

A tartalomból:

Gazdagító programpárok II.	2
Versenyek	9
SNI Mini Pilot projekt	17
Peregrinusok az ISZE tehetségsegítő hálózatában	20
Kódnapja az ISZE Tehet-	22
ISZE Tehetségsegítő Tanács aktuális pályázatairól. Projektismertető.	31
Multimédia Műhely új programjai	32
IVSZ tanfolyam	37
Alapítvány pályázata	42

TARTALOMBÓL

OPER 3456 tehetségsegítő program

A Gazdagító Programpár II. program Tanórán kívüli szakköri programból (12 óra) és Intenzív programból [tovább](#)

Szuperszámítástechnika testközelből

A Nemzeti Információs Infrastruktúra Fejlesztési Intézet (NIIF Intézet) jóvoltából a 2013-2014-es tanévben több ízben bepillantást nyerhettek [tovább](#)

Ismét Kozma

Az immár hagyományokkal rendelkező 12. alkalommal meghirdetett Kozma László Országos Informatika Alkalmazói Tanulmányi Versenyre [tovább](#)

SNI Mini Pilot-ISZE Projekt

Az ISZE Tehetségpont Alulteljesítő Tehetségesekért Tanári Műhelye és Szakiskolai Műhelye 2014. január-április [tovább](#)

Peregrinus hálózat

A Tehetséghidak Program 2013 tavaszán pályázatot hirdetett Tehetségpontok számára peregrinus klubok [tovább](#)

KÓD Napja az ISZE Tehetségpontban

Az ISZE Tehetségsegítő Tanács „Kód Napja” névvel, 2014. április 14. és június 15. közötti időszakban zajló [tovább](#)

ISZE Tehetségsegítő Tanács – 2014.” (NTP-TTM-13-020) Projektismertető

Az ISZE Tehetségsegítő Tanács 2014. első félévében az NTP-TTM-13 pályázati kiírásban pályázati forrást nyert [tovább](#)

Kooperatíván digitális térképekkel

A program általános iskola 7-8. évf. tanulók számára készített új, 30 órás komplex tehetségsegítő program, [tovább](#)

Elektronikus hitelesség elméleti és gyakorlati megközelítésben

Az Informatikával a tehetségesekért Alapítvány Tehetségpontja a Nemzeti Tehetség Programban nyertes Biztonság tanítása az IKT-ban [tovább](#)

Együttműködés az IVSZ és az ISZE között

Tavaly nyáron az IVSZ felfigyelt az informatika óraszámok csökkentésére és meghívta az ISZE-t egy beszélgetésre, ahol nagy érdeklődés közepette [tovább](#)

A Gazdagító Programpár II. program *Tanórán kívüli szakköri programból* (12 óra) és *Intenzív programból* (15 óra), összesen 27 óra tehetséggondozó foglalkozásból állt. Az OPER 3456 program résztvevői: 10 fő 5. osztályos tanuló az Óbudai Harrer Pál Általános Iskola Tehetségpontból és 5 fő 6. osztályos tanuló a XIII. kerületi Csata Utcai Általános Iskolából.

A tanórán kívüli szakköri programok keretében egy alkalommal a Csodák Palotájába szerveztünk külső programot és további 5 alkalommal számítógépteremben megvalósítható fejlesztő és lazító foglalkozásokat tartottunk.

A Csodák Palotájában a tanulók az érdeklődésüknek megfelelő játékokat és eszközöket próbálhatták ki, majd az új ismeretek ellenőrzésére, a teremben megtalálható játékok érdekességeivel kapcsolatosan egy csoportmunkában megoldandó feladatlapot kaptak. A feladatlap kérdései a teremben elhelyezett táblácskák szövegeinek értelmezésére, az információ globális megközelítésére terjedtek ki. Voltak gyakorlati feladatok is, amelyek teljesítése - a verbalitás mellett - a mozgásos képességterület, a matematikai-logikai és tér-vizuális képességterületek fejlesztésére irányultak. Egy feladat a zenei területet is bevonta. A csoportmunka, a feladatok megoldásához szükséges együttműködés a tanulók társas készségeit fejlesztette.

A számítógépteremben szervezett szakköri foglalkozások 5 alkalommal, 2 óra/alkalom bontásban a Harrer Pál Általános Iskola Tehetségpont és az Informatikával a tehetségesekért Alapítvány Oktatótermében valósultak meg. A programokban a tanulók számára a matematikai-logikai és a tér-vizuális képességterületeket fejlesztő feladatokat terveztünk. Előterbe helyeztük az egyéni és csoportszintű együttműködést igénylő számítógépes

feladatmegoldást. A tanulók alkalmazói szoftvereket (Prezi, PhotoStory) ismertek meg, korszerű IKT-eszközöket használtak (interaktív tábla, feleltető rendszer).

A foglalkozások tematikájában fontos szerepet játszott a problémamegoldó gondolkodás minél szélesebb körű, átfogó alkalmazása. A gyerekek a problémák rugalmas megközelítésére, a divergens és logikus gondolkodás megtapasztalására is lehetőséget kaptak. Fontos célként tekintettük a szociális kompetenciák fejlesztését, a memória- és kreativitásfejlesztést, figyelemfejlesztést, valamint a nem nyelvi kommunikációs készségek fejlesztését. Az önismeret támogatására különböző tanulási típusokat azonosítottunk, továbbá rávilágítottunk a tanulási típusok és a tanulástechnika kapcsolatára, az egyén számára leginkább megfelelő tanulási módszerek keresésének fontosságára.

A csapatok a vizuális, szemantikai logika fejlesztése céljából logisztorikat és találós kérdéseket fejtettek meg, játékos logikai feladatokat oldottak meg. A foglalkozássorozat zárásaként csoportszinten is összemérték tudásukat.



A tanulók a fejlesztő feladatok mellett minden foglalkozáson lazítófeladatokat is kaptak. Lazításképpen elsősorban társasjátékokkal játszottunk. A www.jatektan.hu oldalról nyomtatott, laminált

malomablákat készítettünk az egyszerűbbtől a bonyolultabb változatokig.

A Gazdagító Program II. tehetséggondozó program Intenzív programja keretében:

2014. március 19-én a Mezőgazdasági Múzeumba látogattunk. A Vajdahunyadvárban rendezett „Az idő birodalma” c. kiállítás izgalmas intellektuális kihívást jelentett a szakköri csoportnak és a csoportot kísérő diákmentoroknak is. A gyerekek a kiállítás megtekintése során csapatmunkában egy feladatsor kérdéseire válaszoltak. A kiállítótér paravánjain elrejtett válaszokat kutatva olyan témákban mélyedhettek el, mint például: hogyan érzékeljük az időt, létezik-e időutazás, képesek vagyunk-e megállítani az idő múlását, sőt megfordítani azt, és hogy milyen ritmus szerint „működnek” az élőlények. A felfedezés során kiderült, hogy mennyiben befolyásolják körülményeink az időérzékünket, miért jár az óramutató az általunk megszokott irányba, mi minden szolgálhat az idő mérésére az égitestek mozgásától a virágórákig, és azt is megtudtuk, hogy mi az összefüggés az ágyúdörgés és az idő múlása között.

2014. március 24-én a 2. intenzív programunk egy színházlátogatás volt. A Pesti Színház *Dzsungel könyve* c. művet tekintettük meg. A programot a kommunikációs készség fejlesztése, egymás figyelmes meghallgatásának gyakorlása, empátia fejlesztése céljából egy ráhangoló nyitóbeszélgetéssel indítottuk. Ezt követte az előadás megtekintése, amely a nyelvi és zenei fejlesztés mellett a viselkedéskultúra, az illetékes és a társas együttlét készségeit is fejlesztette.

2014. április 5-én a 3. intenzív programunkat a Fővárosi Állatkertbe szerveztük.

Az Állatkerti program lazító funkciója mellett fejlesztő elemeket is tartalmazott. A tanulók véletlenszerű csapatkialakítás módszerrel új csapatokat hoztak létre. A csapatok másfél óra időtartamban különböző kutató-jellegű feladatokat kaptak az

Ausztrál ház, a Madárvédő állomás, és a Varázshegy kiállítási részlegén. Az idő letelte után a Noé Arénában találkoztunk. Itt a mentorok vezetésével kooperatív módszer segítségével a csapatok előadták kutatásuk eredményét. Lazításként, a jól megérdemelt munkáért egy hűsítő fagyalt következett. Kellemesen, jó hangulatban és sok információ birtokában búcsúztunk el egymástól.

A 27 órás Gazdagító program II. program sok gazdagító ismeretet és élményt nyújtott a tanulóknak. A tanulók iskolai tanárainak, valamint a szüleinek visszajelzése alapján összegezhető, hogy a szakkörös diákok jól érezték magukat a programban, a program fejlesztő hatásai megmutatkoznak önállóságuk, önbizalmuk fejlődésében is.



A programba bevont diákmentorok: Oláh Bálint, Oláh Márton Richárd, Fülöp Zsófia és Szurmay Ádám voltak. A szakkör szervezését Nyári László informatika tanár segítette.

*Fülöp Márta Marianna és
Oláhné Balogh Éva*

SZUPERSZÁMÍTÁSTECHNIKA TESTKÖZELBŐL

A Nemzeti Információs Infrastruktúra Fejlesztési Intézet (NIIF Intézet) jóvoltából a 2013-2014-es tanévben több ízben bepillantást nyerhettek az informatika iránt érdeklődő diákok a szuperszámítástechnika világába.



Intézetünk a PRACE (Partnership for Advanced Computing in Europe [www.prace-ri.eu]) projektben való részvétele okán kereste fel a tavalyi év második felében az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesületét, hogy ajánljon olyan intézményeket, ahol néhány ismeretterjesztő előadást tarthatunk a szuperszámítástechnika (HPC=high performance computing) világáról, a magyar infrastruktúráról és az európai HPC helyzetről. Nagy örömünkre szolgált, hogy több iskola is érdeklődést mutatott a megkeresésünk iránt, így több ízben volt lehetőségünk eljutni a diákokhoz, akik érdeklődve hallgatták a kollégák előadásait. Az előadások összeállítása során külön figyelmet fordítottunk arra, hogy ne egy szokványos tanórai anyagot adjunk át a diákoknak. Előadó kollégáink (Stefán Péter, Kiss Zoltán, Rőczei Gábor és Mohácsi János) a szakterületük kiváló ismerői, így a hallgatók első kézből juthattak hozzá az információkhoz.

A kezdeményezés pozitív visszhangja még több helyre eljutott, így 2014 tavaszán az NIIF Intézet

budapesti központjában láthattunk vendégül számítástechnika iránt érdeklődő diákokat. A diákok testközelből tapasztalhatták meg hogyan is néz ki egy szuperszámítógép központ, valamint láthatták, milyen a Sulinet+ adathálózat lelke fizikai valójában. Örömmel nyugtáztuk, hogy a résztvevők rendkívül érdekesnek találták a témát és természetesen aki tehetett, okostelefonja a kamerájának segítségével megörökítette, majd a közösségi média csatornáin meg is osztotta a maradandó élményt.



Intézetünk szupergép szolgáltatásait elsősorban kutatók veszik igénybe, sosem tudhatjuk melyik alkalmazás vagy kutatás jelenteni majd a megoldást egy olyan emberiséget foglalkoztató kérdéskörre, mint például rákkutatás. Lehet, hogy pont most dolgozik valamelyik processzor a tudományos áttörésen. A pusztán technikai nagyság mellett látnunk kell, hogy ilyen infrastruktúrákon óriási felfedezésekre lehet szert tenni. Ezért is hasznos, hogy a diákok már középiskolás korban megismerkedhetnek a szuperszámítástechnika világgal, mert akár a pályaválasztásukra is hatással lehet egy ilyen meghatározó élmény. A felnövekvő generációban lakozó potenciálra építhetünk és építenünk kell, mert lehet, hogy közülük kerül ki a jövő egyik legnagyobb IT szakembere, tudósa, vagy kutatója.

Tóth Barbara, NIIF

KEZDŐ PROGRAMOZÓ SZAKKÖR 9-10. OSZTÁLYOSOKNAK - SZOLNOKRA KIHELYEZETT ISZE SZAKKÖR

A Gazdagító Program pár II. program *Tanórán kívüli szakköri programból* (12 óra) és *Intenzív programból* (15 óra), összesen 27 óra tehetség-gondozó foglalkozásból állt. Az OPER 3306 program résztvevői: a Szolnoki Varga Katalin Gimnázium 9-10. évfolyamos tanulói.

A program fejlesztője és megvalósítója: Szécsiné Festő-Hegedűs Margit, ProgTankör vezető.

A program bejegyzett jó gyakorlat lett. GlobalID azonosítója: JG 300 000 002

Megjelent: <http://tehetseg.hu/jo-gyakorlat/kezdo-programozo-szakkor-9-10-osztalyosoknak>

A szolnoki Varga Katalin Gimnáziumban 9-10. osztályosok számára indítottunk kezdő programozó szakkört. Sok, a programozás iránt érdeklődő, igen tehetséges és lelkes diák jár ebbe az iskolába. Az iskola Pedagógiai Programja szerint csak 11. évfolyamos koruktól tanulhatnak programozást, ami gyakorlatilag lehetetlenné teszi számukra a versenyeken való részvételt. Így ez a szakköri foglalkozási forma lehetőséget ad arra, hogy már 9-10. osztályos korukban intenzíven, ugyanakkor hosszabb időintervallumban ismerkedhessenek meg a programozással olyan szinten, hogy onnan már önálló munkával is tudják magukat fejleszteni. A mentorok szerepe elsősorban az, hogy a saját példájukkal meggyőzzék a középiskolásokat arról, hogy érdemes minél előbb elkezdni a programírás tanulását, hiszen nagyon keresettek az ilyen szakemberek a munkaerőpiacon. Azok számára azonban, akik egyetemistaként szeretnék az alapokat elsajátítani, a végzettség megszerzése nagyon sok nehézséget okoz. A foglalkozást vezető (fejlesztő) tanár segítségével később is számíthatnak.



A szakköri foglalkozásokat 12-szer egy órában tartottuk, hogy maradjon idő az ismeretek feldolgozására, befogadására. Az intenzív (gazdagító) foglalkozások egy-egy nagy anyagrész megismerését követték, ahol a mentorok és a fejlesztő tanár által támogatott, de lehetőleg önálló gyakorlásra, programkód írásra került sor. A harmadik intenzív program keretében a szegedi Informatika Történeti Kiállítást látogatták meg a szakköri tagok a mentorok és a fejlesztő tanár részvételével. A számítástechnika magyarországi megjelenésének idején még kizárólag a programozást jelentette. Az informatika és ezen belül a programozás iránt érdeklődők számára ez a kiállítás mindig nagy élmény. A kirándulás csapatépítő jellege is nagyon fontos. A szakkörösök különböző osztályokba járnak. Mivel a későbbiekben már nem feltétlenül szervezett keretek között foglalkoznak programozással, fontos, hogy egymással kapcsolatot tartsanak, a beszélgetési témáik között szerepeljen a programozás és inspirálják egymást.

Szécsiné Festő-Hegedűs Margit

A Gazdagító Programpár II. program *Tanórán kívüli szakköri programból* (12 óra) és *Intenzív programból* (15 óra), összesen 27 óra tehetséggondozó foglalkozásból állt. Az OPER 3042 program résztvevői: 9 fő a Terézvárosi Kereskedelmi Szakközépiskola és Szakiskola Tehetségpontból (Budapest, VI. kerület) és 1 fő a Vörösmarty Mihály Gimnáziumból (Budapest, VIII. kerület).

Napi tanórán kívüli szakköri programok

A programrész tanórán kívüli szakkör formájában valósult meg, három alkalommal, estenként 4 órában, összesen 12 órában.



Az 1. foglalkozás tematikája

A szakköri programon a tanulók megismerkedtek az Érdeklődés térkép módszerrel, majd elkészítettek saját térképeiket. A kialakult egyéni térkép-profilok alapján a tanulókkal együtt, egyéni tanácsadás formájában leolvastuk erősségeiket és behatároltuk fejlesztendő oldalukat. Ezt követően azokat a tevékenységeket körvonalaztuk, amelyek fejlődést hoznak. A tanácsadás során rávilágítottunk az érdeklődésprofilok és a tanulási módszerek kapcsolódására. Ilyen módon érvelve a tanulókat arra buzdítottuk, hogy legyenek nyitottak az új tanulási formák kipróbálására, keressék a számuk-

ra hatékony fejlődést eredményező módszereket. A digitális kor új lehetőségeket hoz, és érdemes ezekre alapozva új módszereket kipróbálni, alkalmazni.

Az egyéni tanácsadást követően ebben a blokkban a tanulók először a gondolattérkép módszerével ismerkedtek meg, amelyet papír-ceruza alapon készítettek, majd tanulmányozták a gondolattérképek készítésének szoftveres lehetőségeit. Ingyenesen letölthető, illetve on-line alkalmazható szoftvereket próbáltak ki. A tanulók az alábbi linkgyűjtemény mentén dolgoztak:

- Bubbl: <http://www.bubbl.us>
- Visual Understanding Environment: <http://matchsz.inf.elte.hu/VUE/>
- Mindomo: <http://www.mindomo.com/hu/>
- Popplet: <http://popplet.com/>
- Mind42: <http://mind42.com>
- Dropmind: <http://web.dropmind.com>
- The Brain: <http://www.thebrain.com>
- Mindmapper: <http://www.mindmapper.com>
- Mindnode: <http://www.mindnode.com>
- Text2mindmap: <http://www.text2mindmap.com>

A linkgyűjtemény forrása:

<http://hirmagazin.sulinet.hu/hu/hirek/sulimap-palyazat-reflektorfenyben-a-gondolatterkepek>

Szakkörös tanulók páros munka formájában próbálták ki egy-egy szoftvert, majd forgó kooperatív módszerrel ismertették tapasztalataikat és bemutatták munkáikat.

A szakköri foglalkozás második részében a tanulók – a gondolattérkép módszerét alkalmazva –

egy projekttervet készítették el papíron filctollal, illetve szoftver segítségével digitálisan is. A fejlesztő feladatokat követően, lazításként malom típusú táblásjátékokkal játszottak. A malomtáblákat (az egyszerűbbtől a bonyolultabb változatokig) a www.jatektan.hu oldalról letöltve nyomtatták, laminált formában készítették el. Bábuaként deko köveket használtak.

A 2. foglalkozás tematikája

A szakköri programban a folytattuk az előző foglalkozáson elindított tematikát. A tanulást segítő gondolatárképek köréből a tanulók ezúttal a Prezivel ismerkedtek meg. A Prezi program kiválóan alkalmas tanulást segítő grafikus vázlatok készítésére, rendszerezésre, csoportosításra. Lehetővé teszi különböző típusú fájlok becsatolását, így valóban alkalmas az információ többcsatornás (kép, hang) formájában történő megjelenítésére. Támogatja az információ globális megközelítésének szemléltetését.

A tanulók kezdetben a Prezi program beépített sablonjaival alkottak, majd saját felületeket hoztak létre. Ezt követően a csoportszintű együttműködés fejlesztésére csoportmegosztással elkészítették az előző szakköri foglalkozáson tervezett projekt tervét a Prezi programmal. A szakköri foglalkozás záró részében, lazításképpen a tanulók megismerték a Szófoci¹ módszerét és érdekességekből összeállított kérdéssorral „szófociztak”.

A 3. foglalkozás tematikája

A szakköri program fejlesztés részében a tanulók az önálló tanulást segítő interaktív térképeket, atlaszokat próbálták ki, interaktív táblán. Az interaktív térképek lehetővé teszik az információ globális megközelítését: irodalom, történelem és földrajz ismereteket kapcsolnak össze. Így a módszer kiemelten fontos a különleges tehetségesek tehetséggondozásában. A tanulók a térképek megismerését követően a papíron és Preziben is megkezdett projekttervbe egy új projektágot építettek

be, amely az interaktív térképek használatára irányul. A foglalkozás záró részében, lazításképpen stratégiai táblásjátékkal játszottunk.

A Gazdagító programpár II. programcsomag intenzív program részében:

2014. március 20-án a NIIF XIII. kerületi székelyére látogattunk, ahol az OPER 3227 szakkörös diákjaival együtt Szuperszámítógép programon vettünk részt. A program előtt ráhangoló beszélgetést tartottunk, az informatikai, fizikai, technikai ismereteket is mozgósítva. A látogatást követően pedig egy levezető, véleménymegosztó záró beszélgetést tartottunk.

2014. március 21-én a tanulók – intenzív programként szervezett fejlesztő foglalkozás során – megismerték az önálló tanulást segítő *RoboBraille* programot. A program egy fájlkonvertáló alkalmazás, amely lehetővé teszi szöveges fájlok hangformátumúvá alakítását. Ilyen módon a tananyag hangfájllá konvertálása, a tananyag követése – szövegesen és párhuzamosan hang formájában – jelentősen segíti a jó verbalitással, jó zenei képességterülettel rendelkezők tanulását. A módszer kiváló a másként tanulók hatékony tanulásában, fejlesztésében is (www.diszlexia.hu).

A programon dr. Gyarmathy Éva az alábbi vetített anyagokat mutatta be:

<http://www.slideshare.net/gyarme/robo-braille-rendszerrel-prezentacio-32604400>

<http://www.slideshare.net/gyarme/tan-stilliteracy>

Végigvezette a tanulókat a saját tervezésű felületek létrehozásának lépésein.

¹ Fülöp Márta Marianna: Tehetséggondozó feladatok és módszerek a tanórán kívüli tehetséggondozásban, [e-Inspiráció 2013 II. ISZE Tehetségsegítő Tanács NTP-TTM-12-P-0018 Tehetségkülönszáma](http://www.inspiracio2013.hu), 17-18. oldal



Ezt követően a szakkörös tanulók számítógépeiken kipróbálták a bemutatott RoboBraille rendszert, beleértve a szoftver nyújtotta beállítási lehetőségeket is. Például: a felolvasó hangjának kiválasztása, a sebesség beállítása, a nyelv beállítása, különböző fájlformátumok kérése stb. A program végén, lazításképpen a másként tanulók tanulásának sajátosságairól beszélgetünk és a tanulók megosztották ilyen jellegű tapasztalataikat.

2014. március 25-én a városligeti Vajdahunyad várba, a Magyar Mezőgazdasági Múzeumba látogattunk el, ahol nemcsak megtekintettük az időtitokzatos természetét bemutató kiállítást, hanem aktívan bekapcsolódtunk abba.

A tevékenységet keretbe foglaltuk: a kiállítás-program előtt ráhangoló beszélgetést tartottunk a fizikai, kémiai, biológiai ismeretekre is kitekintve; az interaktív kiállítás feladatait követően pedig egy levezető, véleménymegosztó záró beszélgetést szerveztünk.

A 27 órás Gazdagító program pár elérte a célját. Szakköröseink, iskolai tanáraik visszajelzése, valamint a szülők véleménye alapján összegezhető, hogy a diákok új szemléletet ismertek meg, új tanulási módszerekbe pillantottak be, pozitív példákat láttak, amelyek valószínűsíthető, hogy erősítik fejlődésüket.

Fülöp Márta Marianna

Az ISZE Tehetségpont Alulteljesítő Tehetségese-kért Tanári Műhelye (ATTTM) NTP-TM-13-0117 pályázatban az ATTTM 7-8. évf. tehetséges hátrányos helyzetű tanulók számára az NTP-ITM-12-P-0050 pályázatában kifejlesztett, már sikeresen működő 60 órás komplex tehetséggondozó programját valósította meg iskolán kívüli szakköri program formájában.

A szakkör célja az alulteljesítő tehetséges tanulók komplex tehetséggondozása:

- ismeretgazdagítás, projektszemlélet kialakítása, rámutatás az interdiszciplináris kapcsolatokra;
- kreativitásfejlesztés;
- társas-készségek fejlesztése projekttel és kooperatív tanulással.

A tehetséggondozó programokban meghatározó szerepe van a folyamatosság biztosításának.

Így jelen pályázat 3 napos (5 óra/nap. Összesen: 15 óra) intenzív programelemében a Műhely a tavalyi programban résztvevő pásztói és szentesi csoport ismereteinek bővítését tűzte célul tematikus követéses foglalkozásokon, haladó szinten.

A program június 4. hetében, 3 nap pásztói és 3 nap szentesi intenzív programként zajlott.

A projekt záróeleme egy Szakmai Műhelynap, ahol előadások, műhelyfoglalkozások keretében a programot megvalósító szakkörvezető pedagógusok a tapasztalatátadás jegyében előadást tartottak a megvalósításokról, összegezték a tapasztalataikat.

Az NTP-TM-13-0117 projekt megvalósításairól Inspiráció tehetségkülönszám jelent meg. Elérhető az ISZE honlap Inspiráció oldaláról.

ISMÉT KOZMA

Az immár hagyományokkal rendelkező 12. alkalommal meghirdetett Kozma László Országos Informatika Alkalmazói Tanulmányi Versenyre 354 fő 5-6-os versenyző jelentkezett az idei tanévben, és a 7-8-osok közül 77 csapat, míg a 9-10-esek közül 25 csapat nevezett a versenyre.

Egy felmenő rendszerű, kompetencia alapú, kreativitást fejlesztő, hagyományokkal rendelkező tehetséggondozó tanulmányi versenyről van szó, amely a 7-10 évfolyamosok számára csapatversennyé alakult. Háromfős csapatok jelentkezettek, akik a Sulinet Portál közösségi hálózatának segítségével csoportmunkát végeztek, a verseny folyamán megismerhették egymást és lehetőségük volt a versenybizottsági tagokkal és egymással való konzultációra is. Azért választottuk a Sulinet közösségi oldalát, mert nincs zavaró reklám, mint a többi közösségi oldalon, létrehozhatók zárt csoportok, lényegesen több biztonsági beállítás található benne, mint a hasonló oldalakon. A Sulinet portálra való regisztrációt követően minden csapat létrehozott egy privát/zárt csoportot a csapat tagjaiból, majd meghívott két tagot a versenybizottsági tagok közül, akikkel a verseny során tarthatta a kapcsolatot.

Évről-évre találkozunk azokkal a tanulókkal, akik még az általános iskolában kezdtek versenyezni és beneveztek középiskolásként is a versenyre.

A verseny feladatait a versenyzők életkorának megfelelő, számukra érdekes témák köré csoportosítottuk. Az idei tanévben az 5-6.-os korcsoport első fordulójának témája a kerékpár története volt.

A 7-10-es korcsoport az első fordulóban egy állat papírból való hajtogatásának, minimum 10 fázisból álló leírását kellett elkészítse, majd a hajtogatásról filmet vagy prezentációt készítettek, amely oktatóanyagként mutatta be a hajtogatás fázisait.

A film, vagy prezentáció tartalmazott egy bemutatkozó anyagot a csapat tagjairól és a forgatás helyszíne az iskola informatika terme volt. Egy montázst készítettek képekből, amely az elkészített origamit a csapattagokkal együtt ábrázolta, bemutatta településüket is. A megoldott feladatokat a csoportok dokumentumtárába töltötték fel a versenyzők.



A második forduló témája a TV volt. Minden tanulónak van kedvenc sorozata, amit rendszeresen néz, akár több évadon keresztül is. Első feladatként infografikát készítettek, amely a kedvenc sorozatukat mutatta be. A feladat kitézésekor 10 kötelezően beépítendő elemet foglalmaztunk meg, amit minden csapatnak fel kellett használni a megoldáshoz. Majd táblázatkezelő programmal dolgozták fel a TV piaci körkép 2013. III. negyedév adatait és egy tájékoztatót készítettek el a nézettségmérés fogalmáról.

A projekt jellegű feladatok megvalósításával a verseny folyamatos és egyenletes leterhelést biztosított a résztvevőknek.

A döntő forduló előtt a csapatok részfeladatokat kaptak, amelyeket a döntőre magukkal hoztak. Egymásnak újrahasznosítható anyagokból ajándékot készítettek.



A Föld napja alkalmából egy szórólapon hívták fel a figyelmet a természeti értékek megóvására, információk, adatok, érdekességek segítségével támasztották alá ennek fontosságát, odaillo képekkel szemléltették közlendőjüket. A döntős csapatoknak saját településüket, majd Magyarországot kellett bemutatniuk a szelektív hulladékkezelés, illetve a környezetszennyezés szempontjából, saját készítésű infógrafikák, fotók, táblázatok, diagramok, prezentációk segítségével.



A döntő értékelése nyilvános videokonferencia keretében zajlott Százhalombattán, az 1-es Számú Általános Iskolában április 26-án. A versennyel egy időben egy pályázaton nyert számítógépes információs rendszer tesztjére is sor került, elsőként az országban. A megnyitóról, az eredményhirdetésről a verseny közben is folyamatos tájékoztatást adtunk. Így a versenyzők bemutatóit nemcsak az aulában felszerelt kivetítőn, de az országban bárhol figyelemmel kísérhették, az otthon maradt szülők, osztálytársak drukkolhattak a ver-

senyző csapatoknak. De ne feledkezzünk meg a kicsikről sem! A döntő témája az ő számukra is a környezetvédelem volt, a Föld környezeti értékeinek megóvása került előtérbe minden feladatban.



A legtöbb pontszámot elért versenyző, Bikkes Katica, a gyáli Bartók Béla Általános Iskola tanulója viselheti az „Informatikus Diák” címet. Valamennyi résztvevő oklevelet kapott, és kategóriánként az első 3 helyezett versenyző és csapattag tárgyjutalomban részesült.



Az előző évek és az idei tanév összes fordulójának feladata letölthető az ISZE honlapjáról. Ugyanitt található az eredményeket is.

Gratulálunk a helyezetteknek és reméljük, hogy jövőre ismét találkozunk.

Ridzi Gizella

KOZMA LÁSZLÓ ORSZÁGOS INFORMATIKA ALKALMAZÓI TANULMÁNYI VERSENY INTERNETES KÖZVETÍTÉSE

2014. április 26-án a Kozma László Országos Informatika Alkalmazói Tanulmányi Verseny lebonyolítását megspékeltük egy különleges technológiai eljárással, amelyet a NIIF – Nemzeti Információs Infrastruktúra Fejlesztési Intézet – bocsátott a rendelkezésünkre.

Az eljárás lényege az, hogy egy rendelkezésre álló szoftver, valamint hardver-apparátus használatával a verseny minden mozzanatát elérhetővé tettük a szülők, ismerősök, felkészítő tanárok számára. Mindez úgy valósult meg, hogy minden résztvevő diák munkáját, prezentációját láthatóvá és elérhetővé tettük azok számára is, akik nem tudtak jelen lenni ezen a míves eseményen.

A technológia lényege abban rejlik, hogy egy erre a célra alkalmas teljesítményű számítógéppel, - esetünkben egy lappal – hozzákapcsolódtunk egy full HD kamerához. A kamera szolgáltatja a képfolyamot a versenyen elhelyezett kivetítőn keresztül a vendégek (szülők, barátok ismerősök) számára. Az aulában a versenyző diákok tevékenysége nyomon követhető volt. Azok számára, akik nem tudtak jelen lenni (otthon maradt szülők, testvérek, ismerősök) – a verseny az egész országból vonzotta be a diákokat, Debrecenből, egészen Pécsig - az internet adta lehetőséget kihasználva tekinthették meg az eseményeket.

A célszoftver egy olyan, minden mobil eszközön futtatható alkalmazás, mely segítségével videokonferencia szervezhető. Mi ezt a programot csak arra használtuk, hogy a felhasználóknak információt szolgáltatassunk, visszacsatolásra, nem volt lehetőség. A kamera létrehozta képet, videofolyamot, a sulinetes közhálón keresztül publikáltuk a következő felületen:

<http://webconf.niif.hu/flex.html?roomdirect.html&key=EftHlAlu4uZj>.

Az egyszerűség kedvéért a következő linket is erre a felületre irányítottuk:

<http://tinyurl.com/kozma1314>. A felületen a videokonferencián résztvevő egy tetszőleges bejelentkezési névvel azonosíthatta magát, mely megjelent az adminisztrációs felületen.

A sávszélesség-igényt folyamatosan nyomon követtük, a képek és a hang minőségét ellenőriztük. A tapasztalatok alapján ez a rendszer alkalmas egy videokonferencia kialakításához, 16 fő csatlakozott a működő hálózathoz, létszámuk nem okozott jelentős sávszélesség-csökkenést.

A tesztelést négy fázisból állítottuk össze:

0. fázis: A versenyt az Informatika - Számítástechnika Tanárok Egyesülete hirdette meg és lebonyolította le. Az új Ptk 2.48. §. szerint megszervezte a hang és kép-felvétel készítésével kapcsolatos szülői értesítést, és a Verseny helyszínén ezt a tájékoztatót közzé is tette. A versenyzők szülei írásban nyilatkoztak hozzájárulásukról.

1. fázis: Ebben a fázisban azt a feladatot tűztük ki célul, hogy a diákok gyülekezését, majd a verseny megnyitóját a felhasználói névhez tartozó link segítségével az internet felé publikáljuk. A linket a verseny szervezése során közkinccsé tettük annak érdekében, hogy minél több külső felhasználó csatlakozhasson a közvetítéshez.

2. fázis: A diákok munkáik eredményét az iskola természettudományos termében mutatták be. Minden csoport 10 percet kapott a prezentációk vetítésére és kommentálására.

3. fázis: Közvetítés az iskola aulájából

(A tesztelés technikai leírása és teljes jegyzőkönyve megjelent az e-Inspiráció 21. évf. 1. számában.)

Tauber Norbert

Pályázati keretből megvalósított programozó szakkör az ISZE-ben a TÁMOP 3.4.5 12-2012-0001 „Tehetségidák Program” elnevezésű kiemelt projekt keretében megvalósuló tehetséggondozó versenyeken sikeres diákmentorok bevonásával megvalósuló versenyfelkészítő szakkörök című pályázat keretében 32 órás szakkört szerveztünk 8 mentor bevonásával. A mentorok a Dusza Árpád Országos Programozó Emlékverseny korábbi eredményes résztvevői voltak, akikkel azóta is tartjuk a kapcsolatot.

Gráffal megoldható problémák algoritmizálása

A gráfokkal szemléltethető problémák algoritmizálhatóak. Nagyon fontos szerepük van a hétköznapi helyzetek szimulálásában. Ezért a versenyfeladatok jelentős részében szerepelnek a gráfokkal leírható problémák. Fontos, hogy ezekkel az algoritmizálási ismeretekkel rendelkezzenek azok a diákok, akik programozást szeretnének tanulni a felsőoktatásban. A gráfokhoz kapcsolódó fogalmakat, algoritmusokat ismerhették meg a szakkörösök az első három foglalkozáson. (Gráfok adatainak tárolási módjai, gráfbejárások, legrövidebb út, súlyozott bejárás)

Négy mentor segített a középiskolások többsége számára új típusú feladatok értelmezésében és megoldásában.

Molnár Viktor a gráfokhoz kapcsolódó fogalmakra, azok számítógépen történő tárolási lehetőségeire mutatott példákat. Mutatott algoritmizálási módszereket is. Az „egyetemen így tanultam” kifejezéssel bevezetett példái után a szakkörösök azt mondták, hogy „megtanultuk az egyetemi anyagot”, ami nagyon motiválta őket. Egyben előkészítette a következő két alkalommal sorra kerülő, kódolással végződő feladatok megoldását. Grósz Edvárd és Rutai Richárd évfolyamtársak az egye-

temen. Nagyon ügyesen és összeszokottan dolgoznak együtt.

Közösen keresték azokat a feladatokat, amelyekkel bemutatták, hogy a versenyeken milyen feladatokat hogyan oldottak meg középiskolás korukban.

Később még újra előkerültek a gráfokkal megoldható versenyfeladatok, a gráfbejárással megoldható problémák. Miglász Dániel is bekapcsolódott a munkába. Két foglalkozáson a választott feladatok az ő ötletein alapultak. Kiváló versenyző volt programozásból középiskolás korában. Más programjainkon is szívesen vesz részt, ismeri a középiskolásokat, könnyen teremt velük kapcsolatot. A programozás bármely területéről tud úgy beszélni, hogy az alapismeretekkel rendelkező tizenévesek megértik a gondolatmenetét.

Számítási felhő alkalmazása

Nagy Ákos több alkalommal vett már részt az ISZE által középiskolásoknak szervezett foglalkozáson segítőként és előadóként. Most, negyedéves egyetemistaként kiemelt területe a számítási felhő problémája. Ez röviden azt jelenti, hogy az adataink valahol az interneten (valamilyen szerveren) tárolódnak, és azokat valahogyan kezelni kell. Ákos azzal foglalkozik, hogy hogyan lehet ezt a lehetőséget megszervezni (az erőforrásokat felhasználni), a használatot biztonságossá tenni.

A két foglalkozás során bevezette a középiskolásokat ennek a gyakorlatába is. Előkészületként a résztvevők Windows Azure előfizetők lettek, így hozzáférhettek demó szolgáltatásokhoz, kipróbálhatták azokat. (1 eurós bankkártya terhelés mellett 1 hónapig használhatták az erőforrásokat.)

Web programozás

A számítási felhővel történő ismerkedés után felmerült az igény, hogy foglalkozzunk még a Web programozással. Így az eredetileg tervezett C#-tól különböző programozási környezetekkel való ismerkedést elsősorban erre a területre koncentráltuk. Erdélyi Soma egyetemistaként szívesen foglalkozik a témával. A középiskolásoknak a modern kliens alapú web programozást mutatta be. Sorra kerültek a tartalom formázásáért és dinamikus működéséért felelő, manapság rendkívül népszerű technológiák. A szakkör végére a diákok megismerkedhettek a CSS stílusnyelv és a JavaScript scriptnyelv alapjaival, a jQuery függvénykönyvtárral és a Bootstrap felületi keretrendszerrel.

Intelligens programok, intelligens programozás

Mérő László a szakkörhöz kapcsolódó klubrendezvényünkön előadóként vett részt. Az intelligens helyesírás-ellenőrző programját mutatta be, amellyel a 2013-ban, Kínában megrendezett Nemzetközi Innovációs Versenyen 2. díjas lett. Kijutását a MATEHETSZ támogatta.

Ezen a két foglalkozáson a C#-tól eltérő programozási nyelvekkel való ismerkedés keretében néhány olyan matematika problémát elemeztek és algoritmizáltak a szakkörök László ötletei alapján, amelyekkel ő is foglalkozott, miközben eljutott az intelligens programozás területére.

Szécsiné Festő-Hegedűs Margit

A Tehetségsegítő Tanácsok Országos Kollégiuma az ISZE Tehetségsegítő Tanács részére a Nemzeti Tehetségprogram megismertetésében és az Országos Tehetségsegítő Hálózat fejlesztésében végzett munkája elismeréseként Mentor Tehetségsegítő Tanács címet adományozott.

<http://tehetseg.hu/aktualis/mentor-tehetsegsegito-tanacsokat-koszontottek>



2013. II. félévében 3 térségi szintű Tehetségpont és egy Tehetségsegítő Tanács létrehozását mentoráltuk.

Mentori munkánkkal segítettük:

- a Dunaujvárosi Dózsa György Általános Iskola Tehetségpont,
- a Sárszentmiklósi Tehetségpont,
- a Szentesi Koszta József Általános Iskola Tehetségpont,
- a Közép-Mezőföldi Tehetségsegítő Tanács megalakulását és regisztrációhoz szükséges dokumentumainak elkészítését.

2014. I. félévében folytattuk mentori munkánkat.

Az Érdi Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium és az Érdi Batthyány Sportiskolai Általános Iskola Tehetségpont regisztrációjához nyújtottunk mentori segítséget.

DUSZA ÁRPÁD ORSZÁGOS PROGRAMOZÓI EMLÉKVERSENY

Informatikához kapcsolódó szakmai képzésben nagyon sok fiatal vesz részt. Ma a magas színvonalú informatikai szakmai ismeretekkel rendelkező szakemberekből mégis hiány van. (A legtöbbjüket már egyetemista korukban foglalkoztatják a legjobb nevű cégek.) Ezek a szakemberek kizárólag azok közül kerül-



hetnek ki, akik már középiskolás korukban is kiválóan tudnak programozni. Az ilyen diákok versenyeztetésére, motiválására indította az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete 6 évvel ezelőtt a Dusza Árpád Országos Programozói Emlékversenyt. A verseny névadója a programozást tanuló diákok egyik legsikeresebb versenyfelkészítő tanára volt, diákjai több alkalommal jutottak el a nemzetközi versenyekre is, ahol nagyon szép eredményeket értek el. Teljesen természetesen adódott a névadó munkatílusából, hogy egy programozói csapatversenyt szervezzünk. Ez a verseny nem csak abban különbözik a programozási tudást mérő más versenyektől, hogy csapatban kell dolgoznia a diákoknak, hanem abban is, hogy a döntőn már nem csak a programkód alapján értékeljük a csapatokat, hanem az is fontos elem, hogy be kell mutatniuk a munkájukat. Menedzselniük kell a csapatot, illetve a közösen elkészített munkát. Minden csapattagnak részt kell vennie a közösen elvégzett feladat ismertetésében.

A programozás az informatika egy részterülete ugyan, de feltételezi az informatika más területeinek igen magas szintű ismeretét és azok alkalmazni tudását ezen a részterületen is. A versenyen a feladatokat úgy választjuk, hogy mindenképpen

szükség legyen a csapattagok együttműködésére, mindenkinek önálló részfeladat megoldásával is hozzá kell járulnia a közös munka elkészítéséhez.

A feladatok megoldásához használható programozási nyelvet az érettségien is alkalmazható környezettel azonosan határozzuk meg. Példafeladatokkal segítjük a versenyre történő felkészülést.

A benevező csapatok mindegyike azonos időben, azonos feltételekkel ugyanazokat a feladatokat oldja meg. Az elmúlt 6 év során 45-60 csapat részvételével zajlott le a verseny. A 9-10. osztályosok külön kategóriában versenyeznek. A legtöbb diák középiskolásként kezd el programozni, ezért az ő számukra meghirdetett kategóriában kevesebb csapat nevez.

Ez a létszám a 2013/2014. tanévben is megmaradt. A regionális fordulót Békéscsabán, Budapesten, Debrecenben, Kecskeméten, Miskolcon és Zalaegerszegen tartottuk. A döntő helyszíne minden évben a miskolci Földes Ferenc Gimnázium, ahol a verseny névadója dolgozott és a sikereit elérte.



A verseny gyakorlatilag az első évtől kezdve igen ismert és népszerű lett. Erre építve szervezzük meg minden évben újra a Dusza Árpád Országos Programozói Emlékversenyt.

Szécsiné Festő-Hegedűs Margit

FÜLEMÜLE ORSZÁGOS INFORMATIKA VERSENY 2014. ÉS 2015.

Idén negyedik alkalommal került megrendezésre a Fülemlüle országos informatika verseny.

A verseny kiírói:

- Egressy Gábor Két Tanítási Nyelvű Szakközépiskola,
- Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete,
- Mérei Ferenc Fővárosi Pedagógiai Intézet,
- Dr. Török Béla Óvoda, Általános Iskola, Speciális Szakiskola, Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézmény

Versenyünk célja az informatikában, információgyűjtésében és rendszerezésében tehetséges diákok számára lehetőséget teremteni az országos szintű megmérettetésre, ösztönözni a tanulókat szakmai információk gyűjtésére, rendszerezésére, bemutatására. Igyekszünk pozitív módon befolyásolni a tanulók internetezési és hálózati tanulási szokásait, és felhívni a figyelmet a környezetvédelem és fenntartható fejlődés fontosságára.

A legszínvonalasabb pályamunkák elérhetők a verseny honlapján:

<http://www.tehetseggondozas.hu/>.

Tanulásra és tanításra egyaránt szabadon használhatóak. Az elmúlt négy év alatt már igen sok, az informatika órákon is jól használható bemutató született. Számomra eddig a leghasznosabbnak az informatikai biztonság témakörét feldolgozó bemutatók bizonyultak. Többször is használtam őket óráimon. A diákok számára is érdekes, hogy kortársaik mit tartanak veszélyesnek a számítógép és különösen az internet használata során.

Egy tavalyi versenyzőnkre már a rendőrség is felfigyelt. No nem azért, mert olyat tett, amit nem kellett volna, hanem épp ellenkezőleg. Azért ke-

resték meg, mert felvilágosító munkájuk során fel kívánják használni az általa készített bemutatót.

Ebben az ében a diákok az első fordulóban a nyílt forráskódú szoftvereket, a másodikban pedig az energiatakarékos műszaki megoldásokat bemutató prezentációkat készítettek. Soha nem volt ennyi előzetes jelentkezés a verseny első fordulóját lebonyolító iskolák részéről. Végül is a második fordulóba továbbküldött diákok száma elmaradt az előző évitől. A felkészítő tanárok visszajelzései alapján sokan elkezdtek, de nem tudták kellő színvonalon befejezni a feladatokat. A nyílt forráskódú szoftverek témakör ezek szerint szokatlanul nehéznek bizonyult.

A verseny fő támogatója immár második alkalommal a PC World volt, de az elmúlt évekhez hasonlóan értékes jutalmakat ajánlott fel a Novell Magyarország és Viacom Kft.

Az ISZE különdíját pedig a Dr. Török Béla Óvoda, Általános Iskola, Speciális Szakiskola, Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézmény kapta.

A verseny alcíme „Én így tanítanám az informatikát”. A tanulók az általuk készített prezentációkon keresztül mutathatták meg, hogy milyen informatika órát szeretnének. A pályamunkákat nem csak szakmai zsűri, hanem diákzsűri is értékelte, így azt is megtudhattuk, hogy a diákok melyik versenyzőtől tanulnának legszívesebben.

Idén a diákzsűrit az ISZE szuperszámítógépek szakkörének résztvevői alkották. (A szakkör a TÁMOP-3.4.5-12-2012-0001 azonosítószámú „Tehetséghidak Program” című kiemelt projekt keretében a „Gazdagító programárok II.” OPER 3227 pályázati program részeként került megtartásra.)

A Fülemlé versenyét ugyan kezdettől országos megmérettetésként hirdettük meg, de mind a négy évben a hazai iskolák mellett határon túli magyar nyelvű oktatási intézmények is bekapcsolódtak, sőt, már második éve határon túli kollégák is részt vettek a legjobb pályamunkák kiválasztásában. Ennek megfelelően a határon túli különdíj idén is kiosztásra került.

A verseny neve játékos formában utal arra, hogy kezdettől külön kategóriát hirdet a hallássérült diákok számára. Az elmúlt években már más sérült diákokat oktató intézmények is kérték, hogy részt vehessenek a versenyen, így bővült az itt indulók köre. A speciális kategória zsűrijében kiemelt szerepet kapnak a gyógypedagógus kollégák.

Terveink szerint ősszel hirdetjük meg a Fülemlé 2015. versenyét. Bízunk abban, hogy híre minél több iskolába eljut, és ismét sok iskolát és diákot sikerül bevonjunk. Nevezési díj nincs. Az iskolában, az interneten elérhető kiírás alapján megrendezett házi verseny (tagintézményenként) legjobb 3 helyezettje nevezhető a második fordulóra.

Addig is ajánlom az informatika iránt érdeklődők és az informatikát tanító kollégák figyelmébe a versenyzők eddigi pályamunkáit. Akad köztük sok színvonalas, akár egy informatika órán is jól használható mű, melyek szabadon elérhetők a verseny honlapján.

A nyílt forráskódú szoftverek témakör a következő évben csupán választható opcióként jelenik meg a kiírásban. A téma népszerűsítése érdekében, és a Linuxra történő átállást fontolgatók segítségére a következő hónapokban a <http://informatika.gtportal.eu/> oldalon elérhető tananyagban tovább bővül a Linux segédletek és videók köre, első lépésben értelem szerűen a tanulók 2014-es pályamunkáival.

Gál Tamás

2014-ben a Simontornyai Vak Bottyán Általános Iskola és Gimnázium az Innovatív iskolák fejlesztésére kiírt TÁMOP 3.1.4.-12/2-2012-0019 pályázata keretében átvette az ISZE „Informatikai gazdagítás kooperatív tanulással” c., a tehetségadatbázisban JG 390 004 192 azonosító számú jó gyakorlatát.

„Informatikai gazdagítás kooperatív tanulással” jó gyakorlat

A tehetségsegítő program célja az informatika iránt érdeklődő tanulók szaktárgyi ismeretgazdagítása és együttműködő készségének fejlesztése kooperatív tanulással.

Az együttműködés készségének tanulása kiemelkedő szerepet tölt be a tehetséges tanulók szociális tanulásában, jelentősen hozzájárul a tehetségesek csapatversenyekre történő felkészítéséhez. Az informatikával, IKT eszközökkel történő gazdagítás projektszerűen kapcsolódik egyéb közismereti tantárgyak ismeretanyagához. A szabálykövetés mellett, nagy teret kap a kreativitás, az új ötletek, az egyéni megoldások követése és bemutatása. A kooperatív tanulásszervezés (az építő egymásrautaltság, az egyéni felelősség, az egyenlő részvétel, a párhuzamos interakciók /Kagan) alkalmazásával, minden tanuló aktívan vesz részt a munkában, a diákok megtanulják egymást tanítani és egymástól tanulni. A tehetségsegítő program résztvevőit iskolai megfigyelés, képességstruktúra-, érdeklődés- és motiváció vizsgálatával, valamint szülői jellemzés alapján válogatják ki. A részvételnek köszönhetően javul a tanulók egymásra figyelésének készsége, interaktivitása, konfliktuskezelése, döntéshozatala, felelősségérzete, valamint új informatikai ismeretekre tesznek szert. Ilyen módon eredményesebb lesz a tanulók csapatban (verseny, projekt stb.) történő tevékenysége. Az új informatika ismeretek a pályaaorientációt erősítik.

Megjelent: <http://tehetseg.hu/jo-gyakorlat/informatikai-gazdagitas-kooperativ-tanulassal-isze>

SNI MINI PILOT - ISZE PROJEKT

Az ISZE Tehetségpont Alulteljesítő Tehetsége-
kért Tanári Műhelye és Szakiskolai Műhelye
2014. január-április időszakban a 2013-ban
„Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal” 16 órás
műhelymunkán megszerzett ismereteink tovább
fejlesztésére, a táblásjátékok és az IKT össze-
kapcsolására, a foglalkozások tanítási-tanulási
folyamatba történő beépítésére, valamint a kidol-
gozott új programjaink megosztására, új helyszi-
neken történő meggyökereztetésére céljából SNI
mini pilot programot valósított meg.

A projekt elemei:

- Königné Ferencz Zsuzsanna tehetségfejlesztési
szakértő, kémia-biológia szakos tanár, az Alul-
teljesítő Tehetségekért Tanári Műhely alapító
tagja – 25 órás táblásjátékokra épített komplex
tehetséggondozó programot fejlesztett az álta-
lános iskola felső tagozata számára. A program
kapcsolódik a táblás játékok szaktárgyi
(biológia, erkölcstan) alkalmazásokhoz is. A
fejlesztő a programot Érden valósította meg
2014. január-február időszakban.
- Szabó János informatika tanár, a Szakiskolai
Tehetséggondozás Műhely tagja 25 órás komp-
lex tehetséggondozó programot fejleszt szakis-
kolások számára. A programot Kaposváron, a
Somogyi Duráczky EGYMI és Kollégiumban
valósította meg 2014. március-április idősza-
kban.
- A 2014. január-februárban Érden megvalósi-
tott, általános iskolai programot a Hajmáskéri
Gábor Áron Általános Iskola vette át. A prog-
ramot Szabó Attila informatika tanár adaptálta
és az átvett programba hangsúlyosan beépítette
az IKT-eszközök alkalmazását is. Az adaptálás
eredményeképpen egy új 20 órás programot
nyertünk. Szabó Attila az új 20 órás programot

a hajmáskéri iskolában valósította meg, 2014.
március-április időszakban.

- A kaposvári EGYMI-ben zajló szakkör megva-
lósításával párhuzamosan, Budapesten is ké-
szült 20 órás szakiskolai program a különleges
tehetségek részére. A táblásjátékokra és IKT-
eszközökre, tanulást segítő alkalmazói szoftve-
rekre épülő programot Fülöp Márta Marianna
tehetségfejlesztési szakértő, szakképzésben ta-
nító informatika tanár dolgozta ki. A programot
Fülöp Márta Marianna informatika tanár és
Szalay Lilla iskolapszichológus valósították
meg 2014. március-április időszakban. A fog-
lalkozások helyszíne az Informatikával a Te-
hetségekért Alapítvány akadálymentes Okta-
tóterme. Cím: 1133 Budapest, Kárpát u. 9.

A projekt fontos eleme a kidolgozott programok
ismertetése, a tapasztalatsere, tanácsadás és háló-
zatosodás. Ebből a célból több rendezvényből álló
Szakmai Napot szerveztünk, ahol a projekt meg-
valósítói a projekttémával kapcsolatosan előadá-
sokat, műhelyfoglalkozásokat, műhelybeszélgeté-
seket tartottak. Fontos szempont volt, hogy a ren-
dezvényeken aktív módon bevonjuk a jelenlévő-
ket. Ilyen módon a résztvevő pedagógusok, szülők
és minden érdeklődő felnőtt, az elhangzó elméleti
ismeretek mellett, gyakorlati tapasztalatot is sze-
rezzen.

A Szakmai Nap rendezvényeinek időpontjai és helyszínei:

2014. április 26-án az ELTÉ-n a Digitális Pedagó-
gus Konferencián az Infokommunikáció a tanulás-
ban és a fejlesztésben szekcióban "Az én gyere-
kem is tehetséges" ISZE projekttémához kapcsol-
ódó előadások hangzottak el és műhelybeszélge-
tés folyt. Előadók és a műhelybeszélgetések veze-
tői: dr. Gyarmathy Éva, MTA TTK tudományos

főmunkatárs, az ISZE Tehetségsegítő Tanács elnöke és Szántai Károly, web akadálymentesítési szakértő, esélyegyenlőségi és akadálymentesítési infokommunikációs szakoktató.

2014. április 26-án Százhalombattán, párhuzamos szervezéssel egy műhelybeszélgetés és egy műhelyfoglalkozás zajlott Dr. Bánhidi Sándorné, ISZE főtitkár, szakértői mentor és Fülöp Márta Marianna vezetésével. A műhelybeszélgetés témái: a projekt ismertetése; a megvalósult szakkörök tematikájának bemutatása; a táblásjátékokban rejlő fejlesztési lehetőségek; az IKT-eszközök bekapcsolásának fontossága; az akadálymentesítés voltak. A műhelyfoglalkozás a szakkörökön használt játékok bemutatására, kipróbálására, a saját fejlesztések és a szakirodalmi hivatkozások bemutatására irányult. A foglalkozásba bekapcsolódtak az ISZE Országos Kozma Versenye döntőjén versenyző gyerek is, akik a verseny eredményhirdetésére várva 2 órát töltöttek el a foglalkozáson. A gyerekek kipróbálták a játékokat, pedagógusaik pedig megtekintették a házilag is előállítható játéktáblák elkészítésének lehetőségét.

2014. április 29-én a budapesti szakkört követően Ruskó György iskolapszichológus beszélgetett a programban résztvevő pedagógusokkal, a tanulók iskolai tanáraival és az érdeklődő szülőkkel.

A helyszíneken jelen voltak a projektünk megvalósítói, akik személyes tapasztalataik átadásával erősítették a program kommunikációját.

A pilot programban az egyén – az SNI-s felső tagozatos, illetve szakiskolás tanulók – komplex tehetséggondozása mellett, nagy hangsúlyt fektetünk a környezet – az SNI tanulók pedagógusainak és szüleinek – szemléletformálására is. Ezzel a céllal az alábbi programokat valósítottuk meg:

Szántai Károly web akadálymentesítési szakértő, esélyegyenlőségi és akadálymentesítési infokommunikációs szakoktató, ISZE vezetőoktató 2014. március–április időszakban összesen 30 óra

érzékenyítő irányított, ismeretbővítő és tapasztalatátadó műhelybeszélgetés rendezvénysorozatot tartott info-kommunikációs akadálymentesítés témakörben pedagógusoknak, gyógypedagógusoknak, fejlesztőknek, felsőoktatási hallgatóknak és szülőknek. Helyszínek: Kaposvár, Veszprém, Érd, Budapest. Erdősi Péter Máté, CISA elektronikus aláírással kapcsolatos szolgáltatási szakértő, Magyar Elektronikus Aláírás Szövetség (<http://www.melasz.hu/>) alelnöke, ISZE vezetőoktató 2014. március 21-22-én 10 órás ismeretbővítő és tapasztalatátadó műhelybeszélgetés programot tartott az elektronikus aláírás, mint akadálymentesítő eszköz használatáról. A programra a szakmai téma iránt érdeklődő pedagógusokat, szülőket és tanulókat vártuk. A foglalkozás helyszíne: Budapest, Informatikával a Tehetségesekért Alapítvány Oktatóterme.

A projektünk keretében diákok részére is szerveztünk tanácsadást. Ruskó György iskolapszichológus Filmklub foglalkozás kapcsán találkozott az érdi és a hajmáskéri szakköri programban résztvevő tanulókkal. A tehetséggondozással kapcsolatos film megtekintése jó alapot nyújtott a csoportos megbeszélés beindítására, a film által is felvetett gondolatok: alulteljesítés, tehetség, motiváció, önbizalom kérdéskörének körbejárására.

A Mini pilot projektünk megvalósítását szakértők segítették. dr. Gyarmathy Éva, dr. Bánhidi Sándorné, Fülöp Márta Marianna szakértők több alkalommal műhelybeszélgetéseket szerveztek a projektet megvalósító kollégák és együttműködő partnereink részére. A segítő műhelybeszélgetések témái: az SNI mini pilot program szakköri programjának tervezése, kidolgozása és kivitelezése; beválogatási tanácsadás a célcsoportban felvett mérések módszereinek (érdeklődéstérkép, szabadidő kérdőív, fogalomcsoportosítások, tanulási motívumok vizsgálata) ismertetése; különleges tehetségesek ismeretsajátításának jellemzői; fejlődésüket segítő szoftverek és IKT-alkalmazások; ta-

nulás a digitális korszakban; nyelvtanuló felületek, fájlkonvertáló programok (RoboBraille); új lehetőségek a diszlexiásoknak (Literacy Portal).

A projekthez megvalósításainak széleskörű bemutatására Inspiráció tehetségkülönszám készült. Szerkesztője Lakosné Makár Erika. [e-Inspiráció 2014 I. SNI Mini Pilot - OPER 3080 - Tehetségkülönszáma](#)

A projekt akadálymentes honlapjának készítője: Kőte Csaba Miklós, ISZE webmester.

Fülöp Márta Marianna



TÁMOGATÁS: 4.4.1-13/2012-0001
„TEHETSÉGKÜLÖNSZÁM PROGRAM”
INSPIRÁCIÓ

Informátika-Számítás-technika Tananyag Egységlete

INSPIRÁCIÓ TEHETSÉGSZÁM SNI MINI PILOT OPER 3080

Játszani mindenki szeret - Flózmények
Isztani mindenki szeret, függetlenül attól, hogy hány éves. Tanulni már kevésbé, főleg ha gyerek. [tovább](#)

Projektmertető
Az ISZE SNI mini pilot programját a „Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal” 16 órás műhelytanulmány megismerett ismeretsink [tovább](#)

„Az esélyegyenlőséget szolgáló info-kommunikációs technológiák” műhelybeszélgetések
A rendezvényre megjelent érdeklődők számára bemutatnám, hogy a különböző fogyatékos emberek miért kerültek hátrányba. [tovább](#)

Műhelybeszélgetés Kaposváron - Reflexiók
Kaposváron a Duraczkó EGYMI-ben lebonyolított foglalkozáson 34-en vettek részt. [tovább](#)

Elektronikus hitelesség, elektronikus aláírás, mint akadálymentesítési eszköz - Műhelybeszélgetés
A MELASZ meghívást kapott 10 órás műhelybeszélgetésre az elektronikus aláírás témakörében. [tovább](#)

Szakkör az Érdi Batthyány Általános és Sportiskolában
„Az én gyerekeim is tehetségesek” szakkört az Érdi Batthyány Általános és Sportiskolában szerveztünk meg. [tovább](#)

Szakkör a Hajmáshévi Gábor Áron Általános Iskolában
A foglalkozáson részt vettek az iskolából SNI-es, BTM-es, tanulási nehézséggel küzdő és „problémamentes” diákok [tovább](#)

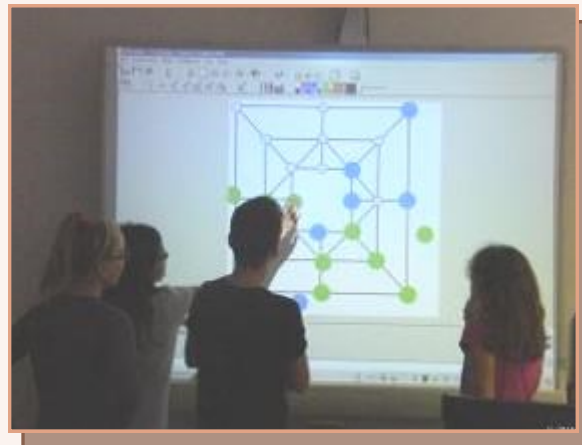
Szakkör a Duraczkó EGYMI-ben
Az IKT eszközök használatával összekötött táblajáték szakkört 2014. március-aprilisban benyújtottam le a [tovább](#)

Szakkör Budapesten - Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal és informatikával
A gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal tematikájú szakkör keretein belül két alkalommal volt szerencsém részt venni a foglalkozáson. [tovább](#)

Diszkrimináció helyett lehetőségek
Az infokommunikáció-digitális korok kiharvása az emberiség számára, hogy a természetmódosítványok [tovább](#)

A tematika címe	
„Az én gyerekeim is tehetségesek”	5
Funktionsmertető	5
Műhelybeszélgetések	8
Szakkörök	14
Tanácsadás, filmklub	30

A program szakköri foglalkozásain többnyire saját készítésű játékokat használtunk, amelyeket Nagy László: Játéktan c. jegyzetéből nyomtatunk, lamináltunk, illetve interaktív táblán saját készítésű programokkal „rajzoltuk” meg a táblajátékok tábláit.



A szakköri programban használt vásárolt játékok: Activity Original, Candamir, Csillaghalma, Sudoku, Goblet Classic, Pylos Classic, Monopoly, Quarto Classic, Malom és dáma, Reversi, Katamino, Quarto travel, Scrabble, Set, Csillagsakk játékok az ISZE Tehetségpont OPER 1709 azonosítószámú eszközpályázatából származnak.



Az ISZE Tehetségpont az általános iskolásoknak kidolgozott általános és informatikával, IKT-eszközökkel bőségesen gazdagított „Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal” c. 20 órás szakköri programokat, valamint a szakiskolásoknak, illetve a középiskolásoknak kidolgozott 20 órás „Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal és informatikával” c. szakköri programokat megosztja az érdeklődő iskolákkal.

PEREGRINUS HÁLÓZAT

A Tehetséghidak Program 2013 tavaszán pályázatot hirdetett Tehetségpontok számára peregrinus klubok létrehozására és működtetésére az alábbiak szerint:

"A MATEHETSZ (Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége) a Tehetséghidak Program (TÁMOP-3.4.5-12-2012-0001) keretében létre kíván hozni egy, a külföldön tanuló, dolgozó sikeres fiatal magyar tehetségek magyarországi kapcsolatainak ápolására, külföldön szerzett tapasztalataik megosztására szolgáló klubhálózatot, ún. Peregrinus klubokat. A peregrinus szó vándort jelent, és abban bízunk, hogy külföldre vándorolt fiatal tehetségeink is vágnak rá, hogy időnként hazatérve itthon nyerjenek erőt további vándorlásukhoz.

Reméljük, hogy a vándorúton szerzett tapasztalataikat szívesen megosztják az itthoni fiatalabb korosztályokkal, tanárokkal és szülőkkel.

A Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége ezért a Tehetséghidak Program keretében felhívja az akkreditált Tehetségpontokat, hogy kutassák fel területükön azokat az általuk korábban támogatott tehetséges fiatalokat, akik jelenleg külföldön tanulnak, dolgoznak, vegyék fel velük a kapcsolatot, és ösztönözzék őket rá, hogy alkalmanként vagy rendszeresen látogassák meg egykori iskolájukat, rendszeresen találkozzanak hasonló érdeklődési körű fiatalabb társaikkal."

A felhívásra az ISZE Tehetségpont sikeresen pályázott és létrehozta az ISZE Peregrinusok Klubját. A 2013/2014. tanévben három alkalommal szerveztünk klubtevékenységet.

A klubrendezvények időpontjai és meghívott peregrinusok:

- rendezvény: 2013.12.18., Gyenes Bertalan

- rendezvény: 2014.03.28., Orosz Ádám
- rendezvény: 2014.05.08., Bali Dániel

Gyenes Bertalan bemutatása:



Gyenes Bertalan 21 éves biológus hallgató, középiskolai tanulmányait a Budapesti Fazekas Mihály Gimnáziumban folytatta, ahol már fiatalon számos kiemelkedő versenyeredményt ért el. 2012-ben neurobiológia alapszakon végzett Cambridge-ben, idén pedig mesterképzését kezdte meg rendszerbiológia mesterszakon (Trinity College, Cambridge University, UK).

2012: Natural Sciences Part II: Neuroscience (Modulok: Molecular Neuroscience, Control of Action, Central Mechanisms of Sensation and Behaviour, Local Circuits and Neural Networks, Learning, Memory and Cognition)

2011: Natural Sciences Part IB: Biochemistry and Molecular Biology, Cell and Developmental Biology, Neurobiology; ezen kívül részt vettem a Mathematical Biology (Part II Mathematics) és Experimental Psychology (Part IB Natural Sciences) kurzusokon

2010: Natural Sciences Part IA: (Biology of Cells, Physiology of Organisms, Chemistry, Mathematical Biology)

2010: Ezüstérem a Changwon International Biology Olympiad-on

Gyenes Bertalannal a MATEHETSZ interjút készített. Az interjú az alábbi linken érhető el:

<http://tehetseg.hu/interjuk/kinyilik-vilag-de-nem-pusztan-tudomanyra>

Orosz Ádám bemutatása:

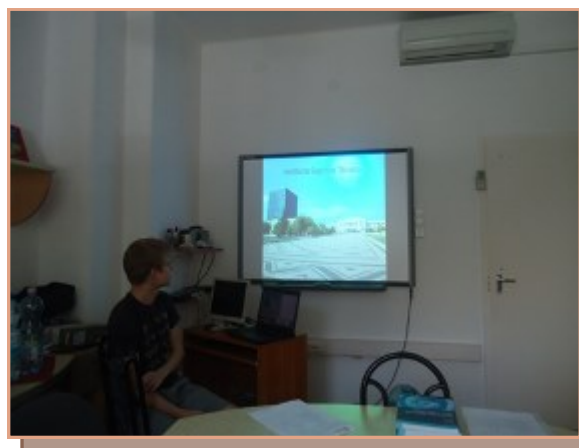


A gimnáziumi években Ádám több területen is kimagasló eredményeket ért el, eleinte a webes, majd a hardveres, később a programozói tehetsége is megmutatkozott. Egyik legfontosabb műve a Prometheus Project lett, amely egy robotautó volt. A Prometheus Project a 2011-es Innovációs Versenyen második díjat kapott. Ezen a versenyen felfigyelt a tehetséges fiatalokra a Google is. Azóta is tartják a kapcsolatot a Google magyar mérnökeivel. Az elkészült autó képes volt távvezérléssel működni vezeték nélküli Internet kapcsolattal, kameraképet küldeni számítógépre. A Prometheus Project youtube linkje: http://www.youtube.com/watch?v=Hi_w9n4wwS0

A Prometheus Project weblapja: <http://prom-project.com>

Ádám a gimnázium befejezése után Dániában folytatta tanulmányait.

Bali Dániel bemutatása:



BME, Mérnök Informatikus

EMDC (European Master in Distributed Computing) diák (Portugália, Svédország)

<http://www.google-melange.com/gsoc/homepage/google/gsoc2014>

Mindhárom rendezvényen a peregrinusok előadását követően élénk beszélgetés alakult ki. A rendezvények elérték a céljukat. A peregrinus klubtevékenység hasznos volt úgy a résztvevő diákok, mint a peregrinusok számára.

- „Flip bits, not burgers”
- (Programozni szerető) egyetemistáknak
- Nyári projekt egy szervezetnél
 - Mozilla, Twitter, Google
- Némi zsebpénzért 😊

dr. Bánhidi Sándorné

KÓDNAPJA AZ ISZE TEHETSÉGPONTBAN

Az ISZE Tehetségsegítő Tanács „Kód Napja” névvel, 2014. április 14. és június 15. közötti időszakban zajló informatikai tehetséggondozó programot indított, melyet a tanárok és diákok kérésére meghosszabbítottunk a tanév végéig!
<http://tehetseg.hu/alkotonap/kod-napja>

A program fő célja az informatikával történő alkotás örömeinek tapasztalása.

A Kód Napja tehetségprogramban április 14. és június 15. között a programhoz csatlakozó iskolák számítógéptermeiben -a délutáni elfoglaltságok színesítésére -, a tanulók informatikával alkothatnak. A program több korcsoport bekapcsolódását teszi lehetővé. ISZE tagtársaink alsósoknak Lapoda mesés feladatot, felsősöknek prezentációkészítést és infografika feladatot, középiskolásoknak programozás és multimédia feladatot készítettek. Egy feladat keretében lehetőség lesz a tanulást segítő programok kipróbálására és alkalmazására is.

A feladatok készítői: Lakosné Makár Erika, Lucza László, Ridzi Gizella, Szécsiné Festő-Hegedűs Margit, Neubauer József, Fülöp Márta Marianna.



„Alkossunk informatikával”

Alkossunk mesét!

3-5. osztály

Feltételek: informatika terem, tanulónként 1-1-gép, LapodaMese program, mely regisztráció után letölthető:

<http://www.lapoda.hu/szoftverek/lapodamese>

Foglalkozásterv időtartama: 2 óra

Instrukció: Ha a tanulók még nem ismerik a programot, akkor tanári irányítással mutassuk be a program használatát, a legfontosabb eszközöket. Érdeemes kipróbálni az eszközök működtetését

jobb egérgombbal is, mert így újabb lehetőségeket fedezhetnek fel.

Ha a tanulók már ismerik a programot, a mellékelt feladatlapon, illetve aktívtáblára (ActivInspire) készült LapodaMese.flipchart segítségével ismételjék át a mesekészítéshez szükséges eszközöket, majd ezután következzen az önálló alkotás! A tanulók több feladatmegoldás közül választhatnak.

A meséket az isze@isze.hu címre kérjük beküldeni.

1. feladat: Nyisd meg a Mese1 fájlt, a meséhez a képeket mi már elkészítettük. Alkoss hozzá történetet! Figyelj arra, hogy a mese kapcsolódjon a képen szereplő alakokhoz és a helyszínhez!
2. feladat: Nyisd meg a Mese2 fájlt, a mesét már elkészítettük! Alkoss hozzá képeket! Figyelj arra, hogy a szereplők és a helyszín kapcsolódjon a történethez!
3. feladat: Közös mesealkotás.

Minden tanuló kezdjen el egy mesét, az egyik tanuló a képet készítse el, a másik tanuló a mese szövegével kezdje! 5 percig dolgozhatnak, majd mindenki helyet cserél, aki szöveget írt, ő most képet készít, aki képet készített, ő olyan géphez üljön, ahol szöveget kell írnia! Addig folytassák, míg mindenki nem volt mindenhol. A tanár hívja fel a tanulók figyelmét az utolsó 5 percnél, hogy a mese befejezését kell elkészíteni szövegesen, vagy kép formájában.

Olvassák el a történeteket! Kiknek sikerült a legjobb alkotásokat elkészítenie?

Lakosné Makár Erika



Tehetségnap 2014. március 25.

„Csak tiszta forrásból”

Alkalmazói informatika 5-6. évfolyam

Készíts animációt (Imagine Logo) vagy bemutatót (Microsoft PowerPoint vagy Prezi) Bartók Béla legszemélyesebb hitvallásának tartott mű, a *Cantana profana* kórusmű szövegeként szolgáló A kilenc csodaszarvas versről vagy egy részletéről.

Segédletek:

<http://dia.osaarchivum.org/public/index.php?fs=2350>

https://www.mozaweb.hu/Lecke-Enek_zene-Enek_Zene_8-A_kilenc_csodaszarvas-99466

<http://www.youtube.com/watch?v=an0uNmWRskw>

A feladat megoldható úgy is, hogy háromfős csapatokat alkotva egy-egy részt kidolgoznak a tanulók. A három rész összeillesztéséből megszületik a teljes mű.

Munkád befejezése után:

- Ha Imagine logo-t választottál, akkor az elkészült állományt küldd el az isze@isze.hu címre.
- Ha a Prezi-t választod, akkor kattints a Share (megosztás) menüre és írt be kodnapja@isze.hu.
- Ha a Powerpoint-ot, akkor az elkészült állományt küldd el a kodnapja@isze.hu címre.

7-8. évfolyam

A tehetség napja: március 25. Készíts bemutatót (Microsoft PowerPoint vagy Prezi) arról a magyar származású személyről, életéről, munkásságáról, akinek 125. születésnapján rendezték meg az első tehetségnapot. Nézz utána az Interneten!

Munkád befejezése után:

- Ha a Prezi-t választod, kattints a Share (megosztás) menüre és írt be kodnapja@isze.hu
- Ha a Powerpoint-ot, az elkészült állományt

küldd el a kodnapja@isze.hu címre.

- Ne felejtsetek a felhasznált irodalmat feltüntetni!

Lucza László



Kódnapja 2014.

„Csak tiszta forrásból”

Alkalmazói informatika 5-6. évfolyam:

Készíts animációt (Imagine Logo) vagy bemutatót (Microsoft PowerPoint vagy Prezi) Bartók Béla legszemélyesebb hitvallásának tartott mű *a Cantana profana* kórusmű szövegeként szolgáló *A kilenc csodaszarvas* versről vagy egy részletéről!

Segédletek:

<http://dia.osaarchivum.org/public/index.php?fs=2350>

https://www.mozaweb.hu/Lecke-Enek_zene-Enek_Zene_8-A_kilenc_csodaszarvas-99466

<http://www.youtube.com/watch?v=an0uNmWRskw>

A feladat megoldható úgy is, hogy háromfős csapatokat alkotva egy-egy részt kidolgoznak a tanulók. A három rész összeillesztéséből megszületik a teljes mű.

Munkád befejezése után:

- Ha Imagine logo-t választottál, akkor elkészült állományt küldd el az isze@isze.hu címre.
- Ha a Prezi-t választod, akkor kattints a Share (megosztás) menüre és írt be kodnapja@isze.hu.
- Ha a Powerpoint-ot, akkor az elkészült állományt küldd el a kodnapja@isze.hu címre.

7-8. évfolyam

A tehetség napja: március 25. Készíts bemutatót (Microsoft PowerPoint vagy Prezi) arról a magyar származású személyről, életéről, munkásságáról, akinek 125. születésnapján rendezték meg az első tehetségnapot.

Nézz utána az Interneten!

Munkád befejezése után:

- Ha a Prezi-t választod, kattints a Share (megosztás) menüre és írt be kodnapja@isze.hu.
- Ha a Powerpoint-ot, az elkészült állományt küldd el a kodnapja@isze.hu címre.

Ne felejtsetek a felhasznált irodalmat feltüntetni!

Ridzi Gizella



Alkotó feladat középiskolásoknak – multimédia témakör

1. Készítsen 5 képet az iskolájáról, majd egy képszerkesztő program segítségével állítson elő belőle egy képeslapot. A képeslapon 4-5 kis méretű kép szerepeljen, és az „Üdvözljük iskolánkban!” szöveg! A képeslap mérete 105 × 148 mm.
2. Az ISZE (www.isze.hu) 2014-ben 23. születésnapját ünnepli! Készítsenek terveket egy két oldalas plaketre, amely ebből az alkalomból készülne. A plakett tükrözze az informatika és az ember kapcsolatát és az informatika nyújtotta lehetőségeket a tehetség kibontakoztatásában. Ügyeljen a plakett két oldalának harmóniájára!

Neubauer József



Alkossunk informatikával ISZE ProgtanKör Tehetségműhely

Az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete „Alkossunk informatikával!” címmel alkotónapot hirdet programozni tanuló, programozni tudó középiskolások számára, hogy teljesen kötetlen körülmények között, csapatban vagy egyéni-

leg dolgozva tetszőlegesen választott feladat megoldására használhassák a programozási ismereteiket. Az alkotónapon a diákok választásuktól függetlenül 2-6 órában egyénileg vagy tetszőleges létszámú csapatban készítsenek egy/több programot, amivel valamilyen számítógépi felületen (okos telefonon, tableten) egyénileg, párban vagy csapatban játszható játékot lehet játszani! (Pl. amőba, tetris vagy ezeknél jóval egyszerűbb, illetve bonyolultabb – akár több személyes – játék)

A programozási környezettel és az elkészítendő program bonyolultságával kapcsolatban semmilyen megkötés nincs. Minden résztvevő (csapat) a pillanatnyi tudásának megfelelő megoldásokat használhat, a saját ötletét valósíthatja meg.

A résztvevőktől azt várjuk, hogy mindenképpen egy működő, kész (vagy tovább fejleszthető) programot hozzanak létre. Ha az eredeti elképzelésük megvalósítása nehézségekbe ütközik, akkor egyszerűsítsék le a játékot, és az egyszerűsített változatot valósítsák meg.

Kérjük, járuljanak hozzá, hogy az elkészített játékok programozási környezettől függetlenül futtatható változatát az ISZE honlapján megjelentessük és bárki számára elérhetővé tegyük a szerzők és iskolájuk nevének közlésével.

Az elkészített programhoz mindenképpen készüljön elektronikus formában felhasználói útmutató, amely a játék szabályait és program használatának módját tartalmazza.

Nem kötelező fejlesztői leírást készíteni. Ha készül ilyen, akkor annak mindenképpen az legyen a célja, hogy a készítői és a későbbi esetleges fejlesztői ismerjék a program szerkezetét.

A program forráskódjának minden jogával a szerzők rendelkeznek. Nem kötelező átadniuk! Ha hozzájárulnak, akkor a programkódot (annak részleteit, részleteit) is megjelentetjük. Ebben az eset-

ben kérjük, hogy elektronikus formában készítse-
nek egy nyilatkozatot, amelyben leírják, hogy mi-
lyen feltételekkel használható fel az általuk készí-
tett forráskód! (Bárki felhasználhatja, tovább fej-
lesztheti, ...) Versenyt nem hirdetünk. Mindenki
kap megjelenési lehetőséget!

Az alkotónap mindenkinek lehetőséget kíván biz-
tosítani, a kezdő és haladó programozni tanulók-
nak egyaránt. Alkossanak bátran a kezdők is!

Az alkotónapot lebonyolító kollégáktól azt kérjük,
hogy gyűjtsék össze a diákok munkáit (exe fájl, a
leírás és minden további fájl, amit a diákok fel-
ajánlanak) és juttassák el az ISZE-be. Egyaránt
megköszönjük, ha CD-re írják és el/beküldik ne-
künk, vagy tömörített fájlként valamilyen elérhe-
tőséget adnak hozzá az ISZE számára. (Az elérhe-
tőségről elektronikus levélben legyenek kedvesek
tájékoztatni minket: isze@isze.hu)

Szécsiné Festő-Hegedűs Margit



Tanulást segítő saját felületek létrehozása

Ebben a feladatban egy tanulást segítő szoftvert, a
RoboBraille rendszert ismerheted meg.

Az alkalmazás segítheti tanulásodat. Alkalmazá-
sával például meghallgathatod a tananyagot,
nyelvtanuló felületeket hozhatsz létre, hangzó fel-
iratokat készíthetsz stb.

A program megismeréséhez tekintsd meg dr.
Gyarmathy Éva bemutatóit:

[http://www.slideshare.net/gyarme/robobraille-
rendszer](http://www.slideshare.net/gyarme/robobraille-rendszer)

[http://www.slideshare.net/gyarme/robo-braille-
rendszerrel-prezentacio-32604400](http://www.slideshare.net/gyarme/robo-braille-rendszerrel-prezentacio-32604400)

Ezt követően pedig alkoss az új ismeretek bevo-
násával.

Néhány feladatötlet:

1. Készítsetek segédletet egy feladat megoldásá-
hoz!

- Válasszatok ki egy matematika, fizika stb.
feladatot és oldjátok meg!
- Fogalmazzátok meg a feladat megoldását
lépésről lépésre!
- Írjátok le pontokba szedve a lépéseket egy
txt, doc, docx kiterjesztésű fájlba!
- Konvertáljátok RoboBraille szoftver segítsé-
gével a szöveges dokumentumfájlt mp3 ki-
terjesztésű fájlra!
- Győződjétek meg arról, hogy leírásotok
alapján megoldható-e a feladat!
Ezért kérjétek meg egyik osztálytársatokat,
hogy a feladatleírást és a megoldást tartal-
mazó mp3 fájl alapján oldja meg a feladatot.
- Ha van lehetőség rá, akkor próbáljátok ki a
RoboBraille e-könyvolvasó formátumba
konvertáló funkcióját is!
- Nézzétek meg, hogy mit jelent a DAISY
formátum!
- Ötletbörzével gyűjtsetek ötleteket a
RoboBraille felhasználási lehetőségeiről!

2. Próbáljátok ki a programot egy idegen nyelvi
felület készítésére. A tervezés lehetséges lépé-
sei:

- Keressetek az idegen nyelv tankönyvben
egy párbeszédet!
- Szerkesszétek meg számítógépen!
- Szólaltassátok meg különböző hangon a sze-
replőket! A szöveg hangfájllá konvertálásá-
hoz RoboBraille programot használjatok és
alkalmazzatok a hangsebesség beállításának
lehetőségét is.

Fülöp Márta Marianna

Tanári reflexiók

Tisztelt Szervezők!

Nagyon sikeres és jó hangulatú közös munka után küldöm a tanulók munkáit. Azért nem csak hármat, hanem feladattípusonként legalább hármat, mert nem volt módunk a közös értékelésre, zsűrizésre. Ugyanis a délutánt azzal jellemezhetném, hogy "evés közben jön meg az étvágy", mert diákjaim a feladatokat hallva, nem választani akartak közülük, hanem csak a sorrenden problémáztak. Nem volt lelkem lebeszélni őket, így még ha néhol a minőség (helyesírás) rovására is ment, de a feladat elragadta őket és inspirálták egymást is.

Idézet a gyerekektől, reflexiók helyett: "Ez volt eddig a legtutisabb szakkör, pedig az eddigiek is mind szuperek voltak!"

Javaslatom a következő év(ek)re: ebből a rendezvényből hagyományt, sőt, tehetséggondozó szakkört is lehet később szervezni. Helyi szinten mindenképp így tervezem.

Összegezve a napot: köszönöm, hogy részese lehettem egy nagyon jó kezdeményezésnek és a továbbiakban is szívesen veszünk részt hasonló rendezvényeken!

Köteleki Andrea Éva



A Dombóvári Belvárosi Általános és Alapfokú Művészeti Iskolából a 7. évfolyamosokkal nevezünk. Ezen az évfolyamon három osztályban tanítok, a feladatokat mindhárom osztályban megcsináltuk. Szakköri keret sajnos nincs, ezért a tanórákat használtuk fel a versenyfeladat megoldására. A többség élvezte a munkát, sok jó ötlettel találkoztam. Iskolánkban csak heti 1 informatika óra van, az is csak felső tagozaton. Egyszerűen nem tudunk másként megfelelni a maximális óraszámoknak (tagozataink vannak). Ezért a komolyabb versenyeken tanítványaink nem tudnak indulni. Nagy

öröm volt ez a feladat, mely teljes mértékben a tananyaghoz igazodott, s órán megoldható volt. Kár, hogy a tavaszi szünet is erre az időszakra esett, hiszen a gyerekek otthon nem dolgozhattak rajta. A két tanóra (pláne így kettészakítva) kicsit kevésnek bizonyult, a gyerekek egy része szívesen maradt volna még tovább dolgozni:)

Szabóné Szőke Zsuzsanna



Kedves Szervezők!

Elkészültek a művek, nem tudtam választani, ezért elküldöm az egész osztályét. Nagyon tetszett nekik a program, és a feladatok is! Alig várják, hogy legközelebb ismét alkothassanak valamit. A feladat testhezálló volt, bár vegyétek figyelembe, hogy ők még csak második osztályosok. 1. osztálytól tanultak informatikát, szeretik a kihívásokat is, megpróbálkoztunk ezzel is, szerintem sikerrel. Mindkét feladattípusból oldottak meg, hagytam őket szabadon választani. Volt, aki mind a két feladatot megoldotta.

Giba Éva



Örömmel olvastuk a MATEHETSZ 2014. januári Hírlevelében az Inspirációról és tehetségkülönszámairól megjelent összefoglalót.

<http://tehetseg.hu/aktualis/digitalis-inspiracio>

Köszönjük a MATEHETSZ munkatársainak.

Kód Napja Programra jelentkezett iskolák névsora

1. A Diadal Úti Általános Iskola Budapest

Korcsoport: 2. osztály

Résztvevők: 24 tanuló

Feladat: Lapoda Mese

Felkészítő tanár: Giba Éva

2. Az Egri Pásztorvölgyi Általános Iskola és Gimnázium

Korcsoport: 7. osztály

Résztvevők: 10 fő

Feladat: Prezentációkészítés

Felkészítő tanár: Széplakiné Józsa Erika

3. A Tiszaújvárosi Szent István Katolikus Általános Iskola

Korcsoport: alsó tagozat (4. évfolyam), felső tagozat (7-8. évfolyam)

Résztvevők: alsó tagozat 16 fő, felső tagozat 6 fő

Feladat: Lapoda Mese, Prezentációkészítés

Felkészítő tanár: Kóteleki Andrea Éva

4. A Sárszentmihályi Általános Iskola

Korcsoport 7-8. osztály

Résztvevők: 3 fő

Feladat: Prezentációkészítés

Felkészítő tanár: Gajgerné Erős Mária

5. A Dombóvári Belvárosi Általános és Alapfokú Művészeti Iskola

Korcsoport: 7. évfolyam.

Résztvevők: 8 fő

Feladat: Prezentációkészítés

Felkészítő tanár: Szabóné Szőke Zsuzsanna

6. A Kecskeméti Gyakorló Általános Iskola

Korcsoport: 3. osztály

Résztvevők: 18 fő

Feladat: Lapoda Mese

Felkészítő tanár: Papp Attila

7. A Ménfőcsanakai Petőfi Sándor Általános Iskola

Korcsoport: alsó tagozat

Résztvevők: 14 tanuló

Feladat: Lapoda Mese

Felkészítő tanár: Takács Andrásné

8. A Károlyi István Általános Iskola és Gimnázium, Budapest IV.

Korcsoport: felső tagozat

Résztvevők: 1 fő

Feladat: Prezentációkészítés

Felkészítő tanár: Virga Mariann



Válogatás a tanulók munkáiból

A Kód Napja Tehetséggondozó program keretében az általános iskolás korosztály (3-5. osztály) számára mesealkotási feladatot készítettem. 4 iskola mintegy 72 tanulója küldött be alkotást, a legtöbben a Diadal Úti Általános Iskolából. Több kolléga jelezte, hogy nem tudott választani a gyerekek alkotásaiból, ezért elküldte valamennyit. Valóban nehéz volt a választás, kedves, ötletekkel teli, gazdag mesék születtek. A feladatot LapodaMese programban kellett elkészíteni. Volt olyan iskola, ahol a gyerekek most ismerkedtek meg a programmal.

Három feladat közül választhattak a tanulók, egy már elkészült meséhez, képes történetet kellett készíteni. Az eredeti mesét az én (Sipos Lili, Kaposvári Egyetem Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium) 5. osztályos tanítványom készítette.



Nagyon sokan választották azt a feladatot, amikor a képsorozathoz kellett mesét készíteni.



A legnehezebb feladat és egyben a legizgalmasabb a közös mesealkotás. Örültem, hogy több csoport próbálkozott ezzel is. Remek alkotások születtek.



Lakosné Makár Erika



Iskolánk tavaly ősszel az ISZE mentorálásával lett Tehetségpont. Így természetes volt, hogy csatlakoztunk a Tehetség hónap rendezvénysorozathoz.

Ebben a programban azt a feladatot kaptam, hogy készítsék feladatsort a felsős tanulók részére.

A feladatsornak a következő alcímet adtam: „Csak tiszta forrásból”. Ez egyrészt utalás a Kilenc csodaszarvas utolsó sorára. Másrészt arra is, hogy az információkat az interneten csak megfelelő forrásból és annak megadásával lehet használni.

A felső tagozatot két korosztályra bontottam. Az 5-6. évfolyamosok feladata:

„Készíts animációt (Imagine Logo) vagy bemutatót (Microsoft PowerPoint vagy Prezi) Bartók Béla legszemélyesebb hitvallásának tartott mű, a Cantana profana kórusmű szövegeként szolgáló, A kilenc csodaszarvas versről vagy egy részletéről.

Segédletek:

<http://dia.osaarchivum.org/public/index.php?fs=2350>

https://www.mozaweb.hu/Lecke-Enek_zene-Enek_Zene_8-A_kilenc_csodaszarvas-99466

<http://www.youtube.com/watch?v=an0uNmWRskw>

A feladat megoldható úgy is, hogy háromfős csapatokat alkotva egy-egy részt kidolgoznak a tanulók. A három rész összeillesztéséből megszületik a teljes mű.”



Akik Imagine Logo-ban készítettek „mini filmeket”, azok ennél a feladatnál inkább a vers egy részletét dolgozták ki, mint például a fiúk szarvassá válását,



vagy az apa találkozását a szarvassá lett fiúkkal:



Volt olyan tanulói is, aki a diafilmen dolgozta fel PowerPointban, minden dián egy kép volt és a verset mp3-ban alászerkesztette.



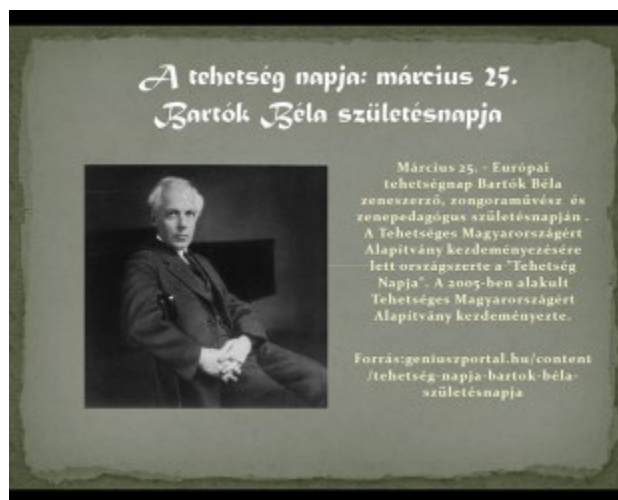
A 7-8. évfolyamokon tanulók az alábbi feladatot kapták:

„A tehetség napja: március 25. Készíts bemutatót (Microsoft PowerPoint vagy Prezi) arról a magyar származású személyről, életéről, munkásságáról, akinek 125. születésnapján rendezték meg az első tehetségnapot.

Nézz utána az Interneten!

Ne felejtsetek a felhasznált irodalmat feltüntetni”

Példa PowerPoint megoldásra:



Voltak, akik a Preziben oldották meg a feladatot. Többen ekkor találkoztak először ezzel a prezentációkészítő programmal és talán „felhő alapú” szolgáltatással is. Regisztráció után könnyen elsa-játították a program használatát. Mivel már ez a szoftver is rendelkezik sablonokkal, így többen ezt használták.





Volt, aki a sablonok közül az újságsablont választotta:



A Kódnapja program többek között kitűnő lehetőséget kínált sok diáknak ahhoz, hogy megismerkedjen új szoftverekkel és ezek által Bartók Béla életével, munkásságával, műveivel.

Lucza László

Az Informatika a természettudományokban c. 60 órás szakköri programunkban (NTP-TTM-13-117 projekt ismertetője a 8. oldalon), két foglalkozást a gazdagító programpárok mintájára – külső intenzív programként valósítottuk meg.

Az egyik külső programunk az Érdi Vörösmarty Gimnázium természettudományos laborjában zajlott, míg a másik programra a **Magyar Földrajzi Múzeumban** került sor.

„Az 1983 októberében, Érden megnyílt Magyar



Földrajzi Múzeum célja a geográfiával, valamint a magyar utazókkal, földrajzi felfedezőkkel kapcsolatos

tárgyi emlékek, kéziratok, levelek, naplók, expedíciós jelentések, könyvek, újságcikkek, képzőművészeti alkotások, személyi hagyatékok felkutatása, gyűjtése, megőrzése, tudományos feldolgozása és közkinccsé tétele.” / Forrás: a Múzeum honlapja: <http://www.foldrajzimuseum.hu>

Állandó kiállításai: „**Magyar utazók, földrajzi felfedezők**” és "**A Kárpát-medence tudományos feltárói**".

A múzeum szoborparkja azoknak a híres magyar utazóknak állít emléket, akik maradandó értékkel járultak hozzá az egyetemes tudományhoz, kutatáshoz, geográfiához.

A kiállítás megtekintésekor a szakkörös diákokat Mácsai Anetta múzeumpedagógus, igazgatóhelyettes tárlatvezetése, múzeumi foglalkozása várta és a program végén egy ismeretfelmérő tesztlapot is kitölthettek.

Érdekes, sok ismerettel gazdagító programban volt részünk.

a NTP-TTM-13-117 projekt programvezetői

Az ISZE Tehetségsegítő Tanács 2014. első félévében az NTP-TTM-13 pályázati kiírásban pályázati forrást nyert működésének támogatására: a korábban már megvalósított programok folyamatosságának biztosítására; a tehetséges fiatalok együttműködését, közös tanulását, közös alkotómunkáját elősegítő műhelyek programjának kidolgozására és megvalósítására.

A pályázat által támogatott tevékenységeink:

- a tehetségsegítés hozzáférési esélyeinek javítása új tehetséggyógyító programok fejlesztésével, új fejlődési lehetőségek biztosításával;
- iskolán kívüli szakköreinkkel, programjainkkal hozzájárulás adott területen élő tehetséges fiatalok közösséggé szerveződéséhez.

A tevékenységek tervezésekor fontos szempontnak tekintettük az együttműködés elmélyítését, a tehetséggyógyító hálózat bővítését. Ebből a célból az iskolán kívüli szakköri foglalkozások egyes programjait nyitottá tettük a tanulók iskolai tanárai, valamint szülei számára is.

A hálózatosodás elősegítését összekapcsoltuk a korábban már megvalósított programok folyamatosságának biztosítása tevékenységgel is, így az előző pályázatainkban sikeresen megvalósított "A tehetségeket segítő partneri hálózatok működtetése" tevékenységünkkel.

A partneri hálózat hatékony működését ezúttal egy on-line vizsgálattal segítettük elő. A tehetséggyógyító mérések az informatika terület, illetve a matematikai-logikai és téri-vizuális képességterületek fejlesztésének kérdéséhez kapcsolódtak.

A pályázat keretében, a vizsgálathoz kérdőíves mérési eszközt hoztunk létre. A kérdőív kérdései az informatikai terület, a digitális kompetencia és az algoritmikus gondolkodás, mint informatikai

kompetencia kérdéskörére épültek. A kérdések kifejtős válaszok formájában a tehetséggyógyító felmérésben résztvevő tanárok tehetséggyógyító tapasztalatára épülő véleményét és reflexióit kerestük. A kérdőívet on-line módon és papír alapon eljuttattuk az ISZE Tehetséggyógyító Tanács programgyógyítóhoz, tematikus listáinkon keresztül az informatikai versenyekre felkészítő tanárokhoz. Az eredményekről az ISZE honlap Tehetséggyógyító Tanácsának oldalán számolunk be. A vizsgálat eredménye többlet információt nyújt az informatika terén tehetségesek hatékony ellátásához. Így a tematikus partneri hálózat működtetése, a Tehetséggyógyító Tanácsunk tehetséggyógyító munkájának hatékonyságát növeli. Ezen túlmutatva megerősíti, hogy a NAT-ban megfogalmazott kompetencia területek mindegyikét támogatja a digitális készség, ezért fontos megjeleníteni minden tehetséggyógyító programban.

A beérkezett adatok feldolgozását követően – már jelen pályázat keretein kívül – szakmai napot szervezünk, ahol az on-line mérés kérdéseinek mentén közösen elemezzük a kapott eredményeket.

A tehetséges fiatalok együttműködését, közös tanulását, közös alkotómunkáját elősegítő műhelyek programjának kidolgozása, megvalósítása programgyógyító keretében Multimédia Műhelyünk számára „Multimédia tehetséggyógyító program” és „Kooperatív digitális térképekkel” c. 2 db új egyenként 30 órás közös tanulást és alkotást elősegítő komplex 30 órás programot fejlesztettünk és valósítottunk meg, iskolán kívüli és tanórán kívüli szakköri program keretében. A programokról és megvalósításukról jelen újság 32-36. oldalától számolunk be.

Fülöp Márta Marianna

KOOPERATÍVAN DIGITÁLIS TÉRKÉPEKKEL

A program általános iskola 7-8. évf. tanulók számára készített új, 30 órás komplex tehetséggondozó program, amely 2 db egyénként 15 órás modulból épül fel.

Az 1. modul (15 óra): A digitális térképek interaktív táblán történő használatára épül. Széleskörűen gazdagítja a tanulók földrajz ismereteit és fejleszti a digitális kompetenciát. A modul kidolgozója: Komár Zsolt földrajz tanár, a digitális atlaszok pedagógus továbbképzéseinek oktatója.

A 2. modul (15 óra): a kooperatív struktúrák alkalmazását; az együttműködés és szociális készségek fejlesztését tűzte ki célul. A kooperatív tanulás szervezés különböző struktúráinak kipróbálása konkrét, gazdagító feladatok elvégzésével informatika területen ismereteket, is gazdagít, IKT kompetenciát is fejleszt. A feladatok jellemzően informatika feladatok, amelyek korszerű IKT eszközök használatát feltételezik. (Pl. földrajz témában ellenőrző kérdéssorok összeállítása feleltető rendszerre). A modul kidolgozója: Fülöp Márta Marianna informatika tanár, tehetségfejlesztési szakértő.



A két 15-15 órás modul szervesen egymásra épül, de moduláris jelleggel külön is használható. Beépíthető más programokba is.

A kooperatívan digitális térképekkel c. szakköri programot 2014. május-június időszakban valósítottuk meg. A szakkör résztvevői a XIII. ker. Ének-zenei Általános Iskola és a XIII ker. Ady Endre Gimnázium 7-8. évfolyamos tanulói

1. modul Földrajz szakkör digitális atlasz felhasználásával

A Műhely neve: Multimédia Műhely

Időtartam: 5 x 3 óra (15 óra)

Típusa: szakkör

Tantárgy: földrajz-környezetvédelem

Tanulók létszáma: 12-16 fő

Tanulók életkora: 13-14 év

Eszközök: számítógépek, projektor, interaktív tábla, digitális atlaszok, telefon -GPS, laptop, internet, nyomtató

Helyszínek: számítástechnika terem az iskola különböző helyei, földrajz terem, tanterem



1. alkalom (3 óra) Téma: Magyarország

Helyszín: földrajz terem interaktív táblával, Magyarország CD-vel

Munkaforma: 4 x 4 fős csoport, munkaszigetek

Feladat	Fejlesztendő kompetencia, részkompetencia	Módszer	Munkaforma	Eszközök
Bemutakozás	önismeret, memória	bemutakozás ötszavas játékkal, majd bemutakozás fejre csapós játékkal (saját névvel, majd földrajzi névvel)	frontális (körben ülés)	újságpapír
Csapatalkotás Mind az 5 alkalommal más-más csapatokban vegyenek részt a tanulók, és más-más módszerrel alakuljanak meg a csapatok	együttműködés, empátia	véletlenszerű húzás egy zsákból (4-4 város azonos megyéből)	csoporthmunka	16 város-kártya
Csapatnév választás	együttműködés, kreativitás	Megye + fantázianév hozzáadása, Kítűző-készítés	csoporthmunka	4 névkártya 16 kítűző
Ismerkedés, bemutatkozás részletesebben	kommunikációs készségek	Bejelölik hazánk térképén, hogy honnan érkeztek. A lakhelyükre jellemző tárgyat ráhelyezik a térképre. (előre kértük)	egyéni munka	körvonalas Magyarország térkép
Bemutakozás mindenki felé	Felelősségvállalás, kommunikációs képesség	A csapat egyik szóvivője egy lefektetett Magyarország falitérképre elhelyezi a csapat összes tagjának (4 x 4) a portékáját és bemutatja őket.	egyéni munka	Magyarország falitérkép
Bemutakozás mindenki felé	Felelősségvállalás, kommunikációs képesség	A csapat grafikusa pedig berajzolja Magyarország digitális atlaszán ezeket a településeket.	egyéni munka	Magyarország digitális atlasza
4 feladat megoldása:	Az emberek közötti együttműködéssel kapcsolatos ismeretek, képességek, attitűdök	4 különböző feladat megoldása, majd az egyik megoldása interaktív táblán.	csoporthmunka, majd egyéni bemutatás	interaktív tábla és feladatok (word, Smart) Óváros Keresztvíz Hungarikum Magyar földrajzi és történelmi események

4 feladat megoldása:	Az emberek közötti együttműködéssel kapcsolatos ismeretek, képességek, attitűdök	4 különböző feladat megoldása, majd az egyik megoldása interaktív táblán.	csoportmunka, majd egyéni bemutatás	interaktív tábla és feladatok (word, Smart) Ásványvíz-térkép Ha bor, csakis magyar Gasztro-tevékenység Budapest utcáin
Egy feladat szétosztása 4 csapatnak	Együttműködés, információ-feldolgozás, Mennyiségi következtetés	Feladatmegoldás előzetesen papíralapon, majd interaktív táblán.	csoportmunka, majd egyéni bemutatás	interaktív tábla és feladat (word, Smart) Forró vizet a ...
Memóriajáték	memória-fejlesztés, együttműködés	kép-memóriajátékok	csoportmunka	3 x 10 kép az interaktív táblán épített környezet természeti környezet környezet-védelem
4 puzzle kirakása	együttműködés	A tanulók időre rakják ki a puzzle-t az interaktív táblán.	csoportmunka	interaktív tábla: internet: www.jigsawplanet.com , óra
Projekt-feladat: 4-4 tabló készítése egy-egy világörökségről, majd bemutatása	feladatmegosztás, felelősség-vállalás, együttműködés	Összekeverve képek, ábrák, folyóiratok, újságok, szövegrészek, térképrészletek várják a tanulókat. Kiválogatás után tablót készítenek belőle. Majd egyik tanuló bemutatja a többi csapatnak.	csoportmunka	Képek, ábrák, szövegrészek, szóképek, folyóiratok, térképrészletek, A3-as lap, ragasztó, olló Hollókő ófalu és környezete Tokaj-hegyaljai történelmi borvidék kultúrtáj Az Aggteleki-karszt és a Szlovák-karszt barlangjai Fertő / Neusiedlersee kultúrtáj

2. alkalom (3 óra) Téma: Európa

Helyszín: számítástechnika terem, kétérintéses interaktív táblával

Munkaforma: páros kooperatív munka egy számítógépnél, Európa CD-vel

Eszköz: számítógép, internet, Európa CD, SMART-os feladatok

Feladatok: Párok kiválasztása, feladatok során újbóli párválasztás. Vetélkedés, versengés egymással: barkóba, felsorolás a végsőig, nagyságrend szerinti felsorolás, minél hosszabb lánc alkotása. Párkereső topográfiai nevekkel: Egy általam megadott földrajzi névre ugyanolyannal kell válaszolni, és mutatni a falitérképen. Foci térkép készítése (német, olasz, spanyol, francia) Totó, SMART-os kétérintéses feladatok megoldása

3. alkalom (3 óra) Téma: Távoli kontinensek

Helyszín: földrajz terem interaktív táblával, Távoli kontinensek CD-vel

Munkaforma: 4 x 4 fős csoport, munkaszigetek

Eszköz: laptop, internet Távoli kontinensek CD, SMART-os feladatok

Feladatok: Csapatnév választás 4 különböző szempont szerint (leírás, koordináták, névmutató) Feladatlap megoldás a digitális atlasz alapján: totó, keresztretjvény, koordináták leolvasása, koordináták alapján földrajzi helyek megkeresése. Mutatok egy térképet. Majd lemásolják a látottat úgy, hogy egyesével felváltva teszik rá a rétegeket.. Elmondás, leírás alapján egyszerűbb vagy összetettebb térkép rajzolása a laptopon. SMART-os feladatok megoldása. Utazás különböző közlekedési eszközzel.

4. alkalom (3 óra) Téma: A Föld

Helyszín: számítástechnika terem interaktív táblával, digitális CD-vel

Munkaforma: Diák és tanára

Eszköz: laptop, SMART-os feladatok

Feladatok: Igaz-hamis felállással Párosan eljátszani földrajzi folyamatokat, jelenségeket (pl.: lava, gleccser, vulkánkitörés, apály-dagály), SMART térképrészlet-alapján felismerni az egészet.(reflektor). Elmondás, leírás alapján egyszerűbb vagy összetettebb térkép rajzolása a laptopon, SMART-os feladatok megoldása. Utazás különböző közlekedési eszközzel. Apróhirdetés készítése.

5. alkalom (3 óra) Téma: A Föld

Helyszín: földrajzterem interaktív táblával, digitális atlaszokkal, tankönyha, iskola

Munkaforma: csoportmunka

Eszköz: SMART-os feladatok, tankönyha adta lehetőségek

Feladatok: SMART-os feladatok megoldása, Activity rajzolással, és digitális CD-vel (Torontói Farkas, Bostoni Medve), Akadályverseny (kincskeresés) az iskola falai között (láncfeladat az egyik feladat megoldása jelenti a következő feladatot), Tankönyhán egy kiválasztott nemzet ételének elkészítése (ezekből négyfogásos ebéd), Pólórajzolás textilfilccel egy adott országról, esetleg egy tipikus tájról. Egy út részletes programja - Kövessétek és rajzoljátok meg az utat a fénymásvolt térképekbe!

2. modul Kooperatív tanulás 15 órás szakköri program terve

5 alkalom x 3 óra/alkalom szakköri foglalkozás

1 alkalom (3 óra) Téma: A Föld

I. Csoportépítés

1. Csoportalakítás
2. Csoportok bemutatkozásához produktumok készítése (kitűző, logó, szlogen, fogalmazás)
3. Csoportok bemutatkozása
 1. Prezentáció

2. Fényképek készítése

4. Prezentáció készítése a fényképekből és szövegekből

II. Tanulásmódszertan

1. Gondolattérkép módszere
2. Földrajz témájú ismeretterjesztő szöveg keresése és gondolattérképének elkészítése csoportmunkában és bemutatása „3 megy 1 marad” kooperatív módszerrel
3. Készítsünk projektet! – Csoportok ötletbörzéje egy projekttema kiválasztására és projekttervnek elkészítése gondolattérkép módszerrel
4. A projekttervek bemutatása szakértői mozaik kooperatív módszerrel.
5. Szervezd meg a napod! – Gondolattérkép készítése elvégzendő feladatokról. Készíts pontos listát és folyamatábrát is!

III. Ismeretlenőrző kérdéssorok szerkesztése

1. Milyen kérdéstípusokat ismersz? – Kérdéstípusok rendszerezése csoportmunkában
2. Kérdéstípusok az interaktív táblán – feleltető-rendszer működésének megismerése előre elkészített földrajz feladatsorok kipróbálása
3. Saját ismeretlenőrző feladat készítése papíron csoportmunkában a II.2. pontban keresett szöveghez
4. A kérdéssorok kipróbálása vetélkedő formájában

IV. Kérdéssorok szerkesztése interaktív táblán

1. A SENTEO feleltető-rendszer megismerése, szoftverének megtanulása
2. Kérdéssorok szerkesztése szoftverrel páros munka formájában
3. A szerkesztett kérdéssorok kipróbálása „Forgó” kooperatív módszerrel

V. Kooperatív módszerek megismerése és kipróbálása

1. Ismerjük meg 4 választott módszert (Interjú 3 lépcsőben, Fordított szakértői mozaik, Páros szóforgó, Négyesfogat)
 1. Módszer tanulmányozása
 2. Feladatkészítés a módszerhez
 - 3, Feladat kipróbálása a többi csoporttal
2. Szakköri modul zárása.



Tavaly nyáron az IVSZ felfigyelt az informatika óraszámok csökkentésére és meghívta az ISZE-t egy beszélgetésre, ahol nagy érdeklődés közepette vitatták meg az iskolai informatikaoktatás visszaesésének következményeit az informatikus pályák választására és a társadalmi hatásaira. A gyerekek informatikai képzése iránti elkötelezettségüket is kifejezték, amely ötletre támaszkodva hirdettük meg a Kód napját. Az IVSZ és az ISZE szakmai kapcsolata több ponton is elindult, például a tanárok programozói felkészítésével, amelyre 7 ISZE-tagot tudtunk küldeni. A jövőben regionálisan is szeretnénk közösen szervezni tanártovábbképző csoportokat. Az együttműködés végső célja, hogy az IT szakma humán erőforrását segítsük biztosítani.

Kodu programozási tábor Kaposváron

Az Informatikai, Távközlési és Elektronikai Vállalkozók Szövetsége ([IVSZ](#)) az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete számára térítésmentes képzést ajánlott fel, melyen a tanárokat a virtuális robotprogramozási nyelvekkel ismertették meg. A képzést a [Training360 Oktatóközpont](#) bonyolította le távoktatás formájában 2014. május-júniusban, az érdeklődő informatika tanárok számára. A képzési program célja, hogy az informatika tanárok ezeket a programozási ismereteket, magát a programozási gondolkodásmódot tovább adják a tanulók számára, tanórák, szakkörök, táborok keretében. A tematikában szerepelt a Kodu 3D-s vizuális játéktervező program, a Scratch vizuális programozási nyelv, a ROBOTC, Robot Virtual Worlds, RoboMind, Lego Mindstorms NXT, EV3 Software, Visual Studio 2013 Express. Nagyon örültem, hogy részt vehettem ezen a rugalmasan szervezett és szakmai tartalmát illetően is kiváló képzésen. Bár a tanévzárás teendői miatt még nem jutottam végére a

teljes, videó formában rendelkezésre bocsátott anyagnak, a Kodu program annyira megtetszett, hogy a nyári szünetre két egyhetes tábort is szerveztünk a kaposvári *Duráczky EGYMI*-ben. Az egyiket a Hallod?! Szülőklub Egyesület számára, amelyen 13 integráltan nevelt hallássérült tanuló vett részt Somogy, Tolna és Zala megyéből, a másikat az intézményünkben tanuló logopédiai ötödik és hatodik osztályos tanulók számára. A tábor szervezése előtt a Kodu programról tartottam egy rövid ízelítőt. Ennyi elég is volt: „Hú, ez olyan, mint a Minecraft” – mondták a gyerekek. Valóban, a Kodu ezt a világot idézi, de a gyerekek ebben az esetben a játékok programozói, nem csupán játékosai.



A foglalkozások mindkét tábori turnus esetében 5 napon keresztül 4 órában zajlottak, három 20 perces szünet közbeiktatásával. A Kodu magyarított változatát használtuk, ami nem mindent magyarít a programban, de az angol nyelvű ikonokkal sem volt semmi probléma, mert nagyon beszédesek, és kipróbálás után egyértelmű volt, hogy mi a funkciójuk. A programot a szükséges kiegészítőkkel, magyarítással együtt mindenki saját maga telepítette a számítógépre azért, hogyha otthon is telepíteni akarják, akkor ez ne jelentsen problémát. A menüpontok funkcióit használat közben beszél-tük meg, amikor aktuálissá vált alkalmazásuk.

Először a virtuális terek létrehozását végző terep-eszközöket használtuk, ezekkel építettek a gyerekek változatos 3D-s, különböző kameraállásokból látható terepeket. Ezután benépesítettük a virtuális tereket tereptárgyakkal, útvonalakkal, játékbjéktumokkal, megnéztük ezek tulajdonság-beállításait. Majd következett a lényeg: életre keltettük a virtuális teret az objektumok programozásával. A gyerekek gyorsan ráéreztek a „ha, akkor” logikára, persze ebben vezetni kellett őket. Kipróbáltuk, hogy melyik játékgura mire képes, mi jellemző rá. A program folytatásaként programozási rutinokat mutattam, majd ezekhez kapcsolódóan önálló feladatot kellett mindig megoldani, amelyek egyre összetettebbekké váltak, ahogy haladtunk előre.



Végeztünk játékelemzést, amely során általam előre elkészített játékok működését kellett megfejteni, majd egy hozzá hasonló szabályok alapján működő játékot elkészíteni. Végeztünk kódelemzéseket is, amikor a kódot jelentő ikonok kapcsolatain keresztül kellett a játékszabályokat megfejteni. A tábor végére eljutottunk addig, hogy a gyerekek önállóan el tudtak készíteni egy több nehézségi szintből álló játékot. Az utolsó két nap feladata egy ilyen szabadon és önállóan tervezett játék elkészítése volt. Előzőleg már megismerték a játékok exportálási lehetőségét, így elkészített munkáikat hazavihették, illetve megoszthatták másokkal. A program végén böngészünk még a Kodu közösség weboldalán, mert a kész progra-

mok kódszintű elemzéséből nagyon sok ötletet, trükköt lehet tanulni.

A programnak, amellet, hogy a gyerekek játékosan tanultak programozni, volt még egy jelentős pedagógiai hozadéka: a „ha, akkor” logikai kapcsolatokkal bonyolult nyelvi szerkezetekben fogalmazzuk meg, majd kódoltuk a játékszabályokat. Ezeket a szabályokat le is írtuk a mentés során, a játékok leírásakor. Maga a tervezés is a feltetelek, történések megfogalmazásával kezdődött és a kódelemzés során is nyelvi formában kellett megfogalmazni a játékok működését. Lévén alacsonyabb nyelvi szinten álló hallássérült és diszlexiás tanulókról szó, ezek a tevékenységek nyelvi fejlesztésként is szolgáltak. A 3D-s körüljárható, forgatható virtuális terek építése a téri orientáció fejlesztéséhez járult hozzá.



A program sikerén felbuzdulva szeretném, ha ez a tábor hagyományává válna intézményünkben.

Szabó János

Az Informatikával a tehetségesekért Alapítvány Tehetségpontja a Nemzeti Tehetség Programban nyertes Biztonság tanítása az IKT-ban c. NTP-MTI-13-0123 kódszámú tehetséggondozó pályázata keretében 60 órás szakkört indított, a szakmai informatika iránt kimagaslóan elkötelezett tanulók számára. A tehetségprogram egy kiemelt tematika mentén, pilot jellegű tananyaggal, az ISZE és a MELASZ együttműködésének eredményeképpen jött létre. Az oktatók, a MELASZ (<http://www.melasz.hu/>) szakemberei Erdősi Péter Máté vezetésével. Az internet kialakulásával és elterjedésével, a Web 2.0 alkalmazások széles körű használatával a Digitális Univerzum létezését ma már nem lehet megkerülni és figyelmen kívül hagyni. A fejlett világ számítógépektől való függése ma már olyan tény, amivel minden szereplőnek számolnia kell, előbb vagy utóbb, önként vagy kényszerből.

Gondoltál arra, hogy az oktatás digitalizálódásával az információ-források java részéhez ma már kizárólag elektronikusan lehetséges hozzáférni?

A hétköznapi folyamatok elektronikussá válásának komoly következménye, hogy a digitálisan tárolt információk mennyisége az elmúlt 10-15 évben elképzelhetetlenül megnövekedett, míg a papír alapú dokumentum-növekedés közel sem tartott ezzel lépést. Mindebből logikusan következik az a gondolat, hogy az emberiség tegnapi cselekedeteinek emléke ma leginkább digitális formában létezik. Nem véletlen, hogy a digitális írástudás, a magas szintű számítógép-felhasználói ismeretek megléte alapvető fontosságú az élet bármelyik területén, vagy a munkavégzéshez, vagy tevékenységeink dokumentálásához, ügyes-bajos dolgaink elintézéséhez.

Elgondolkodtál már azon, hogy a jövőben mennyi lesz a papíron alapuló folyamatok aránya a digi-

tális információkat fogyasztó folyamatokhoz képest?

Az információ forrásának tisztasága és ennek fennmaradása azonban esetenként életbe vágóan fontos lehet. A digitálisan létező adatok más módokon, de ugyanolyan sérülékenyek, mint a papír. Hiteles megőrzésük tehát ugyanúgy intézkedéseket követel meg, mint a papírok hosszú távú megőrzése, ami adott esetben nem is olyan egyszerű feladat. Ismered a digitális adatok 1000 évig tartó hiteles megőrzésének módjait? A hitelesség feltételezése komoly károkat okozhat, például hamis weboldalakon történő vásárlások esetében, vagy egy trójai letöltésével. Van egy pár olyan módszer, amivel fel lehet tární egy oldal vagy egy alkalmazás igazi vagy hamis jellegét.

Most meg tudod különböztetni őket egymástól?

Az már csak hab a tortán, hogy az Európai Unió jelentős erőfeszítéseket tett az elmúlt időszakban a határokon átnyúló elektronikus lehetőségek kialakítása, bátorítása érdekében. A közeljövőben olyan új szabályozás lép életbe, mely Magyarországra is érvényes és megteremti az egységes hiteles elektronikus kommunikáció feltételeit egész Európában, az élet bármelyik területére alkalmazható módon. Valószínű, hogy akik ismerik ezeket a technikákat, és élnek is velük, sokkal több lehetőséggel találják magukat szembe, sokkal nagyobb területet átfogva, mint azok, akik nem.

Gondolod, hogy ezek a témák nem fognak téged is érinteni a jövőben?

"A szakkörön elmélet és gyakorlat váltja egymást. Több éves-évtizedes szakmai tapasztalattal rendelkező oktatók adják át megszerzett szakmai tudásukat, tapasztalataikat. A szakkör tanórán kívüli programrészből (30 óra) és nyári tábor programrészből áll (30 óra)."

Erdősi Péter Máté

BIZTONSÁG TANÍTÁSA AZ IKT-BAN

Az Informatikával a Tehetségesekért Alapítvány az ISZE Tehetségsegítő Tanács tagja. 2013-ban NTP pályázat keretében átvette az ISZE jó gyakorlatait, amelyeket egy-egy szakkör keretében 2013 őszén meg is valósított, Bajon és Budapesten. 2014 januárjában az Alapítvány Tehetségpont lett. 2014-ben sikeresen pályázott az NTP-MTI-13 „A matematikai, a természettudományos és a műszaki, informatikai kompetenciák, valamint a szakmatanuláshoz szükséges kompetenciák erősítése a köznevelési intézményekben” c. pályázati felhívására. Az NTP-MTI-13-0123 azonosítószámú, „Biztonság tanítása az IKT-ban” c. pályázatában 60 órás szakköri programot dolgozott ki a szakmai informatika iránt kimagaslóan elkötelezett tanulók tehetséggondozására. A projekt keretében szakmai napra is sor került, ahol a téma iránt érdeklődő pedagógusok rálátást szerezhettek a gazdagító téma fontosságára.



A projekt szakmai programjáról Erdősi Péter Máté ISZE vezetőoktató és a MELASZ alelnöke így ír:

„A MELASZ az Informatikával a Tehetségesekért Alapítvánnyal karöltve kidolgozott egy 60 órás szakköri tematikát az NTP-13-0123 kódjelű pályázatban, amelyet a gyakorlatban ki is próbáltunk 2014. május–június hónapok folyamán. A program lényege, hogy az informatikai terület iránt kimagasló érdeklődést tanúsító tehetséges közép-

iskolai diákoknak bevezetést nyújtson az elektronikus hitelességi technikák alkalmazásába, valamint az elektronikus aláírás matematikai, jogi és informatikai hátterébe. A program mind elméletben, mind pedig gyakorlatban mély, tudományos és informatikai rendszerszintű ismereteket közvetít, valamint nagy hangsúlyt fektet a gyakorlati elemek tréning-jellegű begyakorlására is. A program során alapelveként érvényesült az, hogy az egyes területeket olyan szakemberek ismertethetik, akik legalább 10 éve a szakmában tevékenykednek.

A program során egy hét elemből álló tematikát alakítottunk ki, amelyhez részletes oktatási segédanyag is kidolgozásra került a szakköri tevékenységek kapcsán. A résztvevő hallgatók mind az elméleti, mind a gyakorlati részek feldolgozásakor kimagaslóan teljesítettek, érdeklődésük folyamatos fenntartása mellett mély szakmai ismeretek elsajátítására nyílt lehetőség. A szakkörön két külső helyszínen is történt képzés: egyszer a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság Közigazgatási Gyökér-Hitelesítő Szolgáltatónál – ahol a KGYHSZ és Bizalmi Lista fogalmaival sikerült megismerkedni –, másszor a Jambrik Ügyvédi Iroda jóvoltából volt lehetőség az elektronikus cégeljárás működését és tapasztalatait elsajátítani, életszerű környezetben.

A szakkör pilot-projektje két részre bontottan valósult meg, ahogyan eredetileg is tervezve volt: egyrészt 30 órás délutáni szakköri foglalkozásokkal, másrészt egy egyhetes (5 napos) nyári tábor alkalmával adtuk át a tematikában szereplő ismereteket, begyakorolva a tematikus elemek használatához szükséges készségeket, és számos esettanulmány ismertetésével, közös elemzésével fejleszthetők voltak az attitűd-elemek is. A szakköri foglalkozások az elméleti, előadás-jellegű

ismeretátadásra jobban építettek, míg a nyári tábor – jellegéből adódóan – a gyakorlati, számítógép-közeli elemek használatában bővelkedett.

Ezúton is köszönetet mondunk az Informatikával a Tehetségesekért Alapítványnak a lehetőségért, és a szakkörben tevékeny részt vállaló oktatói gárdának az aktív részvételért, valamint tudásuk, tapasztalataik önkéntes átadásáért:

1. dr. Sylvester Nóra (NMHH E-szolgáltatás-felügyeleti osztályvezető)
2. Matolcsi Zoltán (NMHH KGyHSZ vezető)
3. dr. Jambrik Gergely (ügyvédi irodavezető)
4. Tóth Elemér (MELASZ, elektronikus aláírási és aláírási politika szakértő)
5. Szabó Áron (MELASZ, elnökségi tag)

A résztvevő tanulók számára a MELASZ felajánlotta az ECDL Elektronikus hitelesség, elektronikus aláírási modulvizsgán való térítésmentes részvételt, és biztosítja ennek háttérét azoknak a vállalkozó szellemű diákoknak, akik részt vettek ebben a pilot-projektben és jelentkeznek az ECDL vizsgára.”

(Megjelent: <http://melasz.hu/lang-hu/a-melasz-hirei/1286-melasz-isze-60-oras-szakkoer>)

Szécsiné Festő-Hegedűs Margit

Könyvajánló



A könyv az ECDL elektronikus hitelesség, elektronikus aláírási választható ECDL modulhoz készült, útmutatóként mindazok számára, akik nemcsak elméletben, hanem gyakorlatban is el akarják sajátítani az elektronikus hitelességi technikákat. A gyakorlatorientáltságra egyébként az a bizonyíték, hogy a modulvizsga pontjainak 68,75%-át csak gyakorlati feladatokkal lehetséges megszerezni, vagyis minimális elméletre is szüksége van annak, aki sikeres modulvizsgát szeretne tenni. „Ez a könyv több mint egy modultankönyv”-mondta róla Alföldi István, az NJSZT ügyvezetője, így nyugodtan ajánljuk a téma iránt mélyebben érdeklődő olvasónak is. A könyv szerkesztője várja a könyvvel kapcsolatos véleményeket, javaslatokat a szakerto@erdosipetermate.hu e-mail címen, amennyiben szeretné ezt megosztani vele.

Az Európai Unió jelentős erőfeszítéseket tett az elmúlt időszakban a határokon átnyúló teljesen elektronikus ügyintézés elterjesztése érdekében, melynek alapjául a 93/1999 EU Irányelv szolgált. Az európai elektronikus ügyintézés erősítési igényének következményeként 2016. július 1-től lép életbe az elektronikus aláírásra vonatkozó új európai szabályozás. Ebben – azon túl, hogy részletesen szabályozza a hiteles elektronikus kommunikáció követelményeit – két helyen is található elektronikus közigazgatási vonatkozású előírásokat, az egyik az elektronikus aláírások használatáról, a másik a digitális pecsétek elfogadásáról tartalmaz részleteket. A közigazgatási eljárásokról szóló Ket. (2014. évi CXL) törvény ma is előírja, hogy az elektronikus ügyintézési módokat előnyben kell részesíteni a többivel szemben. Kérdés, hogy fel vagyunk-e minderre készülve? Meg tudjuk-e különböztetni a minősített aláírást a nem minősített időbélyegtől, ha erre szükségünk lesz? Ki tudjuk-e választani az adott ügýtípushoz előírt hiteles elektronikus kommunikációs formákat?

A teljesen elektronikus ügyintézés előnyei ma már kétségbe vonhatatlanul léteznek. Az ügyeket akkor tudjuk intézni elektronikusan, amikor akarjuk, napszaktól függetlenül, hiszen fizetni is lehet ma már elektronikus formában nappal és éjszaka egyaránt. Nincs sorban állás, várakozási idő, utazás a hivatal ügyfélfogadásra alkalmas helyszínére, küzdés az egyáltalán nem, vagy rosszul akadálymentesített irodák megközelíthetőségével. Mindezek a gondolatok megjelentek az ECDL Elektronikus hitelesség, elektronikus aláírás modul tematikájában is, amely ma már választható modulként színesíti mind a START, mind a SELECT ECDL programokat, melyek egész Európában elfogadottak és elismertek. Kétségkívül

több időt kaphatunk ezáltal az életminőségünk magasabb szintre emeléséhez.

Hogyan lehetséges ezt elérni? A 2014.június 21-én egész napos Szakmai Napon ezekre a kérdésekre adunk választ az érdeklődő tanároknak és tanárjelölteknek. Szakmai partnerünk, a Magyar Elektronikus Aláírás Szövetség Egyesület (MELASZ) segítségével a résztvevők bepillantást nyernek Európa forrongó szakmai műhelytitkaiba, képet kapnak az eID, az e-aláírás és az e-közigazgatás közeljövőjéről, és részesei lesznek egy olyan didaktikai anyag megszületésének, mely a digitális Európába viszi el diákjainkat és tanárainkat, amennyiben együtt fel fognak ülni erre az IT szakkörként robogó vonatra.

Az Informatikával a tehetségesekért Tehetségpont a Nemzeti Tehetség Programban nyertes Biztonság tanítása az IKT-ban c. NTP-MTI-13-0123 kódszámú tehetséggondozó pályázata keretében megvalósított szakkör 60 órás komplex tehetséggondozó programként, az elektronikus aláírási ismeretek gazdagítása mellett nagy hangsúlyt fektetett a szemléletformálásra, a személyiségfejlesztésre is. A 60 órás program célja, hogy képessé tegye a diákokat a hiteles és tudatos információ-fogyasztásra, -kezelésre és feldolgozásra, elméletben és gyakorlatban egyaránt, a hitelesség fogalmi körének feldolgozásával és gyakorlati példák sokaságával.

A Szakmai Napon ezeket a témaköröket részletesen körüljártuk és segítséget nyújtottunk ennek a komplex programnak a használatához, az interneten szabadon hozzáférhető információforrások specifikálásával együtt.

Erdősi Péter Máté

A tehetséges tanulók fejlődésének lehetőségei a szakmai informatika terén az Informatikával a Tehetségesekért Alapítványban. – Előadó: Szécsiné Festő-Hegedűs Margit, a kuratórium elnöke.

Tájékoztató a 2014-2020-as várható EU-s támogatások IKT-terveiről. – Előadó: dr. Bánhidi Sándorné, az ISZE főtitkára

Bevezetés az elektronikus hitelesség határon átnyúlóan alkalmazható technikáiba. – Előadó: Erdősi Péter Máté, CISA

Tehetségvizsgálatok a szakmai informatikában tehetséges tanulók körében. – Előadó: Fülöp Márta Marianna tehetségfejlesztési szakértő.

Tapasztalatátadó előadás programvezetőknek, érdeklődő pedagógusoknak: Elektronikus biztonság alkalmazása az ECDL-ben. Előadó: Somodiné Hajdú Éva ECDL oktató, vizsgáztató tanár

A rendezvény minden résztvevője ajándékba kapott egy Elektronikus hitelesség, elektronikus aláírás c. ECDL modulkönyvet, amelynek szerkesztője és egyik szerzője Erdősi Péter Máté.

Az előadások prezentációi elérhetők az Informatikával a Tehetségesekért Alapítvány honlapjáról, az NTP-MTI-13-0123-as pályázat oldalán.



„Science on Stage” azaz „Színpadon a természettudomány”

Idézet a szervezők hitvallásából: „A régi és a mai iskola között különbség, milyen hatással van a természettudományok tanítására. Nőtt a verseny a tudományágak között, és csökkent a természettudományok óraszám. Évek óta azzal a problémával küzdenek az iskolák és az egyetemek, hogy csökken a természettudományok presztízse, a legjobbak más pályát választanak, ezen kívül terjed az áltudomány, az ezotéria. A Science on Stage ez ellen a folyamat ellen kíván küzdeni, úgy, hogy hangsúlyt fektet a természettudományok népszerűségének növelésére. Eszközei: a látványosság, figyelemfelkeltés. Ebben segít a tanári tapasztalatok megosztása, a nemzetközi kapcsolatok fejlesztése, a tanítási módszerek cseréje, terjesztése.” A rendezvény szervezőbizottságának elnöke Sükösd Csaba, az Eötvös Loránd Fizikai Társulat alelnöke, címzetes egyetemi tanár (Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Nukleáris Technikai Intézet). További információ a Science on Stage Magyarország honlapon olvasható: <http://szinpadon-a-tudomany.hu/>

Az Eötvös Loránd Fizikai Társulat (<http://www.elft.hu>) megkeresése alapján vállalkoztunk a 2014. október 11-én Debrecenben, az ATOMKI-ban megrendezendő Természettudományos Fesztiválon való részvételre (<http://elft.hu/content/sons>). A rendezvényen az informatika tantárgy adta lehetőségeket szeretnénk bemutatni. Ezért az ISZE egy szakmai előadás-csomagot állít össze, amelyben bemutatnánk a digitális kompetenciafejlesztés eszközhasználatát, a tanítás módszertanát, különböző (iskolai és felnőtt) korosztályokra vonatkozóan.

Az előadásokat látványos bemutatókkal képzeljük

el, amely során a téma iránt érdeklődőkkel interaktív kapcsolatot teremtünk. A résztvevők maguk is kipróbálhatják az eszközöket és módszereket, amelyeket az új tudás megszerzésére használhatnak, amelyek az infokommunikációs akadálymentességet, valamint az IKT biztonságot szolgálják (webes felület használata, konvertáló programok [RoboBraille]), továbbá a többi kompetencia (idegen nyelv, vállalkozási, kulturális, szociális, matematikai-természettudományos stb.) megszerzésében is segítenek. Előadásaink témái a következők:

- 1) Robotprogramozó csapatok
- 2) Megbízhatunk-e a tetszőlegesen módosítható digitális dokumentumokban?
- 3) Infokommunikációs akadálymentesítés a digitális korszakban, avagy hogyan akadálymentesíthetők a tanulás feltételei az iskolában?
- 4) Informatikai szaknyelvi nyelvvizsga a WEBULO.hu-val tábla az osztályterembe a világtérképet?
- 6) Digitális világ minden gyermeknek – meseszerkesztés kisiskolásokkal, az algoritmikus gondolkodás meg alapozása
- 7) Fraktálok az interaktív táblán – a matematika és az informatika találkozása
- 8) A tanulók által létrehozható saját tanulási felületek készítése segédprogramokkal (hangkonvertáló, e-könyv olvasó, feliratozó stb.)

A rendezvényhez az ISZE tudományos védnöknek Kárpáti Andrea egyetemi tanárt (ELTE), az MTA doktorát, innovációs védnöknek pedig Laufer Tamást, az Informatikai, Távközlési és Elektronikai Vállalkozások Szövetségének elnökét javasolta. A szervező bizottság tagja Fülöp Márta Marianna, az ISZE elnöke. A nyolc előadás tervezése és az előadók felkészülése folyamatban van. Kérjük, kísérjék figyelemmel az ISZE életének legelső színpadi bemutatkozását!

Dr. Bánhidi Sándorné



INSPIRÁCIÓ

**Informatika-Számítástechnika Tanárok
Egyesülete** 1133 Budapest, Vág u 2/C. Fsz/2.

fax: 1/462-0415

e-mail: isze@isze.hu

web: www.isze.hu

Az egyesület alapítási éve: 1991.

FMK Azonosító: 01 – 0769 04

ISSN szám: 1217-0178

Felelős kiadó: dr. Bánhidi Sándorné
Szerkesztő: Lakosné Makár Erika
Alkotó szerkesztő: Fülöp Márta Marianna
Lektorálta: Kőrösné dr. Mikis Márta

[www.isze.hu/
inspiracio](http://www.isze.hu/inspiracio)

SZERZŐINK

Bondorné Hegyi Margit

Dr. Bánhidi Sándorné

Erdősi Péter Máté

Fülöp Márta Marianna

Gál Tamás

Lakosné Makár Erika

Lucza László

Neubauer József

Oláhné Balogh Éva

Ridzi Gizella

Szabó János

Szécsiné Festő-Hegedűs Margit

Takács Attila

Tauber Norbert

Tóth Barbara

