

Mező Katalin

Debreceni Egyetem, Gyermeknevelési és Felnőttképzési Kar

kata.mezo1@gmail.com

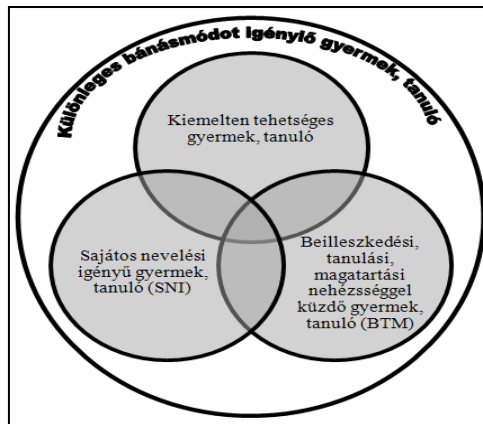
KÜLÖNLEGES BÁNÁSMÓD ÉS MÉDIAINFORMATIKA

A különleges bánásmód kifejezés használatát a 2011. évi CXC. törvény a nemzeti köznevelésről általánosan elfogadottá tette. A törvény 4. §/13. pontjában jelenik meg a kiemelt figyelmet igénylő gyermekek, tanulók csoportja. A kiemelt figyelmet igénylő gyermekek és tanulók között találhatóak: 1) a különleges bánásmódot igénylő gyermekek, tanulók; 2) a gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról szóló törvény szerint hátrányos és halmozottan hátrányos helyzetű gyermekek és tanulók. Jelen tanulmányban az első kategóriába eső, a különleges bánásmódot igénylő gyermekek és tanulók csoportjára koncentrálnak. E gyermek-, tanulócsoportok esetében a különleges bánásmód médiainformatikai aspektusból többértően értelmezhető, például a társadalmi elfogadás, integráció szemszögéből, a különleges bánásmódot igénylők diagnosztikus, fejlesztési, a tanácsadásban betöltött szerepének oldaláról vagy a gamifikáció tanítási, tanulási helyzetben való megjelenésének aspektusából.

A különleges bánásmód médiainformatikai aspektusai a társadalmi elfogadás, integráció aspektusából

A köznevelési törvény¹ alapján különleges bánásmódot igénylő gyermekek és tanulók közé soroljuk a sajátos nevelési igényű (mozgásszervi, érzékszervi – látási, hallási –, értelmi vagy beszéd fogyatékos, több fogyatékoság együttes előfordulása esetén halmozottan fogyatékos, autizmus spektrum zavarral vagy egyéb pszichés zavarral – súlyos tanulási, figyelem- vagy magatartásszabályozási zavarral küzdő), a beilleszkedési, tanulási és magatartási nehézséggel küzdő gyermekeket és tanulókat, illetve a kiemelten tehetségeseket. A törvény alapján az feltételezhető, hogy a három csoport jól elkülönülő sajátosságokkal jellemezhető, holott a csoportok között az elkülönülés gyakran csak látszólagos. A különleges bánásmódot igénylő gyermekek, tanulók alcsoportjai egymást nem kizáró kategóriák, így esetenként előfordulhat (de nem törvényszerűen!), hogy például egy kiemelten tehetséges tanuló akár a sajátos nevelési igényű (továbbiakban: SNI) és/vagy a beilleszkedési, tanulási, magatartási nehézséggel küzdő kategóriába is sorolható (1. ábra). Ennek belátása egyrészt megkönnyítheti, másrészt megnehezítheti a különleges bánásmódot igénylő gyermekek társadalmi elfogadását, integrációját, mivel ahhoz, hogy a különleges bánásmódot igénylő gyermek valódi és teljes integrációja megvalósulhasson sokkal színesebb, az egyénhez igazodó nevelési, oktatási módszerek és eszközök alkalmazására van/volna szükség. E törekvés egyik eszköze lehet a médiainformatika intenzívebb beépítése a nevelési/tanítási folyamatokba. A továbbiakban ennek lehetőségeit elemezzük a SNI gyermekek/tanulók nevelésében/oktatásában.

¹ 2011. évi CXC. törvény a nemzeti köznevelésről 4. §/13. pontja



1. ábra. A különleges bánásmódot igénylő gyermekek/tanulók megközelítése. Forrás: Mező-Mező, 2015, 76.²

Magyarországon a 2016/2017-es tanévben a köznevelés nappali típusú képzésében összesen közel másfél millió gyermek vett részt (1. táblázat). Közülük 85442 gyermek és tanuló SNI. Az 1. táblázatban bemutatásra kerülő adatok jól szemléltetik az integráció szellemiségének elterjedését hazánkban, hiszen már alig van olyan sajátos nevelési igényű gyermek/tanuló, aki nem integráltan, a többségi általános iskolába, óvodába járna³. A többségi (átlagos képességű gyermekeket) nevelő intézmények pedagógusai jelentős kihívással kerülnek szembe, hiszen egyrészt a jelenlegi felkészültségük/felkészítésük csak kevés használható, gyakorlati információt biztosít a SNI (de kiterjeszthetnénk a különleges bánásmód valamennyi csoportjára) gyermekekre vonatkozóan. Másrészt a mai köznevelési rendszer nem ad elegendő segítséget a pedagógusoknak a SNI gyermek ellátásához pl. minden SNI gyermek mellé gyógypedagógiai asszisztens vagy az integráltan nevelt gyermekek számához viszonyítottan gyógypedagógus vagy két tanáros modellben megvalósuló tanítás biztosítása stb.).

1. táblázat. Magyarországon a 2016/2017-es tanévben a köznevelés nappali típusú képzéseiben részvevő gyermekek és tanulók száma az SNI és az integrált nevelés viszonylatában. Forrás: KSH adatok alapján szerzői szerkesztés

² Mező Katalin, Mező Ferenc (2015): A tehetség, mint a különleges bánásmód speciális területe. In: Mező Katalin (szerk.) (2015). Játékkal a különleges bánásmódot igénylő gyermekekért. Bíbor Kiadó, Miskolc. 75-85.

³ Azok a gyermekek/tanulók, akik nem integrált intézménybe járnak, a fogyatékosági állapotuknak megfelelő szegregált intézménybe és/vagy magántanulóként teljesítik az iskoláztatás követelményeit.

Intézmény	Összesen/fő	SNI gyermekek/tanulók aránya	Az SNI gyermekek/tanulók közül integráltan neveltek aránya
Óvodai nevelés	317 500	2,7 % (8572 fő, 0,2 %-al több, mint tavaly)	82%
Általános iskola	741 500	7,4 % (54700 fő, 2,1% -al több, mint tavaly)	69,9%
Közéiskola	434 700	5,1% (22170 fő, 0,2%-al több, mint tavaly)	Azon szakiskolák és képzőfejlesztő iskolák kivételével, ahol kizárólag sajátos nevelési igényű gyermekeket oktatnak; a többi középfokú képzésben szinte minden SNI-tanuló integrált oktatásban részeseül

Ennek a nehézségnek az áthidalását nagyban segítené a digitális, médiainformatika eszközök használata, melynek fontossága már oktatáspolitikai szinten is kihangsúlyozódott. Erre utalt az Európai Bizottság által megfogalmazott 2004-2010 között érvényben lévő „Esélyegyenlőség a fogyatékkal élőknek: európai cselekvési terv”⁴, amely kiemelten foglalkozott a fogyatékos személyek élethosszig tartó tanulásának segítségével pl. az IKT eszközök alkalmazásának erősítése, online e-learning programok bevezetése által. Majd erre épülve, s eredményeit felhasználva jelent meg az Európai fogyatékosügyei stratégia (2010-2020), mely elkötelezettséget vállal az akadálymentes Európa megvalósítása iránt. A stratégia számos oktatási kezdeményezést is tartalmaz a fogyatékosokkal élők számára. A fő intézkedési területei közé tartozik az akadálymentesítés, az inkluzív oktatás és az egész életen át való tanulás segítése (Európai Bizottság, 2010)⁵.

Az akadálymentesség ebben az esetben nem egyszerűen a fizikai akadálymentesítés megvalósítását jelenti (bár az is benne van), hanem jelenti:

- 1) az esélyegyenlőség biztosítását,
- 2) akadálymentes tanulási tartalmak biztosítását,
- 3) az információkhoz, a tananyagtartalmakhoz való egyenlő hozzáférés megteremtését.

Ennek egyik szép példája az Egyetemes Tervezés/Tervezés Mindenkinék (Design for All) program, amelynek kiemelkedően fontos célja a hatékonyabb inkluzív oktatást megcélzó infokommunikációs alapú programok és technológiák alkalmazása.

Az információs kor, az információs társadalom, a digitális kultúra elterjedése a tanulási kultúra változását is maga után vonta. Az új technológiák megjelenése megváltoztatta a tanulók információszerzési módjait, a korábban jellemző nyelvi-fogalmi megismerési folyamatokkal szemben a képi ismeretadás szerepe jelentős mértékben megnőtt (Komenczi, 2009). Ennek a ténynek a figyelembe vétele különösen fontos a SNI gyermekek szempontjából, hiszen e csoport esetében az információfelfogás és feldolgozás folyamata még inkább egyéni sajátosságokkal bír⁶.

A képi ismeretadás a médiainformatikai eszközök használatával könnyen megvalósítható, ennek ellenére tapasztalatok szerint ritkán fordulnak a pedagógusok a pedagógiai folyamatok során ezen eszközök használatához (különösen nem gondolnak erre a SNI gyermekek esetében,

⁴ Európai Bizottság, Esélyegyenlőség a fogyatékkal élőknek: európai cselekvési terv (2004-2010).

URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=LEGISSUM%3Ac11414>

⁵ Európai fogyatékosügyei stratégia 2010-2020: megújított elkötelezettség az akadálymentes Európa megvalósítása iránt. Európai Bizottság, Brüsszel, 2010.11.15. URL: <http://eur-lex.europa.eu/%20LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0636:FIN:HU:PDF>

⁶ Gondoljunk arra, hogy a hallási fogyatékosokkal élő tanuló, kifejezetten vizuális úton, a látási fogyatékosokkal élő auditív és tapintásos úton szerzi az ismereteket. Míg egy autizmus spektrum zavarral élő vagy egy értelmi fogyatékos gyermek esetében minden olyan információszerzési út eredményes lehet, amely intenzív és figyelemfelhívó inger alapú.

holott valójában az a gyermek, aki integrálható; képes és alkalmas a többségi pedagógia módszerek alkalmazása melletti eredményes fejlődésre – viszont a speciális igényeinek megfelelő segítségadás elengedhetetlen). Mindez azonban nem csak a tanítás minőségét befolyásolja, hanem figyelmen kívül hagyja azokat a tanulási sajátosságokat is, amelyek a mai gyermekek alapjellemzőinek tekinthető, például:

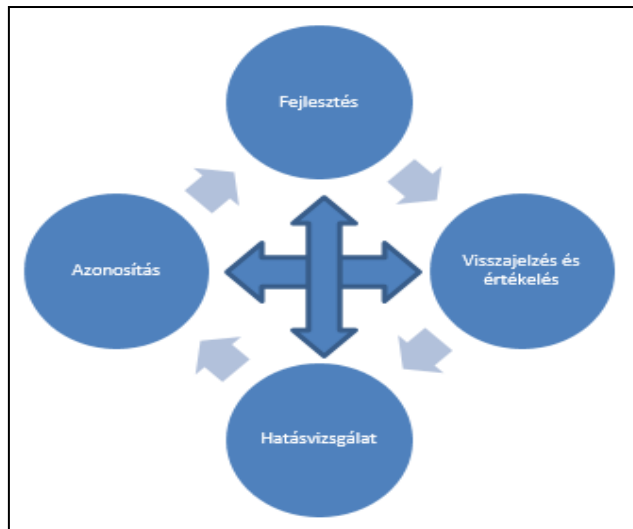
- Multitasking: több információforrás párhuzamos használata (valójában azt jelenti, hogy az egyén gyorsan tud váltani egyik eszközről a másikra, gyors váltási, átkapcsolási képesség). A multitasking jelenségét vizsgáló kutatók (Poldrack, 2006; Mittelstädt & Miller, 2017; Redick és társai, 2016) szerint a multitasking negatívan befolyásolja a tanulási teljesítményeket. Azonban annak vizsgálatára nem került sor, hogy a multitasking hogyan befolyásolhatja például egy jó képességekkel rendelkező autizmussal élő tanulási képességét.
- Interaktivitás igénye: pedagógiai helyzetben interaktivitásról akkor beszélhetünk, ha a tanulók és a pedagógusok közötti információmegosztás kölcsönös, folyamatos és kommunikatív. Az interaktivitás igénye jelentős mértékben növekedett a korábbi frontális tanítási módszerekkel szemben. Ugyanakkor az interaktivitás a tanulók egymással, egymás közötti információmegosztásában is fokozottan jelen van.
- Interkonnektivitás: az összekapcsoltság, összekötöttség fontossága. Annak jelentős igénye, hogy a tanulási folyamatok is egyfajta közösségi hálózatban valósuljanak meg. Virtualizáló szemlélet, mely a valóságérzékelést kiterjeszti a hálózati alapokon nyugvó közösségi kapcsolatokra (Fehér, 2015).
- Azonnaliság: az információk gyors áramlásának eredménye. Az „itt és most” alapelvén nyugszik, amely az információkról való lemaradás félelemével társulhat.

E sajátosságok önmagukban, de különböző kombinációkban is befolyásolhatják a tanulási folyamatokat, s mindezek megkérdőjelezhetetlenné teszik az új médiumok használatának szükségességét.

Médiainformatikai eszközök alkalmazása az SNI gyermekek, tanulók integrált nevelésében

A médiainformatikai eszközök alkalmazására – azon túl, hogy oktatáskiegészítő eszközök – számos lehetőség nyílik a SNI gyermekek, tanulók nevelésében. Felhasználható...

- diagnosztikus (azonosítási, hatásvizsgálati),
- fejlesztési,
- tanácsadási (visszajelzési, értékelési) céllal (2. ábra).



2. ábra. A médiainformatikai eszközök alkalmazásának lehetőségei a SNI gyermekek integrált nevelésében. Forrás: szerző

Médiainformatikai eszközök használata diagnosztikus céllal: a diagnózis a SNI gyermekek, tanulók esetében egyrészt a fogyatékosági állapot megállapítására irányulhat, másrészt a fogyatékosággal kapcsolatos lelki, viselkedésbeli, teljesítménybeli, környezeti tényezők vizsgálatát érintheti.

Az SNI megállapítása kizárólag a Szakértői Bizottság hatóköre. A Szakértői Bizottság szakvéleménye alapján határozódik meg a fogyatékoság típusa, a fogyatékoság mértéke, a fogyatékosági területek fejlesztésének útjai.

Ugyanakkor, bizonyos esetekben (pl. a pszichoszociális fogyatékoság, az értelmi fogyatékoság, az autizmus egyes típusai, de olykor az érzékszervi fogyatékoságok esetében is) a médiainformatikai eszközök használata segítséget nyújthat a fogyatékoságok azonosításában is.

Az azonosítás mellett a médiainformatikai eszközök lehetőséget nyújthatnak hatásvizsgálatok megvalósítására, akkor, amikor egy-egy fejlesztési folyamat elején és a fejlesztési folyamat végén keletkező eredmények összehasonlítását végezzük el általa.

Médiainformatikai eszközök használata fejlesztési céllal: talán ez a leginkább ismert és használt funkciója a médiainformatikai eszközöknek. Számos, kifejezetten az SNI gyermekek, tanulók számára kifejlesztett médiainformatikai eszköz létezik, melyek segítségével a fejlesztési tevékenység optimalizálhatóvá válik. Nézzünk erre egy gyakorlati példát: legyen a kiválasztott SNI csoport jelen esetben az intellektuális képességzavarral küzdő tanulók csoportja.⁷ Az intellektuális képességzavarral élő gyermekek tanulók fejlesztésére számos médiainformatikai eszköz áll rendelkezésre például: 1) internetes alkalmazások – speakboard, hangos könyvek, mesék; 2) digitális tananyagok – Sulinet Tudásbázis, Realika, 3) Szoftverek – Beszédmester, Motion Math iPad, Varázsbetű programcsalád; 4) Gépírást gyakoroltató online programok: Manonet.org, Klav; 5) Interaktív táblák, tábégepek; 6) Xbox, Kinect, VR stb.

Médiainformatikai eszközök használata tanácsadási céllal: A tanácsadás célja lehet a) információnyújtás (visszajelzés, értékelés), b) konzultáció a SNI gyermek nevelésével,

⁷ Intellektuális képességzavarral küzdők csoportjába, azon személyek tartoznak, akik az intellektuális-kognitív működések, valamint a kortárs csoportokhoz viszonyított adaptív magatartás jelentős akadályozottságával jellemezhetők (Lányiné, 2009). Ennek a megnevezésnek a használata javasolt az értelmi fogyatékoság vagy a mentális zavar helyett.

ellátásával, tanításával kapcsolatban, c) állandó kapcsolattartás biztosításának lehetősége (szülői csoportok szervezése, facebook, e-mail, twittwr stb.).

Mindezek a folyamatok akár önállóan, egy-egy elemre koncentrálva, akár együttesen is megjelenhetnek. Alapesetben az azonosítás, fejlesztés, visszajelzés, értékelés és a hatásvizsgálat egységében történik a médiainformatikai eszközökkel végzett fejlesztés megvalósítása. De időnként egy-egy elem kiragadásával is hasznos információk kaphatók a SNI gyermek aktuális állapotára vonatkozóan a fejlesztési irányok kijelölése céljából. Ennek nagy előnye, hogy alkalmazkodik a gyermek különleges igényeihez, mivel minden gyermek egyéni előrehaldására vonatkozóan nyújt tájékoztatást és az egyéni igényeknek megfelelő továbblépést teszi hagsúlyossá.

Médiainformatikai eszközökkel támogatott gamifikáció az SNI gyermekek integrált oktatásában

A médiainformatikai eszközök segítségével a SNI gyermekeknél is növekszik a tanulás iránti motiváció, különösen akkor, ha lehetőség van gamifikált felületek használatára a tanítás. tanulás során. A gamifikáció (játékosítás), célja, hogy az oktatási folyamatokat érdekesebbé és eredményesebbé tegye. A gamifikáció elsőségi a tanulók aktívabb részvételét az ismeretelsajátítási folyamatokban, s hozzájárul az élményszerű tanulás kialakulásához. Ugyanakkor fontos, hogy ebben az esetben az élmény átélése, az élményátélés lehetőségének megteremtése előretervezett, tudatos pedagógia tevékenységet foglal magában (Mező K., 2015).

A SNI gyermekek tanításában a játékoság nem újszerű kezdeményezés. Azt is mondhatjuk, hogy a játékos alapú tanítás sokkal inkább jellemzi a SNI gyermekek tanítását, mint a többségi iskolák tanítási rendszerét. Azonban a gamifikáció nem egyszerűen játékok alkalmazását jelenti a tanítás folyamatában, hanem lehetőség arra, hogy a tanuló egy-egy játék közvetlen segítségével sajátítson el konkrét tananyagrészeket. Ennek eredményeként az iskolákban a gamifikáció – mint az ismeretelsajátítási folyamat egyik típusa – előtérbe kerül, a játék eddigi, jellemzően kiegészítő szerepével (pl. levezető feladat, jutalmazás) szemben (Fromann és Damsa, 2016).

Azzal szemben, hogy a játékoság a SNI gyermekek tanításának alapeleme, a médiainformatikai eszközökkel támogatott gamifikáció csak ríkan kerül felszínre az integrált nevelés/tanítás során. Ennek több oka lehet: 1) a SNI gyermeket integráló intézmény személyi és tárgyi feltételeit tekintve nincs felkészülve a médiainformatikai eszközök használatára; 2) az integráló pedagógusok nem feltételezik, hogy a SNI tanulók képesek a médiainformatikai eszközök megfelelő használatára; 3) az integráló pedagógusoknak nincs ideje a SNI tanulók számára az egyéni sajátosságokat figyelembe vevő fejlesztő eljárások kipróbálására, alkalmazására; 4) általános tájékoztatlanság van a már meglévő, kifejezetten a SNI tanulók számára kidolgozott médiainformatikai eszközök, gamifikált felületek terén; 5) a hazai, magyar nyelvű gamifikált, a SNI gyermekek adott típusaira kidolgozott médiainformatikai eszközrendszer hiánya, szűkös volta. Mindezek a nehézségek hátráltatják a médiainformatikai eszközökkel támogatott gamifikáció elterjedését a SNI gyermekek integrált oktatásában, holott számos előnye van e rendszerek alkalmazásának. Ezek a következők:

- Egyszerű, könnyen értelmezhető értékelés: pont és/vagy szintrendszerek (ill. ezeket kiegészítő quest-ek: jelvények vagy különböző teljesíthető feladatok) melyek rendkívül motiválóak.
- A pontrendszerek elsősorban a fejlődésre, a felhalmozásra és a gyűjtögetésre fókuszálnak, szemben a hagyományos jegyrendszerrel. Ezáltal a lehetőség van a

gyarapodás, fejlődés érzetének folyamatos biztosítása, s ennek vizualizált megjelenítése.

- A médiainformatikai környezet használata még rosszabb teljesítmény után is ösztönző, mivel a tanuló nem a kudarcot fogja szem előtt tartani, hanem azt, hogy – ugyan kisebb mértékben, de – még így is közelebb került a következő szinthez (Lee Sheldon, 2012).
- Újrajátszhatóság (replayability): A játékosított rendszereket gyakran úgy tervezik, hogy alkalmasak a tartalom egynél többszöri elérésére, lejátszására – ami különösen fontos az SNI gyermekek számára.
- Személyre szabottság: A tanulási környezet személyre szabott, különböző tanulók többé-kevésbé különböző utakat járnak be, a felfedezésre pedig maga a rendszer ösztönözheti a tanulót.

Természetesen fel lehet sorolni számos ellenérvet is a médiainformatikai eszközökkel megvalósított gamifikációval szemben (pl. versengés, játékfüggőség kialakulása, extrinzik motiváció stb.), azonban mivel a gamifikáció minden esetben tervezett pedagógiai tartalmakat foglal magában, így a negatív folyamatok kialakulása a pedagógiai ismeretek birtokában megelőzhető.

Összefoglalás

A tanulmányban a különleges bánásmódot igénylők, fókuszálva az SNI gyermekek, tanulók tanítási tanulási folyamataiba beépíthető médiainformatikai elemek bemutatására került sor. A tanulmány nem titkolt célja a médiainformatikai eszközök használatának népszerűsítése az integráltan nevelésben részesülő sajátos nevelési igényű tanulók tanítási, tanulási folyamatában. A sajátos nevelési igényű gyermek el-/befogadása akkor válik teljessé, ha számukra is ugyanazokat a lehetőségeket biztosítjuk, mint átlagos képességű társaik számára, így a médiainformatikai eszközökkel támogatott gamifikáció lehetőségének biztosítása az ő esetükben sem kellene, hogy problémát jelentsen.

Irodalomjegyzék

- Európai Bizottság, *Esélyegyenlőség a fogyatékkal élőknek*: európai cselekvési terv (2004-2010). URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=LEGISSUM%3Ac11414>
- Európai fogyatékosügyei stratégia 2010-2020*: megújított elkötelezettség az akadálymentes Európa megvalósítása iránt. Európai Bizottság, Brüsszel, 2010.11.15. URL: <http://eur-lex.europa.eu/%20LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0636:FIN:HU:PDF>
- Fehér Katalin (2015). *Interkonnektivitás, új média és digitális identitás a regionális kutatásban*. Konceptcionális megközelítés ajánlásokkal. Tér és Társadalom, 29 (4). 27-41.
- Fromann Richárd – Damsa Anrei (2016). *A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban*. Új Pedagógiai Szemle on-line. 3-4. URL: <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkozotara-az-oktatasban>
- Komenczi Bertalan (2009): *Elektronikus tanulási környezetek*. Budapest: Gondolat Könyvkiadó, Kognitív szeminárium sorozat
- Mező Katalin (2015). *Kreativitás és élménypedagógia*. Debrecen: Kocka Kör
- Mező Katalin – Mező Ferenc (2015): A tehetség, mint a különleges bánásmód speciális területe. In: Mező Katalin (szerk.) (2015). *Játékkal a különleges bánásmódot igénylő gyermekekért*. Miskolc: Bíbor Kiadó. p. 75-85.
- Mittelstädt, V. – Miller, J. (2017). *Separating limits on preparation versus online processing in multitasking paradigms: evidence for resource models*. In: Journal of experimental psychology: human perception and performance. 43 (1), p. 89-102. <https://doi.org/10.1037/xhp0000277>

- Redick, T. S. [et al.] (2016). *Cognitive predictors of a common multitasking ability: contributions from working memory, attention control, and fluid intelligence*. In: *Journal of experimental psychology: general*. 145 (11), p. 1473-1492.
<https://doi.org/10.1037/xge0000219>
- Podlack, R. (2006). *Multi-tasking adversely affects brain's learning, UCLA psychologists report*. Los Angeles: University of California
- Sheldon, L. (2012). *The multiplayer classroom: designing coursework as a game*. Boston: Course Technology PTR