

Infokommunikációs eszközök a történelemtanításban  
BTTR765OMA  
(Tematika)

**Kurzus kódja:** BTTR765OMA

**Kurzus időpontja:** H. 14.00–16.00, 314-es terem

**Kurzus típusa:** Gyakorlat

1. „Understanding AI Basics” – a mesterséges intelligencia elméleti alapjai (TEDx Talks)
2. Az AI alkalmazása a történettudományban – etikai kérdések, felhasználói stratégiák és AI eszközök típusai
3. AI alkalmazások a gyakorlatban – projektfeladatok készítése és átbeszélése
  - Forráselemzés
  - Történelmi interjú készítése
  - Fordítási gyakorlat
  - Kreatív feladatmegoldás (szabadon választott módszer és kivitelezés)
4. A prezentációkészítés alapjai – szabályok – szabványok, tématervezés- és felépítés, szerkesztési módszerek, prezentációs eszközök/sablonok (PowerPoint, Prezi, Microsoft Office sablonok, Canva, PresentationGo)
5. Hagyományos és dinamikus prezentációkészítési gyakorlatok
6. Diagramm és infografika szerkesztés
7. IKT-eszközök és digitális kultúra az oktatásban: digitális írástudás, hibrid oktatás, gamification, digitalizált anyagok előállítása

**Számonkérés módja:** A félév során a hallgatóknak csoportokra bontva kell teljesíteni a három területhez (mesterséges intelligencia – prezentációkészítés – IKT-eszközök) tartozó projektmunkákat. A közös munkára a hallgatók csoport szinten kapnak jegyek, ugyanakkor a félév során külön értékelésre kerül a csoporton belüli egyéni munka is, amelyet a három projektfeladathoz kapcsolódóan 1-5 pontig terjedő értékelés révén valósul meg (a félév során tehát 3x5 pontot lehet egyénileg szerezni). A féléves jegy összesen két jegy (a csoportmunkára kapott jegy + az egyéni teljesítmény pontszáma alapján kapott jegy) átlaga. Ha a két jegy közül bármelyik elégtelen, a kurzusra kapott jegy is automatikusan elégtelen.

**A pontszámok jeggyé alakítása:**

15-13 pont = jeles

12-10 pont = négyes

9-7 pont = közepes

6-4 pont = elégséges

3-0 pont = elégtelen

A kurzus elvégzéséhez szükséges online felületek:

Canva: [https://www.canva.com/hu\\_hu/](https://www.canva.com/hu_hu/)

ChatGPT: <https://chat.openai.com/auth/login>

DeepL: <https://www.deepl.com/translator>

Freepik: <https://www.freepik.com/>

Grammarly: <https://www.grammarly.com/>

Hello History: <https://www.hellohistory.ai/>

Microsoft sablonok: <https://create.microsoft.com/hu-hu>

PresentationGO: <https://www.presentationgo.com/>

Prezi: <https://prezi.com/hu/>

Quizizz: <https://quizizz.com/?lng=en>

Redmenta: <https://redmenta.com/hu>

Reverso: <https://www.reverso.net/text-translation>

WorldWall: <https://wordwall.net/hu>

+

Plusz linkgyűjtemény: <https://topai.tools/s/history-education>

## Ajánlott irodalom

(tematikus bontásban)

### ***Mesterséges intelligencia:***

Understanding Artificial Intelligence and Its Future | Neil Nie | TEDxDeerfield

<https://www.youtube.com/watch?v=SN2BZswEWUA>

How does artificial intelligence learn? - Briana Brownell

<https://www.youtube.com/watch?v=0yCJMt9Mx9c>

A Brief History of Artificial Intelligence

<https://www.youtube.com/watch?v=056v4OxKwII>

### ***Prezentáció- a tématervezés készítése:***

Digitális prezentációk és egyéb szemléltetőanyagok készítése

<https://jovotformalunk.nive.hu/blog/digitalis-prezentaciok-es-egyeb-szemleltetoanyagok-keszitese>

Prezentációkészítés <https://mersz.hu/blog/ppt-keszites/>

Így készíts menő kutatási tervet <https://mersz.hu/blog/igy-keszits-meno-kutatasi-tervet/>

Táblázat – diagramm készítés (Digitális kultúra)

[https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis\\_kultura\\_9\\_nat2020/](https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis_kultura_9_nat2020/)

### ***IKT eszközök:***

Buda András: IKT az oktatásban: <http://real.mtak.hu/53587/1/Buda%20Andras%20-%202017%20-%20IKT%20ES%20OKTATAS%20-%20Belvedere%20Meridionale.pdf>

### ***Digitális írástudás – hibrid oktatás:***

A digitális írástudás fejlesztésének lehetőségei (Bevezető fejezet): <https://dlsulinet.educatio.hu/download/letoltheto-dokumentumok/Digitalis-irastudas.pdf>

Digitális pedagógia a közoktatásban <https://www.oktatas2030.hu/wp-content/uploads/2020/10/digitalis-pedagogia-a-kozoktatasban.pdf>

### ***Gamifikáció:***

Vas János: Videójáték a történelemoktatásban – elméleti keretek, gyakorlati lehetőségek. Szkhonline, 2018/1-2. 72-82.

[https://www.academia.edu/37713658/Vas\\_J%3%A1nos\\_Videoj%3%A1t%3%A9kok\\_a\\_t%3%B6rt%3%A9nelemoktat%3%A1sban\\_elm%3%A9leti\\_keretek\\_gyakorlati\\_lehet%3A5%91s%3%A9gek](https://www.academia.edu/37713658/Vas_J%3%A1nos_Videoj%3%A1t%3%A9kok_a_t%3%B6rt%3%A9nelemoktat%3%A1sban_elm%3%A9leti_keretek_gyakorlati_lehet%3A5%91s%3%A9gek)