaljuk az átadandó tudást, és a tanulás folyamatába fokozottan vonjuk be a diákokat is.

Általános vélemény, hogy az oktatás minden szintjén meg kell tanítanunk a hallgatókat, a tanulókat a tanulásszervezés mikéntjére, és folyamatos visszajelzéssel, ismétlésre való ösztönzéssel, játékos megoldásokkal kell segíteni az egyre nagyobb önállóságot kívánó ismeretszerzési folyamatokat. Számos izgalmas projektről hallhattunk beszámolókat, melyek az oktatás különböző területein valósultak meg, többek között a zene, a történelem, az informatika, a nyelvtanítás és a mezőgazdaság témakörökben. Az egyik céljuk – a célcsoporthoz igazodóan – az ismeretek játékos formában történő átadása volt.

Fiatal pályakezdőként mutatta be kutatási területét *Misják Barbara* (Gábor Dénes Főiskola), aki az iskolakezdeshez szükséges képességek fejlesztésének számítógépes és mobil eszközökkel történő támogatását ismertette.

Kovács Szilvia (Debreceni Egyetem, Kossuth Lajos Gyakorló Gimnázium) előadásában arról beszélt, hogy az irodalmi műveket hogyan lehet értelmezni multimédiás eszközök segítségével. Gyakorlati példán keresztül mutatta be a LearningApps.com oldalon található taneszközök, tankockák használatát a középiskolai irodalom órákon.

Török Erika (Neumann János Egyetem, GAMF Műszaki és Informatikai Kar) a *Csoportos coaching élményalapú és aktív tanulási folyamatban a felsőoktatásban* címmel tartott előadásában a coach fogalmát inkább tanácsadó értelemben használta, a cél a hallgatók képességeinek fejlesztése megfelelő motivációk segítségével. A hallgatói oldalon ennek előfeltétele a már meglévő problémamegoldó képesség, a kritikus és kreatív gondolkodás.

Az Apertus munkatársainak előadásaiból megismerhettünk különböző technikákat, amelyekkel hatékonyabbá válhat a tanulás. Ilyen például az interaktivitás, amellyel a passzív lapozgatás helyett közreműködésre készíthetjük a tanulót, vagy az asszociációk kialakítása, ami a bevéődésben játszhat szerepet. Alapvető fontosságú a motiváció, a kompetenciaalapú oktatás és a személyre szabott visszajelzés, melyek mind a hatékonyság növelését szolgálják. A megfelelő kontextusban elhelyezett tartalom, és a minőségi illusztráció, a problémamegoldó feladatok, a diskurzus katalizálása jó eszközei lehetnek a sikeres oktatásnak. *Ásmány Zoltán* (APERTUS Kft.) a multimédia és az e-learning kapcsolatát mutatta be reklámalapú példákon keresztül. Párhuzamba állította a különféle problémákat, mint pl. a platform, a minőségi tartalom és a felhasználói élmény megtartása. Az e-learning területén – a reklámmal ellentétben – a médium nem lehet maga az üzenet, a mennyiséget nem lehet célként meghatározni, ezt csak kiegészítő elemként érdemes használni.

Pallai Éva (Apertus Kft.) az esetalapú tanulásban rejlő nehézségekről és lehetőségekről beszélt. Elmondása szerint nem volt egyszerű elfogadtatni egy olyan tanulási, képzési formát, amely merőben eltér a hagyományos modelltől: nincs tankönyv, nincs fogalomtanulás, nincs kötött szakirodalom. Valós helyzetekben előforduló esetek megoldásával tanulják meg a résztvevők, hogy hogyan kezeljék az életszerű problémákat, hogyan működjenek együtt a sikeres helyzetmegoldás érdekében.

A *Multimédia-fejlesztések, eredmények, alkalmazások bemutatása* című szekcióban három nagyszerű bemutatóval lettünk gazdagabbak a Debreceni Egyetem oktatói által.

Megismerkedhettünk a Moodle új szerzői moduljával a H5P-vel, annak rugalmas és interaktív használatát mutatta be *Molnár Tamás*.

Napjainkban izgalmas kérdés a GDPR, ennek e-learning-es alkalmazását mutatta be a Debreceni Egyetem Moodle rendszerén keresztül *Vágvölgyi Csaba*. (Jó hír, hogy a Moodle

3.5-ös verziójába minden GDPR funkció már be van építve, az ennél alacsonyabb verziókhöz modulokat lehet telepíteni, melyek az adatok védelmét biztosítják.)

Papp Gyula az Open Badges IMS szabvány történetét, jelenét és magyarországi jövőjét mutatta be előadásában. Az Open Badges egy, az elmúlt években külföldön rohamosan terjedő megoldás a tanulói teljesítmények értékelésére online és offline környezetben. A képzésben részt vevők látszólag csak egy képecskét – bélyeget, kitűzőt – kapnak, de a rendszer lényege az, hogy ezek a „képek” nemzetközileg elismert, hiteles igazolást jelentenek a megszerzett tudásról.

Nemes László, az APERTUS Kft. informatikus könyvtáros munkatársa az e-learning tananyagok könyvtári és levéltári vonatkozásairól tartott előadást. Az előadás végén felvette a kérdést, hogy meg kell-e őriznünk a tananyagokat, és ha igen, meddig? Az elavulás különböző okaira is felhívta a figyelmet. (Pl.: platformok, tartalom, technikai elavulás stb.)

Volt jónéhány technológiai témájú előadás is, amelyek minket kevésbé érintettek. Sajnos, nem minden, könyvtárosokat is érdeklő előadást tudtunk meghallgatni, de megnyugtató, hogy a szervezők ígérete szerint konferenciakötet is készül, amelyből utólag tájékozódhatunk szinte minden elhangzott témáról.

A rendezők érdeme, hogy a konferencia szakértői bizottságának javaslata alapján lehetőséget biztosítanak az arra érdemes szakmai előadásoknak a *Journal of Applied Multimedia*⁵ nemzetközi, referált folyóiratban DOI-számmal történő megjelenésre. A JamPaper időszakonként megjelenő, angol nyelvű, lektorált kiadvány.

A konferencia keretében adták át az idei elismeréseket is. Többek között Alföldi István, a Neumann János Számítógéptudományi Társaság ügyvezető igazgatója is a díjazottak között volt: „*Multimédia az oktatásban gyűri*” életműdíj⁶ kapott az NJSZT szakosztályában folyó munka lelkiismeretes biztosításáért.

Jegyzetek

1. <https://mmokonferencia.uni-nke.hu/#nyitolap> ; <http://www.mmo.njszt.hu>
2. www.njszt.hu
3. http://www.itbusiness.hu/Fooldal/hirek/Technology/Megorizve_megujulni.html
4. <https://mmokonferencia.uni-nke.hu/#konferenciarol>
5. <http://www.jampaper.eu>
6. http://njszt.hu/sites/default/files/ai_eletmu-dij_meltatas_0.pdf