

IKT a tudás és tanulás világában:

A kutatási program nemzetközi relevanciája



Kárpáti Andrea

A témák nemzetközi relevanciája

1. A kulturális örökség digitális átalakulása

Közvetítők IKT műveltsége Új adathordozók bevéálása

2. A digitális hozzáférés részletes tanulási vizsgálata

Újmédia-kompetenciák; tanárképzés és IKT: módszerek, eszközök hatékonysága

3. Az elektronikus tananyag- és rendszerfejlesztés új megoldásai

Digitális kreativitás fejlesztése ; Mobil tanulás feltételei

4. Valós tanulási szokások elemzése multimédiás környezetben és módszerekkel

Pszichikus, antropometriai és szemléletmódbeli sajátosságok, Mozgókép-olvasás
kf. szociális környezetekben, digitális kultúra elemzése

5. Hálózati kapcsolatok egyéni és intézményes meghatározói

Személyiségjegyek által befolyásolt hálózati működés
Web-pszichopatológia

1. A kulturális örökség digitális átalakulása



Google Art Project



Art Project
powered by Google

Explore museums from around the world, discover and view hundreds of artworks at incredible zoom levels, and even create and share your own collection of masterpieces.

[Learn More](#)

- Gemäldegalerie Berlin
- Freer Gallery of Art, Smithsonian Washington, DC
- Rijksmuseum Amsterdam
- National Gallery London
- Tate Britain London
- The Metropolitan Museum of Art New York City
- Museo Thyssen - Bornemisza Madrid
- Uffizi Gallery Florence
- The State Hermitage Museum St.Petersburg
- The State Tretyakov Gallery Moscow

[View Artwork](#)

[Explore the Museum](#)

The State Tretyakov Gallery / The Apparition of Christ to the People

Art Project
powered by Google

Explore museums from around the world, discover and view hundreds of artworks at incredible zoom levels, and even create and share your own collection of masterpieces.

[Learn More](#)

- Freer Gallery of Art, Smithsonian Washington, DC
- Museo Reina Sofia Madrid
- Museo Thyssen - Bornemisza Madrid
- Museum Kampa Prague
- National Gallery London
- The Frick Collection New York City
- The State Tretyakov Gallery Moscow
- Tate Britain London
- Rijksmuseum Amsterdam
- Palace of Versailles Versailles

[View Artwork](#)

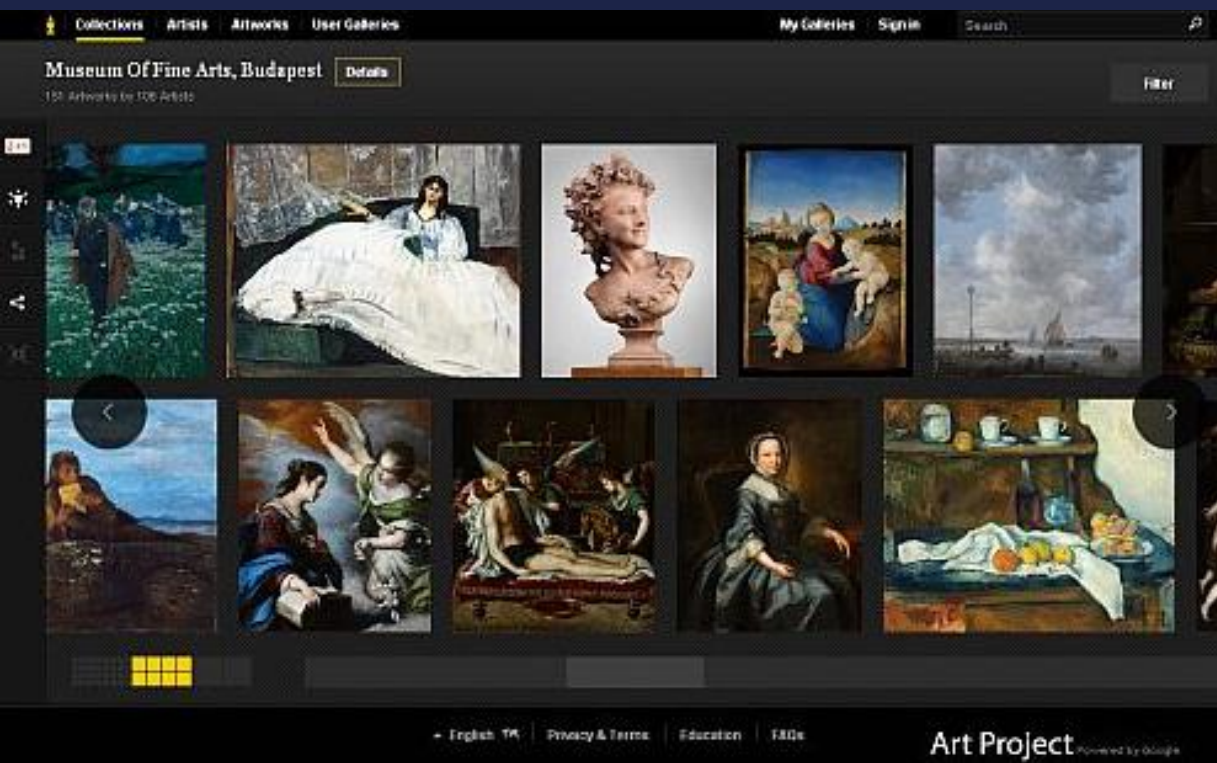
[Explore the Museum](#)

Palace of Versailles / Marie Antoinette de Lorraine-Habsburg, Queen of France, and her children Louise Elisabeth Marie LeBrun

17 múzeum tárlatai

A Google Térkép-ből már megismert Street View
Picasa és az App Engine technológiák

Cikk róla a Curator Journal-ben



A Magyar Nemzeti Galéria 40 művész 52
mű alkotásával, a Szépművészeti Múzeum
pedig 106 művész 151 műtárgyával jelenik
meg a projekt honlapján.



MS Mester:
Mária és Erzsébet
találkozása: 2 alak a
háttérben jól látható

MANDA Magyar Nemzeti Digitális Archívum és Filmintézet az europeana partnere

Az EU-ban 2014-től indul az új europeana program, amelyben a nemzeti kincsek digitalizációja történik meg.

MaNDA = meta-adatbázis, kereshető

Fóris Zoltán: a digitális gyűjtemény és a kreatív ipar szinergiája.

Digitalizálási területek:

- Könyvek
- Állami, önkormányzati, egyházi kulturális értékek és gyűjtemények
- Magántulajdonú kulturális értékek és gyűjtemények
- Európai tartalmak felhasználása → Európai kulturális tartalmak

Egységes EU-s adatbázisa: az [europeana](#)

máris van benne kb 130.000 magyar tétel – itt csak metaadatok és nézőképek, a nagy felbontású képek a múzeumok szerverein maradnak.

MTTM → [Natural Europe Project](#)

Multimédia, mint kiállítási tárgy

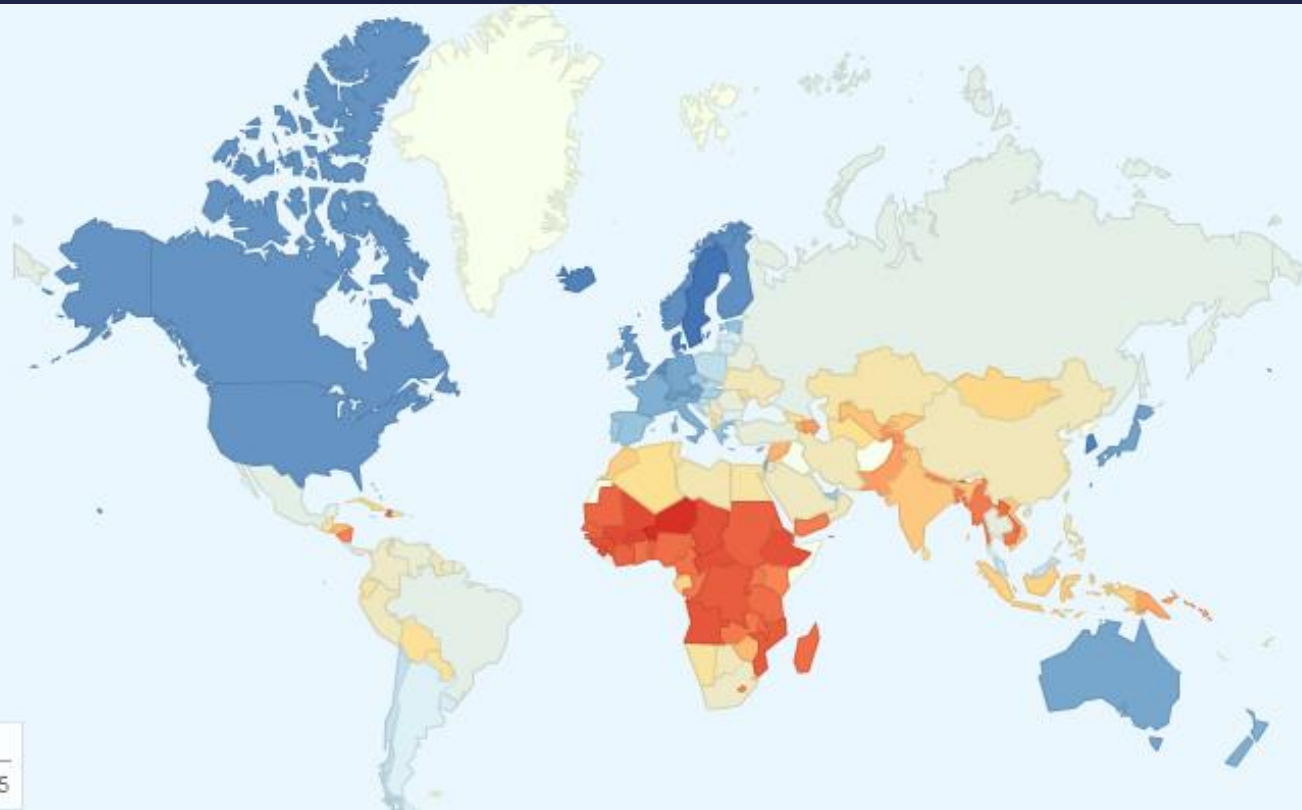


Diaporáma,
Heineken Múzeum,
Amszterdam



Érintőképernyős asztal
a berlini
Kommunikáció
Múzeumban

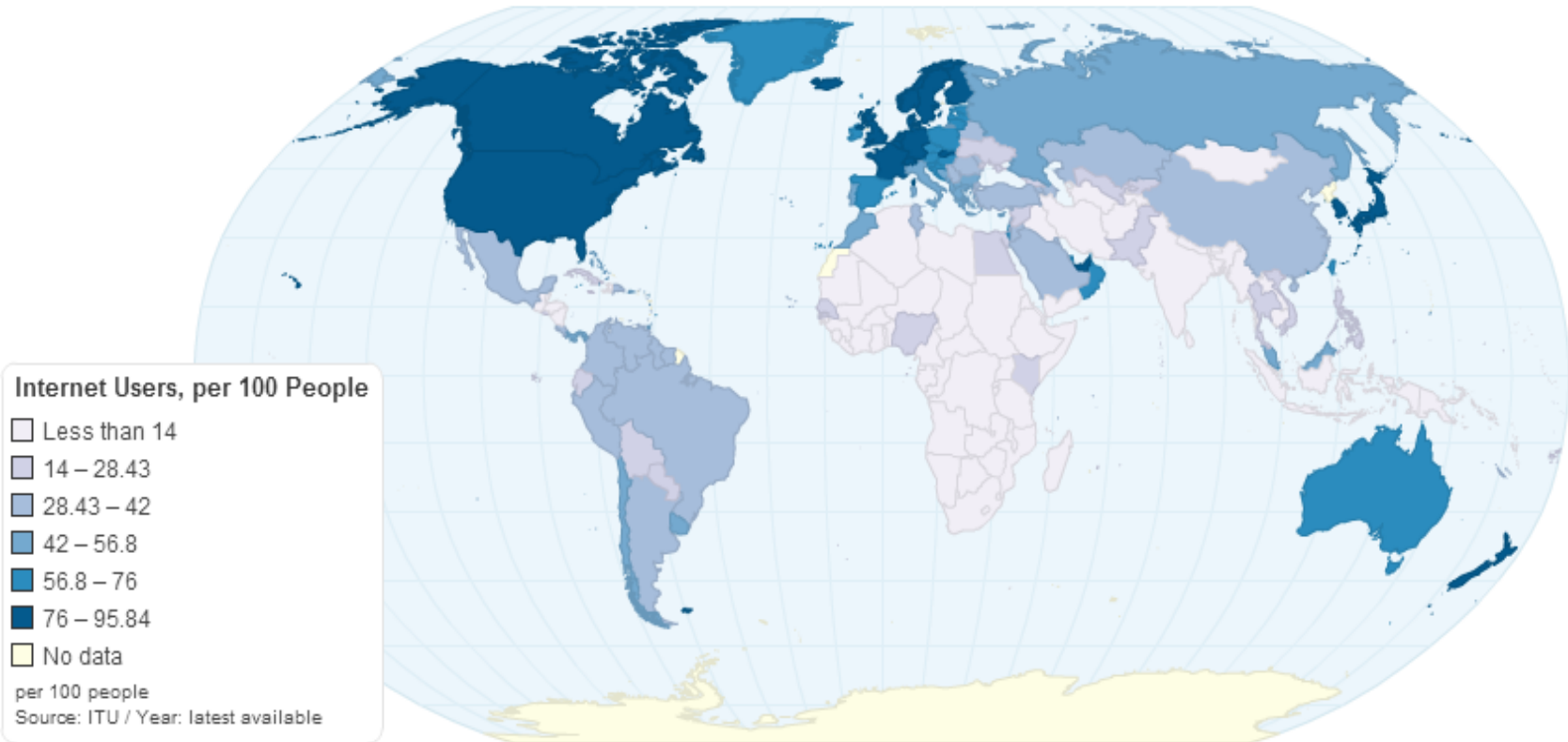
2. A digitális hozzáférés részletes tanulási vizsgálata



A hozzáférési arányok keveset változnak

Üzemeltető: Google Google Fordító

Number of Internet Users by Country, per 100 People



Változott-e a használat domináns módja?

Digitális írástudás: a mérési tartalom körülhatárolása

Policy Brief
May 2011

UNESCO Institute for Information Technologies in Education

DIGITAL LITERACY IN EDUCATION

CONTENTS:

- Digital literacy: content, structure and development of a life skill
 - Components of digital literacy
 - Digital literacy as a component of life skills
- Digital literacy and basic competences from the teacher's and learner's perspectives
- Digital literacy in education, from the policy makers' perspective
 - Educational leadership and digital literacy
 - Evaluating the level of digital literacy
- Towards a new digital literacy framework

DIGITAL LITERACY: CONTENT, STRUCTURE AND DEVELOPMENT OF A LIFE SKILL

Information Technologies in Education

BASIC ELEMENTS OF DIGITAL LITERACY		
Elements	Definitions	Competencies
Access	Knowing about and knowing how to collect and/or retrieve information.	Search, find, and retrieve information in digital environments.
Manage	Applying an existing organizational or classification scheme.	Conduct a rudimentary and preliminary organization of accessed information for retrieval and future application.
Integrate	Interpreting and representing information – summarizing, comparing, and contrasting.	Interpret and represent information by using ICT tools to synthesize, summarize, compare, and contrast information from multiple sources.
Evaluate	Making judgements about the quality, relevance, usefulness, or efficiency of information.	Judge the currency, appropriateness, and adequacy of information and information sources for a specific purpose (including determining authority, bias, and timelines of materials).
Create	Generating information by adapting, applying, designing, inventing or authoring information.	Adapt, apply, design, or invent information, or support a basic argument, viewpoint or position).
Communicate	Communicate information persuasively to meet needs of various audiences through use of an appropriate medium.	Communicate, adapt, and present information properly in its context (audience, media) in ICT environments and for a peer audience.

Note: Existing international and national digital literacy frameworks and assessment instruments all share these common elements.

[Kárpáti, A. \(2011\) Digitali Literacy in Education. Paris:UNESCO](#)

Basic elements of digital literacy – an overview from the CETF ICT Digital Literacy Initiative – Consensus Document – November 2008. Source: Kempster Group, 2008, 4

3. Az elektronikus tananyag- és rendszerfejlesztés új megoldásai

WWW.DigitalElite.US.COM

- Company
- PanoCAST
- VirMED
- FunIcons
- Virtual Reality
- Facial Animation
- OR of the Future
- 3D MMW Radar
- Robotics
- Publications
- Contact

360° Interactive Experience

SHARE

F1 Help / Download Flash

Breaking NEWS

* Professional Presentation '360 Live' (PPL) Worldwide Launch event in Barcelona, Spain.

* PAINTUP!2011 EU2011 Presidency Official Closing Event - Digital Elite is a proud sponsor of this high resolution

<http://www.digitalelite.net/>

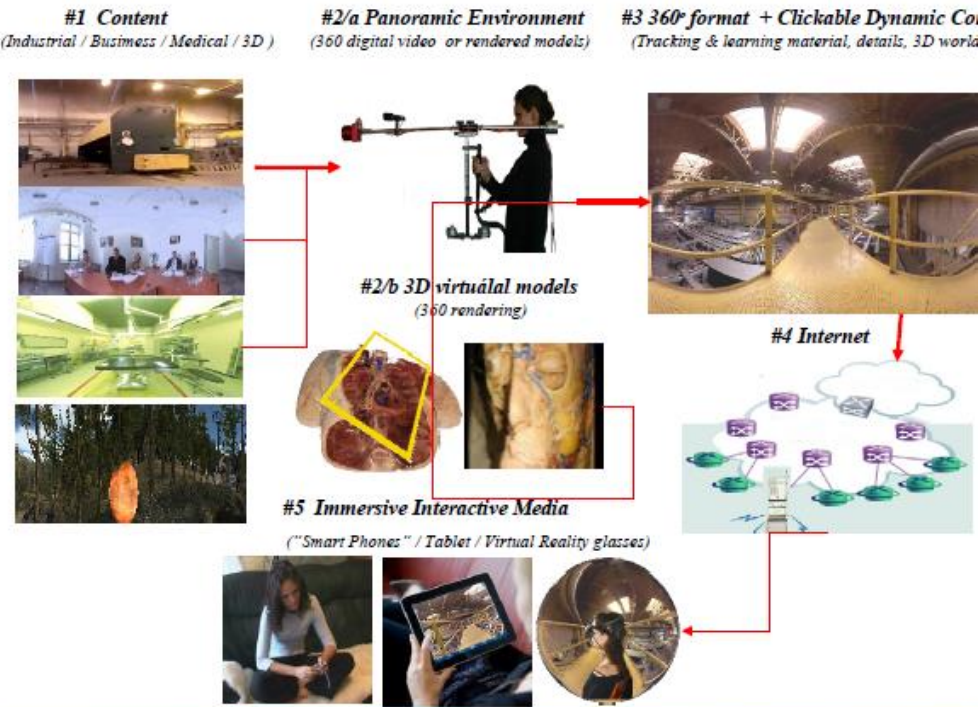
Nemzetközi tananyag / taneszköz adatbázisok beépített értékelési rendszerrel



OECD Study On Digital Learning Resources As Systemic Innovation , 2009 [Finnországi esettanulmány](#)

Holisztikus mobil tanulási élmény

Immersive Mobile eLearning



iPad / iPhone / Android telefon
+ Virtual Reality

3D VR módszerek:

- szemüveg fülhallgatóval
- szabad kezes manipuláció

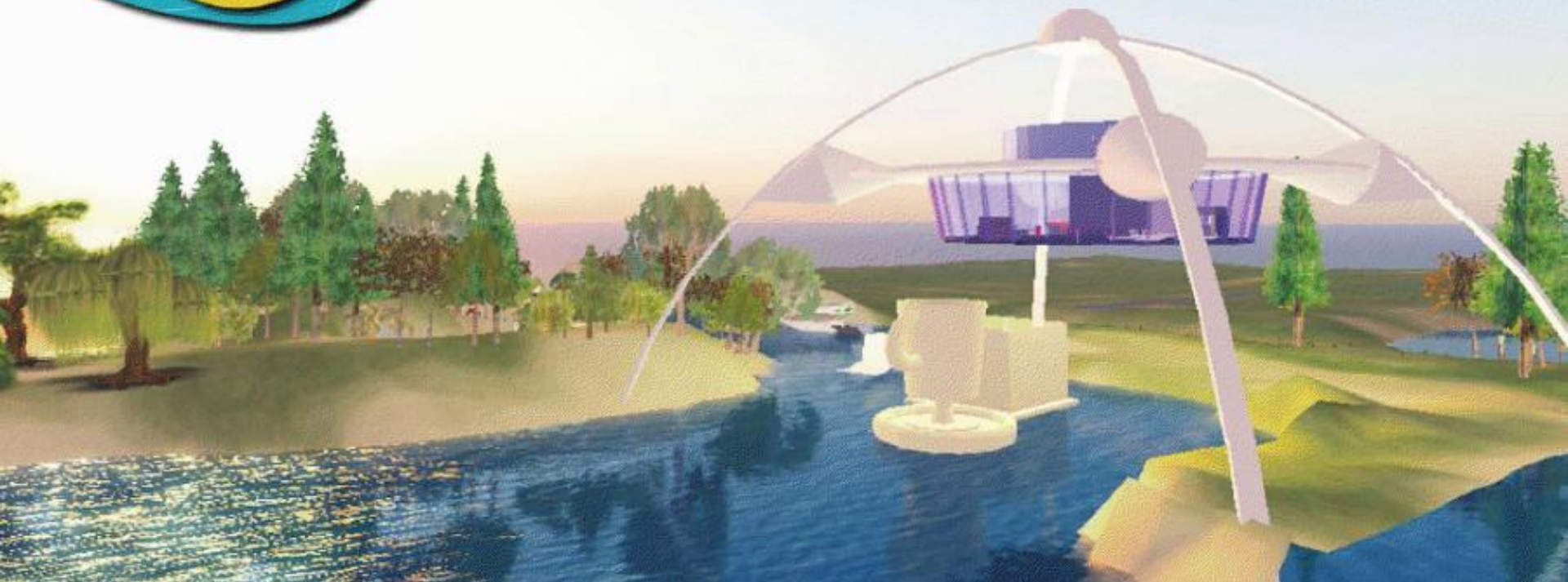
3D oktató környezetek

- Web 2 alkalmazásokra telepített eszközök
- Diagnosztikus eszközök
- Szimulációs környezetek

4. Valós tanulási szokások elemzése multimédiás környezetben és módszerekkel



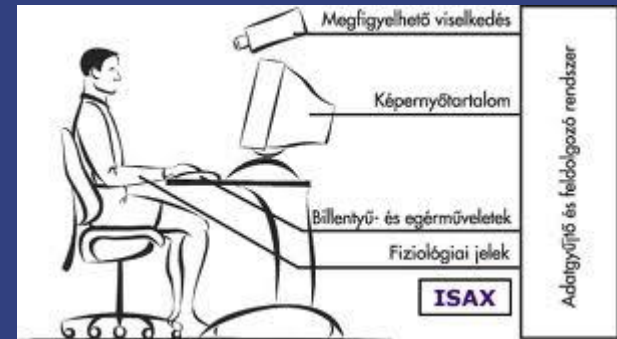
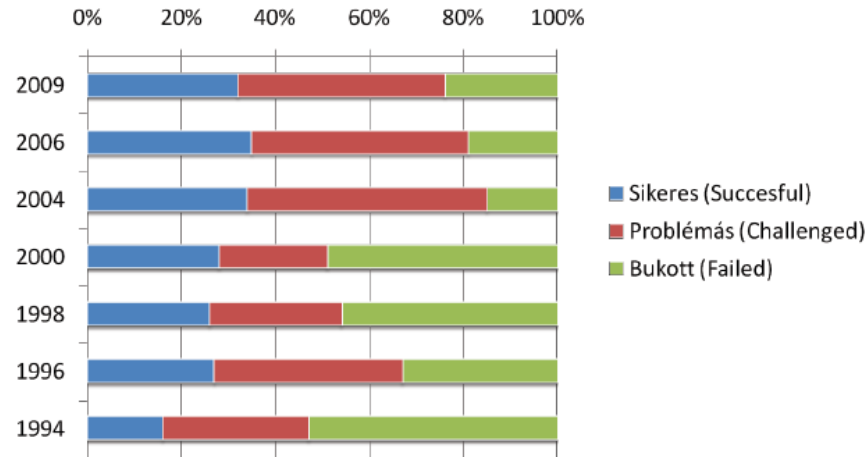
Art Café @ Second Life
invites you to the upcoming events



Felhasználói viselkedés vizsgálata biometriai eszközökkel

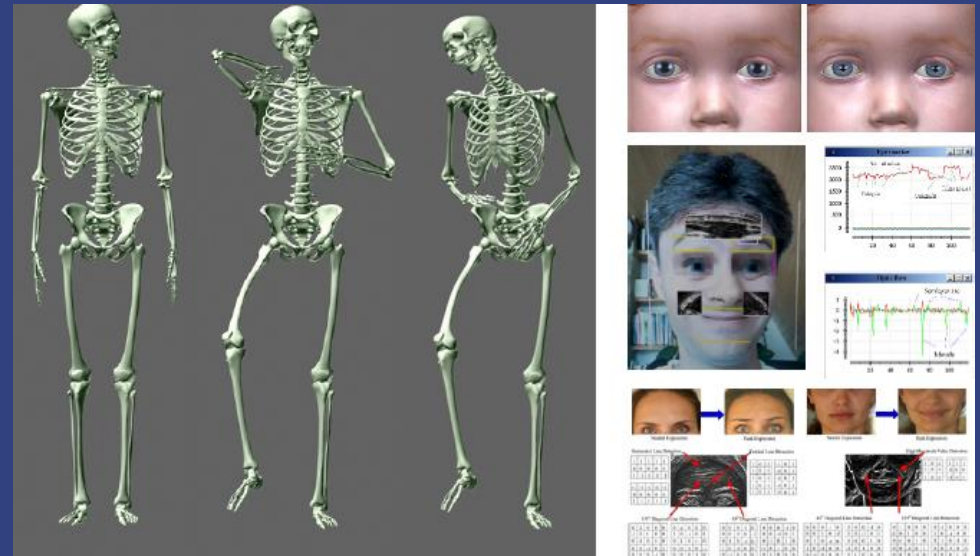
Standish Chaos Reports

6/48



Standish Jelentés 1995

Biotechnikai eszközökkel szerzett adatok → felhasználó / viselkedés modellezése





Sensors and Communiation - Dawn of a New Era

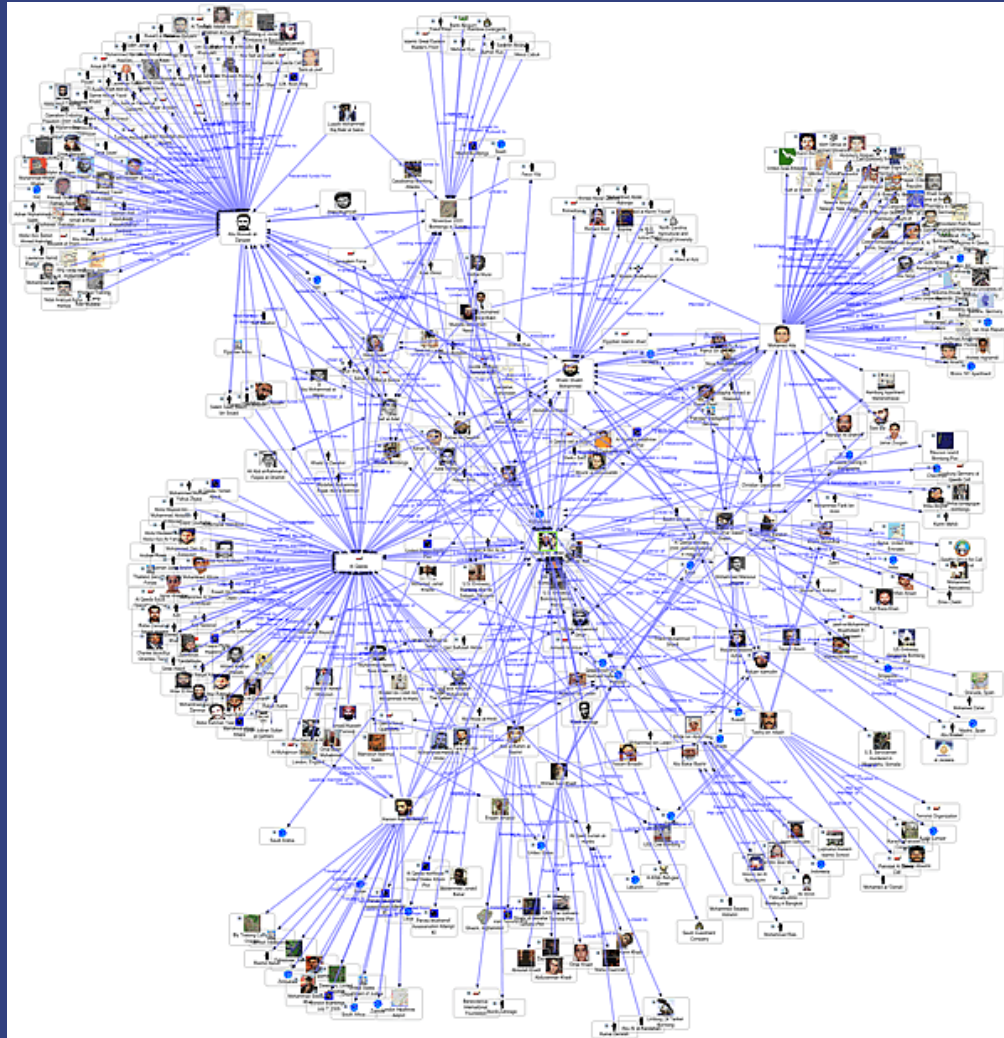
Hardware: Low-cost, high performance PC, bandwidth, 3D sensors, gaming consoles, tablets and smart phones, >> geolocalized content >> coexisting parallel digital Universe surrounding all of us.

Sensors and Displays: wireless, webcams, MOCAP, RFID, inertial and magnetic trackers, mobile sensors, touch screens and OLED, robotics, consumer HMD, low-cost CAVE.

Closed Loop Interaction: Guarantee experience, maximize the level of excitement >> “digital adrenalin”



5. Hálózati kapcsolatok egyéni és intézményes meghatározói



Vizuális Kultúra Közösségek Kutatócsoport (Visual Culture Communities Research)

- 2009-ben alakult, **tagjai**: Northern Illinois University, USA, a holland University of Amsterdam, a finn Aalto University és az ELTE TTK kutatói



UNIVERSITY OF AMSTERDAM



Aalto University



- **Cél:** négy nagyváros: Amsterdam, Budapest, Chicago, Helsinki 16-22 év közötti, 15-50 tagú vizuális tanuló közösségei működése és pedagógiai eredményei feltárása

Módszerek:

- Csoportos és egyéni interjúk és kérdőívek;
- A csoport-működés dokumentálása részvevő megfigyelőként;
- A közösségi alkotások elemzése.

Egyéni kifejezés → kollaboratív alkotás

Vizsgált közösségek:

- 1.Manga
- 2.Cosplay
- 3.Fan Art
- 4.Doku-videó
- 5.Demoscene

Módszerek:

- Kulturális antropológia: részvevő megfigyelés, művek elemzése
- Pedagógia: tudásátadó folyamatok, értékelés, megosztás vizsgálata

