

Bánkeszi Katalin – Szepesi Judit

MoodleMoot konferencia Debrecenben

A Moodle¹ használóinak tábora az utóbbi tíz évben Magyarországon is jelentősen megnőtt. Elterjedése indokolta, hogy a felhasználók évenként találkozzanak, tapasztalatot cseréljenek, kérdéseikre választ kapjanak. A MoodleMoot lett a magyarországi Moodle-használók legnagyobb évenkénti találkozója.

Az első konferenciát² 2006 novemberében a Kölcsey Ferenc Református Főiskolán, Debrecenben rendezték meg. Ezt követően szinte minden évben sor került a találkozóra.

A MoodleMoot konferenciák feladata a hazai Moodle-közösség szervezése és a kommunikáció biztosítása, az új felhasználók támogatása. A rendezvény célcsoportja: oktatók, informatikusok, rendszergazdák, oktatásszervezők, döntéshozók, intézményvezetők.

A találkozókön elsősorban az oktatásban szerzett tapasztalataikról számolnak be a résztvevők, de a pedagógiai tapasztalatokon túl számos technikai jellegű és oktatásszervezéssel kapcsolatos előadás is elhangzik. A keretrendszer működtetésének technikai kérdései mellett rendszeresen bemutatkoznak a legújabb fejlesztések a vállalkozói és az oktatási szféra különböző területeiről. Rendszeresen szó esik az e-learning szabványokról, valamint az elektronikus oktatásban eredményesen felhasználható alkalmazásokról, azok Moodle-val való integrálásáról.

Minden rendezvény évről évre egy-egy aktuális téma köré szerveződik. Kezdetben a technikai kérdések voltak előtérben, de a súlypont fokozatosan a módszertani kérdésekre helyeződött át, míg a megvalósított projektek, oktatási tartalmak és kurzusok esetében egyre inkább a létrehozás és a működés folyamataira koncentrálnak. Az e-learning és a Moodle világával ismerkedők az előadások mellett gyakorlati jellegű workshopokon szerezhhetnek tapasztalatokat.

A MoodleMoot rövid bemutatása után felvetődhet a kérdés a rendezvény címével kapcsolatban: miért Moot? Mit jelent? A találkozók fő szervezői – Papp Gyula és Vágvölgyi Csaba – így magyarázzák: „A Moot egy óangol szó. Eredeti jelentése szerint „tanácskozási gyűlést” jelent. A MoodleMoot kifejezést a híres oxfordi professzor, J.R.R. Tolkien műve,

A Gyűriék ura második részének egyik jelenete inspirálta, amikor is az erdők pásztorai, az *enték* – ezek a hatalmas, bölcs és ősi teremtmények – tanácskozára gyűltek össze a Fangorn erdőben, hogy megvitassák, mitévők legyenek e zord időkben.” A világszerte megrendezésre kerülő Moodle konferenciák és rendezvények is ezt a nevet viselik.

MoodleMoot 2018 Debrecen

A 12. hazai MoodleMoot konferencia megrendezésére 2018. október 4–5-én került sor a Debreceni Egyetem Kassai úti kampuszán. Az idei év kiemelt témái a következők voltak: digitalizáció az oktatásban; vállalati képzések és e-learning; nyílt oktatás, MOOC, social learning; személyes tanulási környezetek; gamification és játékalapú tanulás.

A konferencián a plenáris előadások mellett szekciókat és workshopokat is szerveztek. Utóbbiakon egy-egy témát mélyebben felvázoltak az előadók, és azok gyakorlati megoldásait is bemutatták.

Szemelvények az előadásokból

Az előadások sorát *Király Zoltán* vezette fel, aki a *Multimédia és E-learning Technikai Központ* vezetője. Mint elmondta, az évente ismétlődő konferencia megrendezésére tavaly szervezési nehézségek miatt nem kerülhetett sor, így most annál több új információról számolhattak be az előadók. Bevezetőjében kiemelte, hogy a gyorsan változó felhasználói igény és a mobil eszközök elterjedése az oktatás terén is jelentős változásokat hozott. Lassan, de határozottan növekszik az online oktatás iránti érdeklődés. Az USA-ban már egész iparág alakult ki körülötte, és a statisztikai adatok is jelentős bevételnövekedést mutatnak ezen a területen. Míg Amerikában vegyes a kép az alkalmazott oktatási keretrendszerek tekintetében, és az utóbbi években új szereplők is megjelentek, addig Magyarországon a Moodle használata csaknem egyeduralgódó.

A Debreceni Egyetemen tudatosan foglalkoznak az e-learning alkalmazásával az egyetemi oktatásban. Alig több mint egy éve alakult meg a *Multimédia és E-learning Technikai Központ*, amelynek feladatai közé tartozik a keretrendszer fejlesztése, az online oktatás módszertani támogatása, a tananyagkészítés, az oktatási célú eseményrögzítés, továbbá foglalkoznak az adatbiztonság és a minőségbiztosítás kérdésével, valamint az e-learning formában zajló belső képzésekkel is.

Vágvölgyi Csaba sorra vette az utóbbi időben megjelent Moodle-verziókat, melyek között az elmúlt két évben négy főverzió³ jelent meg, a legfrissebb 3.5-ös idén májusban. Ismertette a jelentősebb újdonságokat, mint például a továbbfejlesztett gamifikációs és keresési szolgáltatásokat, a globális opciókat, valamint kiemelte, hogy ez a verzió már kezeli a GDPR-t is. A 3.5-ös egy LTS (*long time support*) verzió, vagyis legalább 3 évig biztosított a követése. A következő fejlesztési fázisban a megjelenítés finomítása, a statisztikai elemzések bővítése és még számos újdonság várható. Említette, hogy Amerikában megjelent a *Canvas*, egy dinamikusan fejlődő új keretrendszer, amely nagyon rövid idő alatt népszerű lett, és kezdi kiszorítani a régebbi alkalmazásokat.

Vitéz Gyöngyvér és *Könczöl Tamás* a *SkillToolkit e-learning Solution* elnevezésű fejlesztést mutatta be, amely illeszthető szinte valamennyi keretrendszerhez, és kényelmes használatával, hiánypótló megoldásaival jó kiegészítője a hagyományosnak mondható keretrendszerek szolgáltatásainak. A *SkillToolkit* nem önálló LMS, hanem eszköz a hatékony

tanításhoz, egy külön szoftver modul, amely szabványos kommunikációt biztosít és akár a Moodle mellé illeszthető.

Részletesen bemutatták a *SkillToolKit* mögött húzódó koncepciót. Fontos jelmondatuk, hogy „ne tanítsunk, hanem MEGtanítsunk”, azaz a cél az legyen, hogy ténylegesen beépülő, gyakorlatban használható ismereteket adjunk át. Teremtsük meg az ismeretátadás, a készség- és képességfejlesztés, valamint az attitűdváltás egységét. A technika, a módszertan és a tartalom összhangja adjon választ a különböző célcsoportok tanulási igényeire. Mivel a nagyobb intézményeknél kevés idő van a tanulásra, de az új információ, a friss tudás kell a feladat elvégzéséhez, gyors és hatékony módszer kell a tudásátadáshoz. Az utasítások, szabályok, fogalmak, munkamódszerek élményszerűen is taníthatók. A tananyag újrafelhasználható elemekből épül fel, rövid ciklusokra osztott, mobil eszközökre is optimalizált. A tananyag jól szervezett legyen, a lényegyet kiemelve, közérthető formában, képi elemekkel szemléltetve adjuk át, de ugyanakkor „legyen kéznél” a háttérinformáció is, amely a tananyag bármely pontján előhívható. Rajzok, ábrák, szimulációk segítik a törzsanyag megértését, önellenőrző kérdéseken mérhető le a tudás. A folyamatos tevékenység során figyelmet kell fordítani arra is, hogy a tananyag ne legyen unalmas, az elsajátítás során ne csak olvasnivaló legyen, hanem az észlelés, a gyakorlás is helyet kapjon. Fontos, hogy ne gyorsan akarjunk tanulni, hanem figyelmesen, saját tempóban haladva, a megfigyelés és a többszöri ismétlés útján megértve, begyakorolva szerezzük meg a hiányzó ismereteket.

A tartalom és a szerkezet egy online szerkesztő segítségével akár „röptében”, tanítás közben is módosítható. A jó tananyag adottsága az adaptivitás, a személyre szabott tartalom és bejárású útvonal. Az előadó felhívta a figyelmet a mérés fontosságára, amelyből kiderül az oktató számára, hogy milyen hatékonysággal tudnak a résztvevők haladni, mikor veszítik el az érdeklődésüket, hol akadnak el stb. A *SkillToolKit* segítségével részletes adatok gyűjthetők minden mozzanatról. A tapasztalatok alapján tökéletesíthető a tartalom. A fő tananyag mellett a kiegészítő információk ikonsoron, helyfüggően állnak rendelkezésre (ábra, kép, fogalom, hivatkozás, ajánlott olvasnivaló stb.). A tananyag részei jól paraméterezhetők, így dinamikusan vezérelhető a tevékenység, a haladás. A tanulás egy bemeneti felméréssel indul, majd rövid, szintre hozó tananyaggal folytatódik, amelyet csak azoknak kell elvégezni, akiknek hiányosak az előismeretei. A fő tananyag adaptív elágazásokkal, önellenőrző kérdésekkel segíti a személyre szabott haladást. Terjedelmes tesztkérdés-bank társul a rendszerhez, így bőven van lehetőség a gyakorlásra.

Csibi Erzsébet a *Pearson*⁴ oktatási szolgáltató cég képviselőjében beszélt arról, hogy hogyan használjuk a vállalati oktatásban az e-learninget, és ehhez a cég milyen speciális e-book konstrukciót kínál. Röviden beszámolt a moszkvai EdCrunch konferenciáról is, amelynek előadásai és műhelytalálkozói az online tanulásról, a tanulás eszköztáráról, a személyre szabott tananyagokról szóltak, és a digitális adatok és technológiák alkalmazási lehetőségeit taglalták az oktatás szemszögéből. A továbbiakban bemutatta a *MyLab & Mastering* terméket, amely valójában egy interaktív e-book tesztekkel, videókkal. Egy speciális tanulási környezet, amelyet tartalommal feltöltve kapnak a felhasználók. Minden egyes – akár LMS-be is integrálható – e-book egy-egy önálló témakört dolgoz fel. Tartalmaz online feladatokat, multimédia flash-kártyákat, oktató és értékelő rendszer is. Két fő témakörben mozognak a tananyagok: üzleti és természettudományi ismeretek érthetők el ebben a formában. Az élményalapú tanulás (*learning by doing*) elvét alkalmazzák. Cél

az elmélet gyakorlatba ültetése, a készségek fejlesztése, a problémamegoldás, a kritikai gondolkodás fejlesztése. A tanuló tutor rendszerben kérhet segítséget. Rendszeres kommunikációt folytatnak a hallgatóval, folyamatosan ellenőrzik a tanulás eredményességét. Az előadó felhívta a figyelmet egy, a digitális oktatás jövőjéről szóló, *Intelligence Unleashed* címmel megjelent tanulmányra.

Köpöcsy Zsuzsa, a Debreceni Egyetem Központi Könyvtárának főigazgató-helyettese, e-learning szakértőként a Moodle könyvtári alkalmazásáról szolt. Mint elmondta, egyre több karon épül be az egyetemi oktatásba az e-tananyagok használata. Az elmélet többsége távoktatásban, e-learning formában érhető el, miután egy előzetes felkészítést, tájékoztatást kapnak a hallgatók. A gyakorlat továbbra is tantermi környezetben zajlik, és ott nyílik lehetőség az önálló tanulással megszerzett ismeretek elmélyítésére is. A vizsga is személyes jelenléttel történik. A kurzusokat tréningek egészítik ki, pl. a szakdolgozat írásával kapcsolatos tudnivalókról. A 90 perces tréningek karok szerint specifikus, gyakorlatorientált tananyagok, online háttéranyaggal. Jelenleg 26 ilyen tréning megy. A Moodle-ban csak a kiegészítő háttéranyag van, ezt a jelenléti oktatás közben nem használják. A könyvtárban a belső képzésekhez is alkalmazzák az e-learning adta lehetőségeket, pl. a nyelvi kompetenciák fejlesztéséhez. Nemrégiben az új dolgozók beilleszkedésének támogatására raktak össze egy „tananyagot”, amely több témakörben tájékoztatja az új munkatársakat a munkahelyi rendről, az ügyintézésről, a kommunikációs eszközökről, a minőségbiztosításról és egyéb fontos tudnivalókról.

Papp Gyula előadásában azt fejtegette, hogy kell-e a vállalkozásoknak e-learning? Tapasztalatai szerint az elektronikus oktatás használata hatékonyságnövelő hatású, különösen a tudásintenzív területeken és ahol nagy a fluktuáció, de szerepe lehet a tehetséggondozásban, a teljesítmény fokozásában, a vállalati tudásmenedzselés terén. Jól alkalmazhatók a mikrotartalmak, a gamifikáció, az interaktivitás, a filmszerű megjelenítés. Mindenütt gyors segítséget jelent, ahol hiányzó ismeret, tudás kell, és kevés idő jut a tanulásra: vállalati akadémia, onboarding ismeretek, tűzvédelem... A Moodle jó eszköznek bizonyul, bár néhány elemében, pl. a képzés adminisztrációja tekintetében nem elég hatékony.

Vécsey Zsádányi is a játékos tanulásról beszélt, bár nem Moodle környezetben valósultak meg a fejlesztéseik, de valóban érdekes megoldásokat mutatott be. A magyar fejlesztői csapat a világ számos országában sikeresen értékesíti a szimuláción alapuló oktató anyagait, melyek a hagyományos oktatás ellenpólusaként gyökeresen más szemléletet képviselnek. Sajátossága, hogy a játékmenetből magatartásmintákat definiálnak, és annak alapján működő szimulációt fejlesztenek valamilyen történetbe ágyazva. A *FLIGBY* egy interaktív film, vezetői szimulációs játék, amely egyszerre kalandos és érdekes, a különféle helyzetekben való viselkedési formákat egy jó sztori köré épülve tanítja meg.

Molnár Tamás az ADDIE modellen alapuló elektronikus tananyagok fejlesztéséről beszélt. Először általánosságban mutatta be a tananyagfejlesztés elveit, majd az oktató szerepét emelte ki a tananyag összeállításánál. Végül bemutatta az ADDIE modellt, amelyben a tananyagfejlesztés a következő lépésekből áll: elemzés (*Analysis*), tervezés (*Design*), fejlesztés (*Development*), kivitelezés (*Implementation*), értékelés (*Evaluation*). A modell iránymutatást ad a hatékony képzés- és teljesítménytámogatásra, a hiányosságok feltárására. Az egyéni és a közösségi munka során eredményesen használható, a megoldás a hagyományos és az IKT eszközökre egyaránt épít.

Papp Gyula igazán gyakorlatias műhelyt szervezett a konferencia végére. Kétszer másfél órában kipróbálhatták a résztvevők az előzetes felmérő teszt készítésének minden mozzanatát. Az előadóval együtt lépésről lépésre haladtak a feladatlap kialakításával, és hasznos tanácsokat kaptak a beállítások kezeléséhez.

Összefoglaló

A cikk csupán egyetlen és szubjektív nézőpontú szeletét adja a 12. MoodleMoot konferencia programjainak. Ez az évente megrendezésre kerülő tanácskozás az elektronikus oktatással foglalkozó szakemberek elméleti és gyakorlati fórumává nőtte ki magát az évek során. A tapasztalt szakemberek a legújabb irányvonalakról, fejlesztési eredményekről értesülhetnek, ugyanakkor a kezdő felhasználó is hasznos információkat kap, ha meg szeretné ismerni a digitális pedagógia eszközeit és módszereit.

Jegyzetek

1. A Moodle nyílt forráskódú program, amely az elektronikus tanulás és tanítás komplex lebonyolítását teszi lehetővé.
 2. <https://moodlemoot.hu>
 3. <https://docs.moodle.org/dev/Releases>
 4. pearsoned.co.uk
 5. <https://www.pearson.com/corporate/about-pearson/innovation/smarter-digital-tools/intelligence-unleashed.html>
-
-



MOODLEMOOT
HU 2018

