

Tudományos előadás vázlata

Diszruptív technológiák a tanárképzésben:

Kognitív és nem-kognitív készségek fejlesztése az oktatásban

Az oktatási folyamat jelentős részét képezi a különböző készségek fejlesztése a modern kor kihívásai és a munkaerőpiac növekvő igényei miatt. A kapcsolódó kutatások egyik fontos területe a modern kor technológiáinak készségfejlesztés területén való alkalmazhatósági módozatainak keresése és új módszerek kidolgozása.

Kutatásainkban jelentős hangsúlyt kapott a diszruptív technológiák alkalmazhatósági vizsgálata. E témán belül a tekintetkövetéses vizsgálatokra és azok eredményeinek a felhasználására, valamint a virtuális valóság tereinek és eszközeinek alkalmazhatóságára fókuszálnak. Kutatásaink középpontjában a kognitív és nem-kognitív készségek fejlesztését megcélzó módszerek, új módszerek kidolgozása, a módszerek alkalmazása, eredmények vizsgálata áll.

Jelen előadásban a diszruptív technológiák felhasználásával történő kognitív készségek fejlesztésére irányuló új módszerek közül kettőt mutatunk be: A kreatív és invenciózus gondolkodás fejlesztésére irányuló, tekintetkövetéses vizsgálatok eredményeit felhasználó kutatást, valamint a problémamegoldó gondolkodás és innovatív gondolkodást eredményező módszert, amely a virtuális valóságot, mint a befogadás és az infocommunikáció egy új közegét használta fel.

1. Diszruptív technológiák az oktatásban
2. Kognitív készségek és képességek fejlesztése
 - 2.1. Készségek és képességek fejlesztése az oktatásban
 - 2.2. Kognitív készségek és képességek fejlesztése
3. Kreativitás és invenciózus gondolkodás fejlesztése a tekintetkövetéses vizsgálatok felhasználásával
 - 3.1. Probléma: A hagyományos szemlélet és gondolkodás
 - 3.2. A tekintetkövetés mint a kreativitás és az invenciózus gondolkodás elősegítője
 - 3.3. A módszer bemutatása
 - 3.4. Eredmények
4. Innovatív gondolkodás és problémamegoldás
 - 4.1. Az információs társadalomban megjelenő új technológiák új igényei
 - 4.2. A diszruptív technológiák szerepe a motivációban
 - 4.3. Immerzív virtuális valóság az innovatív gondolkodás fejlesztésében
 - 4.4. Immerzív virtuális valóság a problémamegoldó gondolkodás fejlesztésében
5. Konklúzió: A diszruptív technológiák pozitív hozama a tanár szakosok oktatásában