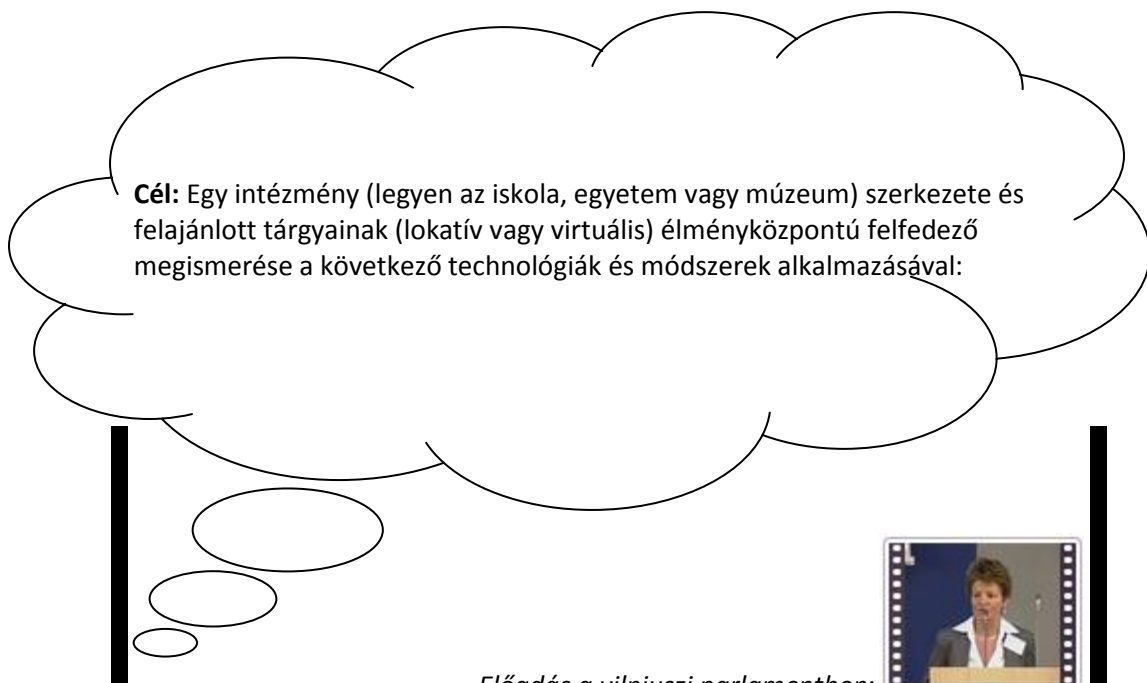


# T@T makro és mikro szinten

Innovatív Tanulást @lősegítő Technológiák

mikro- és makro-szintű megismerése, K+F és népszerűsítése.



**Cél:** Egy intézmény (legyen az iskola, egyetem vagy múzeum) szerkezeté és felajánlott tárgyainak (lokativ vagy virtuális) élményközpontú felfedező megismerése a következő technológiák és módszerek alkalmazásával:

Előadás a vilniusi parlamentben:



**Közösségi háló révén az innováció fenntartása az oktatásban:**

T@T hálónak fontos szerepe van a pedagógusképzés innovációjának.

[CIKK](#)

**Portál technológia révén:**

- Weblap design és funkcionalitás
- A SCORM és WCAG szabványnak megfelelő e-tananyagok fejlesztés

[CIKK](#)

[CIKK](#)

**Virtuális platform révén:**

- A lokativ funkcionalitások minél több elemének megvalósítása virtuális térben is, hogy a neten keresztül is közel hasonló felfedező élményben részesülhessen a látogató.

[CIKK](#)

Szükséges eszközök: **SecondLife** ill. ehhez hasonló világok, ill. saját **OpenSim** és **Unity** fejlesztéseinken keresztül.

**AR kódok révén:**

- Egyes kiemelt tárgyakhoz különböző médiaelemek (videó, 3D modell, interaktív játék) jeleníthetőek meg AR kódok révén, aminek segítségével azok különféle képpen felfedezhetőek.
- A mindennapi életben található tárgyak révén indítható AR interaktív készség/képességfejlesztő játékok a tanulás, szórakoztatás vagy akár reklám célzattal.

[CIKK](#)

[CIKK](#)

[CIKK](#)

Szükséges eszközök: általunk fejlesztett [AR portál](#) (jelenleg alfa verzió és **Flash** kompatibilis okos telefonok.

**QR kódok révén:**

- Ismertető kérhető:
  - Egyetem esetén a szobában dolgozók elérhetőségéről illetve a terem foglaltságáról;
  - Múzeum esetén a tárgyakról kapható háttér információ.
- Eligazítás kérhető:
  - Mindkét esetben egy webes adatbázison keresztül címszó beírásával megmutatja, hol található a keresés tárgya.
- Kihívás játék:
  - Mindkét esetben regisztrációtól számított megadott időn belül kell a kihelyezett lokativ kódokra adott játékos kérdésekre válaszolni és így pontokat gyűjteni, amivel nyeremények kaphatóak. 10 éves tapasztalatunk van [Kihívás játékok létrehozásában](#).
  - Mindkét esetben hasonló módon kincskereső játékban is részt lehet venni.

[CIKK](#)

Szükséges eszközök: általunk fejlesztett [QR portál](#) (jelenleg alfa verzió) és okos telefonok.

**T@T labor:**

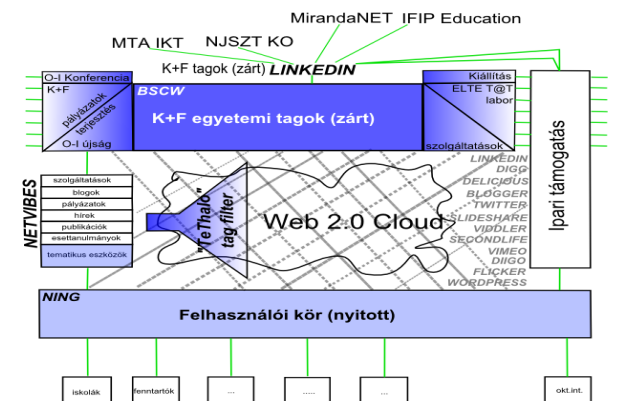
(a [TÁMOP mentor projekt része](#)) és a **T@T labor innovatív eszközökkel történő felszereléséhez szponzorokat keresünk!**

Pl. **Smart** tábla és 3D projektor, interaktív asztal, **Kinect**, **iPad**, ... stb.



Mindeközben szeretnénk erősíteni újonnan induló Médiainformatikai szakirányunkat, azon belül a Kreatív média blokkot, amelyben a MOME média design és az IK média programozó hallgatói együttesen vesznek részt. Valamint a TTK által 2012-ben indítandó Tudomány-kommunikációs szakban mi gondozzuk a multimédiás tárgyat.

Nemzetközi hálózatokhoz való csatlakozás pl. [IFIP Education](#)



TÁMOP-4.1.2-08/2/B/KMR-2009-0002  
T@T labor projekt

TAMOP 4.2.1./B-09/1/KMR-2010-0003  
IK SNI alprojekt

E-learningben hosszú múltunk van és a Teleház Kht. mentor mozgalmának csírait is mi raktuk le.

**ELTE IK T@T labor:**  
[Turcsányi-Szabó Márta](#), egyetemi docens  
[ELTE IK, Média- és Oktatásinformatika Tsz](#)  
[tszmarta@inf.elte.hu](mailto:tszmarta@inf.elte.hu),  
tel: +36 30 9829906

