

Platformok, stratégiák, dilemmák és a közös nevező – Mit hoz magával a Budapesti Gazdasági Egyetem 2027-ig szóló fejlesztési stratégiája?

Szerző: Dr. Kétyi András¹

DOI: [10.29180/978-615-6342-74-4_12](https://doi.org/10.29180/978-615-6342-74-4_12)

ABSZTRAKT

Jelen tanulmány az egyetem 2027-ig érvényes fejlesztési stratégiájának objektív szempontok szerinti rövid elemzésével foglalkozik, melynek szempontjai a következők voltak: a stratégia tartalmi pontjai, az időtáv, intézményi, illetve oktatói szempontok, valamint a digitalizáció és platformizáció, azon belül pedig a mesterséges intelligencia.

A szempontokat objektíven számba véve kijelenthető, hogy a stratégiában a humánerőforrás-menedzsment (HR) szempontok dominálnak, a négyéves időtáv mérföldkövek kijelölése nélkül hosszúnak tűnik, az alulról érkező kezdeményezések támogatása hiányzik, az innováció egyedüli helyszínei a kutatóközpontok, a digitalizáció kevésbé hangsúlyos és nem terjed ki a platformizáció minden szakaszára, a mesterséges intelligenciát pedig teljesen figyelmen kívül hagyják.

Kulcsszavak: fejlesztési stratégia, digitalizáció, platformizáció, mesterséges intelligencia

1. Bevezetés

Minden intézménynek szüksége van stratégiára, amely kijelöli az irányokat, a prioritásokat, az elérendő célokat és az ahhoz szükséges eszközöket, így öröndetes, hogy nemrég egyetemünk, a BGE is elkészítette legújabb 2027-ig érvényes fejlesztési stratégiáját, amely egy tízoldalas rövid, és egy 48 oldalas hosszú verzióban jelent meg. Jelen tanulmány elkészítéséhez a hosszú verzió szolgált alapul. A stratégiák velejárója a rendszeres időközönként elvégzett aktualizálás, hiszen annak reagálnia kell a körülöttünk folyamatosan végbemenő változásokra. Az elemzés ehhez az aktualizáláshoz szolgálhat segítségül, mivel a szempontokon végig haladva azonosíthatók azok a területek a stratégiában, amelyek felülvizsgálatra vagy további kifejtésre szorulnak.

2. A stratégia tartalmi pontjai

A 48 oldalas stratégia terjedelmet tekintve legdominánsabb pontjai a következők:

- HR és szervezetfejlesztés (6 oldal)
- Képzések (4 oldal)
- Üzleti partnerségek és vállalkozásfejlesztés (4 oldal)

¹ Budapesti Gazdasági Egyetem, Külkereskedelmi Kar, ketyi.andras@uni-bge.hu

- Nemzetköziesítés (3 oldal)
- Kutatás (3 oldal)
- Hallgató szolgáltatások (3 oldal)
- Alumni kapcsolatok (3 oldal)
- Digitalizáció (2 oldal)
- Infrastruktúra (1 oldal)

Ez alapján kijelenthető, hogy a stratégiában főleg a fejlesztési, azon belül is a HR szempontok dominálnak. A fentiek közül szigorúan akadémia szempontokhoz csupán a képzések, a nemzetköziesítés és kutatás sorolhatók. Természetesen egy gazdasági egyetem esetében az üzleti partnerségek kialakítása és a vállalkozásfejlesztés relevánsak, de szembevetve az egész stratégiára jellemző deskriptív és kvantitatív jelleg, miközben a kvalitatív szempontok, mint például a módszertan háttérbe szorulnak. Vagyis a mit és hogyan kérdésre a stratégia az utóbbi vonatkozásában kevés támpontot nyújt.

3. Digitalizáció

Ez a leíró jelleg figyelhető meg a digitalizáció esetében is. Természetes, hogy a folyamatok digitalizációjával a szolgáltatások és a munkafolyamatok kényelmesebbé tehetők, így ez egy szükséges fejlesztés, de a képzés vonatkozásában is az infrastrukturális fejlesztés a hangsúlyos. Az egyetlen pont, amelyben minőségi, pedagógia szempont figyelhető meg, az az adatalapú döntéshozatal, amely során modellekkel előre jeleznék a támogatásra szoruló hallgatókat.

4. Platformizáció

A digitalizáció kapcsán röviden a platformizációra is ki kell térni. Rivas (2023) az oktatás platformizációjában négy szakaszt különböztet meg. A platformizáció első szakasza az oktatásban a digitális oktatási tananyagok, majd az oktatási keretrendszerek (learning management system (LMS) / virtual learning environment (VLE) és osztálytermi eszközök (interactive whiteboard (IWB), electronic voting system (EVS), Classmate, Chromebook) elterjedését hozta magával. A második fázisban az oktatási anyagok multiplikációjával az oktatás globalizálódott és elüzletiesedett. A tartalmak diverzifikációjával a tanulási élmény személyesebbé vált, azonban a fogyasztott tartalmak ellenőrzése minőség és megbízhatóság szempontjából átláthatatlanná vált. A harmadik szakaszban a gamifikációnak köszönhetően a tanulási élmény még intenzívebbé vált, a művészet, a munka, a szórakozás vagy a tanulás világának interakciójában olyan rendszerek jelentek meg, amelyek jutalmazással, pontrendszerekkel sokkal jobban magukhoz kötötték a felhasználókat, a tanulás fizikai korlátait kitérítették, létrehozva ezzel a virtuális tanulás világát. Az utóbbi időben a mobil alkalmazások egyre több játékos funkciót építettek be, ez főleg a nyelvtanuló alkalmazásoknál volt szembevetve (Kétyi, 2016), továbbá számos szakirodalmi áttekintés is készült a területen végzett kutatásokból (Silva, Rodrigues and Leal, 2019; Al-Dosakee & Ozdamli, 2021; Dindar, Ren and Järvenoja, 2021) kiemelve a módszer tanulási folyamatokra gyakorolt pozitív hatásait. Ebben a harmadik szakaszban azonban a legkülönbözőbb online eszközök és alkalmazások folyamatos

piacra kerülésével a tanulási platform annyira töredezetté vált, a szegények és gazdagok közötti olló annyira kitágult, hogy néhányan már megkérdőjelezzik az oktatási technológiák oktatásra gyakorolt pozitív hatását (Selwyn, 2016).

A Covid azonban egyértelműen megmutatta, hogy platformok nélkül hatékony oktatás a 21. században nem képzelhető el, de az irányelveket, a módszertant előre le kell fektetni, és szükségletelemzést követően az igényeink számára legmegfelelőbb oktatási ökoszisztémát kell kiválasztanunk. Ezzel olcsón egy minden általános igényt kielégítő platformot kapunk, amivel kiépíthetjük hibrid oktatási rendszerünket. Problémát jelenthet viszont, hogy a felsőoktatás speciális igényeit a nagy rendszerek kevésbé fedik le, ezért kiegészítő megoldásokra és alkalmazására van szükség, amivel tovább töredezhet az oktatási platformunk. Ennél fontosabb dilemma, hogy az adataink egy része felett is elveszítjük a kontrollt (Utrecht University), ami komoly probléma, ugyanis az oktatás platformizációjának negyedik szakaszában minden az adatok körül forog. A nagy adatok és az arra épülő algoritmusok ugyanis lehetővé teszik a személyre szabott valós idejű visszacsatolást, amivel hatékonyabbá tehetjük hallgatóink készségfejlesztését.

A platformizáció négy szakaszából gyakorlatilag az elsőről jelenthető ki, hogy adott, hiszen rendelkezünk digitális tananyagokkal, tanulási keretrendszerekkel és eszközökkel, a második szakaszban említett élményszerű tanulásról már ez nem jelenthető ki egyértelműen. Bár pár évvel ezelőtt intézményi szinten volt ilyen törekvés, de ezzel kapcsolatos tanulmányok nem készültek, és az oktatási gyakorlatba sem került át tömegesen ez a megközelítés.

A harmadik és a negyedik szakaszra nincs utalás a stratégiában, egyedül az adatalapú döntéshozatal esetében beszélhetünk talán erről, de azt is részletesebben lett volna célszerű kifejteni. A harmadik szakaszban említett töredezett platform kapcsán meg kell jegyezni, hogy ez esetünkben is igaz, nincs egységes digitális platform intézményi szinten, párhuzamosan használjuk a Coospace és a Moodle tanulási keretrendszereket.

5. Az időtáv

A stratégia 2027-ig készült, azonban a négyéves időtáv mérföldkövek kijelölése nélkül hosszúnak tűnik. A szöveg utal arra, hogy vannak szakaszok, megemlíti, hogy az első 2024-ig tart, de a többről nincs szó és további évszámok sem szerepelnek. Célszerű lett volna mindet egy ábrán, áttekinthető formában közölni, feltüntetve mellettük a teljesülő célokat és a mérföldköveket.

6. Intézményi szempontok

Innováció és kooperáció

Az egyetem fejlesztési stratégiája az intézmény szemszögéből több ponton releváns, de kérdés, hogy mennyire rugalmas, mennyire ad teret az alulról érkező kreatív kezdeményezéseknek. Az innováció terepei jól láthatóan és persze érhetően a Kiválósági Központok, de esetükben ügyelni kellene arra, hogy ne szakadjanak el az oktatóktól, ne párhuzamos intézményekként, egyfajta elefántcsonttoronyként működjenek. A kutatók és az oktatók közötti kooperációt is

biztosítani kellene.

Az Oktató Képzési és Fejlesztési Iroda (OKFI) lehetséges szerepe

Egy modern oktatási intézménynek rendelkeznie kell rendszeres időközönként felülvizsgált digitális oktatási stratégiával, amelyben előre lefektetett szempontrendszerek mentén választ hosszú távú digitális eszközöket, kiiktatva ezzel a digitális hype-ot (Kétyi, 2017), a folyamatosan érkező felkapott eszközöket pedig pilot projektekben hallgatók és oktatók aktív bevonásával kis mintán teszteli, mielőtt megvásárolná és integrálná azokat. Az ilyen pilotprojektek az OKFI támogatásával valósulhatnak meg, és egyúttal remek alkalmat nyújtanának a különböző területen dolgozó munkatársak együttműködésére, továbbá az ilyen projektekkal a kutatók és az oktatók közötti interakciókat is elő lehetne mozdítani.

Jó gyakorlat gyűjtemény

Az évek során folyamatosan érkeztek az újabb és újabb elképzelések, stratégiák, fejlesztési tervek, amelyek a korábbiakból elég kevés elemet emeltek át, az egymásra épülés és folyamatos építkezés helyett a régít folyamatosan kiszorította az új. Ez persze sok esetben indokolt is, azonban arra is szükség lenne, hogy a korábbi jó gyakorlatok, a megvalósult nemzetközi kutatások, az Erasmus projektek és az Európai Nyelvi Díjas pályázatok eredményei ne merüljenek feledésbe. Ezt segítené, ha a megszerzett tapasztalatokat szervezeten belül egységes és mindenki számára hozzáférhető adatbázisba rendeznénk és rendszeresen disszeminálnánk, hogy az újabb innovációk és stratégiák a korábbi eredmények beépülésével valósulhassanak meg.

7. Oktatói szempontok

Szintén fontos kérdés, hogy oktatóként milyen kihívásokkal szembesülhetünk a következő négy átmeneti évben és hogy ebben az átmenetben mi lehet a segítségünkre. Az oktatói profilok bevezetésével különböző helyzetekbe kerültünk, a kutatási és az oktatási tevékenységek szétváltak. Vannak, akiknek nem kell kutatniuk, csak oktatniuk, és vannak, akiknek az oktatási tevékenységeik csökkentek. Ez a specializálódás egyfelől indokolt, azonban a kollegiális viszonyoknak, a tanszéki egységnek nem tesz jót, hiszen a tanszékeken belül mindenki egyénileg a profilja és a teljesítményértékelési rendszer (TÉR) vállalásai szerint másban érdekelt.

A kutatásnak kiemeltebb szerep jut, és ez a stratégiában hangsúlyosan meg is jelenik, ami pozitív. Vagyis a kutatók és a kutatásfókuszú oktatók jobban megszólítva érezhetik magukat.

Az oktatók esetében azonban más a helyzet. Velük a HR stratégiát leíró részben egy oldalon külön foglalkoznak, a fejlesztésüket egy ábrán, öt komplex területen, 17 pontban mutatják be.

1	Tanulási tevékenységek, képzések tervezése	<ul style="list-style-type: none"> • Kurzusok tervezése, fejlesztése • Képzések fejlesztése, monitorozása • Online tanulási környezetek tervezése, fejlesztése, keretrendszerek hatékony használata
2	Tanítás, tanulástámogatás	<ul style="list-style-type: none"> • A hallgatók tanulási támogatása • Egyéni tanulási útvonalak kialakítása • Bevonás: mit tesz a tanár azért, hogy az órája minél szélesebb érdeklődési körű és háttérű hallgatóknak is hozzáférhető legyen
3	Értékelés és visszajelzés	<ul style="list-style-type: none"> • A hallgatók tanulásának, eredményeinek értékelése • Összegző (értékelő) helyett formatív (diagnosztikai) értékelési rendszer használata
4	Tanulási környezet	<ul style="list-style-type: none"> • A tudomány- és szakterület meghatározó és új elemeinek szakszerű tanítása • A képzésbe újonnan érkező hallgatók segítése • A képzésbe újonnan érkező hallgatók egyetemi szocializációjának segítése, mentorálása • A lemorzsolódással veszélyeztetett hallgatók mentorálása, támogatása • Tehetség gondozás
5	Folyamatos szakmai fejlődés	<ul style="list-style-type: none"> • A saját tanítási gyakorlat elemzése, értékelése, folyamatos fejlesztése • Kollégákkal való együttműködés az oktatás során • Egyetemen kívüli partnerekkel való együttműködés az oktatás érdekében • Új oktatási módszerek kipróbálása, megosztása az egyetemen

1. ábra: Oktatói fejlesztési területek - Forrás: Budapest Gazdasági Egyetem
Fejlesztési Stratégia 2023-2027

Ez elég soknak tűnik, de ennél nagyobb probléma, hogy vannak olyan feladatok, amelyek nem tartoznak a kompetenciáik közé, és a struktúra is tisztázatlan. Például az 1. kategóriában (Tanulási tevékenységek, képzések tervezése) az első feladat a kurzusok tervezése és fejlesztése, ami rendben is van, azonban ugyanebben a kategóriában az utolsó pontban az online tanulási környezetek tervezése, fejlesztése szerepel, ami egyrészt nem oktatói, hanem informatikusi és rendszergazdai feladat, másrészt nem világos, hogy melyik keretrendszerre utalnak a jelenleg használt kettő közül. A digitalizáció és platformizáció kapcsán már problémaként jelentkezett a platformok töredezettsége, az egységes platformok hiánya, mivel jelenleg párhuzamosan van használatban kettő egymás között nem átjárható keretrendszer, a Coospace és a Moodle. Ha egy oktató az egyikre kurzust tervez, azt a másikra nem tudja átvinni, ami komoly probléma. A stratégia azonban nem tér ki erre, így fennáll annak a veszélye, hogy amennyiben a jövőben az egyiket nem támogatják tovább, akkor az arra fejlesztett kurzusok, tananyagok elvesznek. Ezzel a problémával már a mostani startégiának is foglalkoznia kellett volna. A tisztázatlan struktúrára utal ezen kívül az is, hogy a felsorolt feladatok néhány kategóriánál nem kapcsolódnak a megadott területhez, mint például a 4. esetben (Tanulási környezet). Ezeket az ellentmondásokat fel kellene számolni.

8. MI – mesterséges intelligencia

Végül a stratégiát a digitalizáció aspektusából szemlélve felmerül a kérdés, hogy mennyire lehet aktuális egy 2027-ig szóló fejlesztési stratégia, amelyben egyetlen alkalommal sem fordul elő még említés szintjén sem a mesterséges intelligencia (MI). Ez azért is meglepő, mivel a ChatGPT tavaly novemberi elterjedésével, gyakorlatilag már fél éve folyamatos beszédtema, és a 2023. május 18-i Kutatói Napon négy előadás is ezzel foglalkozott. Kettő magyar nyelvű előadás a MI módszertani hatásait feszegette a készségfejlesztés és feladatok tervezése kapcsán, kettő angol nyelvű pedig a ChatGPT felsőoktatásra gyakorolt hatásával foglalkozott. Nyilvánvaló, hogy a MI aspektusából a stratégia és a teljes intézményi gyakorlat

felülvizsgálatra szorul, és ez a folyamat már más hazai egyetemekenél meg is indult. Az Eötvös Lóránd Tudományegyetem () 2023. március 10-én online konferenciát szervezett a témában (ELTE), amelyen közölték, hogy már dolgoznak a jogi vonatkozásokat is szem előtt tartó szabályozáson, amely nem szankcionálná a ChatGPT-t és a hozzá hasonló eszközök használatát, hanem a hallgatókat és a tanárokat egyaránt segítené annak helyes használatában. Terveik szerint ez a következő szemeszterben már életbe léphet.

9. Javaslatok, konklúzió

A fenti elemzést alapul véve konklúzióként a következő ajánlások fogalmazhatók meg:

- A négyéves fejlesztési szakaszt évekre lebontva, az időarányos teljesülés és mérföldkövek konkrét megnevezésével szükséges bemutatni.
- A digitális platformokat, azok használatát át kell gondolni. Egyetlen tanulási környezetre lenne szükség, hogy a fejlesztések egységes struktúrában valósulhassanak meg.
- A digitális megoldásoknál a platformizáció negyedik szakaszát, a nagy adatok és algoritmusok használatát figyelembe kell venni, azok kiaknázását segítő eszközöket kell az oktatók és kutatók számára elérhetővé tenni, hogy megvalósulhasson a hallgatók célzott fejlesztése és az adaptív tanulás.
- A stratégiába kvalitatív mutatókat is be kellene tervezni, és az eszközök módszertani, illetve pedagógia hatásaikra is alaposabban ki kellene térni, mert csak az eszközök beszerzésével nem teljesülnek automatikusan a célok, ehhez az eszközök célzott és módszertanilag helyes használatára van szükség.
- Az oktatók fejlesztéséhez először egyértelmű struktúrát kell kialakítani és az ellentmondásokat meg kell szüntetni. Csak ezt követően lehet irányukba elvárásokat támasztani, ily módon elkerülve a felesleges munkavégzést és az ezzel járó frusztrációt.
- Meg kell teremteni annak lehetőségét, hogy az alulról, az oktatóktól érkező kezdeményezéseket be lehessen csatornázni, mivel ennek színterei jelenleg nem adottak, és fennál a veszélye annak, hogy a kutatókat foglalkoztató Kiválósági Központok és az oktatók „párhuzamos univerzumban” fognak tevékenykedni. A két szféra közötti átjárás intézményi kapcsolódási pontjait meg kell teremteni, amiben az Oktatásmódszertani Központ komoly szerepet játszhatna. Ezzel a stratégia merevsége és HR-központúsága is enyhülhetne, ami segítene a stratégiával való azonosulásban is.
- A korábbi sikeres pályázatokból és fejlesztésekből származó értékes tapasztalatokat intézményi szinten mindenki számára kereshető adatbázisban, jó gyakorlat gyűjteményben szabadon elérhetővé kellene tenni, hogy az új fejlesztések ezek figyelembevételével valósulhassanak meg.
- A BGE-nek az ELTE-hez és más külföldi egyetemekhez hasonlóan egy nem szankcionáló, hanem a MI-t az oktatás mindennapjaiba beépítő szabályozást kellene kidolgoznia még ebben az évben.

A fenti javaslatok figyelembevételével a fejlesztési stratégia összintézményi szintű elfogadása és az azzal történő azonosulás a munkatársak körében növekedhetne, ami nagyban javítaná a sikeres megvalósítás esélyét, ami pedig mindannyiunk közös érdeke.

Felhasznált Irodalom

Al-Dosakee, K. & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*. 13. 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>

„Állunk rendelkezésedre, ha további kérdéseid lennének” ELTE: <https://www.elte.hu/content/allunk-rendelkezesedre-ha-tovabbi-kerdeseid-lennenek.t.27616>

Budapesti Gazdasági Egyetem – fejlesztési stratégia 2023-2027. BGE: <https://tinyurl.com/56kd6uh6>

Dindar, M., Ren, L. and Järvenoja, H. (2021), An experimental study on the effects of gamified cooperation and competition on English vocabulary learning. *British Journal of Educational Technology*, 52: 142-159. <https://doi.org/10.1111/bjet.12977>

Kétyi A. (2016). From mobile language learning to gamification: an overlook of research results with business management students over a five-year period. *Porta Linguarum*, 1, 45–59. <https://doi.org/10.30827/Digibug.54087>

Kétyi, A. (2017). A digitális hype-on túl - a 21. századi tanár digitális eszköztára. *PROSPERITAS*, 4(4) 57-80.

Platformisation of education. Utrecht University: <https://www.uu.nl/en/research/governing-the-digital-society/special-interest-groups/platformisation-of-education>

Rivas, A. (2023). The platformization of education. The New Digital Education Policy Landscape, 191–209. <https://doi.org/10.4324/9781003373018-13>

Selwyn, N. (2016). *Is Technology Good for Education?* Cambridge UK: Polity Press.

Silva, Rui & Rodrigues, Ricardo & Leal, Carmem. (2019). Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review. *BAR - Brazilian Administration Review*. 16. <https://doi.org/10.1590/1807-7692bar2019180103>