

A PROTESTANTIZMUS OKTATÁSRA GYAKOROLT HATÁSA – AZ ELSŐ LEVELEZŐS KURZUSTÓL A KORSZERŰ MÓDSZERTANI ELEMÉKIG

URBÁN DOROTTYA¹

Összefoglaló: Számos mű bizonyítja, hogy milyen hatást váltott ki a protestáns reformáció a filozófia, kultúra, gazdaság, jogtudomány és a teológia szempontjából, de csak kevés könyv és tanulmány foglalkozott a protestantizmusnak az oktatásra gyakorolt hatásával. A reformáció meghatározó szerepet játszott a neveléstudomány szempontjából, ugyanis szembelyezkedett a középkori elvekkel, miszerint csak a papságnak lehet valódi vallási hivatása. Luther nyitott a családok felé, azt szorgalmazta, hogy mindenki megtanulhasson írni, olvasni, s a gyermekeket mint tanuló egyént új megvilágításba helyezte. A századokon át tartó oktatási reformok végeredményeként jutottunk el a mai oktatási formákig. A tanulmány első része kiemeli az e-learning főbb állomásait, és olyan történelmi jelentőségű technikai vívmányokat említ, mint a Skinner-féle tanuló gép vagy az első személyi számítógépek bekerülése a háztartásokba. A második része pedig innovatív módszertani elemeket mutat be, amelyek alkalmazásával változatosabbá és korszerűbbé válhatnak a jelenléti oktatás formájában tartott tanórák is.

Kulcsszavak: protestantizmus, oktatási reformok, e-learning, innovatív módszertani elemek.

1 PhD, szakmai vezető, Edutus (Szerbia), email: urbaandorotty@gmail.com.

BEVEZETŐ

A protestáns reformáció a 16. századi Európa történetének legfontosabb eseménye, mely döntően befolyásolta Európa és Észak-Amerika nagy részének fejlődését. A róla szóló számos mű bizonyítja, hogy milyen hatást váltott ki a filozófia, kultúra, jogtudomány és a teológia szempontjából, viszont csak kevés könyv és tanulmány foglalkozott a protestantizmusnak az oktatásra gyakorolt hatásával. A 16. század első felének reformátorai elsősorban valláspedagógusok akartak lenni, akik képesek voltak az embereknek Isten ígéjén alapuló, szilárd keresztény nevelést nyújtani (McGrath, 2004: 12). Hittek abban, hogy az embernek Istenhez és más emberekhez való viszonya csak a nevelés révén változhat meg. A korszellem nevelés iránti vágyát mi sem bizonyíthatná jobban, mint hogy a kor számos híres filozófiai és teológiai értekezése az „institutio” címet viselte, amit *nevelésnek* fordíthatunk. A protestantizmus képviselői azt szerették volna elérni, hogy minden keresztény írástudó legyen, annak érdekében, hogy tudjon Bibliát olvasni (Androne, 2014).

A protestantizmus valamennyi kiemelkedő személyisége tisztában volt azzal a ténnyel is, hogy jól képzett tanárok által nyújtott alapos oktatás nélkül senki sem viselkedhet civilizáltan, és senki sem tudja megfelelően megkülönböztetni a jót a rossztól (Green, 2009: 13; Hillerbrand, 1968: 275). Luther szerint a műveltség lehetőséget adhat arra, hogy jobban szolgáljuk Istent és támogassuk embertársainkat. A nevelés valamilyen módon kettős természetű, mivel az ember – mint Isten által teremtetett társadalmi lény – minőségéhez kapcsolódik, akinek így be kell tartania annak az emberi közösségnek a szabályait, amelynek része. A német reformáció atyja a gyermekek családi vallásos nevelését tartja legfontosabbnak (Androne, 2014).

A 16. századi egyházi reform szorosan összekapcsolódott azzal az oktatási reformmal, amely korlátlan oktatást hirdet, tehát a társadalomnak hozzáférést kell kapnia – nemtől és társadalmi osztálytól függetlenül – a tudáshoz, elutasítva azt a középkori véleményt, amely szerint csak a papság gyakorolhat valódi vallási hivatást. Ezzel az oktatási reformmal megnyíltak a kapuk a nagyközönség előtt, új fejezet vette kezdetét a kultúra és a műveltség történelmében. Ezután folyamatos változások és újítások következtek, amelyek pozitív hatást gyakoroltak a társadalmi nevelésre.

◆ 17. század

Jan Amos Komensky (Comenius) alapműve a *Didactica Magna*, azaz a *Nagy oktatástan*. Ebben kifejtette a nevelés célját, tartalmát, a tanítási folyamat lépéseit,

módszereit. Megtervezte a négylépcsős iskolamodellt, amelynek egyes szintjei 6-6 évnyi képzési időt öleltek volna fel, a születéstől az ifjúkorig (1. anyai iskola, 2. anyanyelvi iskola, 3. latin iskola, 4. akadémia) (Berger, 1939).

◆ 18. század

Jean-Jacques Rousseau alapműve az *Emil, avagy a nevelésről* című könyv, melyben a rossz nevelőnek bizonyult apa képzeletben végigvezeti olvasóját Emil nevelésén, amely tartalmát, módszerét és céljait tekintve csakis a regény lapjain megvalósítható nevelés, alpmotívumai a szabadság, az erkölcsi erényesség és az ember boldogságkeresése (Berger, 1939).

◆ A 19. század első fele

Európa-szerte ez az oktatási rendszer kiépítésének, a tankötelezettség bevezetésének az időszaka. Kiemelkedő képviselője Johann Friedrich Herbart. „A nevelésnek 3 szakaszát különítette el: a kormányzást, oktatást és vezetést. Az első szakasz csak felkészítés a nevelésre, a második szakasz célja a gyermeki érdeklődés felkeltése. Herbart vezette be a 'nevelő-oktatás' fogalmát. A gyermeki érdeklődés két körét különböztette meg: a 'megismerés' és a 'részvét' körét. Ezek részletezett kifejtése adta tantervelméletének az alapját. Nevéhez fűződik a formális fokozatok (világosság, asszociáció, rendszer és módszer foka) elméletének kidolgozása, mely évtizedekre 10 irányt adott számos európai iskola nevelési gyakorlatának.” (Berger, 1939: 126).

◆ A 19. század második fele

A reformpedagógiában is különféle korszakok voltak, ilyen pl. a pragmatizmus (pragma = gyakorlati cselekvés), amelynek William James, Francis Wayland Parker és John Dewey voltak az első képviselői. Gyermektanulmányi mozgalom volt, amely a tudományos megfigyelésen alapult, s a pszichofizikai és fiziológiai lélektant állította a gyermekek megismerésének középpontjába. Legnevesebb alakja Stanley Hall (Berger, 1939).

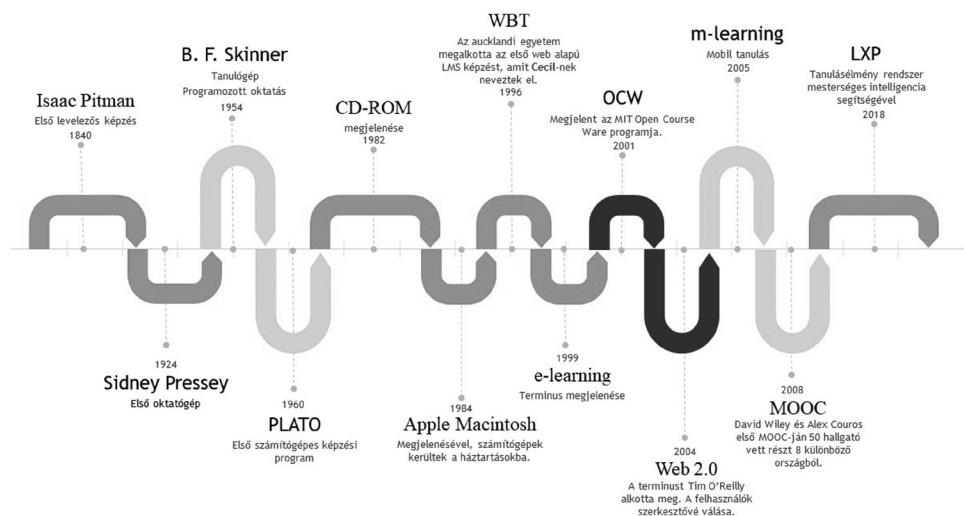
◆ 20. század

Ellen Key svéd tanítónőnek a könyve alapjaiban meghatározta ezt a századot, ugyanis számos újabb reformpedagógiai irányzat kibontakozását segítette. Alapműve *A gyermek évszázada*, melyben jogokat követel a gyermekeknek, új iskolákat, új típusú nevelői magatartást. Majd Maria Montessori következett, aki szerint „az öntevékenységhöz a pedagógiai célok megvalósításához szükségesek a nevelés tartalmát hordozó, önerősítésre, önfejlesztésre épülő speciális fejlesztő eszközök, amelyekkel a gyermek szabadon, saját időbeosztása szerint tevékenykedik, szem

előtt tartva társai érdekeit.” (Báthory–Falus, 1997: 485). Hasonlóan gondolkodott Rudolf Steiner is, aki a Waldorf pedagógia² atyja.

A 19. századtól kezdve mindinkább előtérbe kerültek a különféle oktatási-képzési formák. Az 1840-es években gyorsírási módszereit és ismereteit osztotta meg Isaac Pitman, eleinte leveleken keresztül ismerőseivel és testvéreivel. A következő években egyre nagyobb igény mutatkozott az írásaira, és két állandó kiadványt (a *Phonographic Journal*t, valamint a *Phonotypic Journal* című folyóiratot) küldött ki időközönként a levelezőlistáján szereplő társaság részére. 1845-re már évente tízezer válaszlevelet kapott vissza a programban részt vevőktől, és tíz nyomtatott tananyaggal rendelkezett, amit a levelező társaság tagjai nagy előszeretettel küldtek tovább az újabb érdeklődőknek. Hét évvel később a Londoni Egyetem adoptálta Pitman módszerét, és postán küldte a hallgatóknak a tananyagokat. Ezeket később, a szükséges kitöltések után a hallgatók visszaküldték az egyetemnek. Ez a gyakorlat úttörőnek számított az egyetemi levelezőrendszeren keresztül történő oktatásban (Archibald–Worsley, 2019). Erre a pontra vezethetők vissza az *e-learning*nek, vagyis az elektronikus tanuláshoz a gyökerei. Az elmúlt 184 évben kardinális változásokon ment keresztül az effajta tanulás, amelyeknek köszönhetően ma bárki bárhol is akár egyetemi diplomát is szerezhethet, ha rendelkezésére állnak a képzés elvégzéséhez szükséges technikai eszközök. De ne ugorjunk ennyire előre, hiszen egyrészt először létre kellett jönniük azoknak az eszközöknek, amelyek segítségével az effajta tanulást végezni tudjuk, másrészt pedig olyan módszertani kihívásoknak kellett megfelelni, melyeket az újonnan létrejött eszközök hoztak magukkal. Mind a felhasználók, mind az oktatók, mind a tervezők részéről olyan szintű rugalmasságot igényelt mindez, ami alapjaiban változtatta meg a tanulás fogalmát. Az új tanulási formával új fogalmak is létrejöttek, illetve a hagyományos szerepek is átértékelődtek. A történelmi idővonal főbb állomásait az alábbi ábrán jelöltem (1. ábra).

2 Gyermekközpontú pedagógia, melynek lényege, hogy a korai években a gyerekek gyakorlati tevékenységeket végezzenek, és kreativitástámogató játékokat játsszanak. A következő szakaszban, amikor bekapcsolódnak az általános iskolai oktatásba, akkor a művészi kifejezőkészségen és a szociális képességek fejlesztésén lesz a hangsúly, így fejlesztve az analitikus és a kreatív gondolkodást. Majd középiskolában a kritikai gondolkodást.



I. ÁBRA: AZ E-LEARNING LÉTREJÖTTÉT ÉS FEJLŐDÉSÉT MEGHATÁROZÓ ESEMÉNYEK

AZ ONLINE OKTATÁS FORMÁI

Az MIT 2013-ban végzett kutatása szerint az online térben olyan trendek jelentek meg, amelyek megváltoztatják a tanuláshoz való hozzáállást is. Néhány ezek közül:

- ◆ YouTube videók megtekintése: több mint egymilliárd néző több mint hatmilliárd órányi videót néz havonta.
- ◆ Részletekben való hozzáférés: megnövekedett kereslet a termékek szétválasztása, feldarabolása iránt. Az újságok különálló cikkekre bontva, részenként elérhetők az interneten. Ezeket gyakran más online webhelyek is összegyűjtik, majd összegzik. A zeneiparban is jelentőst változás történt, pl. az Apple a zenei albumokat (99 centes) dalokra bontja, a felhasználók pedig az egyes dalokat saját lejátszási listáikba gyűjtik össze.
- ◆ A határok elmosódása: a hagyományos határok a különféle médiumokban és platformokon egyre kevésbé különülnek el, ami új lehetőségeket és nagyobb együttműködési lehetőséget teremt. Az online videók YouTube-on, iTunes-on, Hulu-n és más forrásokon keresztül elérhetőse például elmosta a határokat a hagyományos televíziós műsorok, a kábelek, a számítógépek és a mobiltelefonok között (Bol, 2013).

A hagyományos oktatási forma folyamatos átalakuláson esik át a különféle elvárások tükrében. A hagyományos oktatási forma mentes az online oktatás elemeitől. A következő alfejezetekben azokat a fejlődési szakaszokat (2. ábra) mutatom be, amelyeken keresztül ment az oktatás, amíg eljutottunk a teljes egészében online oktatásnak nevezett formáig (Lengyelne Molnár, 2019).



2. ÁBRA: AZ OKTATÁSI FORMÁK VÁLTOZATAI (FORRÁS: LENGYELNÉ MOLNÁR, 2019: 651)

INNOVATÍV MÓDSZERTANI ELEMEEK

Az oktatási eszközökön és a megváltozott tanulási környezeteken kívül a módszertani támogatás terén is számottevő átalakulás tapasztalható. Olyan új módszertani elemek jelentek meg, amelyeknek egy része egyaránt használható az iskolák falain belül és azon kívül is. Megannyi új elem látott napvilágot, és terjed az oktatás területén. A teljesség igénye nélkül az alábbiakban a különféle játékos feladatok (gamifikáció), szavazásos megoldások (pl. Kahoot), online tesztek (pl. Redmenta), digitális történetmesélés és a mikrotartalmi megoldások alkalmazási lehetőségeire térek ki. Az említett elemek terjedését és használatát egyértelműen az online oktatás erősítette fel, de nem kizárólag az online térben kaphatnak helyet. Az innovatív módszertani elemek használatával változatosabbá és modernebbé válhatnak a jelenléti oktatás formájában tartott tanórák is.

GAMIFICATION VAGY GAMIFIKÁCIÓ

A gamifikáció játékosá és interaktívvá teszi a tanulás folyamatát. Alkalmazási területei között egyaránt helyet kapnak a virtuális terek és a kontakt oktatási környezetek is (Szűts, 2020). „A gamifikáció használata az oktatásban azt a célt szolgálja, hogy az egyre inkább passzív befogadókká vált tanulókat aktiválja és interaktivitásra készítse.” (Lengyelne Molnár, et al., 2021: 330). Rendkívül jó ösztönző ereje van, a felhasználók vizualizálhatják fejlődésüket, összehasonlíthatják teljesítményüket másokkal, és különböző helyezéseket érhetnek el. Bizonyos mérföldkövek elérésénél jelvényeket kapnak, melyeket akár különféle közösségi oldalakon megoszthatnak, s ezek később egy virtuális trófeaszekrényben jelennek meg. Világszerte számos sikeres projekt ismert, amely multinacionális cégek együttműködéseként jött létre. Az egyik legsikeresebb talán a Nike és az Apple együttműködéséből létrejött alkalmazás.³ Tehát nem csak az oktatás, hanem az üzleti világ egyik jelentős eleme is. A gamifikáció használta szintenként valósul meg, és különféle építőelemeket takar, melyek alapján véve játékosá teszik az informatikai rendszereket. Az elemek folyamatos építkezése újszerű és dinamikus környezetet biztosít a felhasználók számára (Blohm–Leimeister, 2013). Az IT alapú játékosított fejlesztési szolgáltatások képesek felkelteni a felhasználók belső motivációját, aminek a megkönnyítésére McGonigal (2011) négy egymást kiegészítő komponensből álló ajánlást dolgozott ki.

3. ÁBRA: GAMIFIKÁCIÓ ÁLTALI MOTIVÁCIÓ-FELKELTÉS ELEMEI (FORRÁS: MCGONIGAL, 2011: 21-22)



3 Nike+ alkalmazás: <https://www.apple.com/newsroom/2016/09/apple-nike-launch-apple-watch-nike/>

A felhasználói elégedettség növelése érdekében McGonigal fontosnak tartja az önálló, folyamatos dokumentálást, mely vizualizálja a haladást és megkönnyíti a megértést. Továbbá hangsúlyozza az azonnali visszajelzés fontosságát. A gamifikáció magas szintű önállóságot tesz lehetővé, és mivel az ezeket az elemeket használó alkalmazások meglehetősen egyszerűen kezelhetők, ezáltal sikerélményt is szereznek a felhasználónak, abszolút optimizmust közvetítenek. A társas interakció elősegítése pedig úgy jön létre, hogy a felhasználók egy-egy játékosított szoftvert használva egy új közösség tagjaivá válnak, melyben egyúttal versenytársai is lesznek egymásnak. A negyedik komponens a gondoskodás, amely valódi támogatást ad a felhasználónak, olyan problémákban, melyek olykor túlmutatnak rajta. A belső motiváció mellett a külső motiváció jelenléte is növelheti a teljesítményt. Ösztönzőleg hatnak a jelvények, melyek megosztásával társadalmi elismerést is szereznek a felhasználók. Bigdeli és Kaufmann (2017) arra a következtetésre jutott, hogy a játékelemek felhasználása növelheti a felhasználók elkötelezettségét. A folyamatot pedig így nevezik: „játéktervezési elemek használata nem játékkontextusban” (Bigdeli-Kaufmann, 2017: 53).

A gamifikáció gyakorlati megvalósulásának kiváló példája a Kahoot!⁴, amely egy játékalapú tanulási platform, aminek segítségével egyszerűen és gyorsan játékos tanulási környezet és kvízzjátékok hozhatók létre. A létrehozási folyamatban, a szerkesztő különféle kérdéstípusok közül választhat, és a kérdésekhez videók, képek és diagramok is hozzáadhatók. A játék főként csoportos formában zajlik. A játékhoz való csatlakozáshoz egyedi PIN-kódra van szükség. A játék indítójának egy nagy képernyő vagy vetítővászon kell, a játékosok pedig a saját eszközeiken válaszolnak. A kérdések és a végén az eredmény egy közös képernyőn jelennek meg. Az élő játékok mellett kahoot-kihívások is küldhetők, amelyeket a játékosok saját tempójukban teljesíthetnek – például házi feladat vagy távoktatás céljából.

ONLINE TESZTKÉSZÍTÉS

A papír alapú feladatlapok minden eleme teljes mértékben digitalizálható, és hozzáadott elemekkel is bővíthető. A feladatokhoz képek, videók és hanganyagok társíthatók, amelyek olyan új dimenziókat nyitnak a tudásellenőrzés világában, amelyek sokáig nem voltak elérhetők. A feladatlapok a multimédiás elemek bővítésén kívül választékos feleletadási lehetőséget biztosítanak, ilyenek lehetnek pl. az

4 <https://kahoot.com/schools-u/>

többfelelet választós, igaz-hamis, kifejtős, párosító és a helyes sorrendbe rendező választípusok.

A feladatlapok kitöltése, illetve minden funkció kihasználása online formában tud megvalósulni leginkább. Ebben az esetben a szerkesztőnek (tanárnak) lehetősége van pontokat is hozzárendelni a különböző kérdésekhez, és amennyiben a feladatsor nem tartalmazott kifejtős választípust, a rendszer automatikusan értékelni is tudja. Ellenkező esetben a tanárnak kell ellenőriznie ezeket a válaszokat, mindazonáltal a többi válasz automatikusan értékelésre kerülhet a rendszer által. A kontakt oktatásban használt, hagyományos feladatlapok is elkészíthetők valamilyen teszt szerkesztő programban, és utána nyomtathatók. Ebben az esetben azonban ügyelni kell a feladattípusok kiválasztására, illetve evidens, hogy ilyenkor a videó és hanganyagok használata feleslegessé válik. Az online feladatlap-készítés gyakorlati megvalósulásának kiváló példája a Redmenta⁵ és a Google űrlap⁶.

DIGITAL STORYTELLING VAGY DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS

Olyan módszertani elem, amely a technológia lehetőségeit kihasználva ad teret a tanulónak, hogy önállóan vagy csapatmunkában a saját szemszögükből meséljenek a tananyaggal kapcsolatosan. A digitális tartalom létrehozása már a tanórán kívül történik meg, a téma kiválasztása azonban a tanteremben (Lengyelne Molnár, et al., 2021). A történetírás egésze online környezetben megy végbe. A szöveges tartalmakon kívül jó elhelyezni olyan médiaelemeket, mint a képek, videók vagy hanganyagok. Az elkészített munkát a tanulók megosztják egymással és tanáraikkal, ezt pedig mindenkinek lehetősége van véleményezni (Szűts, 2020).

Noha jelenleg a multimédiás technológiák használta napjainkban igencsak népszerű és olykor egyértelmű is, a digitális történetmesélés nem új keletű koncepció. Joe Lambert a CDS⁷ társalapítójaként mindent megtett annak érdekében, hogy a digitális történetmesélés sikeres legyen. Az 1990-es évek eleje óta Lambert és a CDS különféle képzéseken keresztül nyújtanak segítséget azoknak, akik érdeklődnek személyes narratíváik létrehozása és megosztása iránt. A CDS kifejlesztette a digitális történetmesélés hét elemét (1. táblázat), melyet gyakran hasznos

5 <https://redmenta.com/hu>

6 <https://www.google.com/forms/about/>

7 Center for Digital Storytelling

kiindulópontként említenek a digitális történetekkel való munka megkezdésekor. A digitális történetmeséléseknek több típusa is létezik, ezek főbb kategóriái a következők:

- ◆ személyes narratívák – olyan történetek, amelyek jelentős eseményeket mutatnak be
- ◆ történelmi dokumentumfilmek – történetek vizsgálata, amelyek segítenek megérteni a múltat
- ◆ tájékoztató vagy utasító történetek – amelyek célja, hogy tájékoztassa vagy utasítsa a nézőt egy adott koncepcióval vagy gyakorlattal kapcsolatban (Robin, 2006).

I. TÁBLÁZAT. A DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS HÉT ELEME (FORRÁS: ROBIN, 2006: 711)

A DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS HÉT ELEME	
1. Nézőpont	Mi a szerző nézőpontja?
2. Drámai kérdés	Egy kérdés, amelyre a történet végén választ kapunk.
3. Érzelmi tartalom	Súlyos kérdések, amelyek személyesen és erőteljesen szólnak hozzánk.
4. Hangod ajándéka	A történet személyre szabásának módja.
5. Hangsáv ereje	Zene vagy más hangok, amelyek támogatják a történetvezetést.
6. Gazdaságosság	Kizárólag annyi tartalom felhasználása, amennyi szükséges a megértéshez.
7. Lépések	A történet előrehaladásának tempója.

MIKROTARTALOM

Az oktatóanyagok apró egységekre tagolódnak, és így kerülnek megosztásra a tanulóval online formában. Gyorsan eloszlatják a tanuló kétségeit, és nem igényelnek további megszakítást, mivel csak a kapcsolódó témával foglalkoznak, abban a pillanatban, amikor a kérdések felmerülnek. Ez a pedagógiai modalitás a mikrotanulási koncepción alapul, és az önálló tanulás népszerűségét erősíti. A tananyagok tartalmát kis szegmensekben mutatják be multimédiás mechanizmusokon keresztül. Azonban amilyen gyors és egyszerű a befogadása ezeknek az anyagoknak, annál összetettebb a tervezés és a szerkesztés a tanárok részéről, mind az óratervek kidolgozása, mind a konkrét tananyagok összeállítása tekintetében (Gerbaudo, et al., 2021). A gondolategységek a lehető legtömörebb formában készülnek lényegre törő fogalmazási stílusban. Tényleges méretük nem meghatározható, időtől, helytől, alkalmazási körülményektől függhet, illetve kompromisszum tárgya is lehet. A

mikrotartalmak továbbítási formája is befolyásolhatja azok méretét és minőségét. Nem csak az írásos szövegek számíthatnak mikrotartalmi egységeknek, hanem akár videók vagy hanganyagok is, illetve napjainkban a fiatalabb generáció körében igen nagy népszerűségének örvendő Snapchat⁸ nevű alkalmazás is ezt az elvet követi. Kiváló gyakorlati példa a Magyar Tudományos Akadémia Filozófiai Kutatóintézetének gondozásában készült Magyar Virtuális Enciklopédiában⁹ megjelenő másfélezer szócikk, amely átlagosan 1.400 karakter terjedelemben szintén a mikrotartalmi szemléletet szem előtt tartva jött létre (Horváth Cz., 2016).

ÖSSZEGZÉS

A tanulmány szerkezeti felépítéséből is jól látható, hogy a protestáns világ-szemlélet milyen szerepet töltött be a nevelésméлет évszázadokon át történő változásaiban. A 16. századi egyházi reform nélkül, amely szorosan köthető a protestantizmushoz, nem beszélhetnénk a társadalmaknak az oktatáshoz való egyenlő, nemtől és társadalmi osztálytól független hozzáféréséről. Ezt követően folyamatosan újabb változások és újítások következtek, amelyek pozitív hatást gyakoroltak a társadalmi nevelésre. Az idők során mindinkább a tanuló egyén, a gyermek került a középpontba, és igyekeztek a lehető leghatékonyabb módon tanítani. Ennek eredményeként újabbnál újabb oktatási reformok láttak napvilágot, melyeknek mai formája már magában hordozza az IKT eszközöket alkalmazó módszertani újításokat is. Ezek közül mutatott be néhányat a dolgozat a teljesség igénye nélkül, ötleteket adva leendő vagy gyakorló pedagógusok számára.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- ANDRONE, Mihai (2014): The Influence of the Protestant Reformation on Education. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 137, 80–87. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.256>.
- ARCHIBALD, Douglas, WORSLEY, Sean (2019): The Father of Distance Learning. *Tech Trends* 63, 100–101. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00373-7>.

8 A fogadó fél legfeljebb 10 másodpercig láthatja a kép- vagy videóüzenetet, és újbóli lejátszásra nincs lehetősége. Ebben az esetben különösen fontos a lényegre törő és érthető üzenet megfogalmazása. Elérhető a: <https://www.snapchat.com/> oldalon.

9 Elérhető a: <http://www.hunfi.hu/nyiri/enc/index.htm> oldalon.

- BÁTHORY, Zoltán, FALUS, Iván (1997): *Pedagógiai lexikon*. Budapest: Keraban Könyvkiadó.
- BERGER, Magda (1939): *Montessori Mária és követői*. Bölcsészdoktori értekezés. Debrecen: Magyar Királyi Tisza István Tudományegyetem Pedagógiai Szemináriuma és Pszichológiai Intézete.
- BIGDELI, Shoaleh, KAUFMAN, David (2017): Digital games in medical education: keyterms, concepts, and definitions. *Medical Journal of The Islamic Republic of Iran* 31(1): 52–58. DOI: <https://doi.org/10.14196/mjiri.31.52>.
- BLOHM, Ivo, LEIMEISTER, Jan Marco (2013): Gamification. Design of IT-Based Enhancing Services for Motivational Support and Behavioral Change. *Business & Information Systems Engineering* 5 (4): 275–278. <http://dx.doi.org/10.1007/s12599-013-0273-5>.
- BOL, Peter K. (2013): What Modularity Means for MOOCs. *Harvard Magazine*, 5th December 2013. Available on: <https://www.harvardmagazine.com/2013/12/harvard-mit-online-education-views-changing> (April 16, 2024).
- GERBAUDO, Ricardo, GASPARD, Ricardo, GONÇALVES LINS, Romulo (2021): Novel online video model for learning in formation technology based on microlearning and multimedia microcontent. *Education and Information Technologies* 26(5): 5637–5665. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10537-9>.
- GREEN, Ian (2009): *Humanism and Protestantism in Early Modern English Education*. Farnham: Ashgate Publishing.
- HILLERBRAND, Hans Joachim (ed.) (1968): *The Protestant Reformation*. New York–London: Harper and Row.
- HORVÁTH, Cz., János (2016): *Mikrotartalom alapon szervezett ismeretfelhalmozás a műszaki tanárképzésben*. Előadás az NIIF Intézet 2016-os Networkshop konferenciáján. Elérés, forrás: <https://conference.niif.hu/event/5/session/8/contribution/81/material/paper/0.pdf> (2024. IV. 26.).
- LENGYELNÉ MOLNÁR, Tünde, RACSKÓ, Réka, SZŰTS, Zoltán (2021): A kommunikációs kompetencia fejlesztésének új lehetőségei: digitális történetmesélés LEGO® eszközzel. *Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat* 9 (1): 327–339. DOI: <https://doi.org/10.31074/gyntf.2021.1.327.339>.
- LENGYELNÉ, MOLNÁR, Tünde (2019): A digitális átállás könyvtári aspektusai. *Tudományos és Műszaki Tájékoztatás* 66(11): 645–654.
- McGONIGAL, Jane (2011): *Reality is broken: Why gamers better and how they can change the world*. London: Penguin Press.

- McGRATH, Alister E. (2004): *The Intellectual Origins of the European Reformation*. Malden, MA-Oxford: Blackwell Publishing.
- ROBIN, Bernard (2006). The educational uses of digital storytelling. In: Brinkerhoff, Jonathan (ed.) *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*. Waynesville: Association for the Advancement of Computing in Education, 709–716.
- SZÜTS, Zoltán (2020): Digitális pedagógiai módszertanok a VUCA (gyorsan változó, kiszámíthatatlan, bonyolult, ellentmondásos) világában. *Iskolakultúra* 30 (7), 76–90.

Beérkezés időpontja: 2024. 04. 16.

Közlésre elfogadva: 2024. 05. 11.

DOROTTYA URBÁN, PHD

Specialist Manager, Edutus (Serbia)

THE IMPACT OF PROTESTANTISM ON EDUCATION – FROM THE FIRST CORRESPONDENCE COURSE TO MODERN METHODOLOGICAL APPROACHES

Abstract: Numerous works on the Protestant Reformation demonstrate its impact in terms of philosophy, culture, economics, law and theology, but few books and studies have dealt with the impact of Protestantism on education. Protestantism played a crucial role in the field of education, as it went against the medieval idea that only the clergy could have a true religious calling. Luther was open to families and encouraged everyone to learn to read and write, and he put the child as a learner in a whole new light. The end result of centuries of educational reform is the education we have today. The first half of the paper highlights the main stages of e-learning and cites technological revolutions such as the Skinner learning machine and the first personal computers in homes. In the second half, it presents innovative methodological approaches that can be applied to make the classroom more varied and modern even in the form of face-to-face teaching.

Keywords: Protestantism, educational reforms, e-learning, innovative methodological approaches.