

A szám tanulmányainak és szemléinek angol nyelvű összefoglalói

Multitasking in the world of disruptive technologies

Csaba, Pléh

Abstract

The review paper analyses the recent discussions on the effects of multitasking in new ICT environments from the point of view of cognitive psychology. Large reviews do show that in real life settings multitasking has negative effects mainly by consuming time. Classroom studies indicate that multitasking decreases reading speed. While it is clear that the effect of disruptive technologies is through social reinforcement, the issue of curiosity requires further study. It is a central issue how to educate self-conscious users, who maintain long term task consciousness.

Keywords: multitasking, disruptive technologies, ICT environment

The technological framework of the diagnostic assessment system: The eDia online platform

Gyöngyvér, Molnár & Benő, Csapó

Abstract

Technological development significantly influences learning and instruction. It has already offered numerous new possibilities and in the future even more significant changes can be expected. Applying technology raises important questions relating to the teaching and learning processes fundamentally based on the personal interaction between the teacher and the student. One of the greatest challenges for educators is to make the activities generally taking place in whole-class settings effective and tailor-made for the individual students. An essential condition of this process is frequent and accurate assessment to map where each student is in his or her progress in the different fields of development. It is this problem that eDia online assessment platform helps resolve by providing teachers with the tools of individualized development. The aim of the present study is to introduce the technological framework of eDia platform. The major milestones of electronic testing as well as the organizational framework of the development of eDia platform will be reviewed. While discussing the structure of eDia, the user interface together with the main functions and features of the system supporting educational practices and enhancing testing quality will be accentuated. Among these, besides the diverse possibilities of item development, response and scoring types and the structure of personalized feedback, tracking student progress will also be highlighted. The opportunities lying in the teacher test modules assisting and supporting class integration of the platform will be encompassed as well as the long-term goals of system development concerning the educational processes at school.

Keywords: eDia, technology-based assessment, diagnostic assessment

Literary Reading and Creative Activities in the Digital Literature Classroom

Zsuzsa, Gonda & Gábor Tamás, Molnár

Abstract

The article discusses the potential impact of using digital platforms and digital tools on the teaching of literature. In a survey of relevant literature, the article focuses on the conflicts as well as the links between literary reading and digital culture. Special attention is paid to the different conceptualizations of literary reading, including Hayles tripartite scheme, the relationship between immersive and reflective reading, and recent revisions of the concept of close reading in a digital environment. These revisions claim that non-textual media effects can and should be read as texts. They also place increased emphasis on the social and contextual components of reading, without losing sight of the importance of linguistic detail. The second part of the article presents a classroom experiment which has provided relevant empirical data for the theoretical debates. In the experiment, students have been asked to work with literary texts using creative digital tools (mind-mapping, collaborative writing, picture and video editing software). The results suggest that creative and interactive digital methods, instead of leading students away from the literary text, may enhance and deepen the understanding of literature.

Keywords: close reading, understanding literature, digital literary pedagogy, classroom experiment

Fostering creativity in technology-enhanced learning environments: what research tells the classroom and what it does not?

Enikő Orsolya, Bereczki

Abstract

A range of theoretical work has explored the potential of digital technologies to encourage creativity in education. Teachers themselves believe that such tools can be useful in promoting students' creative capacities across the curriculum. At the same time, research has demonstrated that technology alone will not improve learning. Fostering creativity through technology can only be effective if there is an understanding of what creativity is, how it can be nurtured and how digital tools may support this process. The present paper offers a state of the art overview of the relationships among creativity, learning, and technology to aid the implementation of technology-enhanced creativity in the classroom.

Keywords: creativity, creativity and digital technology, creativity and ICT, creative environment, nurturing creativity

Developing students' creativity through digital storytelling

Anita, Lanszki

Abstract

Digital storytelling is a complex teaching-learning strategy that combines digital multimedia usage with narrative forms of content management. The name covers a methodological process model, in which the students produce specific subject content by activating their prior knowledge and experiences, by searching resources and by multiple creations. During the process, students construct their own 2-5-minute videos, with their own voice, by reorganizing existing images, music, texts, and also by creating new ones. The process is accompanied by a constructive discourse with the facilitator teacher and the students, and allows the teacher to support

the cooperative work of students with diverse learning forms, methods, and online and offline learning environments. The aim of the study is on the one hand to give a review of the literature on the relationship between digital storytelling and creativity, and on the other hand to summarize the results of a qualitative study. We analysed the case studies of teachers (n=14) on the creativity who were facilitated a digital storytelling process in their school. The aim of the study is also to present the general views of the teachers about the development of students' creativity through digital storytelling. At the end of the study, we examine how creativity was appeared as an aspect of evaluating on digital stories.

Keywords: creativity, digital storytelling, content analysis

Digital Creativity – The Synergy of Visual and Digital Culture

Andrea, Kárpáti & Angelika, Nagy

Abstract

Many contemporary genres of visual arts belong to the realm of digital creativity. These new methods of computer generated and partly internet based pictorial language and the associated imaging techniques that are shaping visual culture today should be integrated in the school curriculum of art and design education, as they are increasingly important parts of the visual communication of our students.

This paper offers a brief overview of the new art genres after the Pictorial Turn, and summarise results of an international project on youth subcultures associated with visual culture. We also introduce the integrative arts and media curriculum developed as part of the project entitled “Moholy- Nagy Visual Modules – teaching the visual language of the 21th century”.

Keywords: creativity, visual culture, art education, Bauhaus pedagogy

The consequences and opportunities of the digital environment in early childhood

András, Lénárd

Abstract

The development and changes of the digital environment induce radical social processes. (Kapitány Á., Kapitány G. 2013) Digital environment is not the only ground for technological change, but it also affects our ideas about knowledge, knowledge building and its methodology as well. Most sources look at childhood as a global age section, largely based on generational theories (Prensky, 2001, Howe, Strauss, 2001) that are now debatable. However, it is worth examining this section in details, as the digital environmental effects may vary in different stages of development, depending on age characteristics. We cannot ignore these effects in any way, as they affect basic methodological categories and solutions. Mainly due to the proliferation of lay views of the digital environment, there are many misconceptions about the use of early childhood equipment and digital competences. Breaking them down is essential for defining the right directions for development. The study presents some aspects of the age-specific characteristics of childhood, which provide examples of how to take digital environmental impacts into account in education. It is definitely necessary to renew the methodology of early childhood education, in which the changes in the digital environment are not only a condition but primarily an excellent opportunity. The key question of future education is whether it can grab these opportunities or not at such a crucial stage for further development, as childhood.

Keywords: digital environment, early childhood, digital competence, age characteristics, educational science

Szerkesztőség:

Szegedi Tudományegyetem
Bölcsészeti- és Társadalomtudományi
Kar Dékáni Hivatal,
6722 Szeged Egyetem u. 2.
Tel.: 06 30 3523226
e-mail: janos.gecz@gmail.com

Elektronikus változat,
közlési feltételek:
www.iskolakultura.hu

Előfizetésben terjeszti
a Magyar Posta Zrt.

Postacím: 1900 Budapest
Előfizetésben megrendelhető:
• az ország bármely postáján,
• a hírlapot kézbesítőknél,
• www.posta.hu WEBSHOP-ban
(<https://eshop.posta.hu/storefront/>),
• e-mailen a hirlapelofizetes@posta.hu
címen,
• telefonon 06-1-767-8262 számon,
• levélben a MP Zrt. 1900 Budapest
címen.

Külföldre és külföldön előfizethető
a Magyar Posta Zrt.-nél:

• www.posta.hu WEBSHOP-ban
(<https://eshop.posta.hu/storefront/>),
• 1900 Budapest,
• 06-1-767-8262,
• hirlapelofizetes@posta.hu

Előfizetési díj számonként 500 Ft.

Megjelenik havonta.

Lapunk példányai megvásárolhatók
az Írók Boltjában
(1061 Budapest, Andrásy u. 45.).

15. *H. Nagy Péter* (2002, szerk.): *Ady-értelmezések*
16. *Kéri Katalin* (2002): *Nevelésügy a középkori iszlámban*
17. *Gécz János* (2003): *Rózsahagyományok*
18. *Kocsis Mihály* (2003): *A tanárképzés megítélése*
19. *Gelencsér Gábor* (2003): *Filmolvasókönyv*
20. *Takács Viola* (2003): *Baranya megyei tanulók tudásstruktúrája*
21. *Lajtai L. László* (2004): *Nemzetkép és iskola, 1777–1888*
22. *Franyó István* (2004): *Biológiai műveltségünk*
23. *Golnhofer Erzsébet* (2004): *Pedagógiai nézetek Magyarországon, 1945–1948*
24. *Bárdos Jenő* (2004): *Nyelvpedagógiai tanulmányok*
25. *Kamarás István* (2005): *Olvasásügy*
26. *Gécz János* (2005): *Pedagógiai tudásátadás*
27. *Révay Valéria* (2005, szerk.): *Nyelvészeti tanulmányok*
28. *Pukánszky Béla* (2005, 2006): *Gyermekszemlélet a 19. században*
29. *Szépe György – Medve Anna* (2005, 2006, szerk.): *Anyanyelvi nevelési tanulmányok I.*
30. *B. Nagy Ágnes – Medve Anna – Szépe György* (2006, szerk.): *Anyanyelvi nevelési tanulmányok II.*
31. *Gécz János* (2006): *Az iskola kultúrája: nevelés és tudomány*
32. *Kelemen Elemér* (2007): *A tanító a történelem sodrában. Tanulmányok a magyar tanítóság 19–20. századi történetéből*
33. *Medve Anna – Szépe György* (2008, szerk.): *Anyanyelvi nevelési tanulmányok III.*
34. *Boros János* (2009): *Filozófia!*
35. *Hoffmann Zsuzsanna* (2009): *Antik nevelés*
36. *Orbán Jolán* (2010): *Jacques Derrida szakmai hitvallása*
37. *Boros János* (2010): *A tudomány, a tudás és az egyetem*
38. *Gécz János* (2010): *Sajtó, kép, neveléstörténet*
39. *Révay Valéria* (2010): *A nyelvhasználat szintjei a XVII–XIX. században Északkelet-Magyarországon*
40. *Medve Anna – Farkas Judit – Szabó Veronika* (2010): *4×12 mondat*
41. *Koltai Zsuzsa* (2011): *A múzeumi kultúraközvetítés változó világa*
42. *Boros János* (2011): *Demokrácia és szabadság*
43. *Érfalvy Livia* (2012): *Kosztolányi írásművészete*
44. *Nagy Péter Tibor* (2012): *Oktatás, -történet, -szociológia*
45. *Horváth József* (2012): *Íráspedagógiai tanulmányok*
46. *Boros János* (2013): *Időszerű etika*
47. *Boros János* (2014): *Szenvedély és szükségszerűség*
48. *Mészáros György* (2014): *Szubkultúrák és iskolai nevelés*
49. *Bence Erika* (2015): *Virtuális irodalomtörténet*
50. *Mekis D. János* (2015): *Auctor ante portas*
51. *Boros János* (2016): *Etika és politika*
52. *Racska Réka* (2017): *Digitális átállás az oktatásban.*

Pléh Csaba

A feladatmegosztás a diszruptív technológiák korában

Az új technológiák jellemzője, hogy állandóan változó bemenetet teremtenek, így nem tud automatikussá válni a velük végzett tevékenység, ezáltal állandó pszichológiai jelenlétet, vagyis állandó figyelmet igényelnek. Valóban párhuzamos-e a feladatvégzés, vagy aktívan kitérünk más feladatokra, éppen a megnyugvás és pihenés érdekében? A könyvtárak, elszeparált tanulózugok, egyfajta védett környezetet teremtettek a tanulni vágyónak, nem beszelve a könyvtárak szociális aspektusairól, amikor a többi tanuló erőfeszítései transzparensnek a befogadó számára, ami szociálisan megerősíti tevékenységében. Ezzel szemben az IKT-eszközök „magányos” használatúaknak tekinthetők több szempontból: egyrészt túl ingergazdagok ahhoz, hogy felnézzünk belőlük, figyelmünket a tágabb külvilágra irányítva, másrésztől nagy részük helyhez kötött használatra korlátozódik (bár kétségtelenül egyre kisebb mértékben).

Molnár Gyöngyvár – Csapó Benő

A diagnosztikus mérési rendszer technológiai keretei: az eDia online platform

Miután a diákok sok tekintetben különböznek, a tanárok számára az jelenti az egyik legnagyobb kihívást, miképpen tudják az alapvetően osztálykeretben folyó tevékenységet minden egyes diák számára hatékonyra tenni, miképpen lehet minden tanulót a saját igényeinek megfelelően fejleszteni. Ehhez mindenképpel gyakori és pontos értékelésre lenne szükség, amely lehetőséget adna arra, hogy a pedagógus tudja, melyik diák hol tart az egyes fejlesztési területeken. A hagyományos értékelési formák és eszközök alkalmazásával a tanár idejét és energiáját számos olyan tevékenység veszi igénybe, amely közvetlenül nem a diákokkal kapcsolatos, és

amelyeket az emberi figyelem és becslési képesség korlátaiból fakadóan nem tud eléggé hatékonyan elvégezni. Ezt a problémát oldja meg az eDia online értékelő rendszer, amely nem kiiktatni vagy helyettesíteni akarja a tanárt, hanem eszközöket ad a pedagógus kezébe, amelyekkel hatékonyabban láthatja el személyre szóló fejlesztő munkáját.

Kárpáti Andrea – Nagy Angelika Digitális kreativitás – a vizuális és informatikai kultúra szinergiája

A digitális kultúra a művészetpedagógiában nem egy új és költséges technika, hanem egy lehetőség, amely új alkotói utakat nyit meg, a fiatalok nagyobb köre számára, mint a hagyományos módszerek. Nem az a feladatunk, hogy kitaláljuk, mit kezdenénk ezzel az új képi nyelvvél, hanem az, hogy felhasználjuk olyan pedagógiai célok megvalósítására, amelyekre különösen alkalmasak: a divergens gondolkodást megalapozó variálás és kombinálás képességének fejlesztésére, a színérzékelés finomítására, a térszemlélet fejlesztésére (Babály és Kárpáti, 2015; Kárpáti, 2013). A vizuális befogadásban is új utak nyílnak meg előttünk: a műalkotásokat legapróbb részleteiben megjelenítő MATLAB szoftver, a Google Art Institute vagy a Getty Images óriási nemzetközi kép adatbázisában kialakítható motívum- és stílusanalóg képgyűjtemények a stíluskritikai, térben és időben távoli alkotásokat összehasonlító vagy a jelképeket kultúrtörténeti áttekintésben vizsgáló, ikonográfiai műelemzés tanításának új, mindenki számára hozzáférhető eszköztárát nyitják meg (Fletcher, 2015).

„Tanulás és tanítás a digitális kultúrában”

Magyar Tudományos Akadémia Közoktatási Elnöki Bizottságának konferenciája (2018. november 30., Magyar Tudományos Akadémia, Veszprémi Területi Bizottsága)