

Az IKT által kiterjesztett tanulási tér

Dr. Turcsányi-Szabó Márta, docens

ELTE Informatikai Kar

Oktatási innovációért felelős

dékáni biztos



KIDLOGO keyboard



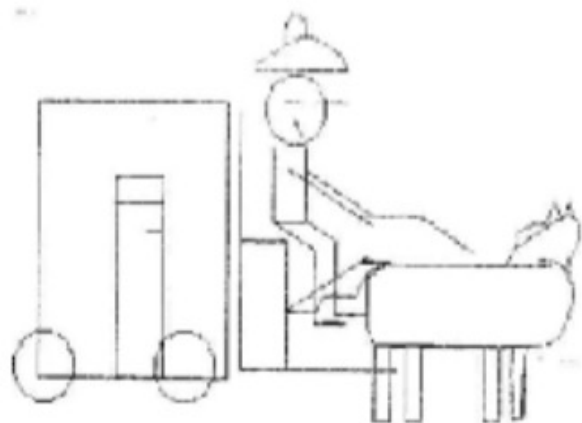
C64 Terrapin Logo: KISLOGO

<https://prezi.com/sz5wzaylxmjq/>



1984

Kütyüs vagy kütyümentes legyen az óvoda?

A**B****C****D****E****F**

Melyik korosztály készíthette az egyes rajzokat?

A: 5-6



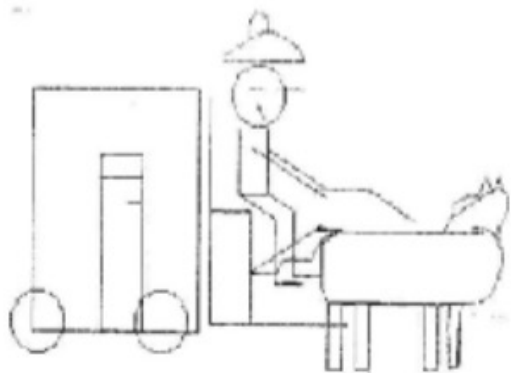
B: 25-26



C: 5-6



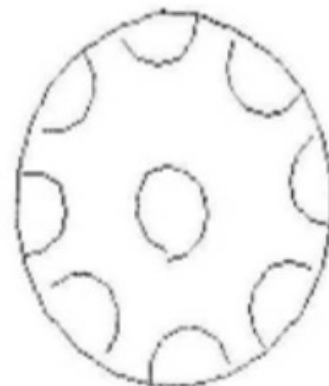
D: 5-6



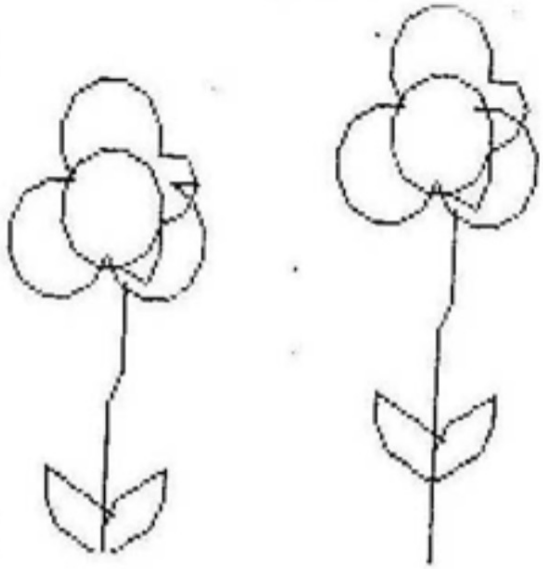
E: 5-6



F: 5-6



Az ovónő csak példát rajzolt, de a gyerekek voltak a kreatívak.

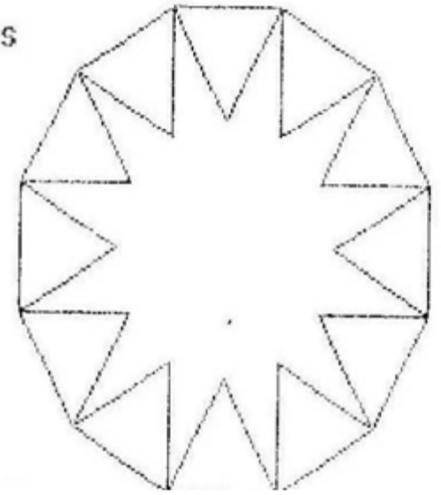


UERA



FRATER ZITA 93 X

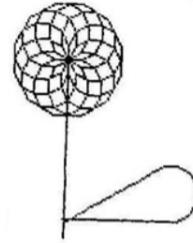
POKOL AGNES



Az elnevezett eljárásokat menteni lehetett újrahazsnosítás céljából.

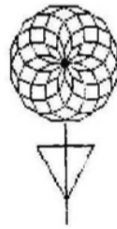
A gyerekek különbséget tudtak tenni a rajz elmentése és a program elmentése között (amit folytatni lehetett).

ERDELYI FLORA 93 X.
BALINT VIRAG 93 X.



UHASZ ADAM

PAPP ZOLI VIRAG



KLARI

A szép eljárásokat megosztották egymással.



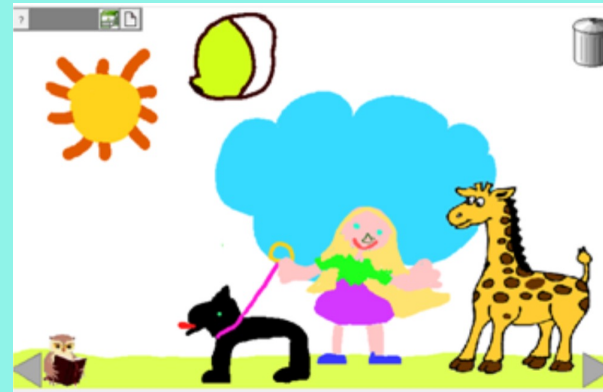
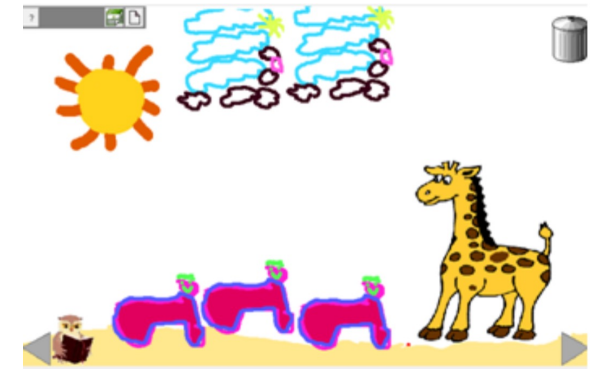
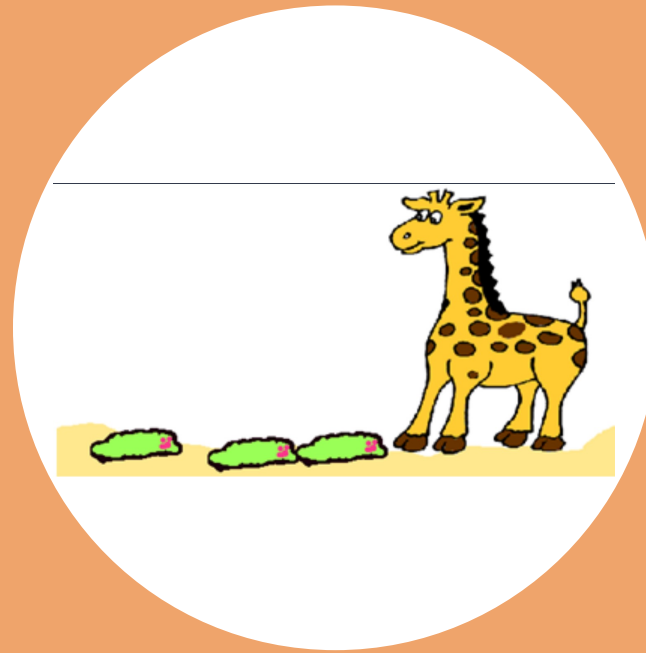
Senki nem hitte el, hogy ezt tényleg mi csináltuk!!!

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

TeaMeseszerkesztő



" ... aztán találkozott a ..."

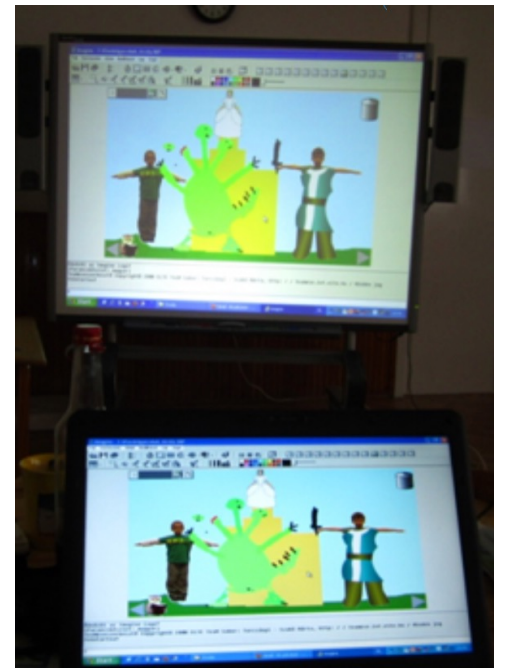


... folyamatos mesélés ...

Kamera



"Én vagyok a számítógépben"

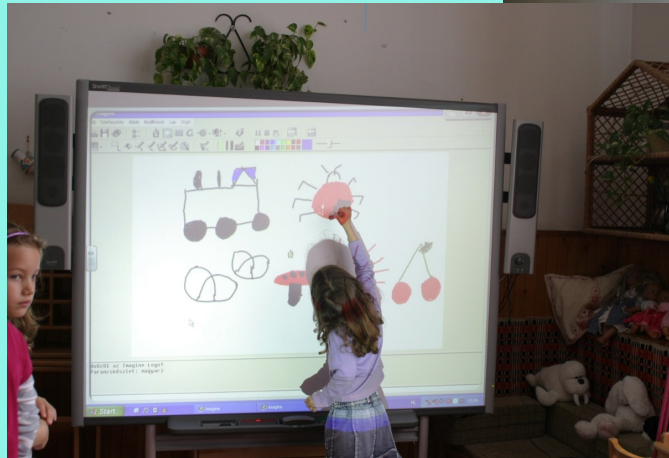


... A kifejezőmódok
kiterjesztése ...

Rajzeszközök

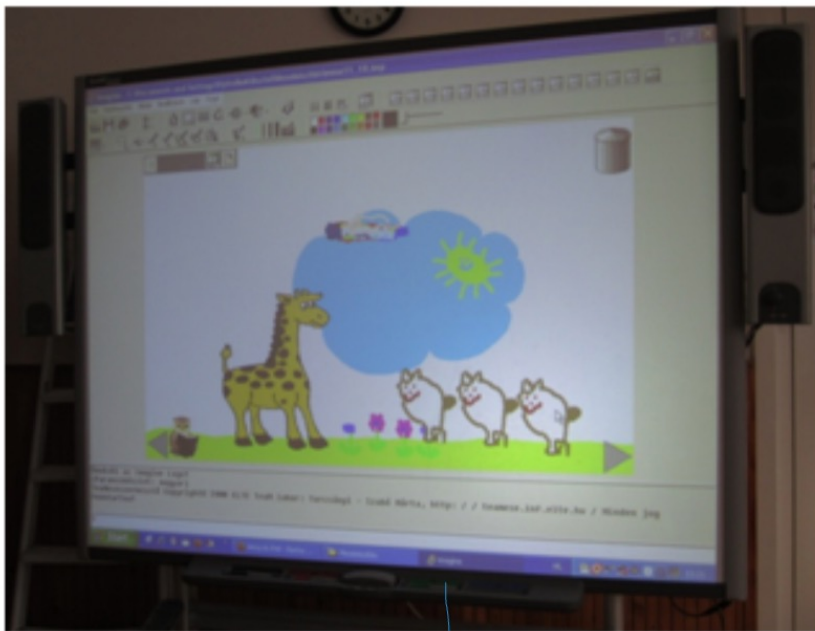


"Minden eszköz jó lehet!"

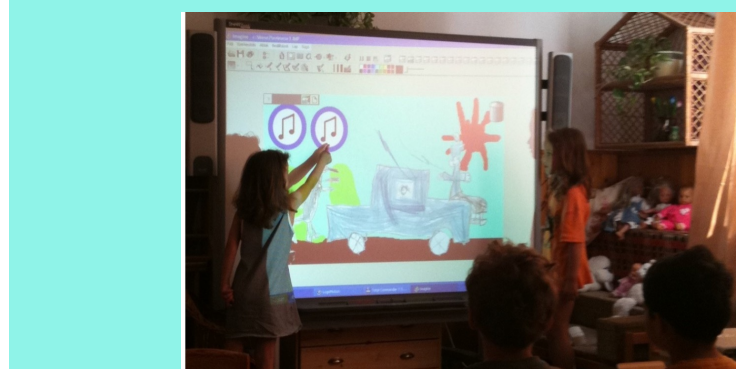
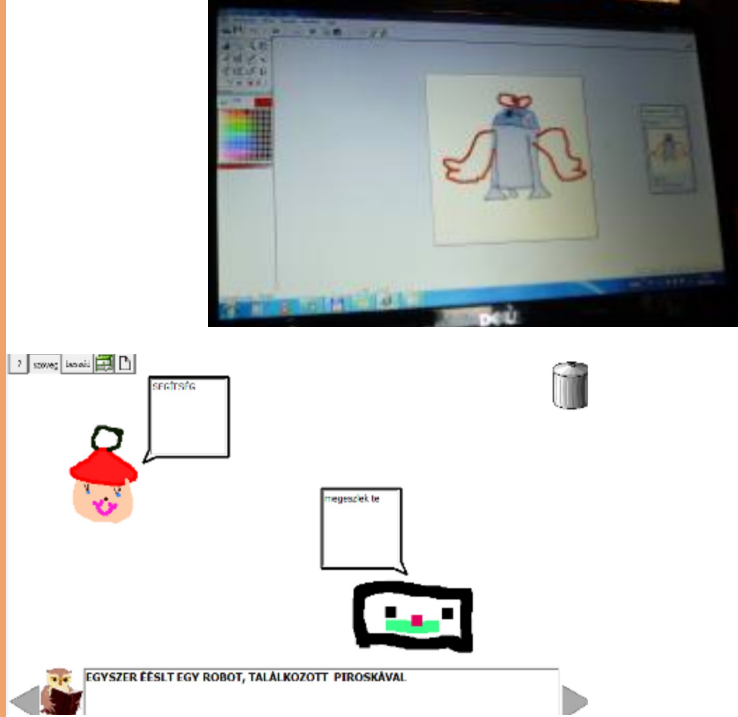
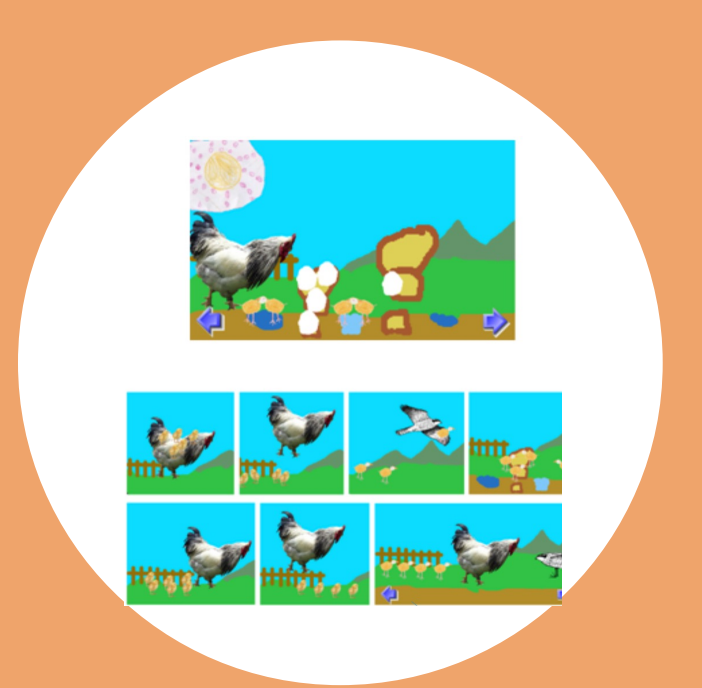


... Az alkotás különböző
metafórái...

Interaktív tábla



" Digitális bábjáték"
















BeeBot



" A méhecske robot."



| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  | ↓ |  |
|  | ↓ |  |
|  | → |  |
|  | |  |
|  | |  |

... Algoritmikus gondolkodás...

Kiadványok



<https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214673.pdf>

2009

*Számítógépet
az
Ovisoknak*

<https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/turcsanyine-szabo-marta>



"Nem az eszköz megtanulása a fontos, hanem annak élményszerű felhasználása releváns feladatra innovatív módon."



- Ne legyen káros a gyerekek egészségére!
- Releváns legyen a gyerekek számára.
- A gyerekek játékos igényeit támogassa.
- Világos tanulási célokat támogasson.
- Intuitívan és könnyedén használható legyen.
- A gyerekek irányíthassák és ne fordítva.
- Segítse elő az önkifejezést és a kreativitást innovatív módon.

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

Samsung Smart School

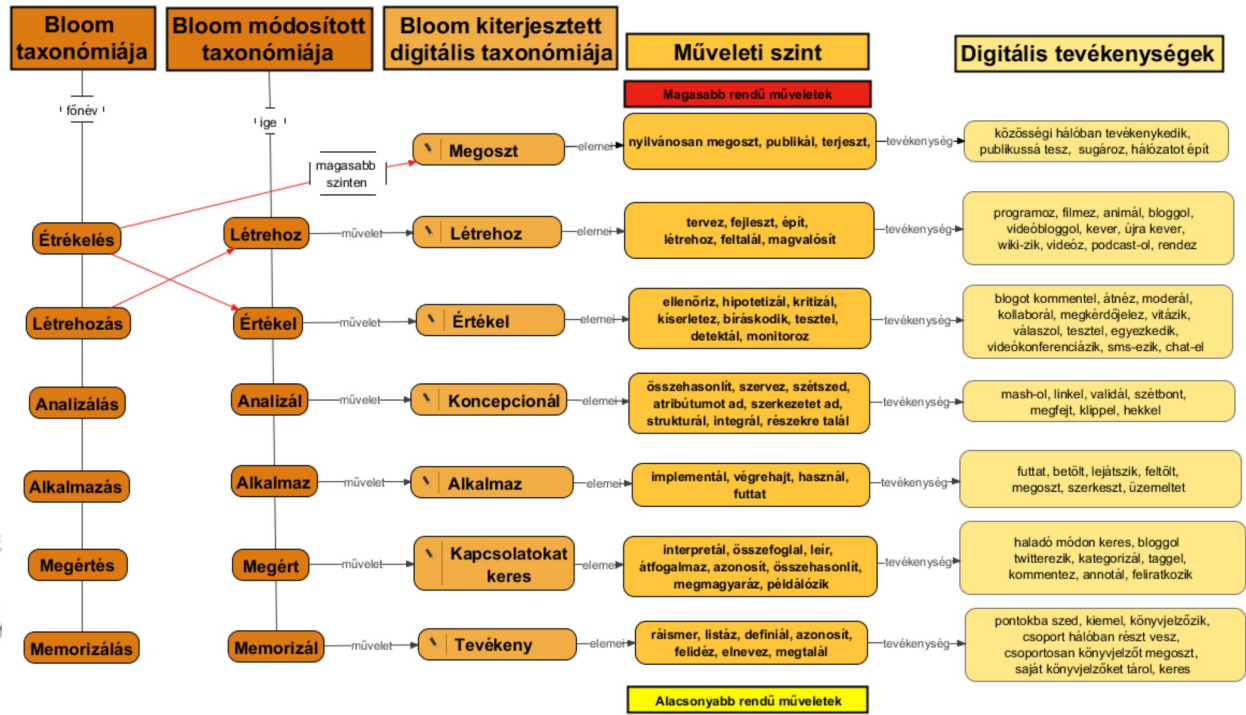
<https://www.slideshare.net/Turcsi/tabula-cognita-tabletek-a-tanulshoz>



Tanárképzés

<https://prezi.com/s/swkaltsk3x0/>

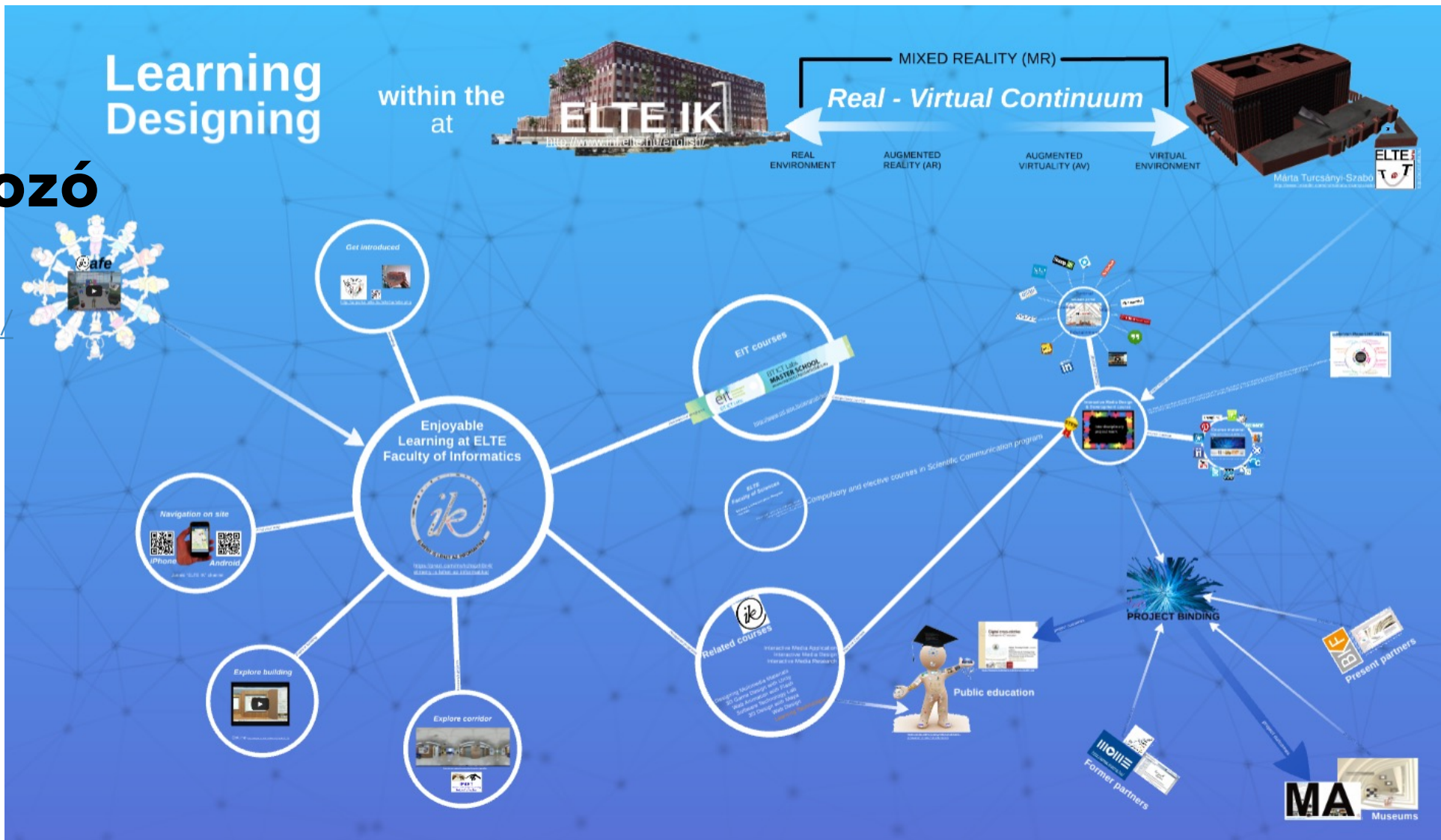
[swkaltsk3x0/](https://prezi.com/s/swkaltsk3x0/)



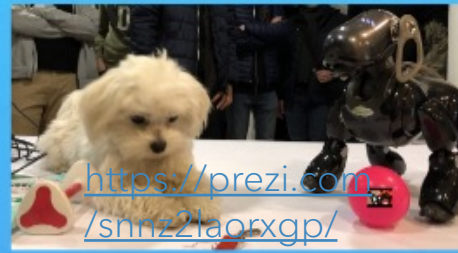
http://matchsz.inf.elte.hu/TT/elm/Bloom_digi.html

Programozó képzés

<https://prezi.com/4mc8i6nkbwlr/>



Tanár
képzés



Programozó
képzés



ELTE IK T@T Kuckó



Érzelmi
intelligencia

Mesterséges
intelligencia



Virtuális valóság



Óvodai alkotás
Problémamegoldás



Kiterjesztett
valóság



Innovatív
eszközhasználat

Élményszerű tanulás



Real - Virtual Continuum



Robotika



Művészetek

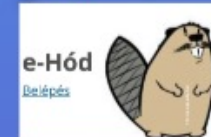
S.T.E.A.M

Science
Technology
Engineering
Arts
Maths

Tudomány
Technológia
Mérnöki tudomány
Művészet
Matematika

micro-bit

Informatikai
gondolkodás



MOBILITY-GYŐR ÉLMÉNYKÖZPONT



EDU&FUN BUDAPEST ÉLMÉNYKÖZPONT



DIGITÉR DEBRECEN ÉLMÉNYKÖZPONT



Digitális élményközpont modellje

<https://programozdajovod.hu/elmenykozpont>

Élményinformatika kurzusok

Egyetemi kurzus



<http://tet.inf.elte.hu/tetkucko/elmenyinformatika-kurzus/>

Nyílt kurzus



<http://tet.inf.elte.hu/tetkucko/elmenyinformatika-mindenkinek/>

További projektjeink:

https://docs.google.com/presentation/d/1_RXtyfbzmUwjclRUmc2mn4X38rT-DhlilMuRNE87j_Y/edit?usp=sharing

**KÖSZÖNÖM
A
FIGYELMET!**

