

A TANULÁSI MOTIVÁCIÓ SZÁMÍTÓGÉPES VIZSGÁLATÁNAK LEHETŐSÉGEI NEMZETKÖZI KITEKINTÉSBEN

Szenczi Beáta *, Hricsovinyi Julianna **, Józsa Krisztián ***

* SZTE BTK Neveléstudományi Doktori Iskola

** Békés Megyei Tudásbázis és Könyvtár

*** SZTE BTK Neveléstudományi Intézet

Kulcsszavak: tanulási motiváció, mérés, számítógépes környezet

A számítógép-alapú vizsgálatok új utakat nyitnak a neveléstudományi kutatásokban. Segítségükkel számos olyan korlát megszüntethető, amely korábban a papíralapú méréseket jellemezte. Könnyebben elérhetővé válnak az alanyok, gyorsabbá, ugyanakkor kifinomultabbá válik az adatgyűjtési és -rögzítési folyamat, egyszerűbb az adatfeldolgozás. A kognitív szféra mérésében a számítógéppel támogatott adatfelvétel rohamos terjedése figyelhető meg, e területen már hazánkban is jelentős tapasztalatokkal rendelkezünk. Az affektív változókat célzó kutatások fáziskésésben vannak a kognitív teszteléshez képest; viszonylag kevés próbálkozás irányul az affektív szféra számítógépes vizsgálatára. A tanulási motiváció szűkebb területén pedig arányaiban még kevesebb ilyen kutatásról számolhatunk be. Az utóbbi évtizedben ugyanakkor egyre karakteresebben jelennek meg azok a mérési technikák, melyek kisebb-nagyobb mértékben számítógépes alkalmazásokat használnak a motiváltság értékelésében. Ezek egy része a hagyományos vizsgálati eljárásokat ülteti át számítógépes környezetbe. Emellett fokozatosan egyre nagyobb teret kapnak azok a vizsgálati módszerek is, melyeknek nincs korábbi megfelelője, melyek informatikai háttér nélkül nem valósulhatnának meg. A tanulmányi eredményességet befolyásoló affektív változók számítógépes mérésének alapvetően kétféle technikája különböztethető meg: egyrészt alkalmazzák az önbeszámolón alapuló módszereket, melyek leggyakrabban digitalizált kérdőíves adatfelvételt jelentenek; másrészt léteznek a viselkedésvizsgálaton alapuló módszerek, ide tartozik például az adatbányászat és a log fájlok elemzése.

Előadásunkban az affektív szférán belül a tanulási motiváció számítógép-alapú vizsgálatának új módszereiről adunk áttekintést a nemzetközi kutatási trendek fényében. Összegezzük és rendszerezük a témában jelenleg folyó főbb kutatásokat, fejlesztéseket. A tanulási motiváció számítógépes vizsgálatának – *Csapó, Molnár* és *R. Tóth* munkái alapján – négy szintjét különböztetjük meg a papíralapú mérőeszközök lényegi módosítás nélküli digitalizálásától a számítógép-alapú viselkedésvizsgálati módszerekig. Részletesen beszámolunk az egyes szintekhez tartozó mérési lehetőségekről, a felmerülő problémákról és megoldási lehetőségeikről. A vizsgálati módszereket egy-egy példával illusztráljuk, így bemutatjuk például az érdeklődés mérésére szolgáló MINE-projektet (*Ely, Ainley és Pearce, 2010*), a log fájlok elemzésének eredményét valós időben hasznosító MoGame (Motivation-based Game Level Adaptation Mechanism, *Ghergulescu és Muntean, 2010*) elnevezésű adaptív játékot, illetve a célorientáltságot vizsgáló tesztet (Objective Achievement Motivation Test, *Schmidt-Atzert, 2004*). E módszerek hazai adaptációi, valamint a hazai számítógép-alapú fejlesztések alapjaiban megújíthatják a magyar motivációkutatást. Valószínűsíthető, hogy öt-tíz éves távlatban a számítógép-alapú módszerek felváltják a jelenlegi adatfelvételi eszközök többségét. Áttekintésünkkel ezen az úton tesszük meg az első lépéseket.

A kutatás a TÁMOP 3.1.9/08/01-2009-0001 keretében valósult meg.