

Glosszárium⁴

Bit.ly: Egy olyan ingyenes link kezelő eszköz, amelynek segítségével le lehet rövidíteni a meglévő URL-eket, így könnyebben fel lehet használni őket egy emailben, weboldalon, prezentációban vagy egy tanórai feladat során. Az oldalon nyomon követhetjük, hogy hányan kattintanak rá a megadott linkre. Gyakran használják kifejezetten link álcázásra is, amely a hivatkozások eltakarását jelenti, célja, hogy a megjelenő link ne hasonlítson arra az URL-re, amelyre a látogató a rákattintás után átkerül. Ennek segítségével csalásokat is követhetnek el. Forrás: <https://www.matebalazs.hu/link-alcazas.html>

Blended learning: A tanulási környezetek között megkülönböztethetünk (1) alapvetően hagyományos oktatási környezeteket, (2) hagyományos oktatási környezeteket, online és web2.0-ás eszközökkel kiegészítve, (3) blended learning környezeteket, valamint (4) távoktatási környezeteket. A „blended learning” a vegyes vagy kevert típusú oktatási környezeteket jelenti, amikor a tanulási folyamat egy része hagyományos, offline környezetben valósul meg, a másik része pedig online tanulási környezetekben vagy online felületeken zajlik. Forrás: <http://mek.oszk.hu/14400/14402/pdf/14402.pdf>

Blog: A blog egy olyan periodikusan újabb bejegyzésekkel bővülő weboldal, amely ezek sorozatából áll, függetlenül attól, hogy mi az oldal témája, formája és hogy nyilvánosan elérhető-e. A blogok többsége nyilvános weblapként működik bármely internethasználó által elérhetően. Az eredeti „weblog” kifejezés a „web” és „log” (napló) szavak összetételéből keletkezett, ebből rövidült a mára bevetté vált blog alakká. Témája sokrétű: lehet interneten közzétett személyes, egyéni napló, de lehet egyéni vagy csoportos politikai véleménynyilvánítás vagy üzleti jellegű kommunikáció eszköze is, és lehetségesek tematikus blogok is (például kifejezetten irodalommal foglalkozó). Ennek megfelelően a szerzők köre az alkalmi szerzőktől a nagy írói közösségekig, sőt vállalatokig terjed. Sok blog teszi lehetővé a látogatóknak nyilvános megjegyzések írását az egyes bejegyzésekhez, ami közösségek kialakulásához vezethet. A blogok gyakorlatilag semmiféle formai vagy tartalmi megkötéssel nem rendelkeznek, bár többségük továbbra is hosszabb-rövidebb, döntően szöveges bejegyzésekből áll. A blogok esetében – mint általában a weblapoknál – nagyon jelentős a linkelés lehetősége, amely a bejegyzések kontextusba helyezését segíti elő. A bejegyzéseknek tipikusan permalinknek nevezett saját, állandó és egyedi linkjük van, amelyen hivatkozhatók. Forrás: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Blog>

Digitális kompetencia: A digitális kompetencia a nyolc kulcskompetencia egyike, amely a digitális technológiák teljes körének az információszerzés, a kommunikáció és az alapvető problémamegoldás céljából való magabiztos és kritikus használatát foglalja magában. Forrás: <https://www.schooleducationgateway.eu/hu/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm>

Digitális tananyag: A „digitális tananyag” fogalmát általánosságban nehéz definiálni, mivel az oktatástechnológia legdinamikusabban fejlődő területe. Legegyszerűbb megközelítésben digitális tananyag lehet minden elektronikus, ma már szinte kizárólag digitális, formátumban tárolt és elérhető szellemi alkotás, amely alkalmas valamilyen tudás, információ átadására, közvetítésére. Forrás: http://okt.ektf.hu/data/nadasia/file/tananyag/oktataselmelet/1_tananyag16.html

⁴ A glosszárium fogalmait és meghatározásait az ELTE PPK 2018/2019-es tavaszi félévében megvalósult „Informatika az oktatásban” című kurzus keretében a Pedagógia BA szakos hallgatók állították össze.

Diigo: Diigo közösségi könyvjelző. A Diigo egy olyan alkalmazás, melynek segítségével összegyűjthetjük a számunkra érdekes weboldalakat, kiemelhetjük a számunkra fontos részleteket, majd ezeket meg is oszthatjuk társainkkal. Továbbá feltölthetünk képeket, címkézhetünk. A Diigo azért van, hogy egyszerűsítse az információs munkafolyamatot, és jelentősen növelje termelékenységét. Felhasználói közé tartoznak ügyvédi irodák, marketing ügynökségek, tanácsadók, toborzók, webes tervezők, kutatók, diákok, tanárok... - alapvetően bárki, aki sok online információt fogyaszt, akár egyénileg, akár csapatként.
Forrás: <https://www.diigo.com/about>

Dropbox: A Dropbox egy felhő-alapú fájl tároló és megosztó eszköz, melynek lényege, hogy a különböző fájlokat nem egy konkrét számítógéphez tartozó adathordozón (pl. merevlemezen) tároljuk, hanem az interneten egy erre a célra kialakított tárhelyen. Az alkalmazást webes felületen keresztül (egy böngészőben) telepítés nélkül is használhatjuk, de asztali és a mobil eszközös alkalmazásként is telepíthető a számítógépről, okostelefonról vagy táblagépről való hozzáféréshez. A beépített szinkronizálási funkció biztosítja, hogy a Dropboxban tárolt fájlok, mappák és az összes eszközön azonosak legyenek. Az internetkapcsolat függvényében bárhol elérhető dokumentumok használata nem csupán a magánszemélyek életét könnyítheti meg, hanem a vállalkozások, cégek számára is előnyt jelenthet a közös munka során, hiszen a Dropboxban tárolt állományokat könnyen megoszthatjuk más munkatársainkkal, partnereinkkel. Forrás: <http://source.smeopro.eu/hu/lecke/dropbox-webes-felulet-hasznalata>

E-learning: Az e-learning olyan, számítógépes hálózaton elérhető képzési forma, amely a tanítási-tanulási folyamatot hatékony, optimális ismeretátadási, tanulási módszerek birtokában megszervezve mind a tananyagot és a tanulói forrásokat, mind a tutor-tanuló kommunikációt, mind pedig az interaktív számítógépes oktatószoftvert egységes keretrendszerbe foglalva hozzáférhetővé teszi a tanuló számára. E-learningnek nevezhető minden olyan tanítási és tanulási forma, amiben a tananyag feldolgozásához, bemutatásához: a szemléltetéshez vagy akár a kommunikációhoz digitális médiumokat (például DVD, CD-ROM, Internet) használunk. Az e-learning szinonimájaként az online tanulás, távtanulás, számítógéppel támogatott tanulás (Computer Based Training), multimédia alapú tanulás stb. kifejezések is használatosak.
Forrás: https://hu.wikipedia.org/wiki/E-learning#cite_note-1

Elektronikus portfólió (E-portfólió): Az elektronikus portfólió funkcióját tekintve számos módon definiálhatjuk. Lorenzo és Ittelson (2005)⁵ szerint az elektronikus portfólió digitális formában megjelenő szöveges, grafikus vagy multimédia elemeket tartalmazó, weben vagy DVD-n tárolt alkotások (forrásanyagok, feladatok, bemutatók) gyűjteménye, amely egy személyt, csoportot, szervezetet vagy intézményt képvisel. Ugyanennek a szerzőpárosnak egy másik definíciója szerint az elektronikus portfólió személyre szabott, webalapú gyűjteménye a feladatoknak, megoldásoknak és reflexióknak, amelyek célja a kulcsfontosságú ismeretek kontextus és időalapú demonstrációja. Forrás: http://okt.ektf.hu/data/forgos/file/tananyag/forgo/1231a_hagyomnyos_s_az_elektronikus_portfli.html

Felhőalapú szolgáltatások (cloud computing): Információkezelési alapelv, ami arra épít hogy az együttműködő felhasználók számára számos előnnyel és egyben eredményesebb közös munkával jár, hogy ha munkafelületük, dokumentumaik, állományaik és kommunikációs platformjuk nem a saját eszközeikhez kapcsolódik, hanem eleve egy olyan közös online formátumban jön létre és marad használatban, ahol a hálózati kapcsolat előnyeit kihasználva dolgozhatnak (hozzáférhetőség, reprodukálhatóság, jelenidejű interakció). A közös online „felhő”, vagyis az internet segítségével történő

⁵ Lorenzo, G. & Ittelson, J. (2005) An Overview of E-Portfolios. ELI Paper 1:2005 (<https://library.educause.edu/-/media/files/library/2005/1/eli3001-pdf.pdf>, utolsó letöltés 2020. március 16.)

tárolás, produktumok közös szerkesztése, hozzájuk kapcsolódó kommunikáció valódi hálózati kapcsolatot jelent a különböző személyek között, illetve a technika által kínált lehetőség a digitális kultúra közös fejlesztésére.

Forrás: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0021_15_a_xxi_szazad_oktatastechnologiaja_i/321_a_felhalap_informcimenedzsmnt.html

Gamifikáció: A gamifikáció – vagy más néven játékosítás – a játékok és játékelemek alkalmazását jelenti az élet játékon kívüli területein, célja pedig, hogy az ott zajló folyamatokat érdekesebbé és eredményesebbé tegye. Kiválóan alkalmazható az oktatásban, az egészségügyben, kulturális területeken és a munkahelyi környezetben is – mindenütt minőségi javulást eredményezhet. A játékosított rendszerek struktúráját a játékkutatásból vett modell segítségével (Hunicke, LeBlanc és Zubek, 2004)⁶ három fő rétegben szemlélhetjük. Vizsgálhatjuk az adott rendszer érzelmi komponenseit, viselkedésbeli felépítését és az interfész kialakításához szükséges elemek és szabályok összességét. Egyenként lebontva ezeket a rétegeket, megfogalmazhatjuk a játékosított rendszer esztétikáját (a kiváltott élményt), dinamikáját (a cselekvési formák összességét) és mechanikáját (a játék elemeit). Forrás: <https://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatásban>

Gondolattérkép, fogalomtérkép: Olyan web 2.0-s eszköz, amely a fogalmak kapcsolódását, egymáshoz való viszonyát ábrázolja, segít az összefüggések értelmezésében, illetve a gondolatok, jelenségek és folyamatok megértésében. Ezáltal ez egy konstruktív tudásalkotás, amely fő célja a szemléltetés. Felhasználható: jegyzetelésre, új tananyag feldolgozására, tudásszervezésre egyéni és csoportmunka keretében, a már meglévő tudás rendszerezésére. Beszúrhatunk és megoszthatunk térképeket, csoportosan is szerkeszthetők. Segít a releváns információk kiemelésében, az adott téma megértésében. Forrás: <http://oktataskepzes.tka.hu/hu/gondolatterkepek>

Google Classroom: A Google saját fejlesztésű LMS felülete. A felület létrehozásának célja az volt, hogy a tanárok online térben osztályokat létrehozva tudjanak a diákjaikkal kommunikálni, feladatokat kiírni, beadandókat begyűjteni, és visszajelzéseket adni. Összehangolható a Gmail fiókkal, a naptárral stb. A Google for Education kollaboráció keretein belül létrejövő G' Suite for Education eszköztár részeként jött létre. Gmail fiókkal ingyenesen igénybe vehető. Forrás: https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=en&ref_topic=7175444

Google Drive: A Google Drive egy felhő alapú szolgáltatás, melyet minden olyan személy használni tud, aki rendelkezik Gmail fiókkal. A Drive egy online tárhely, mely 15 GB-ig ingyenesen igénybe vehető. Előnye, hogy mindenféle fájltypust (dokumentumot, táblázatot, prezentációt, fényképet, hangfelvételt, videót stb.) fel lehet tölteni rá, valamint a felhasználó beállíthatja, hogy kik láthatják az általa kezelt tartalmakat. Kedvező, hogy a felületen is létre lehet hozni dokumentumot, táblázatot, ppt-t, melyeket egyszerre többen is szerkeszthetik. Lehetőség van az ingyenes Google Drive Desktop alkalmazás telepítésére, amely segítségével internet nélkül is elérhetőek a dokumentumaink, amelyeket az utolsó internet használatkor szinkronizált a webes tárhellyel az eszközünk. Oktatásban is nagyszerűen használható, például tananyagmegosztásra, órai munkák tárolására, illetve szerepet játszhat az intézményi feladatok ellátásában. Forrás: https://www.google.com/intl/hu_ALL/drive/using-drive/

IKT: IKT fogalmának többféle definiálása létezik, melyek számbavétele azon túl, hogy segíti a szakkifejezés megfelelő használatát, széleskörű áttekintést ad az IKT felhasználási területeiről is. Az IKT értelmezési

⁶ Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence. <https://aaai.org/Library/Workshops/ws04-04.php> (Utolsó letöltés: 2020. március 16.)

lehetőségei: a) IKT mint eszköz; b) IKT mint ellenőrzési eszköz és automata technika; c) IKT mint szervezési technika; d) IKT mint média és összekapcsolható technika; e) IKT mint fejlesztési és társadalomalakító folyamat; f) IKT mint technikai gyakorlat. Az IKT magában foglalja a teljes körű technológiai tervezést az információhoz való hozzáféréstől a feldolgozáson át az átadásáig: az információ gyűjtésének, tárolásának, továbbításának és prezentálásának hardver-, szoftver- és média feltételeit, legyen az információ formája hang, adat, szöveg vagy kép. Magába foglalja a telefon, mobiltelefon, hardver, szoftver területét egészen az internetig. Az IKT az oktatásban: elsősorban az oktatás kibernetikai, rendszer elméleti, kommunikáció elméleti alapokon történő megtervezésének olyan átfogó pedagógiai stratégiája, amely biztosítja a tananyag hatékony elsajátítását, korszerű információhordozó anyagok, eszközök és módszerek együttes felhasználásával. Forrás:

http://okt.ektf.hu/data/szlahorek/file/kezek/05_ikt_02_27/221ikt_fogalma.html

Infografika: A már létrejött, jellemzően adat-szerű, számsorokból, statisztikai nyersanyagból vagy ismeretek formalizálható egységeiből álló információs állománynak olyan formára való hozása, átalakítása, amelynek révén a megértés könnyebb és gyorsabb, a kulcs-összefüggések felismerésre pedig lehetővé válik. Napjainkban az infografikát már kreatív önéletrajzok, beszámolók készítésére is használják többek közt a médiában és az oktatásban is. Egy nagyszerű ingyenesen használható felület infografika és sok más vizuális anyag szerkesztéséhez: <https://www.canva.com> Forrás: <http://oktataskepzes.tka.hu/hu/infografika>

Kahoot: A program online, a <https://kahoot.com> oldalon érhető el. Lehetőséget ad feladatsorok, úgynevezett „kahoot-ok” összeállítására, valamint ezek megoldására szintén on-line módon, az internet segítségével. 4 féle feladattípust tartalmaz. Ezek közül kettő olyan, ahol pontozásra is van lehetőség. A feladattípusok egymással nem keverhetők egy feladatsoron belül. Egy kahoot csak egyetlen feladattípusból állhat. Az alkalmazás nagy előnye, hogy a feladatsor megoldható okos telefonról, tabletről és laptopról is. Lehetőséget ad csoportmunkára is. Tanulók is regisztrálhatnak, de 16 éves kor alatt korlátozott a tevékenységük a kahoot oldalon. (Pl. nem oszthatják meg a munkájukat.) A tanulók a játékba úgy tudnak bekapcsolódni, hogy látják a tanár kivetítőjén a feladat azonosítóját és a neten a kahoot.it. oldalon az azonosító szám ismeretében tudnak csatlakozni a játékhoz. Vagyis a kahoot használatához minimum 2 db, internetes hozzáféréssel rendelkező informatikai eszköz szükséges. Az egyiken kerülnek kivetítésre a feladatok, a másik eszközön csak négy különböző színű téglalap látható. Ezek közül azt a téglalapot kell kiválasztani, amely szín a tanári kivetítőn a helyes választ tartalmazza. Forrás: http://rpi.reformatus.hu/sites/default/files/hir_kepek/Online%20feladat%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91%20Kahoot%20oldal%20haszn%C3%A1lata_20171005_BMA_0.pdf

Közösségi könyvjelzők (Social Bookmarking): A közösségi könyvjelzők olyan online tagsági szolgáltatások, amelyek segítségével könyvjelzőket menthetünk el egy webhelyen. Fontos azonban, hogy meg is oszthatjuk az általunk érdekesnek vagy hasznosnak tartott könyvjelzőket másokkal. Emellett kulcsszavakkal láthatjuk el a könyvjelzőket, amelyek némi leírást adhatnak a könyvjelzőzött oldal tartalmáról. A különböző könyvjelzők ezen kulcsszavas címkék alapján kerülnek kategorizálásra, és ez teszi lehetővé egyszerű keresést is. Forrás: <https://www.matebalazs.hu/kozossegi-konyvjelzo.html>

Közösségi média: Az online média olyan formája, ahová a tartalmak első sorban felhasználói úton kerülnek feltöltésre. Az internetet használók már nem csupán tartalomfogyasztók, hanem ők állítják elő ezen tartalmak nagy részét is. A közösségi médiának több kiépült formátuma létezik, például fórumok és blogok formájában, de vannak még „wikik” (digitális enciklopédiák, például Wikipédia), podcast-ek, illetve kép-

és videómegosztó oldalak is, hogy csak néhányat említsünk. Andreas Kaplan és Michael Haenlein (2010)⁷ megfogalmazásában a közösségi média „internetes alkalmazások olyan csoportja, amely a web 2.0 ideológiai és technológiai alapjaira épül, ami elősegíti, hogy kialakuljon és átalakuljon a felhasználó által létrehozott tartalom”. A közösségi média területén a vállalatok gyakran hivatkoznak a „felhasználó által létrehozott tartalom” (user-generated content, UGC), illetve a „fogyasztói média” (consumer-generated media, CGM) fogalmakra is. Források: <https://www.matebalazs.hu/kozossegi-media.html>; https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%B6z%C3%B6ss%C3%A9gi_m%C3%A9dia

LMS-rendszerek (Learning Management System): Az LMS-rendszereket másképpen tanulásmenedzsment-rendszernek, vagy keretrendszernek nevezzük. Ezek olyan web-alapú rendszerek, melyekkel a tananyagok, segédanyagok és bármilyen, az oktatáshoz köthető „objektumok” rendszerezésre, tárolásra kerülhetnek. Objektum alatt érthetünk többek között kurzusokat, tanköröket, tesztek, kérdőíveket, naptárbejegyzéseket, jegyzeteket stb. Forrás: [https://hu.wikipedia.org/wiki/E-learning#LMS - Learning Management System](https://hu.wikipedia.org/wiki/E-learning#LMS_-_Learning_Management_System)

Mentimeter: A mentimeter egy webes, interaktív prezentációs eszköz. Az interaktivitás akkor valósulhat meg, ha a hallgatóság tagjai rendelkeznek lappal, tablettel vagy okostelefonnal, ami azonnali válaszadásra ad lehetőséget. A prezentációhoz, annak egyedi azonosítószámának ismeretében vagy QR kódjával tudnak csatlakozni. A mentimeter a szavazás eredményét élőben jeleníti meg, miközben a résztvevők közvetlenül a böngészőjükben szavaznak a mobiltelefonjukkal. Nincs szükség dokumentációra vagy adminisztrációra, mivel az eredményeket automatikusan el is menti az oldal és ezek később is letölthetők.

Forrás:

http://rpi.reformatus.hu/sites/default/files/hir_kepek/Mentimeter%20oldal%20hasznalata_20171120_BMA.pdf

Mindomo: A Mindomo egy online gondolattérkép, mely egy projekt vázlatos bemutatásához nyújt segítséget. A gondolattérkép alap funkciói ingyenesek, de regisztrációhoz kötöttek. Online és Offline is elérhető/szerkeszthető, offline csak a letölthető ingyenes alkalmazás segítségével. Oktatásban ez is bárhol felhasználható. Fontos lehet kollaboratív, csoportos feladatok elvégzésénél, segítséget nyújthat a közös gondolkodásban, részfeladatok tematizálásában. Emellett a segédanyagok, szakirodalom gyűjtésében és a tanuló, tanári felkészülésben. Forrás: <https://www.mindomo.com/hu/>

Multimédiás prezentáció: A multimédiás prezentáció több médiát tartalmaz. Lehet ez kép, hang, szöveg, videó, hiperhivatkozás. Manapság mondhatjuk, hogy a legtöbb előadás multimédiás, mindennapjaink részévé vált az internet világában a képek átküldése továbbítása, videók megosztása, letöltése – és a prezentáció során ki tudjuk használni ezt a lehetőséget. A multimédiás prezentáció követelménye, hogy önállóan is működjön, alkalmas legyen önálló tanulásra, vagy például kirakati bemutatóként, vagy reklámanyagként, interaktív bemutatóként lehessen alkalmazni. Ennek érdekében programfüggetlen prezentáció készítésére is lehetőségünk van. Ez azt jelenti, hogy olyan formátumban kell elmentenünk, hogy ne legyen szükség a diáor lejátszásához magára a programra. Forrás: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0023_Prezent/100201.html

Online (virtuális) tanterem: A virtuális környezet fogalmába beletartozik a virtuális tér, a virtuális „én”, a virtuális közösség, virtuális kommunikáció, virtuális interakció, virtuális kompetenciák. Előnye, hogy

⁷ Kaplan, A. & Haenlein, M. (2010) Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media, Business Horizons 53(1), pp. 59-68. DOI: 10.1016/j.bushor.2009.09.003

virtuálisan együtt lehetünk bárkivel, csökken a térbeli távolság jelentősége. Az oktatásban különböző közösségi oldalakat használhatunk, melyeknek elsődleges célja a tanítási-tanulási folyamat hatékonyabbá tétele. Forrás: <http://oktataskepzes.tka.hu/hu/online-virtualis-tantrem>

Online kollaboratív tanulás: A számítógépi hálózatok elterjedése új kihívás elé állította a pedagógiát. E hálózatok révén tanulóközösségek jöhetnek létre, melyek elsősorban informális keretek között valósulnak meg, tanulóközpontú, sokirányú, sokcsatornás, kooperatív és kollaboratív tanulást okoznak. Kollaboratív tanulásnak nevezzük, amikor a csoporttagok egymást segítik a közös tanulási célok elérésében. A kollaboráció során a munkamegosztás spontán jön létre, attól függően, hogy ki mivel tud hozzájárulni a közös munkához. (Szemben a kooperatív tanulással, ahol a csoporttagok egymást segítik az egyéni tanulási célok elérésében és a kooperáció során elosztják egymás között a feladatokat és minden csoporttag egy bizonyos részfeladat elvégzéséért a felelős.) Forrás: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0023_DP/dp5_7_tantelj_ch060000.html

Padlet: A Padlet egy szabadon szerkeszthető online faliújság vagy virtuális fal, mely alkalmas szövegek, képek, videók, hanganyagok megosztására, de különböző weboldalak linkjét is beszúrhatjuk. Máshogy fogalmazva virtuális cetliket "ragaszthatunk" a faliújságra. A szerkesztést a "Create something" gombbal tudjuk elkezdni, az oldalt felcímkézhetjük témákkal, kiválaszthatjuk a témához illő hátteret, kiírhatunk instrukciókat. Oktatásban kifejezetten jól alkalmazható tananyagok összefoglalására, vázlat készítésre, amit a pedagógus is elkészíthet és a link által pillanatok alatt megoszthatja tanítványaival. A weboldal nem regisztráció köteles, akkor is tudjuk használni, ha a tartalom létrehozója megosztja velünk a "faliújság" linkjét. Google fiókon keresztül is be tudunk lépni. Lényeges azonban, hogy regisztrált felhasználóként könnyebb visszakeresni a korábbi tartalmakat, valamint a tartalom törlése is csak így lehetséges, ezért érdemes élni az ingyenes regisztrációval. Források: <http://technologiatanaroknak.blogspot.com/2015/05/padlet-ismerteto.html>; <https://tka.hu/tudastar/dm/257/padlet-a-kozos-faliujsag>

Prezentáció: Előadási módszer és technika, mely során bemutatunk valamit, valakit szóban vagy írásban. Előbbire példa a vita, előadásorozat, utóbbira pedig a meghívó, tanulmány, levél. A bemutatás történhet elektronikus eszköz, honlap, program vagy akár papír alapú plakát használatával. Az elektronikus segédeszközök közül a legelterjedtebbek a Power Point, a Google Slides és a Prezi. Forrás: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0023_Prezent/010100.html

Prezi.com: A PREZI.COM egy online elérésű és szerkesztésű dinamikus, flash alapú prezentációkészítésre kifejlesztett alkalmazás. PREZI.COM nem a PowerPoint helyettesítésére készült, mindkét alkalmazásnak megvan a maga előnye, mindkét alkalmazás különböző témák bemutatására alkalmas. A PowerPoint bevált alkalmazás, míg a PREZI.COM folyamatos fejlesztés alatt áll, ahol gyakran találkozunk új, a program által kínált lehetőségekkel. PowerPoint nagy múlttal rendelkezik, hátránya talán az ára. PREZI.COM rendelkezik ingyenesen letölthető verzióval, valamint az oktatás területén ingyenes és kedvezményes hozzáférést biztosít tanárok és diákok részére. A PowerPoint lineáris prezentációkészítő alkalmazás. A PREZI.COM szakított a PowerPoint linearitásával, dinamikus, kreatív, gondolkodásra ösztönöz. Forrás: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0023_Prezent/100300.html

QR kód: Egy kétdimenziós vonalkód, amit a japán Denso-Wave cég fejlesztett ki 1994- ben. Nevét az angol Quick Response (= gyors válasz) rövidítéséből kapta, egyszerre utalva a gyors visszafejtési sebességre, és a felhasználó által igényelt gyors reakcióra. A négyzet alakú, apró fekete-fehér négyzetekből álló ábra 3 sarkában nagyobb méretű, jellegzetes mezőket találunk, amelyek a dekódolásra használt QR-kód olvasó

program számára megkönnyítik a beolvasást és az értelmezést. A három sarokban lévő mezők miatt szinte bármilyen szögből fényképezve, akár elforgatva is, könnyedén azonosítható és feldolgozható jelet kapunk. Alfajnumerus értékekből max. 4296 karakter fér el egyetlen QR-kódban. Gyakran látható újságokban, hirdetésekben, óriásplakátokon vagy névjegykártyákon. Ez utóbbiak azért praktikusak, mert a QR-kódba egy teljes címjegyzék rekordot is lehet kódolni, ami tartalmazza egy személy nevét, munkahelyét, telefonszámát, e-mail-címét, hagyományos címét, valamint a hozzá tartozó weboldalt és még kiegészítő megjegyzést is. Az okostelefonokban futó kódolvasó ezt könnyen hozzá tudja adni a telefon címjegyzékéhez, így nem kell kézzel beírni azokat az adatokat, amit egy névjegykártyán találunk. Forrás: <https://tferi.hu/qr-kod>

Redmenta: A Redmenta egy magyar feladatlap-készítő alkalmazás. Kifejezetten azért hozták létre, hogy segítse a tanárok munkáját. A feladatlapok készítése során létrehozott feladatokat később is fel lehet használni, sőt saját feladatlapjainkba mások nyilvános feladatait is beilleszthetjük. A feladatokhoz képek, videók is csatolhatók, és az egész folyamat nagyon könnyen és gyorsan elvégezhető. Természetesen több feladattípust is ismer a rendszer, a feladatlapok kiértékelése pedig automatikusan történik. Meg lehet adni, hogy a diákok mikor kezdhetik el a feladatlapok megoldását, és meddig dolgozhatnak rajtuk, így akár dolgozatírásra is használható az alkalmazás. A program magyar és teljesen ingyenes. A Redmenta használata minden képernyőmérettel kényelmes, így a diákok órán mobil eszközzel is kényelmesen elérhetik, akár szavazógép helyett is használható. Forrás: <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-kozneveles/redmenta-az-intelligens-oktatasi-asszisztens>

Trello: A Trello egy könnyen kezelhető, ingyenes alkalmazás. A feladatainkat, projektjeinket táblákon nevezhetjük el, táblákon belül vannak kártyák, amin belül részekre bonthatjuk a feladatokat. Első körben ezt a két kifejezést kell megszokni, hogy tábla és kártya, de ha ez megvan, a többi már egyértelmű. Minden kártya címkézhető, a címke színezzhető és elnevezhető, ezáltal a tábláink átláthatóbbá válnak. A kártyákhoz, munkafolyamatokhoz tagokat tudunk rendelni, ő is látja a folyamatokat, és tudja szerkeszteni azt. Határidőket tudunk kiszabni minden egyes kártyához, a feladatokat részletezni tudjuk lista készítéssel, és miután végeztünk egy feladattal pipálással tudjuk megjelölni. A feladatokhoz mellékletet is tudunk csatolni természetesen. Mindezek után a kész kártyákat tudjuk mozgatni, küldeni, másolni, a különböző munkafázisokba belehelyezni. Forrás: <https://www.kkvmagazin.hu/menedzsment/trello-a-nagyon-hasznos-munkatars/>

Web 2.0: „... olyan internetes szolgáltatások gyűjtőneve, amelyek elsősorban a közösségre épülnek, azaz a felhasználók közösen készítik a tartalmat vagy megosztják egymás információit. [...] A webkettes szolgáltatásoknál a szerver gazdája csak a keretrendszeret biztosítja, a tartalmat maguk a felhasználók töltik fel, hozzák létre, osztják meg vagy véleményezik. A felhasználók jellemzően kommunikálnak egymással, és kapcsolatokat alakítanak ki egymás között. Az interaktivitás és a fogyasztók egymással folytatott kommunikációja miatt napjainkban alig van olyan oldal, amely köré ne szerveződne valamilyen közösség.” Forrás: <http://bit.ly/2CpqOnA>

Weboldal: A weblap (más szóval weboldal) egy olyan számítógépes dokumentum, mely megfelel a World Wide Web számára, és alkalmas arra, hogy egy webböngésző megjelenítse. A webböngésző a weblapot monitoron vagy mobil eszközön jeleníti meg. A weboldal általában a dokumentum látható elemeit foglalja magába, de a weblap szó jelentheti magát a számítógépen tárolt fájlt is, melyet általában HTML vagy más hasonló leíró nyelven írtak meg. A weboldal egyik fő jellemzője a hiperszöveg, mely más weboldalakra navigálhat el minket linkeken (hiperhivatkozásokon) keresztül. A weblap webböngésző programmal számítógépen vagy mobilon keresztül megjeleníthető hipertext dokumentum. Tartalmazhat fájlokat,

képeket, szöveget, táblázatokat és hivatkozásokat (más néven linkeket) is, amelyek más oldalakra irányítanak minket. Egy weblap a következő részekből tevődik össze: a) HTML dokumentumok, amelyek a weboldal tartalmát és felépítését határozzák meg; b) Stíluslap, amely a fájlok, képek, szövegek, táblázatok, hivatkozások tulajdonságait, megjelenését írja le. A stílusdefiníciókat érdemes egy különálló állományban elhelyezni, majd minden oldalhoz hozzárendelni, ezáltal több weboldalhoz azonos stíluslap alkalmazható.; c) Scriptek, amely a weboldal interaktív tételét lehetővé tevő rövid programok.; d) A weblapoknak két csoportját különböztetjük meg: statikus és dinamikus. Források: <http://weboldal-diszkont.hu/hasznos-tudnivalo/honlap-keszites/honlap-weblap-webhely-weboldal-webszajt-portal-webalkalmazas-mi-a-kulonbseg/>; <https://hu.wikipedia.org/wiki/Weblap>