

**dr. Virányi Anita: IKT a gyógypedagógiában - trendek és innovatív lehetőségek**

egyetemi adjunktus

ELTE Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Kar

Az infokommunikációs technológiák alkalmazása a gyógypedagógia különböző szinterein nem újkeletű dolog. Azonban az utóbbi években a deficitorientált szemlélet megváltozásával, az inkluzivitás paradigmájának előtérbe kerülésével együtt a különböző hiányosságok pótlására szolgáló digitális eszközök mellett a fogyatékossgal élő személyek igényeihez igazodó lehetőségek alkalmazása jelenik meg a nemzetközi, és egyre inkább a hazai gyakorlatban is. A sajátos nevelési igényű tanulók oktatásával kapcsolatban is ezek a trendek érhetők tetten. A digitális technológiák esetében megkülönböztethetjük (1) az edukációs, (2) az asszisztív és (3) a diagnosztikus-felmérő eszközök csoportjait (Győri, Csákvári & Havasi, 2018). Ebben a megközelítésben az asszisztív technológiák azok, amelyek ismertebbek a gyógypedagógusok körében is, azonban fontos lehet látni az edukációs és a diagnosztikus-felmérő technológiák helyét is. Az oktatás terén kutatások (Suárez-Rodríguez, Almerich, Orellana, & Díaz-García, 2018; Chou, Shen, Hsiao, & Shen, 2018) erősítik meg a pedagógiai módszertani tudás és a technológiai módszertani tudás közötti kapcsolatot, és felhívják a figyelmet az innovatív pedagógiai módszerek alkalmazásának és az innovatív, IKT eszközöket használó módszerek alkalmazásának együttjárására is. A nemzetközi szakirodalomban szisztematikus áttekintések (Drigas & Ioannidou, 2013; Weng, Maeda, & Bouck, 2014; Kim, Park, & Coleman, 2017) vizsgálják az IKT eszközök alkalmazásának lehetőségeit a sajátos nevelési igényű tanulók oktatásában. Fontos látni, hogy az ilyen oktatási beavatkozások milyen evidenciákon alapulnak (pl. Kim, Park & Coleman, 2017), azaz mennyire igazolt az eredményességük, megbízhatóságuk például az iskolai teljesítmény fejlesztésében. Az *edukációs technológiák* alkalmazásában az innovatív lehetőségek egyre inkább teret nyerhetnek, a trend a mobiltanulás, a robotok, a gamifikáció, vagy akár az exergame technológiák beillesztése az iskolai oktatási keretek között. A *mobiltanulás* során a mobileszközök (okostelefon, tablet) használata jelenik meg az ismeretszerzés folyamatában különböző szerepben (pl. Kaur, Koval, & Chaney, 2017; Burke & Hughes, 2018). Nemzetközi vizsgálatok (Lieto és mtsai., 2017; Encarnacao és mtsai., 2017) szerint a *robotok alkalmazása* eredményes lehet tanórai és tanórán kívüli alkalmazás során is, pl. a kognitív funkciók, a beszéd produktív és receptív területei, egyensúly és koordináció, szociális kompetencia fejlesztésének területein jó eredményekről számolnak be (SaatciOğlu & Boru, 2015). A *gamifikációval* kapcsolatos nemzetközi szakirodalmi források többnyire a motiváció

vizsgálatával foglalkoznak (von Barnekow, Bonet-Codina, & Tost, 2017; Sitra, Katsigiannakis, Karagiannidis, & Mavropoulou, 2017) és ebben a tekintetben megerősíteni látszanak a motivációra gyakorolt hatást. Az *exergaming technológia* oktatásban való megjelenésével kapcsolatban érdekes terület lehet a Kinems alkalmazása, ami osztálytermi keretek között a képességfejlesztés területeire fókuszál. Az előadásban mindezek áttekintő bemutatása jelenik majd meg.