

## TANÁRI NÉZETEK VIZSGÁLATA

Elnök: **Csíkos Csaba**  
*ELTE TÓK*

### AZ ÖN TANÓRÁJA „VR-READY?” A VAJDASÁGI ÁLTALÁNOS ISKOLAI TANÁROK MEGLÁTÁSAI A VIRTUÁLIS VALÓSÁGALAPÚ OKTATÁS TERÜLETÉN

**Bálint Krisztián \*, Tóth Alex \*\***

*\* Ivan Goran Kovačić Általános Iskola*

*\*\* Szabadkai Városi Múzeum*

*Kulcsszavak:* virtuális valóság; virtuális tanulási környezet

Az informatika fejlődése vitathatatlan. 20 évvel ezelőtt még elképzelhetetlen volt, hogy a hagyományos táblát fel fogja váltani az interaktív tábla; az e-learning, m-learning mind ismeretlen fogalmak voltak. Ezek az eszközök és oktatási típusok nagy segítséget nyújtanak a szemléltetésnek. Napjainkban a virtuális valóság egyre inkább előtérbe kerül, egyes prognózisok 2020-ra akár 30 milliós eladásokat jeleznek különféle VR-termékekből. Ebből kifolyólag a kutatás elsődleges célja az volt, hogy felmérje, hogyan viszonyulnak a vajdasági általános iskolai tanárok a virtuális valósághoz, hogyan látják a VR jövőjét az oktatásban. Problémafelvetésként fogalmazódott meg, hogy a tanároknak egy olyan eszközzel és új „oktatási típusról” kell véleményt alkotniuk, amelynek jövője bizonytalan és egyelőre megfoghatatlan. A kutatást tovább nehezítette az is, hogy a tanárok 61%-a (71 fő) nem hallott a VR-ról, tehát az ő válaszaikat korlátozottan vettük figyelembe. A kutatásban öt szerbiai, szabadkai általános iskola 117 tanára vett részt. Lényeges szempont volt, hogy a kutatás ne csak informatikát oktató tanárookra fókuszáljon, hanem olyan tanárookra is, akik kevésbé jártasak az informatika világában, hiszen az ő véleményük és meglátásuk is releváns. Az empirikus kutatás során kérdőíveket alkalmaztunk. Az adatokat az SPSS segítségével elemeztük. A megkérdezett tanárok 72%-a az iskoláktól függetlenül ( $\chi^2$ ;  $p=0,065$ ) fontosnak tartja a virtuális tanulási környezetet (VTK) az oktatásban. A VR-környezet kialakítását – egy ötfokú Likert-skálán mérve – 17%-uk tartaná kevésbé fontosnak, míg 28%-uk fontosnak és 16%-uk nagyon fontosnak. A tanárok 58%-a szerint az elkövetkező öt évben a számítógépes játékok mellett meg fognak jelenni olyan applikációk is, amelyeket már az oktatásban is kamatoztani lehetne. Meglátásaik szerint a VR oktatási módszer abban az esetben fog szélesebb körben elterjedni, ha erre az iskolák külön támogatást kapnak pályázatok során. A kutatás azt is feltárta, hogy a tanárok szerint az alsó tagozatos tanulók számára sürgősen és akár veszélyes is lehet a VR. Elképzeléseik szerint a VR használata legkorábban 14 éves korban lenne a legmegfelelőbb. A VR-élmény az oktatásban egyelőre csak egy lehetséges jövőkép. Azt jelenleg nem lehet megállapítani, hogy a VR az oktatás részét fogja-e képezni a jövőben, azonban szükségeszerű ezzel a témával foglalkozni, különböző kutatásokat és értékeléseket végezni, hiszen lehetséges, hogy majd éppen ezek az eredmények járulnak hozzá ahhoz, hogy a VTK mellett a VR is elterjedjen az iskolákban.