

<b>Tantárgy neve:</b> Digitális tanulás	<b>Jellege:</b> kötelező	<b>Kreditek:</b> 4	<b>Tantárgykód:</b> WPEDT102
<b>Tantárgyfelelős:</b> Kovács Gergely, PhD hallg., megb. okt.	<b>Munkaforma:</b> előadás	<b>Óraszám:</b> N: 30 / L: 12	<b>Értékelés:</b> kollokvium
<b>A tantárgy oktatásának célja:</b> A hallgatók példákon keresztül betekintést nyernek a digitális eszközök használatába az oktatás hatékonyságának fokozására vagy megváltoztatására. Példákat látnak arra, hogy ezek a „digitális pedagógiai elemek” az interaktív prezentációtól kezdve egészen a MOOC-okig és az "okos" osztálytermekig mire képesek és mire használhatóak. A képzés alatt példákon keresztül gyakoroljuk a blogküldési feladatokat, a "Social Force" használatát az osztályteremben, kipróbáljuk a jelenleg legkorszerűbb AR - "Augmented Reality" és VR- "Virtual Reality" technológiákat is. A tárgy sikeres teljesítése után a hallgató megérti, hogy a digitális pedagógia legfontosabb eleme a digitális módszertant és technológiát alkalmazó pedagógus, aki nem kész válaszokat ad, amit a diákok problémákra alkalmazhatnak, hanem olyan szemléletet, amellyel a diákok újra és újra képesek lesznek válaszokat találni a digitális világban.			
<b>Fejlesztendő kompetenciaterületek:</b> Ismeretek: digitális eszközök, módszertanok, rendszerek használata, megismerése. Képességek: hagyományos pedagógiai módszertan hatékonyabbá tétele digitális eszközökkel, a digitális eszközök, módszerek alkalmazásának képessége. Attitűd: a digitális eszközök, módszerek komfortos használata, pedagógiai nézőpont váltás, digitalizált folyamatszempélet, kritikai/elemző megközelítésmód.			
<b>Kötelező irodalom:</b> BENEDEK András: <i>Digitális pedagógia 2.0.</i> Typotex Kiadó, Budapest, 2013			
<b>Ajánlott irodalom:</b> BENEDEK András: <i>Digitális pedagógia.</i> Typotex Kiadó, Budapest, 2008 STARKEY, Louise: <i>Teaching and Learning in the Digital Age.</i> Routledge, New York, 2012 BATES, A.W. Tony: <i>Teaching in a Digital Age Subtitle: Guidelines for designing teaching and learning.</i> BCampus, British Columbia, 2015 KELLSEY, Deborah - TAYLOR, Amanda: <i>The LearningWheel - A model of digital pedagogy.</i> Critical Publishing Ltd, St.Albans, 2017			
<b>Kurzustematika (L):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitális kompetenciák és kvalifikáció</li> <li>• Tanulás a mobil információs társadalomban</li> <li>• A digitális pedagógia hatása a tanulásra és a tudásra</li> <li>• Az elektronikus tanulást támogató tanuláselméletek</li> <li>• Az e-learning új útjai - Integrált digitális tanítási környezet</li> <li>• A modern oktatás digitális környezetben</li> <li>• Digitális tartalmak és fejlesztésük</li> <li>• Az Digitális eszközökkel támogatott tanulási környezet követelményei és fejlesztési lehetőségei</li> <li>• A 3D-s alkalmazások szerepe az oktatásban ( AR/VR )</li> </ul> <p>Követelmények, értékelés: - 75% részvétel, írásbeli vizsga</p>			
<b>Kurzus hirdetője:</b> WJLF Neveléstudományi tanszék	<b>Félév:</b> 2019/20. őszi szemeszter	<b>Oktató:</b> Kovács Gergely, PhD hallg., megb. okt.	

