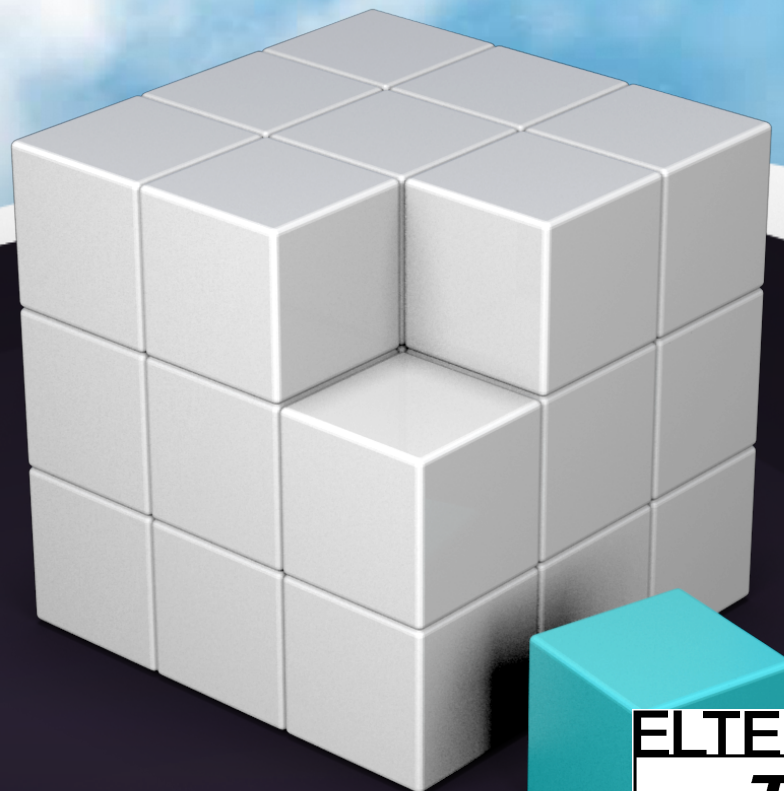


Multimédia, elektronikus alkalmazások

a kiállításban I-II

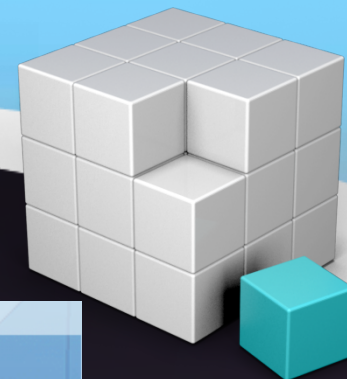
Turcsányi-Szabó Márta



ELTE Informatikai Kar, Média- és Oktatásinformatikai Tanszék

Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

Tanulási tér kiterjesztése



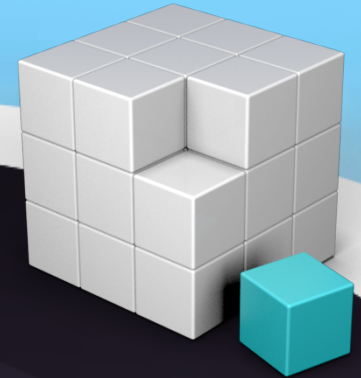
Iskolai példa: hagyományos tanítás kiterjesztése



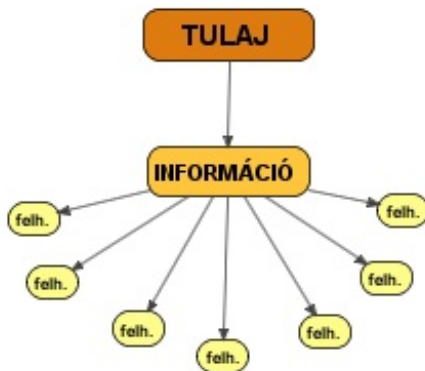
Taipei Municipal Dahu Elementary School, 2004

<https://prezi.com/zlc2cqrvrtf/a-tanulasi-ter-kiterjesztese/>

Webtechnológia fejlődése



Web 1.0



Push Információ

Web 2.0



Tömegforrású információ

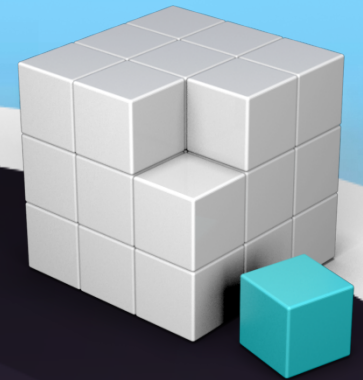
Web 3.0



Pull personalizált információ

<http://www.oktatas-informatika.hu/2012/07/turcsanyi-szabo-marta-fenntarthato-innovacio-a-tanarkepzesben-az-elmelettol-a-gyakorlatig/>

Tanulási modell fejlődése

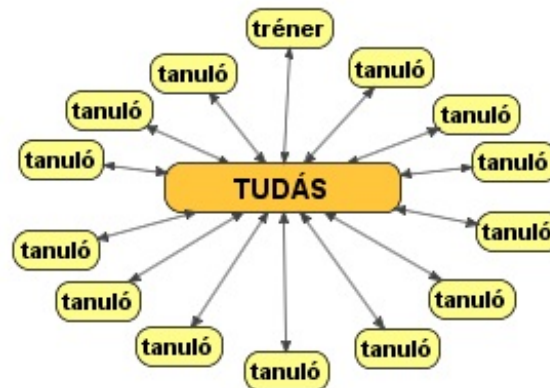


Tanulás 1.0



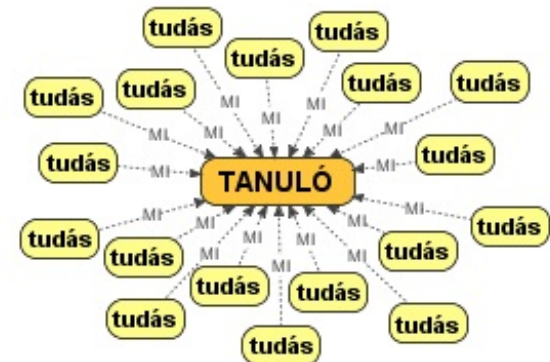
Tanítás

Tanulás 2.0



Tudásépítés

Tanulás 3.0



Mindenhol jelenlévő tanulás

<http://www.oktatas-informatika.hu/2012/07/turcsanyi-szabo-marta-fenntarthato-innovacio-a-tanarkepzesben-az-elmelettol-a-gyakorlatig/>

Gartner "Hype Cycle"

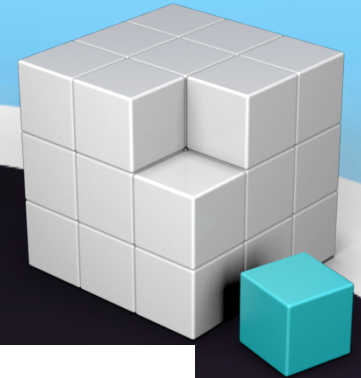
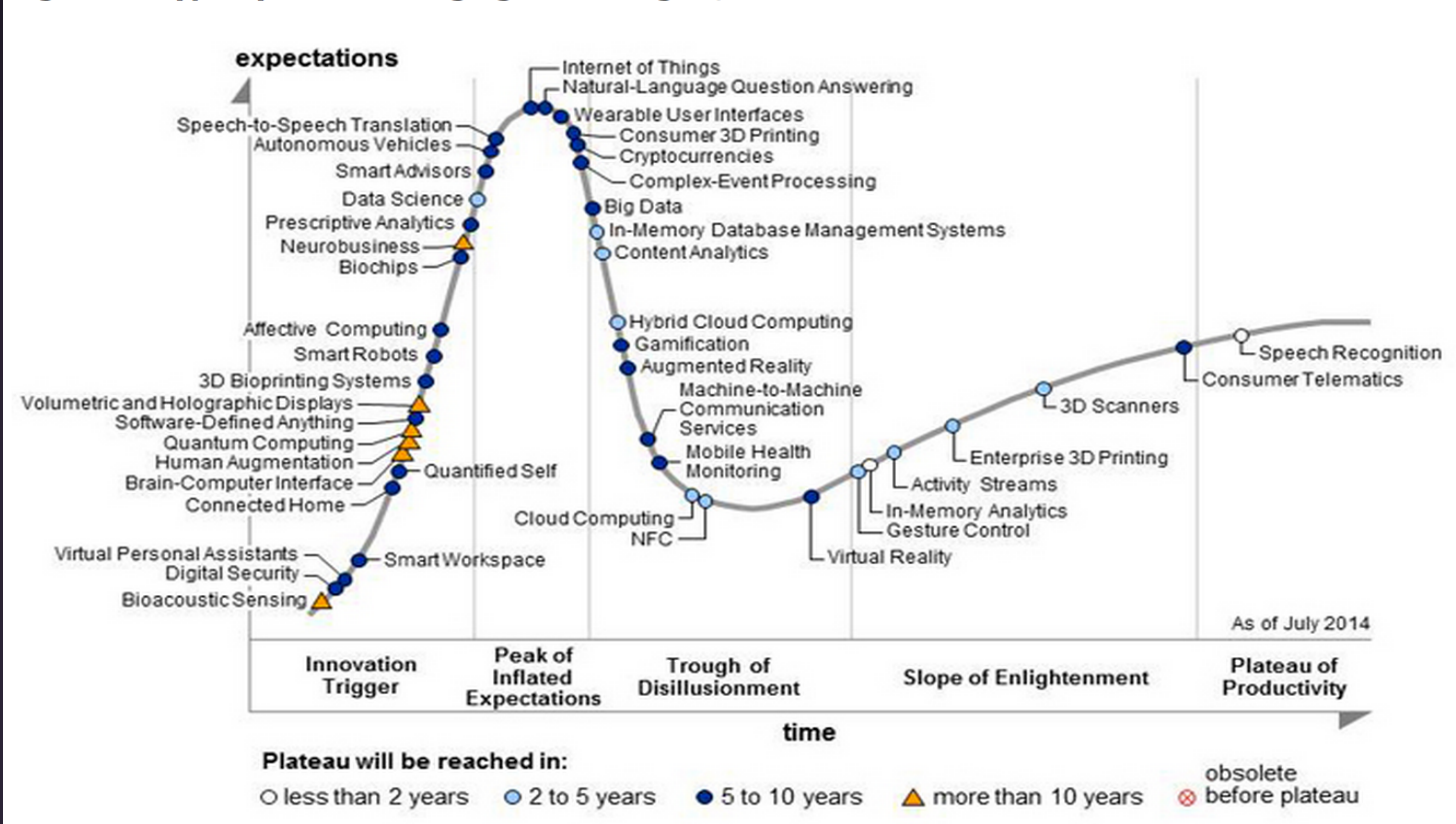


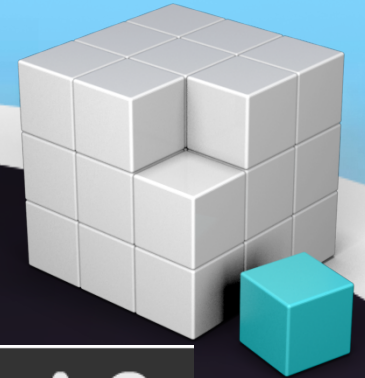
Figure 1. Hype Cycle for Emerging Technologies, 2014



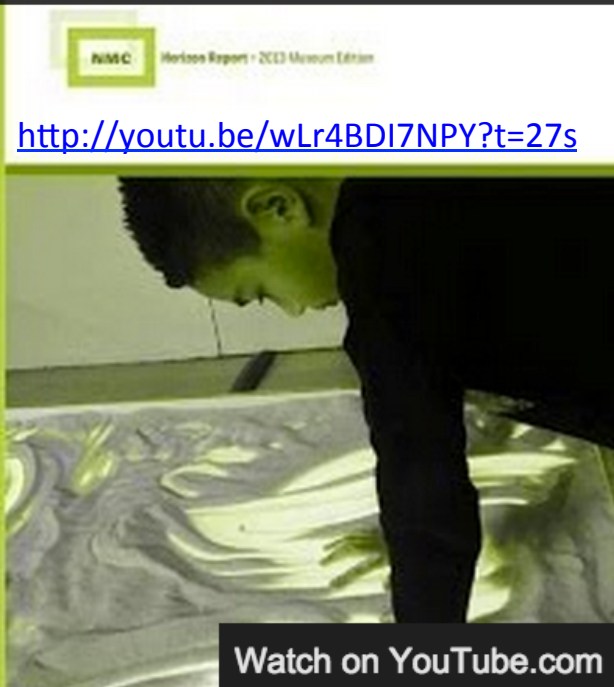
<http://www.gartner.com/newsroom/id/2819918>

Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

NMC Horizon Report



The NMC Horizon Report :: 2013 Museum Edition



<http://youtu.be/wLr4BDI7NPY?t=27s>

Watch on YouTube.com



3:37 / 3:37

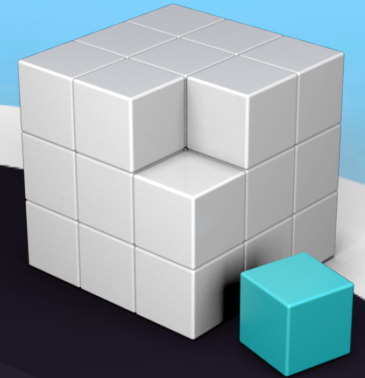


YouTube

<http://redarchive.nmc.org/horizon-project/horizon-reports/horizon-report-museum-edition>

Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

NMC Horizon Report



- Higher Education

http://matchsz.inf.elte.hu/CIEL/NMC_HE.html

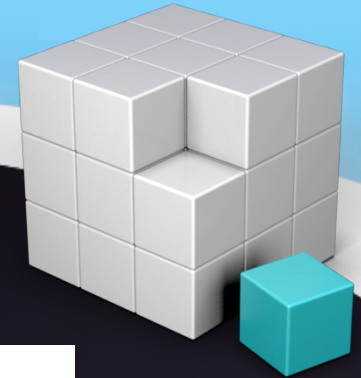
- K12

http://matchsz.inf.elte.hu/CIEL/NMC_K12.html

- Museum

http://matchsz.inf.elte.hu/CIEL/NMC_Museums.html

Hatás felmérés



 **TIDSR: Toolkit for the Impact of Digitised Scholarly Resources**

Home How to Use this Toolkit Case Studies Quantitative Methods Qualitative Methods Contact Us

What impacts are your online resources having?

This toolkit is designed as an easy to use guide to measuring the various impacts of online scholarly resources.



Recent Articles

- Twitter
- Software tools for bibliometrics
- Links to Web 2.0 Resources
- Visualization
- Surveys: General Considerations
- Survey Tools
- Log File Analysis: Short Bibliography
- What are Log Files?
- How do I set up log file analysis?
- Bibliometrics example

Quantitative methods



Qualitative methods



Case Studies



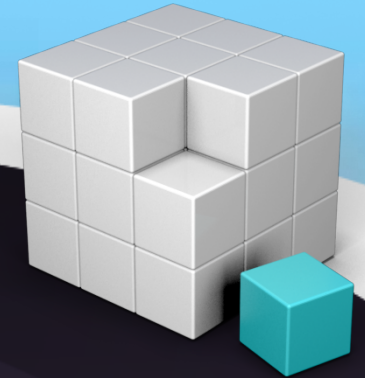
 oxford internet institute university of oxford

 <http://microsites.oii.ox.ac.uk/tidsr/>

 <http://www.kdcs.kcl.ac.uk/innovation/impact.html>

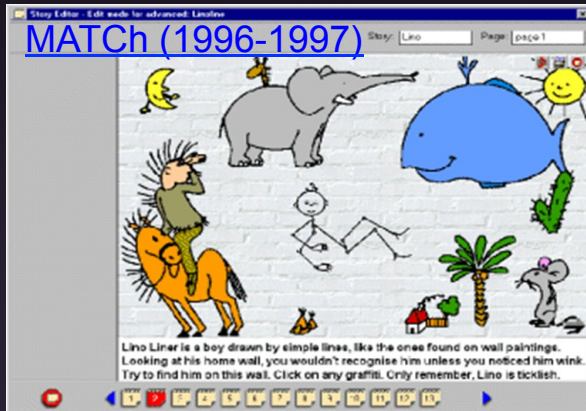
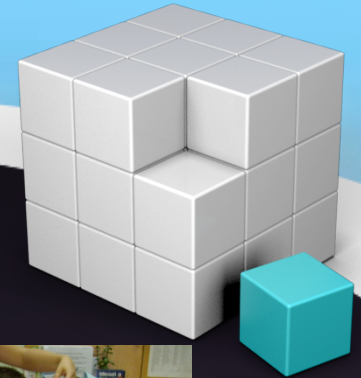
<http://www.jisc.ac.uk/whatwedo/programmes/digitisation/impactembedding.aspx>

Jó példa

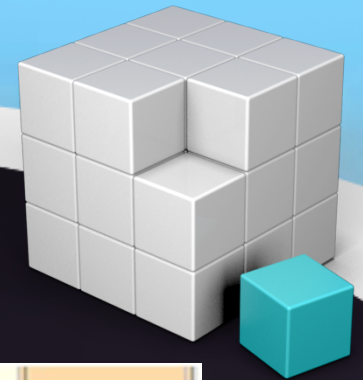


- <http://www.show.me.uk/>
- <http://visual.ly/your-life-earth?view=true>
- <http://www.mnh.si.edu/vtp/1-desktop/>
- <http://3d.si.edu/>
- <http://mashable.com/2011/08/11/museums-digital/>
- <http://www.guggenheim.org/new-york/online/participate/design-it-shelter>
- <http://www.arsights.com/>
- <https://flipboard.com/section/augmented-reality-in-education-brgZbu>
- <http://www.edgital.org/2012/10/12/how-to-augment-your-reality-with-ar-part-1-of-2-on-augmented-reality/>
- http://museumtwo.blogspot.co.uk/2007_10_01_archive.html

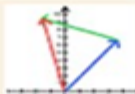




Meseszervezés



HÁLogo portál (2004-)



<http://halogo.inf.elte.hu/>

Nyelv	Számтан	Geometria		Dráma	Probléma- megoldás	Játékok
 Kifejezések	 Számegyenes	 Koordináták	 Vektorok	 Akció vers	 KISLOGO	 Drazsé
Egysz Mese	 Autóverseny	 Függvények	 3D Logo	 Mesekocka sorozat	 Módszertan	 Szedd
 RUN Tolmács	 Gépek	 Pontok	 Vizuál	 Mozgó képeslapok	 Modellezés	 Told
 Szöveg alapú mozi		 Szögek		 Az én mozim	 Origami	

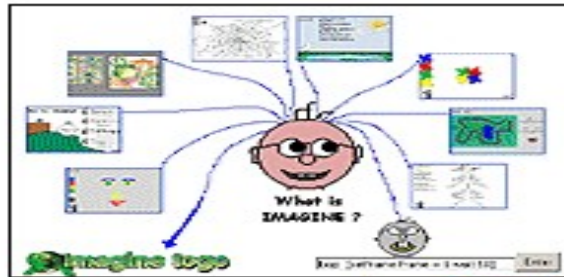
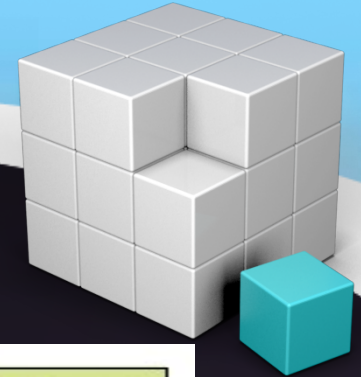
Imagine (2006-)



The screenshot shows the Imagine Portal website. At the top left is the logo 'IMAGINE PORTÁL' with a navigation menu containing 'Ismertető', 'Használat', 'Ízelítő', 'Galéria', 'Plugin', and 'Fórum'. The date 'szeptember 17, 2009' is in the top right. A 'Főmenü' (Main Menu) section on the left lists: Főoldal, Személyes adatok, Feltöltött munkáim, Projekt/Kép feltöltése, Tippek & Trükkök, Tananyag, GY.I.K., and Linkek. Below this is a 'Bejelentkezés' (Login) section with fields for 'Felhasználónév', 'Jelszó', and 'Biztonsági kód' (871918). The main content area features a 'Regisztrálás' (Registration) link and a pagination control '<< [1..10] [11..14] >>'. The first article is titled 'cikk: Imagine Logo letöltése' (2009. January 12. Monday, 10:11 Szerző: nukeadmin (4141 olvasás)) with the text 'Az Imagine Logót a <http://logo.sulinet.hu/> oldalról lehet letölteni'. Below it is a 'Képzeld el! könyvsorozat' (2007. May 22. Tuesday, 20:35 Szerző: nukeadmin (977 olvasás)) with a small image of the book cover and text: 'Az ABAX Bt. kiadásában megjelent a **Képzeld el! sorozat** algoritmusokkal és játékokkal kapcsolatos kötete, amely az IMAGINE LOGO segítségével vezeti be az olvasót az algoritmusok és játékkészítés világába. A kiadványt a www.abax.hu/imagine/ címen meg is lehet rendelni, sőt bele is lehet olvasni. Aki megvásárolja a könyvet, mintaprogramokat is letölthet, de vannak olyan alkalmazások is (pl. aktuális érettségi feladat (SMS) megoldása), amelyeket regisztráció után bárki szabadon letölthet.' A URL <http://logo.sulinet.hu/> is visible at the bottom of the article.

Digitális Írásbeliség, <http://sdt.sulinet.hu/>

Creative Classroom (2003-)



Creative Classroom



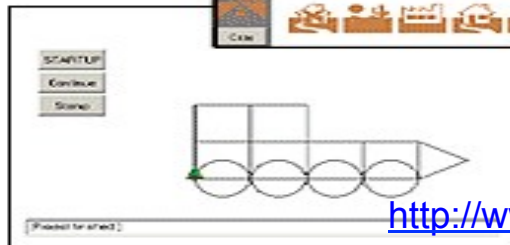
Tests for all levels

Level 1

Test 1	Test 2	Test 3
Test 4	Test 5	Test 6

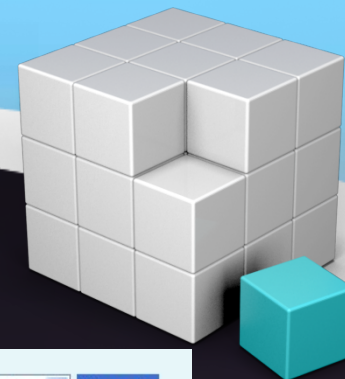
Level 2

Test 7	Test 8	Test 9
Test 10	Test 11	Test 12



<http://www.r-e-m.co.uk/logo/?comp=imagine&html=creative.html>

Scratch (2008-)



The screenshot shows the Scratch Hungary website homepage. At the top left is the Scratch logo with a blue character and the text "Scratch Magyarország". To the right is the URL "http://scratch.inf.elte.hu" and a search bar with "mindenben" and "Keresés" buttons. Below the logo are navigation links: "főoldal", "bevezető leckék", "alkotósarok", "kisokos", "galéria", "letöltés", and " fórum".

On the left side, there is a "Bejelentkezés" (Login) section with input fields for "Név:" and "Jelszó:", and buttons for "Regisztráció", "Elfelejtett jelszó", and "Belépés". Below this is a "Hírek" (News) section with an RSS icon and a headline "Játékkészítő verseny 2009 - végeredmény". The text below the headline says "Lezárult a 2009-es Scratch Játékkészítő verseny, melyet két korcsoportban hirdettünk meg. A győztesek kilétére fény derül a Tovább gombra kattintva." and includes a "Szólj hozzá! | Tovább »" link and a "verseny2009" tag.

In the center, there is a "Mi is az a Scratch?" section with the text "A Scratch egy ingyenes programozási környezet, amellyel játékokat, animációkat vagy meséket is készíthetsz." and a "Tovább »" link. Below this is a "Töltsd le a Scratch 1.4-et Windowsra vagy Mac OS X-re!" button with the Scratch cat logo.

On the right, there is a "Kérdésed van? Tedd fel itt!" (Have a question? Ask it here!) call to action with a cartoon character and a screenshot of the Scratch software interface.

At the bottom, there is an "Ismerkedj meg velem!" (Get to know me!) section with three buttons: "bevezető leckék" (introductory lessons), "alkotósarok" (workshops), and "kisokos" (little book).

Colabs (2002-2004)



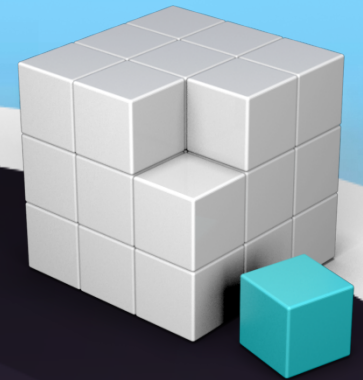
Colabs Socrates Minerva project

00009

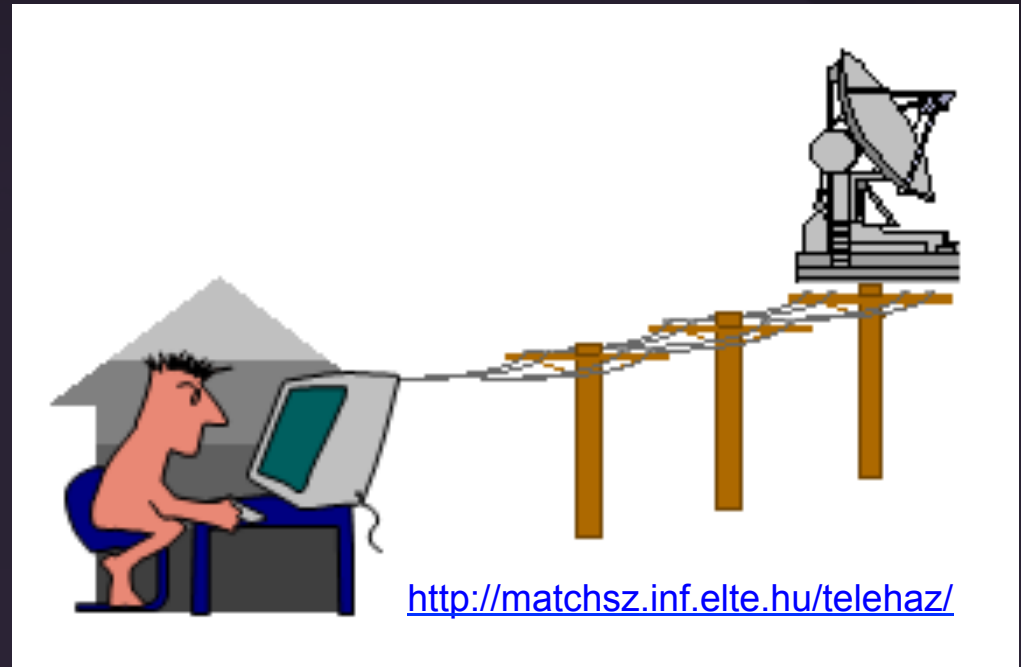
"Colabs" is a Socrates Minerva funded project. 101301-CP-1-2002-1-HU-MINERVA-M.

<http://matchsz.inf.elte.hu/colabs/>

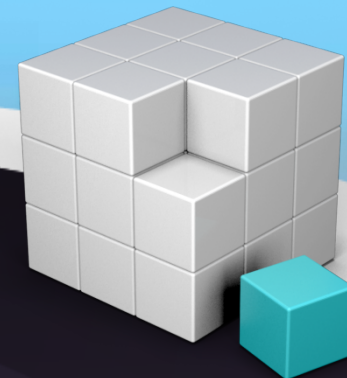
Teleház (1999-2000)



- 10-14 korú gyerekek
- „Virtuális kitekintés”
- „On-line” mentorálás
- Informatika tanár hiány
- Mentorálás modellje



TeaM Kihívás



TeaM Kihívás 2002:
Magyarország megismerése



TeaM Kihívás 2003:
Az EU megismerése



TeaM Kihívás 2004:
A világ országainak megismerése



Az emlékek tengere - Kihívás 2006



Segítség, ember!



TeaM Kihívás 2008:
Olimpia

TeaM Kihívás 2006:
Relytélyes láda

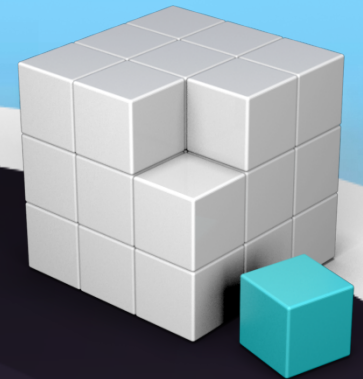
TeaM Kihívás 2007:
Természetvédelem



TeaM Kihívás 2009:
Edu 2.0

<http://www.kihivas.ini.hu/>

MOOC: ICT in Primary



<http://www.slideshare.net/Turcsi/ic-tin-p>

8000 regisztrált 165 országból

USA-ban akreditált 50
tanárképző kurzus között

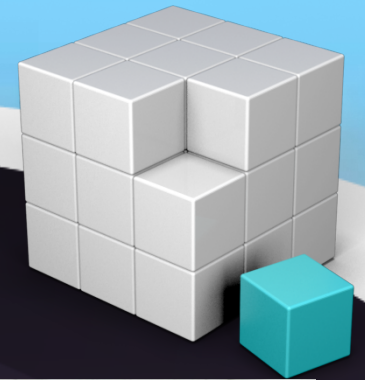


<http://blog.coursera.org/post/103050170952/president-obama-supports-free-two-year-coursera>

<https://www.coursera.org/course/artinquiry>

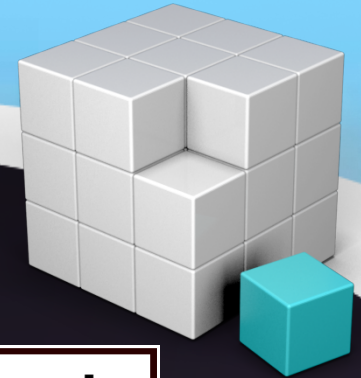
<https://www.coursera.org/course/artactivity>

Interaktív plakátok



Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

Kiterjesztett valóság



Integrated Post AR services

Takumi Toyama
Marta Turcsanyi-Szabo

Video overlay in the HMD

Natural featuretracking

Video overlay

AURASMA video
V museums channel

VIRTUÁLIS MŰZEUMOK

- Mission Or Plus Fove
- BLAJT PÁLYÁZÁSOK
- Second Life
- UNIVERSITY OF WESTERN AUSTRALIA
- AURASMA VIRTUÁLIS CSATORNÁVA, MESTERKÉPHETŐK AZ EGYEB ELEMENET
- ELTE KIÉRTÉKELÉS
- The First World War Poetry Digital Archive
- ARAB FOLKLORE
- ARAB
- GIORGIO ARMANI PROJECT
- NEWZEVI GALÉRIA

Logos: ELTE, TOT, Magyar Könyvtár Szövetség, etc.

Vigyél hazat!

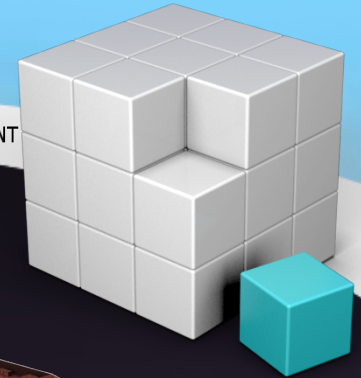
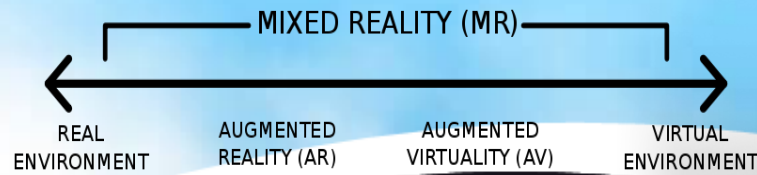
What is?:



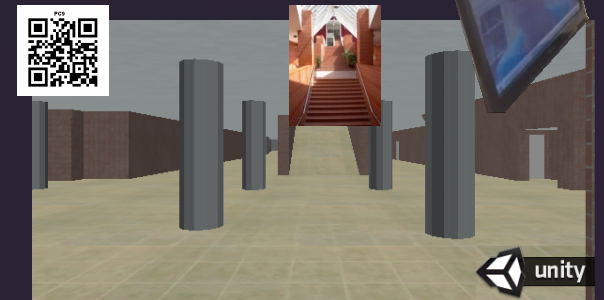
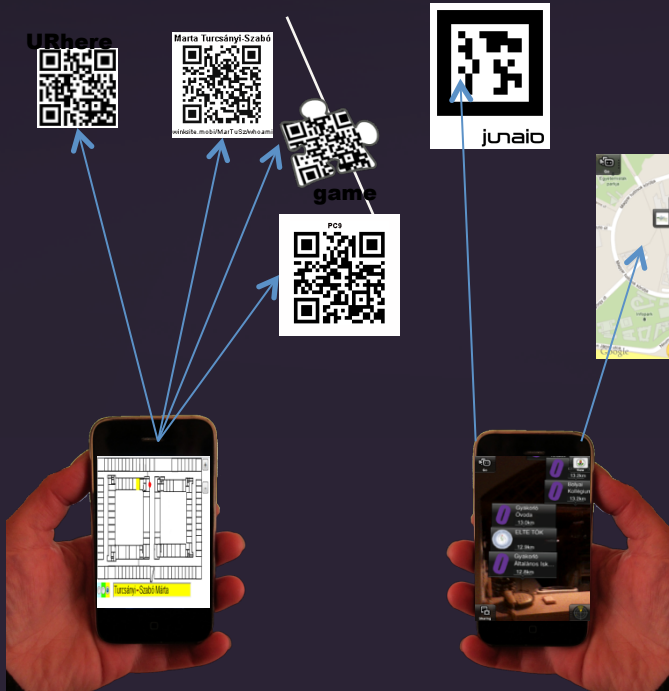
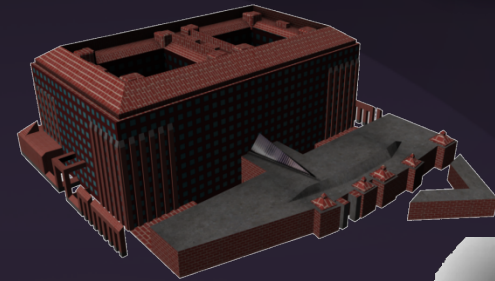
Playful Learning projekt – Lőrincz András ELTE ICT labs

Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

Kevert valóság

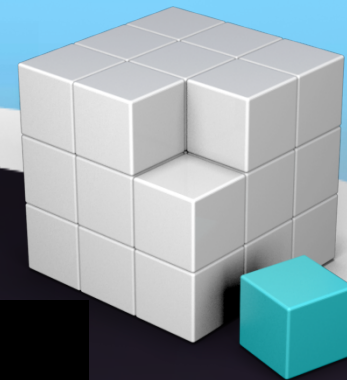


<http://matchsz.inf.elte.hu/VVprojekt/>

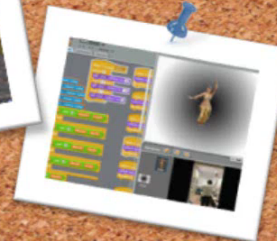


Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

Virtuális világok



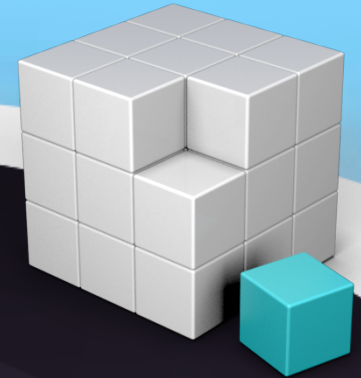
Virtuális világok alkalmazásai és hozzáférési felületei az ELTE Informatikai Karán



<https://www.youtube.com/watch?v=31QWshlXXTg>

Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

Tabletek a tanulásért



Turcsányi-Szabó Márta (ELTE Informatikai Kar)
Bedő Andrea (Szegedi Neveléstudományi Doktori Iskola)

TABULA COGNITA
21. SZÁZADI TANULÁS DIGITÁLIS ISKOLATÁBLÁVAL



Támogatás

Adminisztrátor

Diák

Tanár

Differenciált tanítás

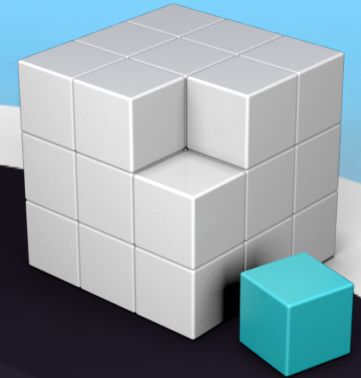
Élményszerű tanulás

<http://www.slideshare.net/Turcsi/tabula-cognita-tabletek-a-tanulshoz>

https://www.youtube.com/watch?v=eiNbpUZnLrQ&list=UUa_LUmWE8xBmmCYHkWs9PA

Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

Inetraktív média kurzus



Tempus
STEM díj

- Introduction
- Data vizualization
- Intearction design
- User interfaces
- Multimedia design
- Digital narratives
- Learning media
- Museum technologies
- Game design
- Bewildering codes
- Virtual worlds
- Mobile technologies

Interactive Media Material
Eötvös Loránd University

Home About Chapters Feedback Contact

We made something for you
Start exploring!

<http://intmedia.elte.hu/>

How to Pick Technology?

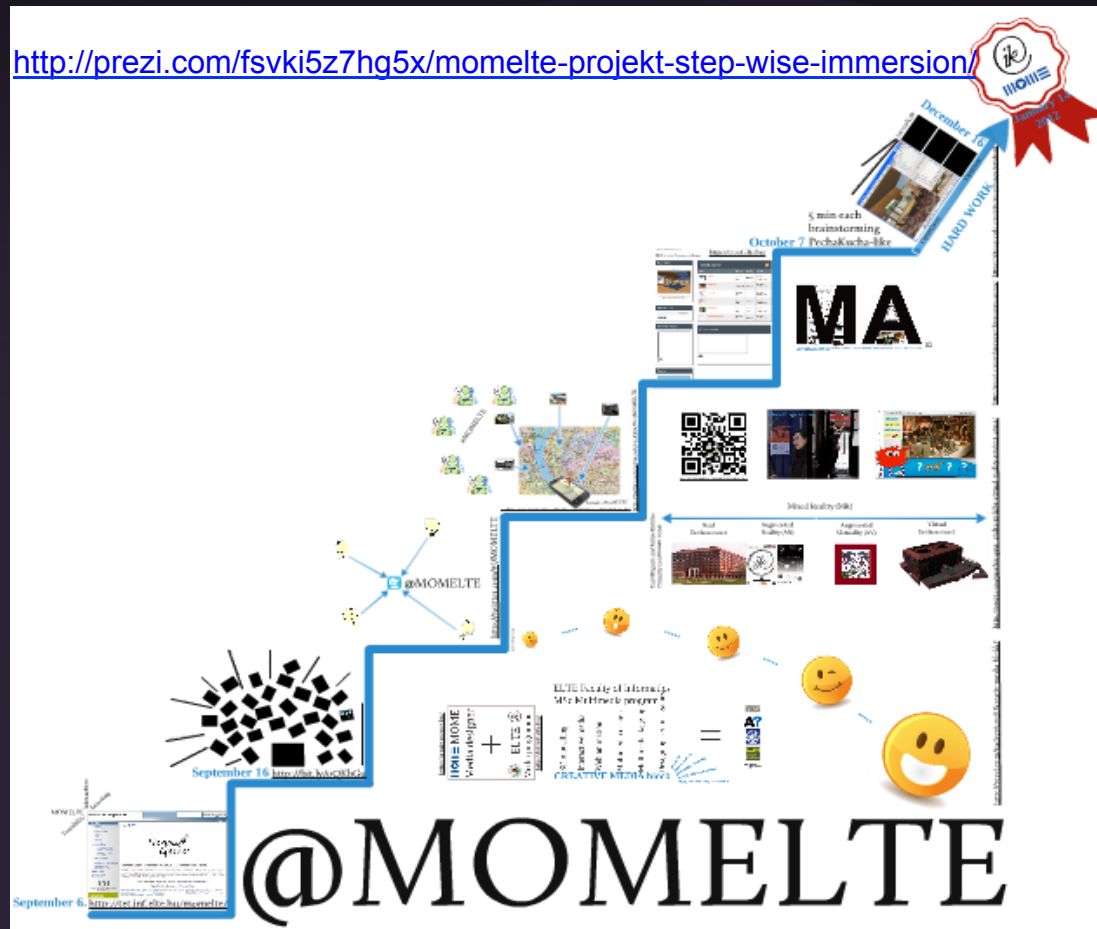
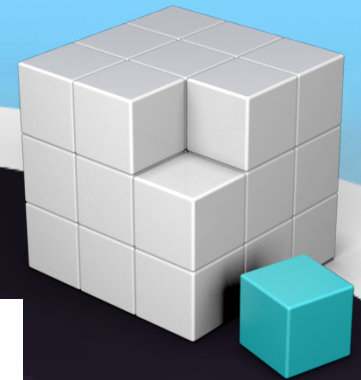
Data is Beautiful to Explore

User Interface Design

Foundations of Multimedia Design

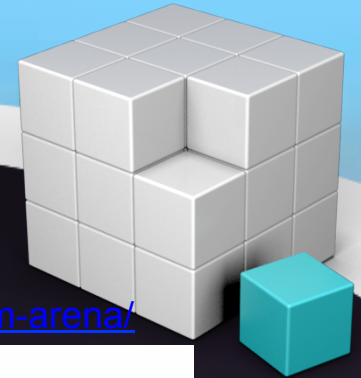
Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

@MOMELTE projekt



Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2

Informális tanulás



https://prezi.com/rr__op-hiqt-/muzeum-arena/

MUSEUM ARENA

2010 Horizon Museum Report:
The museum's ability to engage with ever more networked audiences at significant risk.

NET

VR

http://unity3d.com/
http://secondlife.com/
http://visuland.com/
http://secondlife.com/

mobile
QR

2010 Horizon Museum Report

"Az a múzeum, amely nem fektet folyamatosan a technológiai jövőjébe, kockáztatja hogy az egyre hálózatosodó közönségével elveszíti a kapcsolatát."

"Any museum that is not making reasoned continual investment in its technological future is putting the museum' ability to engage with ever more networked audiences at significant risk."

2010 Horizon Museum Report

Rólunk

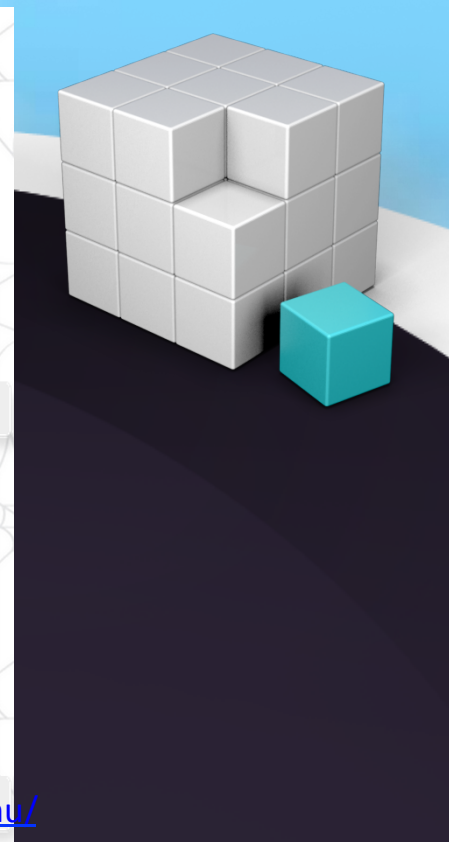
A T@T a Tanulást (digitálisan)elősegítő Technológia, az angol TEL (Technology Enhanced Learning) kifejezésből származik. Az ELTE T@T labor az Informatikai Kar Média- és Oktatásinformatikai Tanszékén belül **jött létre** és hivatásának tartja az élményalapú tanulási környezetek meghonosítását az oktatáson belül. Ennek érdekében fejti ki oktatási, kutatási és fejlesztési tevékenységeit a legfrissebben megjelenő technológiák alkalmazásával. Célunk, olyan innovatív informális tanulási installációk felállítása, amelyek lehetnek akár a formális tanulás eszközei is, de alkalmasak más környezetben (például múzeumokban) is az érdeklődés felkeltésére és a felfedezés élményének átadására.

Kövess minket a közösségi hálón!

Tetszik Rajtad kívül Miri Visnyeiné és további 128 személy kedveli ezt

Közösségi hálózatunk

Csirip <http://tet.inf.elte.hu/>



ELTE T@T labor

Az élményszerű tanulásért!



Kiállítás-rendezés A-Z-ig: az ötlettől a megvalósításig a közoktatás szolgálatában 2014.12.2