



A TARTALOMBÓL:

BLOG	2
GYERMEKINFORMATIKA	
MÓDSZERTAN	6
AKTUÁLIS	12
KÖNYVAJÁNLÓ	13
ESEMÉNY	16

INSPIRÁCIÓ

HÍRLEVÉL

TARTALOM

A színpad mögött

A verseny életében eltelt sok év alatt lehetőségünk volt figyelemmel kísérni azt a fejlődést és pozitív irányú változást, ami a versenyzők felkészültségében és az egyre színvonalasabb feladatmegoldásokban is látszott.

[tovább](#)

Sulinet Digitális Tudásbázis

A Sulinet Expressz Program 2002-ben indult útjára, egyik legfontosabb célkitűzése a digitális pedagógia szakmai, módszertani és tartalmi munka támogatása.

[tovább](#)

Netezzünk együtt biztonságosan

2012-ben a Biztonságos Internet Napot (Safer Internet Day-SID) február 7-én ünnepeljük, témája a generációk összekapcsolása az online világban.

[tovább](#)

ISZE konferencia és pályázat

AZ ISZE 2012-ben is szeretné népszerűsíteni az IKT alkalmazásának jó gyakorlatait, ezért ismét pályázatot hirdet az adaptálható közoktatási tapasztalatok felkutatására.

[tovább](#)

Könyvajánló

Informatika szakvezetői feladataim mellett szaktanácsadóként is dolgozom, járva az országot, beszélgetve kollégákkal, azt a megállapítást tehetem, hogy a magyar pedagógiában elterjedt a Logo.

[tovább](#)



Barta András Gábor

Felmerült a gondolat bennünk, hogy hogyan lehetne olyan versenyt szervezni, ahol a diák kérdezhet akár a zsűritől, akár társaitól, mentesítve ezzel a felkészítő tanárt a kényszerű „postás” szerep alól.

A SZINFALAK MÖGÖTT

KOZMA LÁSZLÓ ORSZÁGOS INFORMATIKA ALKALMAZÓ TANULMÁNYI VERSENY

Előzmények

A verseny életében eltelt sok év alatt lehetőségünk volt figyelemmel kísérni azt a fejlődést és pozitív irányú változást, ami a versenyzők felkészültségében és az egyre színvonalasabb feladatmegoldásokban is látszott. Azt láttuk, hogy lassan, de biztosan megközelítettük azt a határt, amikor a verseny már nem szelektál a középdöntőbe, döntőbe jutott tanulók között látványosan. Kézenfekvő megoldás lehet ilyen esetben, mivel a megoldásra fordítható idő növelését és ezzel több item beépítést a korosztály életkori sajátosságai miatt nem tartottuk megvalósíthatónak, a feladatok nehezítése az elvégzendő műveletek nehezítésével. Ez azt is jelenti, hogy egyes feladatrészek a jelenleginél nagyobb mértékben mutatnak túl az általános iskolai követelményeken, és az átlagos képességű diákok számára ebből következően inkább kudarcot, mint sikerélményt okoz már az első forduló feladatainak megoldása is.

Az elmúlt években lényeges technológiai újítások jelentek meg a világban, elterjedt a szélessávú internet, a kommunikációs csatornák pedig átalakultak. Megjelent a web 2.0 és a régi statikus html oldalakat felváltotta egy az addigakhoz képest új szemléletmód

„A web 2.0 (vagy webkettő) kifejezés olyan internetes szolgáltatások gyűjtőneve, amelyek elsősorban a közösségre épülnek, azaz a felhasználók közösen készítik a tartalmat vagy meg-

osztják egymás információit.” (forrás: http://hu.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)

Azt tapasztaljuk lépten-nyomon, hogy a diákok ezeket a technikákat anélkül kezdik el használni - és használják ma már iskolában, otthon, közlekedés közben gyakran az okos telefonjaik segítségével -, hogy annak használatát tanulták volna.

Olyan volt diákok, akik ma már felnőttek és munkahelyükön nap mint nap informatikai feladatokat oldanak meg, egyre többen meséltek arról, hogy csapatban dolgoznak, csapatépítő beszélgetéseken, tréningeken vesznek részt, és a közös projekteknek csupán csak egy részfeladatát kell nekik megoldani határidőre. Elgondolkodtunk azon, hogy egy alkalmazói versenyen valójában azt kellene összehasonlítanunk, hogy a diákok hogyan tudnak egy köznapi feladatot számítógéppel megoldani: valljuk be, hogy ettől távol áll a külön a verseny céljaira előállított, néha speciális elemeket tartalmazó Word, PowerPoint vagy Excel feladat megoldása.

Vegyünk egy konkrét példát: tervezzünk arculatot egy cégnek. Az egyértelmű, hogy ez egy, a mindennapi életben gyakran előforduló, számítógéppel támogatott és alkalmazói feladat. Mindamelllett, hogy egy tizenéves diák számára ebben a formában elmondva ropant unalmasan hangzik, az is elmondható, hogy bár vannak gyerekek, akik rendkívül jól kezelik a szövegszerkesztő programokat, prezentációkészítő prog-

ramokat, mégis megbuknának a feladat összetettsége miatt, egyszerűen azért, mert eltérő kompetenciák kellenek a feladat különböző részeinek megoldásához.

A kérdés izgalmas, meg lehet-e ezt a feladatot egy általános iskolás korú diákkal olyan módon oldatni, hogy szívesen, örömmel és érdeklődve fogjon neki?

2011. május 21-én az ISZE szakmai napján a verseny szempontjából két inspiráló és tanulságos előadást hallgatunk meg:

- Dr. Kárpáti Andrea D. Sc. egyetemi tanár: Kreatívfejlesztés digitális eszközökkel
- Szvetelszky Zsuzsanna: Tehetségek és hálózat

Gyakran alkalmazott módszer a kreatív gondolkodás elősegítésére a „laza” instrukciókkal, néhány kötött elemmel megfogalmazott feladat. Ennek az az előnye a verseny értékelésének szempontjából, hogy tartalmaz mérhető, akár darabra megszámlálható, zömében informatikai jellegű feladatot, a végeredmény pedig a feladat jellegétől függően az eltérések miatt egyéb szempontok alapján (pl. nyelvhelyesség, tipográfia, esztétika) is értékelhető. Abban egyetérttünk, hogy a versenyen az összpontszámunk legalább a feléért olyan feladatot kelljen megoldani, ami egy-egy utasításban szerepel: pl. kép átméretezése, stb.

Az utóbbi években a felkészítő kollégák több esetben jeleztek nekünk a diákoktól érkező kérdéseket, észrevételeket. Felmerült a gondolat bennünk, hogy hogyan lehetne olyan versenyt szervezni, ahol a diák kérdezhet akár a zsűritől, akár társaitól, mentesítve ezzel a felkészítő tanárt a kényszerű „postás” szerep alól. Érdekes külső felvetés volt az is, amelyik a versenyen jó helyezést elért tanulók későbbi informatikai utóéletére kérdezett rá. Felvállalható-e ennek a nyomon követése?

Lassan egy, az eddigi versenytől szinte minden tekintetben eltérő verseny körvonalai alakultak ki.

A tizedik évforduló kapcsán arra gondoltunk, hogy megpróbálkozhatnánk a 7-8. és 9-10. évfolyamon az új típusú versennyel, és a tapasztalatok alapján, amennyiben sikeres lesz, két évenként az egyik, illetve a másik típusú versenyt szervezhetnénk

meg, így lehetősége lenne minden tanulónak a korcsoportok miatt mindkét versenyen kipróbálnia magát. Vállalható kompromisszumoknak az alábbiakat tartottuk:

- a régi típusú verseny megtartása legalább 1 évig
- visszajelzések a szokatlan feladatok miatt
- a verseny folyamatos, de egyenletesebb leterhelést fog okozni a résztvevőknek
- a felkészítő tanárok között minden bizonnyal lesznek együttműködők, rugalmasak, kétkedők és elutasítók

Előkészületek

Annak ellenére, hogy léteznek kifejezetten oktatási célra létrehozott közösségi terek az interneten, sajnos, azt kellett, hogy tapasztaljuk, hogy azokat ma Magyarországon még nagyon kevés iskolában használják. A mindenki által hozzáférhető, nevezzük általános célú közösségi oldalnak, pedig a legtöbb esetben nem feleltek meg azoknak az elvárásoknak, amiket feltétlenül fontosnak tartottunk:

- A külvilág elől elzárt, akár rejtett csoportokat lehessen létrehozni.
- A csoportoknak legyen kommunikációs felülete.
- A csoportoknak lehessen albumokba fotókat feltölteni.
- Legyen fórum jellegű funkció az oldalon.
- A felület legyen annyira letisztult, hogy a reklámok ne legyenek tolaodóak, és elvárásaink között szerepelt az is, hogy életkornak megfelelően célzott reklámok legyenek csak.
- A konfigurációs beállítások legyenek finoman hangolhatóak.
- Legyen ismert és könnyen kezelhető, hiszen rövid idő alatt 50-50 jelentkező csapattal számolva is legalább 300 jelentkezőnek kell a megfelelő csoportokhoz csatlakozni.
- Legyen lehetőség szerint üzembiztos.

Úgy tűnt, hogy több lehetséges alternatíva közül lehet majd választani, de a „jelöltek” a felsorolt elvárások közül sokszor több pontnak sem feleltek meg.

A nagy dilemma:

A facebook ma megosztja az embereket, ezt tudtuk. Az okok prózaiak: addig, amíg a facebook állandóan középpontban van a hírekben, és részletesen, szinte nap, mint nap különböző cikkekben elemzik a hibáit és tárják a világ elé azokat, addig néhány egyéb téma nem kap elég figyelmet a médiákban:

- milyen hibái vannak a többi oldalnak
- a „pánikot” okozó jelenségek okozói a legtöbb esetben a közösségi oldalakat meggondolatlanul használó emberek
- kijavították-e, megszüntették-e facebook különféle írásokban megjelent gyengeségeit?

A facebook a fenti elvárásoknak megfelelt, és volt még valami, ami nagyon fontos: a diákok nagy része a versenytől függetlenül elkezdte használni és ismeri az alapfunkcióit.

A tapasztalataink azt mutatták, hogy a közösségi oldalak használatának nem alakult ki a kultúrája. Éppen az a korcsoport nem használja ezeket a technikákat, amelyik a koránál és tapasztalatainál fogva alkalmas lenne arra, hogy megismertesse a biztonsági beállításokkal, konfigurálási lehetőségekkel és az online viselkedés kialakulóban levő kultúrájával azokat a fiatalokat, akik életkoruknál fogva még nem minden esetben tudják jól használni ezeket a technológiákat. A közösségi oldalak értelmes használatának az is része szerintünk, hogy tudjuk, hogy mit hogyan és mikor lehet csinálni, de az is nagyon fontos tudnivaló, hogy mikor kell otthagyni a gépet.

Azt gondoltuk, hogy mindenképpen érdemes lenne arról a felkészítő tanárokkal beszélgetni, lehetséges-e esetleg közösen olyan szempontokat megfogalmazni, amelyek alapjai lehetnek akár az informatika órákon, akár osztályfőnöki órákon annak, hogy a gyerekek online közösségi kultúráját jó irányba alakítsuk.

A siker attól is függ, hogy a passzívak (aktív olvasók), az együttműködők, a rugalmasak, a kételkedők, az elutasítók, vagy a provokatív kiabálók lesznek-e többen a beszélgetők között.

A verseny technikai megvalósítása kompromisszumokkal lehetséges:

A bizottság erre kijelölt tagjai felváltva érnek rá, egy 100 főnél nagyobb, mesterségesen, rövid idő alatt kialakított gyerekcsoport nem tudja megosztani a figyelmét, ezért indokolt, hogy csak egy személy adjon instrukciókat. Erre a facebookon kiválóan alkalmas lenne az „oldal”, hiszen annak adminisztrátorai automatikusan az „oldal” nevében szólnak hozzá, így mindenkinek egyértelmű lenne, hogy instrukciókat adnak. Fontos kiemelni, hogy az „oldal” felhasználói előtt rejtve vannak az adminisztrátorok. Sajnos, ez a verseny szempontjából nem volt használható, mert ezek az oldalak nem tehetők zárttá, nyilvánosak és az internetes keresőrobotok is indexelik őket. A csoportokhoz viszont személyek csatlakozhatnak, a csoport adminisztrátorai azonban ismertek a tagok előtt. Az első fordulóban, mivel a zárt csoporthoz ragaszkodtunk, ezért a versenybizottságot megszemélyesítettük egy felhasználóval. A felhasználó profilképe is a szerepére utalt. Természetesen ezt elmondtuk a diákoknak is, így lehetővé vált, hogy a bizottságot látszólag ugyanaz a „személy” képviselje.

A 9-10. évfolyamban szeretnénk volna elérni, hogy feladatokat bárki közzé tehesse, erre alkalmas a fiktív felhasználó. Azt is szeretnénk volna, hogy ők részint fontolják meg a kérdéseiket, másrészt a bizottság megnevezett tagjaitól kérjenek segítséget. Ezért nekik azt mondtuk, hogy a feladatokat a bizottság nevében a fiktív felhasználó fogja adni, és a szervezési kérdésekben is bizalommal fordulhatnak hozzá, de a feladatok megoldásával kapcsolatban néha föllenteni szokott. A második fordulóra továbbjutó csoportok létszáma már nem indokolja a fentieket, így a felhasználóra sincs szükség.

A feladatokról

Az első forduló feladatai csapatépítő jelleggel a kisebb közösséghez kötődnek, a csapatot jellemző imázs kialakítására is törekedve. A közös képek megörökítik a munkát, a szlogen, a jelmondat, a levélpapír, névjegykártya a csapathoz köthető.

Körülbelül egy hónapon keresztül adunk olyan kiegészítő feladatokat, amelyeknek egy része a régi típusú verseny internetes részéből már ismert, de az ellenőrzését megosztott dokumentum segítségével oldjuk meg. A bizottság megtekintheti a választ, megjegyzést is írhat, de nem változtathatja meg. A jelölő elhelyezése a közös térképen, vagy megadott témájú fotó adott szempontok szerint történő feltöltése, illetve az, hogy a diákok rögtön látják a másik csoport munkáját mindamelllett, hogy az önértékelést segíti, a csoportos munka élményének egy új formáját mutatja meg.

A második, döntő forduló ettől eltérően már nem tartalmaz olyan elemeket, amelyek a csapatszellem kialakítását is megcéloznák. A döntő előtt elkészítendő előzetes feladatok pusztán arra szolgálnak majd, hogy a döntőben mindegyik csapatnak kellő alapanyaga legyen előre elkészítve, amelyeket a döntőn majd felhasználhat az adott feladat megoldásához.

Digitális nemzedék

A verseny beindítása után ismerkedtünk meg Dr. Ollé János (ELTE PPK Oktatás-Informatika Szakcsoport) kutatásaival, és ajánljuk mindenkinek szíves figyelmébe blogját és egyik a témába vágó cikkét a digitális nemzedék tanulásával és online közösségekben való részvételével kapcsolatos kutatásairól:

<http://blog.ollejanos.hu/2011/11/08/tudomanszociologia-neveles-es-oktataskutatas/>

Barta András Gábor

A Tisztaszoftver program hírei

A Microsoft a magyar oktatási rendszer számára már évekkel ezelőtt kidolgozta legkedvezőbb árú licenckonstrukcióját, ami Tisztaszoftver Program néven ismert. Az oktatási intézmények a Microsoft szoftverek segítségével piacképes tudást adhatnak át diákjaiknak, hallgatóiknak, ami az ország hosszú távú boldogulásának, versenyképességének kulcsa.

A konstrukció folytatásáról tárgyalásban állunk a megfelelő kormányzati szereplőkkel. Jelen szerződés értelmében a megállapodásra legalább 3 hónap áll rendelkezésre, bízunk benne, hogy ez idő alatt sikerül megnyugtatóan rendezni a Tisztaszoftver Program sorsát. Kérjük addig is türelmüket és támogatásukat.

Ezzel párhuzamosan kidolgozzuk azokat a megoldási lehetőségeket is, amelyek az egyedi intézmények számára jelenthetnek kedvező árú beszerzési alternatívát. Folyamatosan tájékoztatjuk Önöket a lehetőségekről, s partnereik leszünk a lehető legkedvezőbb megoldások megtalálásában. A legfrissebb információért kérjük, látogasson vissza a

<http://www.microsoft.com/hun/oktatas/licenceles/tisztaszoftver/> oldalra.

SCHOOL szerződés

A közoktatásban az általános és középiskolák, valamint az alapfokú művészetoktatási intézmények számítógépei számára, valamint ezen intézmények tanárai és alkalmazottai otthoni használatára biztosítja a Microsoft Windows 7 (vagy bármely korábbi verziójú Windows) Professional operációs rendszer bármely nyelvű frissítésnek (alap OEM vásárlása továbbra is szükséges) és a bármely nyelvű Microsoft Office 2010 (vagy bármely korábbi Microsoft Office verzió) Professional Plus irodai programcsomag díjmentes és jogtisztá használatát.



Lamberti Judit

Ezzel kapcsolatos gondolatainkat azért adjuk közre, hogy felhasználási korlátaira, alkalmazási nehézségeire és hibáira, erényei mellett felhívjuk az olvasó figyelmét, ezzel is támogatva az SDT alkalmazásának sikerét.

SULINET DIGITÁLIS TUDÁSBÁZIS

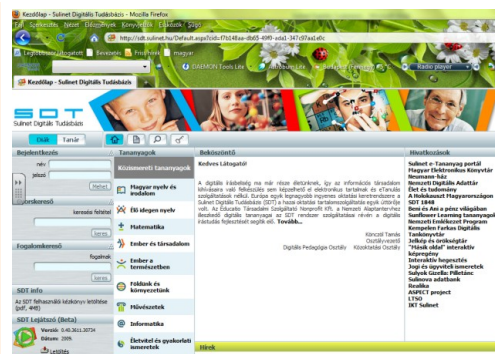
A program célja, elérhetősége:

Sulinet Expressz Program 2002-ben indult útjára, egyik legfontosabb célkitűzése a digitális pedagógia szakmai, módszertani és tartalmi munka támogatása. A Sulinet Digitális Tudásbázis (továbbiakban SDT) a műveltségi területeket lefedő elektronikus tananyag-adatbázis és egyben tartalomkezelő rendszer. Kiemelt célja, hogy a digitális tananyagokat minél többféle módon és többféle kontextusban tudják a felhasználók alkalmazni.

A műveltségterületek és tantárgyak elektronikus tananyagát önállóan is élő és funkcionáló tananyagelemek (képállományok, szövegek, animációk, mozgóképek, hangfájlok...) alkotják. Ezek újrahasználhatók, így más tantárgyakban, műveltségterület anyagaiban is feldolgozhatók.

A szerzők és továbbképzések célul tűzték ki a tananyagok szerkesztésének ismeretét is. A felhasználók ennek ismeretében képessé válnak új tananyagok létrehozására, a létező tananyagok testreszabására, szerkesztésére. A tananyagszerkesztés nem hódított teret. A legtöbb felhasználó az SDT webes tananyaglejátszó felületét ismeri és használja.

A mindenki számára nyitott rendszer a <http://sdt.sulinet.hu/> címen, ill. <http://www.sulinet.hu/ikt> címen SDT képre kattintva érhető el.



www.sdt.sulinet.hu



www.ikt.sulinet.hu

1. Szerzői jogvédelem:

Kizárólag az oktatás, az ismeretterjesztés, a tudományos kutatás céljaira használható, non-profit jelleggel megalkotott adatbázis. A felhasználók térítésmentesen jogosultak az SDT rendeltetésszerű használatára. Európa országaira ez nem jellemző, a tananyagok jelentős része csak akkor használható, ha a tanár, az iskola vagy a fenntartó megvásárolja a felhasználói jogokat.

2. Elismerései, díjai:

- 2007-ben elnyerte a nemzetközi Comenius EduMedia Pecsét és a különálló Comenius EduMedia Érem eLearning díjakat. A kitüntetést a 40 éve multimédiával, képzési technológiával és

médiadidaktikával foglalkozó tudományos szervezet, a GPI hozta létre

- 2007-ben a legrangosabb hazai eLearning díj, a Magyar Tartalomipari Szövetség által kiadott eFestival 2007 innovációs különdíját kapta meg.
- 2008-ban az Európai E-Kiválóság 2008 díj ezüst fokozatát nyerte el, amit az EMMAC tagjai évente adják ki az eAccelerator támogatásával

3. Tananyagbázis részei:

Sokan, az SDT-t megnyitva a strukturált szerkezeti felépítés ellenére nehezen találják meg a tartalmi felosztásban azt az objektumot, tananyagelemet, melyet a tanórájukhoz felhasználhatnak. Ennek oka az a széles merítés, melyet a műveltségterületeken megtalálhatunk. A tájékozódás megkönnyítése érdekében felsoroltuk a műveltségterületek tartalmi elemeit.

Műveltségi területek tartalmi elemei:

ANYANYELV ÉS IRODALOM: Magyar nyelv, irodalom 7-12. osztály, Irodalomtörténet, Hungaria Litterata-Műemlék, Magyar nyelv és irodalom 1-6. osztály

MATEMATIKA: Matematika 9-12. osztály, Érettségi, Realika-matematika, Nincs királyi út! – történet, eTan-Statmatek, Matematikai feladatok korszerű oktatása, Matematika 1-8. osztály

EMBER ÉS TÁRSADALOM: kultúrák és népek Magyarországon, vallástörténet, EU ismeretek, filozófia és etika, történelem, emberismeret, választópolgárok leszünk, állampolgári ismeretek, kompasz, Híres emberek, MTI képgyűjtemény

EMBER ÉS TERMÉSZET: Egészséges életmód, Biológia, Realika-biológia, Magyarország madarai, Emberi test, Növényhatározó, Kémia, Realika-kémia, Fizika, Fizika-Realika, Játékok a fizikában, fizika

a játékokban, Hulladékok a háztartásban, Életet jelentő kincsünk a víz, Fizika, kémia, biológia példatár, Fizika képek, animációk, videók, Ember a természet-

Tananyagok
Közismereti tananyagok
Magyar nyelv és irodalom
Élő idegen nyelv
Matematika
Ember és társadalom
Ember a természetben
Földünk és környezetünk
Művészetek
Informatika
Életvitel és gyakorlati ismeretek

ben 1-6. osztály, Környezet és életmód, Realika foglalkozásgyűjtemény

FÖLDÜNK ÉS KÖRNYEZETÜNK: Földrajz, Adatbázisok, Meteorológia, Városok, felfedezők, utazók, Hazánk ásványkincsei, Interaktív földrajzi vaktérkép-gyűjtemény, Digitális térképtár, Ablakok a Földre, Csillagászat és űrkutatás

MŰVÉSZETEK: Népzene, Néprajz, Művészettörténet, Ének-zene 7-10. osztály, A magyar nép táncgyománya, A magyar néptánc típusai, A formák képe, Zeneművek, Zenehallgatási adatbázis, Szolfézs, Jancsó Online, Szépművészeti Múzeum

INTORMATIKA: Digitális kultúra, Elektronikus írásbeliség, Informatikai biztonság, Informatika Digitális Oktatási Segédanyag, Vizuális fejlesztőeszközök tanítása

ÉLETVITEL ÉS GYAKORLATI ISMERETEK: Gazdálkodási és vállalkozási ismeretek, Közgazdasági alapismeretek modulok, Konstruktív konfliktuskezelés, A Gondolkodás Iskolája – feladatgyűjtemény, Érvelő szövegek elemzése, Magyar, mint idegen nyelv

IKT: IKT kompetenciafejlesztésre alkalmas tevékenységek, Informatika 1-6. évfolyam, Digitális mozgókép-gyűjtemény, Mindentudás Egyeteme, Kutatás, fejlesztés, innováció, Modellrendszer feladatok

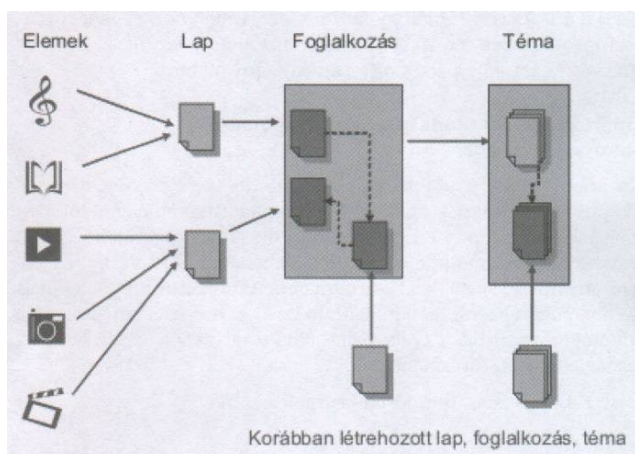
Szakkcsoportok tartalmi elemei:

Ügyvitel, Nyomdaipar, Marketing, Közgazdaságtan, Könnyűipar, Informatika, Faipar, Elektronika, Gépészet, Építészet, Vegyipar, Környezetvédelem-vízgazdálkodás, Rendészet, Mezőgazdaság, Vendéglátás, Idegenforgalom, Közlekedés, Élelmiszeripar, Egészségnevelés, Interaktív hegesztés, Jogi Ügyviteli Ismeretek, Szakképzési szimulációs adatbázis, Szakképzési Munkafüzet.

Szakképzési tananyagok
Ügyvitel
Nyomdaipar
Kereskedelem és marketing
Közgazdaságtan
Könnyűipar
Informatika
Faipar
Elektronika, elektrotechnika
Gépészet
Környezetvédelem és vízgazdálkodás
Építészet
Vegyipar
Rendészet

4. Jelrendszer az SDT-ben – az SDT tartalmak logikai felépítése:

A tananyagelemek és szerveződésük (téma , foglalkozás  és ) között a tájékozódást jelrendszer is segíti. A foglalkozások és tevékenységek tartalmi és szerkezeti szempontból összetartozó elemekből épülnek fel.



A legfontosabb SDT egységek a lap, foglalkozás és téma. Az egységek önmagukban nem hordoznak tartalmakat, objektumokat, tananyagelemeket szerveznek össze, megadják azok szerkezetét. A leggyakoribb tananyagelemek:

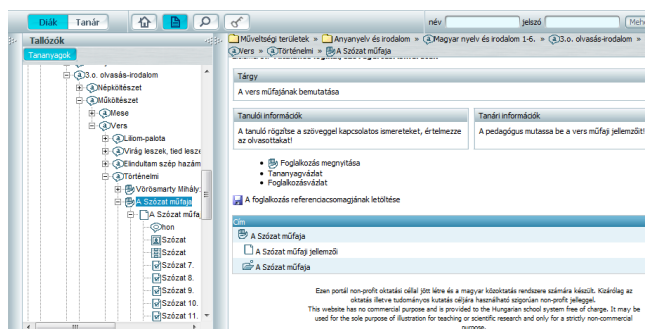
ikon	jelentés	ikon	jelentés
	szöveg max. 1000 karakter		hang - beszéd, zene, zörej, zaj, egyéb hang
	kép		hivatkozások - külső, internetes forrás
	animáció - interaktív elem		tesztfeladatok - önellenőrzésre szolgál
	mozgóképf		fogalom=definíció
	kísérlet		gyűjtemény - egy-egy témához kapcsolódó képek, animációk, tesztfeladatok

5. Elgazodás az SDT útvesztőiben:

Első látásra nehézséget okozhat a kívánt információ felkutatása, de a kereső rendszer- és felépítési szerkezet ismeretében nem marad zárt ajtó a felhasználó előtt.

Tallózófa - navigáció

A hagyományos tartalomjegyzékhez, vagy a Windows Intézőben megismert faszervezethez hasonlít. Interaktív eszköz, a kiválasztott címre kattintva egyre mélyebb szintekre juthatunk el. Addig tartalmaz további tartalmakat, amíg a címszó előtti + jel látható. Bármelyik szinten áttérhetünk a főmezőbe, akár egyetlen lépésben is.



Megbízható elérési utat is adhatunk a tanulók számára:

 Műveltségi területek »  Anyanyelv és irodalom »  Magyar nyelv és irodalom 1-6. »  3.o. olvasás-irodalom »  Műköltészet »  Vers »  Történelmi »  A Szózat műfaja

A tallózók mellett található „szőlőfürt” jelre  kattintva bal-jobb irányba újabb hasábok jelennek meg. A fa navigáció alatt információkat kapunk a kiválasztott elemről. Ezek közül a legfontosabb a link cím (elérési út), amit bármilyen tanórán felhasznált digitális anyagba másolva, a hivatkozást a program online módban megnyitja.

Gyorskereső

Az ikonsorból kiválasztott nagyító segítségével jutunk el a keresőbe , ahol három funkció szerint tudunk keresni.

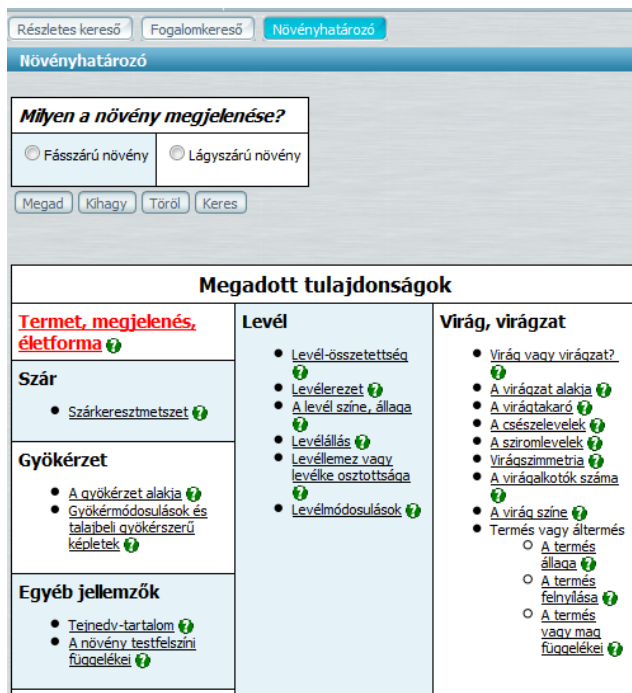
Részletes kereső: a kulcsfogalom beírásával találati eredményeket kapunk, típusra (jelrendszerben részletezve) és témakörre (műveltségterületekben részletezve) csoportosítva, zárójelben a találati helyek száma. A találatok száma alatt megjelenő jelekre kattintva megtekinthetjük a használni kívánt elemet, egyben megtudhatjuk a pontos elérési útvonalat is.

Fogalomkereső:

Hasonlóan a részletes keresőhöz a kulcsszó megadásával történik a keresés és listázás. Segítségével a különböző fogalmak közötti összefüggésekre is rákereshetünk. Ehhez két, vagy több fogalmat kell megadnunk szóközzel elválasztva. A keresés gombra kattintva kapjuk meg az eredménylistát.

Növényhatározó

A hagyományos növény meghatározás elvén, növényrészek tulajdonságainak kiválasztásával eljutunk a keresett növény nevéhez, megnézhetjük a képét is.



The screenshot shows the 'Növényhatározó' tab selected in a navigation bar. Below the navigation bar, there is a section titled 'Milyen a növény megjelenése?' with two radio buttons: 'Fászszerű növény' (selected) and 'Lágyszáros növény'. Below these are buttons for 'Megad', 'Kihagy', 'Töröl', and 'Keres'. The main content area is titled 'Megadott tulajdonságok' and contains three columns of properties with checkboxes:

Termet, megjelenés, életforma	Levél	Virág, virágzat
Szár Szárkeresztmetszet	- Levél-összetettség - Levélelvezet - A levél színe, állaga - Levéllélés - Levélelem vagy levélke osztottsága - Levélmódosulások	- Virág vagy virágzat? - A virágzat alakja - A virágtakaró - A csészelevelek - A szirmlevelek - Virágszimmetria - A virágalkotók száma - A virág színe - Termés vagy ártérmet - A termés állaga - A termés felvillása - A termés vagy mag függelékei
Gyökérzet - A gyökérzet alakja - Gyökérmódosulások és talajbeli gyökérszerű képletek		
Egyéb jellemzők - Tejnedv-tartalom - A növény testfelszíni függelékei		

6. Felhasználói környezet (Internettel vagy anélkül?)

A tananyagbázis Internettel (online mód) rendelkező számítógépeken bármikor és bárhol elérhető. Online használata megkönnyíti a pedagógus munkáját is, hisz a kiválasztott elemeket rögtön bemutathatja (spontaneitás), de a tanulók számára is lehetőséget ad az önálló munkára, az egyéni haladásra.

Kedvelt funkció az offline mód, mert egyes elemek letöltésével és tanórai alkalmazásával az Internet nélküli termekben is felhasználható és az alkalmazás stabilitását is biztosítani tudjuk.

Egyébként is nehézséget okoz, hogy az iskolák viszonylag alacsony sávszélessége nem biztosítja a zavartalan elérést, tanórai letöltést. Javasolt az elektronikus anyagok lementésnél a normál vagy nagyított nézet opció választása, a letöltött állományok saját könyvtárakba rendezése, hogy bármikor a rendelkezésünkre álljanak.

7. Regisztráció

A regisztráció ikont választva az egyéb programokban is megszokott adatlappal találkozhatunk. Ennek legalább a *-os (kötelező) kérdéseit megválaszolva válhatunk regisztrált felhasználóvá, melynek jelszava e-mail címünkre érkezik. Regisztrált felhasználóként jelenleg csak a könyvjelzőt lehet használni. A könyvjelzők a magunk által kialakított mappákba rendezve őrzik a megjelölt hivatkozások (kiválasztott tananyagelemek) elérési útját. Egyszerű visszakeresését adja meg a kiválasztott tananyagoknak.



A regisztrált felhasználók a fórumot is használhatják, bejelentkezhetnek munkacsoportokba.

8. Az SDT felhasználása az oktatási folyamatban

Az SDT foglalkozásai elemi felépítése miatt többféle pedagógiai céllal, módszerrel felhasználhatók. Ma már szertefoszlott az a tévhit, hogy egy foglalkozás felépítése és elemei egy teljes digitálisan vezérelhető foglalkozással (IKT-s órával) szolgálja ki a pedagógusokat. Nem is ez volt megalkotásának célja.

Felhasználásának lehetőségei:

A feladat típusa	Foglalkoztatási mód	Tevékenységek	Helyszín/főszereplő
Prezentáció	frontális	tananyagelemek keresése könyvjelzők kirakása (online felhasználáshoz) letöltött elemekből bemutató, képvetítés, dokumentum készítése	Tanóra előkészítése: középpontban a pedagógus
Feladatszervezés	egyéni páros csoportmunka	keresési, kutatási feladatok készítése foglalkozásokhoz, elemekhez feladat összeállítása Tevékenységek megszervezése: kísérlet, animáció,... kiválasztása tesztek kiválasztása, szerkesztése elérési utak nyomtatása	
Gyakorlati munka támogatása	egyéni páros csoportmunka	egyénire szabott feladatok az előkészített feladatok típusa szerint online, v. offline módban interaktív feladatok elvégzése gyakorlás felkészülés ellenőrzésre	Tanóra: középpontban a tanuló
Személyre szabott feladatadás	egyéni differenciálás	Egyénre szabott feladatok: az elérési utak megadásával házi dolgozat készítés gyűjtőmunka tananyag elemek felhasználásával diák prezentáció	Tanórán kívül: középpontban a gyerekek

Bármilyen munkaformát választunk, feladatot adunk a tanulóknak, tisztában kell lennünk digitális készségszintjével, mert annak fejlettsége a pedagógus és diák számára is korlátokat szab a felhasználásban.

9. Nem rejtjük véka alá:

A nemzetközi elismerés ellenére számos kritikát és dicséretet megélt az SDT. Ezek jogosságát a felhasználók döntsék el!

Ezzel kapcsolatos gondolatainkat azért adjuk közre, hogy felhasználási korlátaira, alkalmazási nehézségeire és hibáira, erői mellett felhívjuk az olvasó figyelmét, ezzel is támogatva az SDT alkalmazásának sikerét

SDT felhasználási előnyök:

- Kész tananyagelem az előkészítő és tanórai munkához. Határt csak a pedagógus digitális készsége és kreativitása szabhat

- Kész, látványos adatok megadásával működő szimulációk, grafikus megjelenések, jól követhető folyamatok.
- A könyvjelzőzés megkönnyíti az elemek kiválasztását és gyors elérését, archiválása egyéni igényekre alakítható ki.
- A tanulók szeretik a számítógépet, motiváltak bármilyen feladattípusban használatára, a feladatok megoldására.
- Tanórai alkalmazása kellő előkészület mellett támogatja a tanulásszervezési módokat, segíti a differenciált feladatadást és a feladatok önellenőrzését.
- A teszt jellegű feladatok megoldása rövid, eredménye azonnal megjeleníthető.
- Elérése nem köthető helyhez, csak Internethez.

SDT használati nehézségek:

- Online felhasználása korszerű eszközparkot igényel.
- A képfelület kivetítése során nem befolyásolható a megjelenített elemek nagysága, így az olvashatóságot nem tudjuk minden esetben biztosítani.
- Működtetése széles sávú Internet eléréssel biztosítható csak. Hiányában élvezhetetlenné válik a várakozások miatt.
- Az iskolákban nincs rendszergazda és oktatás-informatikus, így a kezdeti felhasználói kérdések megválaszolatlanul maradnak, csökken a felhasználói kedv.
- A feladatok megoldásában sok még mindig a hiba, ezért az önellenőrzés használatánál előzetes otthoni ellenőrzés szükséges.
- Tanórai alkalmazásának megszervezése, előkészülete időigényes. A kialakított rendszer, az adaptált IKT elemekből összeállított e-produktum bármikor továbbszerkeszthető, fejleszthető.

10. A program használatához szükséges szoftverek:

- Böngésző – Internet Explorer 6; Internet Explorer 7; Firefox 2.0
- Animációk lejátszásához – Flash lejátszó – <http://get.adobe.com/flashplayer>

- Képek megtekintéséhez – MathPlayer – <http://www.dessci.com>
- Vektorgrafikus képek (tananyagvázlatban található fogalomgráfok és a fogalomkereső) megtekintéséhez – Adobe SVG lejátszó – <http://download.adobe.com>
- Video lejátszásához ajánlott – Quicktime – <http://www.apple.com/quicktime/download>

Lamberti Judit

NETEZZÜNK EGYÜTT BIZTONSÁGOSAN!

2012-ben a Biztonságos Internet Napot (Safer Internet Day-SID) február 7-én ünnepeljük, témája a generációk összekapcsolása az online világban. Azt járjuk körül, hogy a gyerekek, fiatalok, szülők, nagyszülők hogyan adják át egymásnak tudásukat, tapasztalataikat. A nap szlogenje: "Netezzünk együtt... biztonságosan!"

2012-ben a SID apropóján arra ösztönözzük a családokat, közösen tegyenek azért, hogy elkerülhessék a veszélyeket a generációkon és kultúrákon átívelő online világban. Minden egyes ember – legyen akár 5, 40 vagy 75 éves, akár havonta egyszer, vagy naponta többször internetezik – formálhatja a világhálóról alkotott elképzelésünket, fejlesztheti digitális írástudásunkat, érthetőbbé teheti számunkra az online biztonság fogalmát.

Offline és online világunk szorosan összefügg: nagyszülők és unokák webkamera segítségével hidalnak át kontinensnyi távolságokat, diákok az internet segítségével készítik el házi feladatukat. Az online világ egy olyan különleges terep, ahol valamennyi korosztály együtt, egymástól tanulhat. A naprakész digitális tudással rendelkező fiatalok megtaníthatják szüleiknek az új technológiák használatát, de jól jöhet az idősek élettapasztalata, amikor az unokák felfedezőutakra indulnak a digitális világba.

Tudta, hogy...:

- a magyar gyerekek 53 százalékának publikus a közösségi oldalakon a profilja. (Az európai átlag 26 százalék).
- az internetező magyar 11-16 éves gyermekek az uniós átlagnál gyengébb készségekkel rendelkeznek a digitális írástudásra és a biztonságos internet-használatra vonatkozóan. Az önbi-zalom gyakran nem áll arányban a kellő digitális ismeretekkel.
- az interneten keresztül megvalósuló zaklatásban (bullying) a 9-16 éves magyar internetező gyermekeknek és fiataloknak az uniós átlagnak

megfelelő mértékben volt részük az elmúlt egy év során: 100 megkérdezettből 6 tapasztalt ilyet.

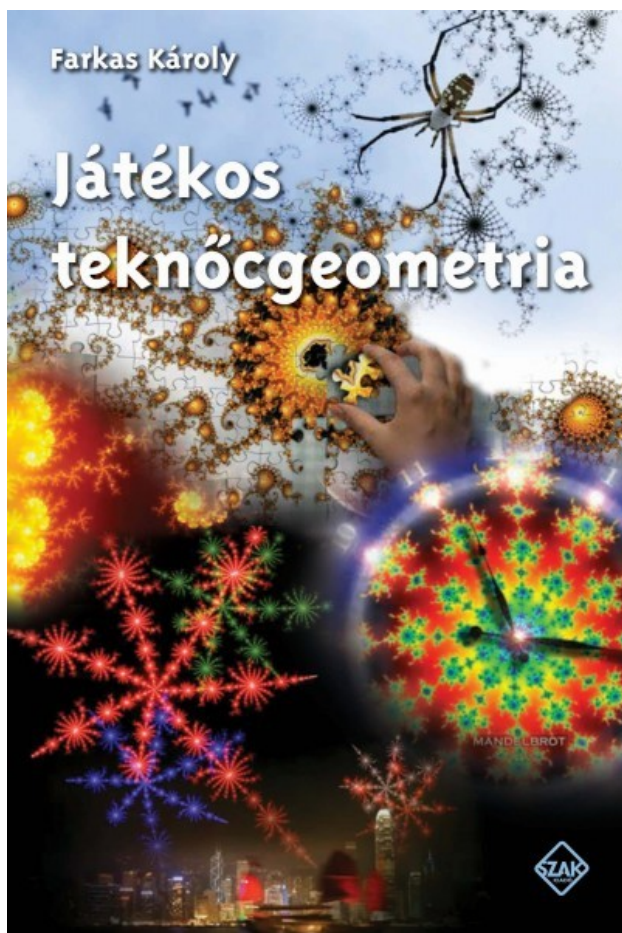
- a szülők száz esetből azonban mindössze négyben (4%) tudnak a gyermeküket ért online zaklatásról – és ebben viszont Magyarország sereghajtónak bizonyult az Unióban.
- a szülői kontroll és támogatás hazánkban jóval átlag alatti.
- a gyerekek 55 százaléka szerint a szülői mediáció korlátozza online tevékenységüket.
- 9-16 évesek 36 százaléka állítja, hogy többet tud az internetről, mint szülei
- a gyerekek 73 százaléka szerint több segítséget kapott az internet használatában kortársaitól, mint szüleitől
- a fiatalok 44 százaléka kapott már segítséget, tanácsot az internet használatára vonatkozóan barátaitól, és 35 százalékuk adott tanácsot barátainak.
- Mégis, a legtöbb online biztonságra vonatkozó jótanács a szülőktől érkezik (63%), azután a tanároktól (58%), rokontól (47%), majd a kortársaktól (44%).
- A szülők a leggyakrabban családjuktól és barátaitól (48%) kapnak internet biztonsági tippeket.

Hogyan vehet részt a SID-en?

- Kövesse Facebook oldalunkon vagy Twitter-en az eseményeket
- Szervezzon rendezvényt, konferenciát, workshopot, előadást, vitát iskolájában, könyvtárában
- Ne felejtse el akciójáról értesíteni minket (www.saferinternet.hu) vagy a SID Committee-t!



JÁTÉKOS TEKNŐCGEOMETRIA. KÖNYV A GONDOLKODÁS SZÁMÍTÓGÉP- PEL SEGÍTETT TANULÁSÁHOZ - TANÍTÁSÁHOZ



Informatika szakvezetői feladataim mellett szaktanácsadóként is dolgozom, járva az országot, beszélgetve kollégákkal, azt a megállapítást tehetem, hogy a magyar pedagógiában elterjedt a Logo. A pedagógusok nagy része ismeri és használja. A pedagógusképző intézmények is fontosnak tartják, hogy hallgatóik megismerjék.

Mégsem tudok örülni igazán, s hogy miért nem? Mert a fejemben ott motoszkál az a beszélgetés, amit nemrég egy kollégával folytattam.

Büszkén mesélte, hogy náluk már 1. osztálytól tanulnak a gyerekek informatikát, majd arra a kérdésre, hogy mit tanulnak, a következő választ kaptam.

Comlogót tanítok 1. osztálytól, de már unalmas, nem szeretik a gyerekek, ajánlhatnál valami mást!

- Unalmas? – kérdeztem vissza.

Látta rajtam, hogy kissé meglepődtem, majd mentgetőzve hozzátette, hogy – tudod, hozzánk nem olyan okos gyerekek járnak, addig, amíg csak azt kellett megtanulni, hogy hogyan kell négyzetet rajzolni meg kört, nem volt gond, de amikor már bonyolultabb rajzot is kértem, nem ment.

Nem lennék szomorú, ha ez egyedi eset lenne, de sajnos nem az! Ezért is nagyon örülök ennek a könyvnek.

Elsősorban neki(k) ajánlom Farkas Károly Játékos teknőcgeometria könyvét.

A könyv egy olyan „paperti” szemléletet tükröz, amiből azonnal világossá válik, hogy a Logót nem tanítjuk, a Logo egy játékeszköz és a játék a gyerekeknek soha nem lesz unalmas!

Logót tanítani nem azt jelenti, hogy egy programozási nyelvet tanítok, sokkal több annál. Igazán találó hasonlat a szerzőtől a Rubik kocka hatás: „könnyen átlátható, egyszerűnek tűnő, de rengeteg megvalósítási variációt lehetővé tevő, térszemléletet, kreativitást, igen fegyelmezett, kitartó végrehajtást kívánó kihívás”. És ameddig ezt a pedagógus nem érzi, amíg csontjáig nem hatolnak át ezek a gondolatok, addig a Logo „unalmas” eszköz lesz.

Egyetértek a szerző azon nézetével, hogy nem tartja fontosnak, hogy magyar nyelven programozzuk a Logót. Tudom, hogy sok kolléga idegenkedik attól, hogy idegen nyelven (angolul) használjon egy programot. Az angol nyelv világnyelv, alapszintű használata ma már elengedhetetlen. A pici gyerek számára sem okoz gondot. az alapszavak használata. Mivel a teknőc új szavakra tanítható a magyar Logo elkészítése lehet az első komoly program a gyerekek számára.

Ennek óriási előnye, hogy olyan szavakra taníthatjuk a teknőcöt, amit a gyerekek maguk választanak. Ők mondják meg, hogy például előre vagy menj szóra engedelmességen a Teknőc. Óriási motiváló hatása van!

“A gondolkodás a lehető legkeményebb munka, valószínűleg ezért gyakorolják oly kevesen.” (Henry Ford).

Másodsorban ajánlom a könyvet a Logót szerető, a Logót megismerni vágyó kollégáknak. A könyvben a szerző bemutatja azokat a kalandozásait, felfedezéseit, amit a Logo világában tett.

Mi, akik nem vagyunk olyan zseniális gondolkodók, a szerző által felfedezett világot kipróbálhatjuk, tapasztalatokat szerezhethetünk e téren, ezek a gondolatok segíthetnek nekünk is abban, hogy e gondolatokat tovább vigyük, belépjünk e játéktérbe.

Harmadsorban ajánlom (kötelezővé tenném) a könyvet minden pedagógus hallgatónak, mert megismerheti belőle, hogy miért is csodálatos nyelv a Logo. Milyen lehetőségek vannak benne, amit kell, és érdemes kihasználni, hogy soha ne legyen „unalmas” eszköz. Hogyan lehet mindazokat a matematikai fogalmakat, amit az iskolában megtanultunk, de nem értettünk meg, most a Logo segítségével eljátszva megérteni.

Nem utolsó sorban ajánlom a könyvet minden pedagógusnak, aki szeretné megismerni és megérteni a felfedezési tanulás módszertanát.

Lakosné Makár Erika
informatika szakvezető, szaktanácsadó

A könyvet kiadta: A Számítástechnika könyvek kiadója
<http://www.szak.hu/>

Megszűnik a közháló szolgáltatás a nem állami iskolák számára

A Nemzeti Fejlesztési Minisztérium e-mailben tájékoztatta a nem állami és nem önkormányzati fenntartású az iskolákat – ebbe a körbe az alapítványi és az egyházi iskolák is beletartoznak – arról, hogy 2012. január 1-től megszüntetik a Közháló szolgáltatást, ami ingyenes internethozzáférést. Az intézményeknek ezentúl maguknak kell megoldaniuk az internet biztosítását.

A közháló ráadásul rengeteg kapcsolódó szolgáltatást is jelent, például emailcímekeket és doménneveket. Rengeteg iskola weboldala és levelezése is sulinet.hu cím alatt érhető el, a gyors átállítás ezért problémás lehet. A változással kapcsolatban további információval jelenleg nem tudunk szolgálni – ennyi áll a program hivatalos honlapján.

A lépéssel kapcsolatban kerestük a [Közháló.hu-t](http://kozhalo.hu-t), ahol csak technikai válaszokat adnának, a hatjegyű iskolai azonosító megadása után. Kiderült viszont, hogy a weboldalon közölt információval ellentétben az Educatio Kht. már nem fenntartója a közhálónak, az a Közigazgatási és Elektronikus Közszolgáltatások Központi Hivatalához (KEKKH) került, ahonnan egyelőre nem kaptunk választ kérdéseinkre – ahogy a kozhalo.hu szerint az intézmények sem, pedig a határidő január 1.

www.kozhaloport.hu

PÁLYÁZAT

100 ingyenes Microsoft szerver csomag gazdát keres

A Magyar Köztársaság és a Microsoft az oktatási intézmények licenc ellátásáról érvényes megállapodás szerint, még majdnem 100 szerver csomag ingyenesen igényelhető, OM azonosítóval rendelkező közoktatási intézmények számára... A szerver csomag tartalma: Exchange Server Standard, SharePoint for Internet Sites Standard, SharePoint Server SQL Server Standard, System Center Configuration Manager Server.

A licenc igénylésére azok az intézmények jelentkezhetnek, ahol az intézményben legalább 25 munkaállomást hálózatban használnak és az intézmény felkészült az igényelt szerverek bevezetésére és folyamatos üzemeltetésére. A termékek leírását az igénylőlap tartalmazza.

Az igénylőlapot elektronikusan az alábbi email címre juttassák el: msinfo@tisztaszoftver.hu

Az emailre, másolatban szerepeltessék a kapcsolat@webvelem.hu címet is. A dokumentumok digitalizálásánál figyeljenek a pecsét jól láthatóságára is!

Ady Endre: Boldog Új Évet

Ezúttal sírva, szépen
Forgok meg lelkemnek régi
Gyermekes életében:
Boldog új évet kívánok.
Boldog új évet kívánok.

Mindenki tovább bírja
E rettenetet,
E számaráságot,
Mint szegény, mint bírom én, én,
Gyönyörködve,
Óh, én szegény
Lelki kémény.
Boldog új évet kívánok.



Ontom a füstjét
A szavaimnak,
Pólyálva és idegesen,
Be messze ringnak
Az én régi terveim,
Az én régi társaim is
De messze vannak,
Boldog új évet kívánok.

Új év Istene, tarts meg
Magamnak
S tarts meg mindenkit
A réginek,
Ha lehet:
Boldog új évet kíván:

Boldog Új Évet Kíván!
az Inspiráció szerkesztősége

ESEMÉNYEK

ISZE konferencia és pályázat 2012

AZ ISZE 2012-ben is szeretné népszerűsíteni az IKT alkalmazásának jó gyakorlatait, ezért ismét pályázatot hirdet az adaptálható közoktatási tapasztalatok felkutatására. A pályázat beküldési határideje 2012. február 29., eredményhirdetése: április 28-án lesz.

Az eredményes iskolai IKT-használat, különös tekintettel az Internet alkalmazásának pedagógiai lehetőségeinek bemutatására országos konferenciát szervezünk Budapesten, 2012. március 31-én, szombaton, plenáris előadásokkal és szekciókkal.

Mind a pályázat feltételeit, mind a konferencia részletes felhívását 2012. január közepén közöljük honlapunkon (www.isze.hu). Kérjük, hogy jegyezzék fel a dátumokat és kísérjék figyelemmel honlapunkat!

IV. Oktatás-Informatika Konferencia

A konferencia célja, hogy szakmai találkozási lehetőséget biztosítson azoknak, akik az e-Learning területén oktatási, neveléstudományi, pszichológiai, gyógypedagógiai és óvodapedagógiai témakörben kutatnak, fejlesztenek, vagy éppen a hétköznapi gyakorlatában dolgoznak.

helyszín: ELTE Pedagógikum Központ - ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Kar

időpont: 2012. február 3-4.

<http://oktinf.elte.hu/konferencia2012/>

12. Educatio Nemzetközi Oktatási Szakkiállítás 2012

Immár 12. alkalommal várja a nagy hagyományokkal rendelkező Educatio Nemzetközi Oktatási Szakkiállítás a látogatókat a középiskolás diákokat, szülőket, pedagógusokat, intézményvezetőket és - fenntartókat – ez alkalommal 2012. január 20-21-én, pénteken és szombaton 10 és 17 óra között a Papp László Budapest Sportarénában (1143 Budapest, Stefánia út 2.)

http://www.educatio.hu/educatio2012/%21Educatio_kiallitas/index.php/main/index .

2012 január

H	K	Sze	Cs	P	Szo	V
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

2012 február

H	K	Sze	Cs	P	Szo	V
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29				

2012 március

H	K	Sze	Cs	P	Szo	V
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ÉRDEKESSÉGEK INNEN-ONNAN

Már 62 millióan csatlakoztak a Google Plushoz

Újabb adatokkal támasztotta alá a szolgáltatás növekvő népszerűségét Paul Allen, az Ancestry.com nevű családtörténet-kutató portál alapítója. A szakember azt állítja, hogy a Google Plus jelenleg már 62 millióan használják. Paul Allen legújabb bejegyzésében kifejtette, hogy a platformhoz naponta 625 000 új tag csatlakozik, a regisztrált személyek száma pedig elérheti a 62 milliót. A Google Plus még sosem volt ennyire népszerű, mint napjainkban. Az új tagok száma december elején becsülthöz képest 12 millióval nőtt. A kutató és kollégái július óta becsülik meg a lehetséges taglétszámot és ehhez a világ 337 leggyakrabban előforduló családnevét használják fel.

<http://www.sg.hu/cikkek/86686/mar-62-millioan-csatlakoztak-a-google-plushoz>

Prezi: 3 milliárd forintos tőkeinjekciót kapott a magyar szoftvercég

A Prezi bejelentette, hogy 3,25 milliárd forintot fektet be a cégbe az amerikai Accel Partners által vezetett konzorcium. Már több mint hétmillióan használják világszerte, és sok szilícium-völgybeli kezdő IT vállalkozás is megirigyelné a sikerüket, a Bitportnak adott interjúban azonban a Prezi fejlesztési vezetője elmondja, hogy még nagyobb terveket szövögetnek.

<http://www.bitport.hu/megoldasok/prezi-3-milliard-forintos-tokeinjekciot-kapott-a-magyar-szoftverceg?fokuszban>



INFORMATIKA -SZÁMÍTÁSTECHNIKA TANÁROK EGYESÜLETE

1133 Budapest, Vág u 2/C. Fsz/2.
ISZE 1393 Budapest, Pf.: 319.

- fax: 1/462-0415
- e-mail: <mailto:isze@isze.hu>
- web: www.isze.hu

Az egyesület alapítási éve: 1991.

FMK Azonosító: 01 – 0769 04

ISSN szám: 1217-0178

Felelős kiadó: Kőrösné dr. Mikis Márta
Szerkesztő: Lakosné Makár Erika

erika@lakosvar.hu

Kik szerkesztik ezt a lapot?

Te és én, vagyis mi. Mindenki, akinek jó ötlete, okos gondolata van, s azt szívesen megosztja velünk. Természetesen van szerkesztőbizottság, hiszen másképpen nem születne meg egy-egy szám, de a ti írásaitokból áll össze a tartalom.

Ha van kinek írnod, ha van miről írnod és van hozzá kedved is, akkor csatlakozz hozzánk.

Minden segítséget megköszönünk.
Az INSPIRÁCIÓ szerkesztősége

<http://www.isze.hu/inspiracio>