

14. évfolyam 1. szám



INSPIRÁCIÓ HÍRLEVELE

Rovatok

Aktuális

Blog

Gyermekinformatika

Módszertan

Pályázatok

Könyvajánló

Esemény

Érdekességek

TARTALOM

[Web2, vagy amit akartok!](#)

A Web 2.0 az utóbbi idők egyik legfontosabbnak tűnő, a világhálóval kapcsolatos, ám korántsem ellentmondásmentes fogalma. Valamikor 2004 közepén bukkant fel leginkább [Tim O'Reilly](#)-nek és [Dale Dougherty](#)-nek köszönhetően. [Tovább](#)

[Blog: MI a Manó?](#)

Az ISZE szervezésében indított MI A MANÓ tanfolyamon 10 lelkes közoktatásban munkálkodó kollega vett részt. MI A MANÓ tematikájának tartalmát Schlotter Judit koordinálásával a XIII. kerületi PSZK kellemes légkörében ismerték meg a pedagógusok. [Tovább](#)

[Ajánlás tanítóknak, tanítójelölteknek az IKT használatára](#)

Az informatikai eszközöket felhasználó oktatás és képzés fejlesztése egyre jelentősebb szerepet kap a 21. század iskolájában. A pedagógia új médiumát, az informatikán alapuló oktatási módszer és eszköztárat, leggyakrabban ICT (Information and Communication Technologies) néven emlegetik, magyar elnevezésként IKT (Információs és Kommunikációs Technológiák). [Tovább](#)

[Hogyan tanítanám?](#)

Turi Katalin vagyok, a K E Csokonai Pedagógiai Főiskolai Kar végzős hallgatója. Az Apáczai Csere János Tankönyvkiadó 2005-ben hirdetett meg egy óravázlat pályázatot, informatika tervezettemmel első díjat nyertem. [Tovább](#)

[Pályázatok](#)

Felhívás általános- és középiskoláknak kedvezményes antivírus szoftver beszerzésére.

Pályázhatnak: A pályázaton részt vehet minden Oktatási Minisztériumi azonosítóval rendelkező közoktatási intézmény, valamint ezen intézmények alapítványai. [Tovább](#)

[Könyvajánló](#)

A digitális írástudás gyermekkori megalapozása

A 21. század információs társadalmában a személyi számítógépek már az óvodában is megjelentek, a Nemzeti alaptanterv pedig előírja az alsó tagozaton az informatikai ismeretek elsajátítását. Fontos, hogy a 3–10 éves gyermekeket oktató-nevelő pedagógusok is felkészültek legyenek a digitális írástudás gyermekkori megalapozására [Tovább](#)

[Érdekességek Innen-onnan](#)

Hogy néz ki egy behálózott ország?

Hol tart néhány évtized múlva az információs társadalom? - a kérdést a legkönnyebben úgy válaszolhatjuk meg, ha megnézzük a világ "legbehálózottabb" nemzetének történetét. [Tovább](#)

14. évfolyam 1. szám

„Kicsi a világ,
mivel az
emberiség
hatmilliárd tagja
közül alig pár
lépésnyi
kapcsolati
távolságban
mindenki
mindenkit ismer”

(Barabási Albert-
László)

„Aki az
ismerősgyűjtés-
ből kimarad, az
nagy eséllyel le-
és magára
marad, és nem
csak a digitális
térben „

Web2, vagy amit akartok!

A Web 2.0 az utóbbi idők egyik legfontosabbnak tűnő, a világhálóval kapcsolatos, ám korántsem ellentmondásmentes fogalma. Valamikor 2004 közepén bukkant fel leginkább [Tim O'Reilly](#)-nek és [Dale Dougherty](#)-nek köszönhetően.

A Web 2 elsősorban arról szól, hogy a passzív látogatókat és olvasókat aktív résztvevőkké alakítja át, akik így nagyban hozzájárulnak az adott weboldal értékének növeléséhez.

Nézzük mi újat is hozott a web2? Határozottan állíthatjuk, hogy a nagyágyú, a social network, azaz (kapcsolatépítő szájtok lettek). Világhálószerzte közel négyszáz társasági hálózattal foglalkozó weboldalt tartanak számon. A legnagyobbak az észak-amerikai eredetű [Orkut.com](#), melyet a Google üzemeltet. A 2002-ben startoló [Friendster.com](#), valamint a 2003-tól működő [Myspace.com](#), mely közelít a 100 milliós álmhatárhoz.

Magyarországon eddig az [iWiW](#) a piacvezető, többmint 1milliós felhasználói bázisával, de nemrégiben indult útjára a [MyVIP](#), ami minden idők egyik legdinamikusabb növekedését jelentette a magyar onlinepiacon. Egy lett social networking szájtk, a [Draugiem](#) is rendelkezik magyar mutációval, [Barátikör.com](#)-mal. A három szereplő megjelenésével nem zárult le a magyar social networking története, a közeljövőben újabb kezdeményezések megjelenésére lehet számítani. A social networking szájtk többsége a fiatalok kapcsolatépítési kedvére épít. Éppen itt látják a "második körös" vállalkozások a piaci rést. Nemrégiben indult el a [Sisterwoman.com](#), mely kifejezetten a 21 év feletti nőknek kínál webes barátkozást.

Az internetes ismerősvadászat népszerűsége egyébként sokakat meglep, mivel szociológiai felmérések szerint a családi, baráti kapcsolatok hálója az utóbbi években jelentősen meggyengült. A Központi Statisztikai Hivatal Társadalmi Helyzetkép 2003 című jelentéséből kiderül, hogy 1993 és 2001 között a nőknél 25-ről 43-ra, a férfiaknál pedig 14-ről 34 százalékra emelkedett

az egyetlen baráttal sem rendelkezők aránya. Mindez kihat az emberek társadalmi életére: heti több találkozót leginkább csak a diplomások szerveznek, noha a szakemberek állítják, hogy például az álláskeresés, az elhelyezkedés megkönnyítésében épp az ezekből a találkozásokból származó hálónak, magyarán a kapcsolati tőkének lehet kiemelkedő szerepe.

Neked hány ismerősöd van például az [iwiw](#)-en? 398? Akkor te biztos nagyon fontos, és fantasztikus ember vagy! De ha a legjobb barátnőd, kollégád leköröz a barátszerzési versengésben, akkor már olyan embereket is ismerősnek kell jelölnöd, akivel fél mondatot se beszéltél. Nem számít, úgylis visszaigazolnak, hisz neki is szüksége van a potya ismerősökre, mert manapság már így ítélik meg az embert. A népszerűség új fokmérője immár számokban fejezi ki a népszerűséget, amiért sokan mindent feláldoznának. De ki lehet olyan fantasztikus ember, akinek 900 ismerőse van?

De akár azt is feltehetjük, hogy a social network portálok jó dolgok. Megtalálhatjuk régi ismerősünket és nosztalgizhatunk, hogy barátokat jelölhetünk be a nap 24 órájában.

Azt egyelőre nem tudni, hogy az iWiW-féle virtuális közösségek mennyiben pótolják a valóságos kapcsolatrendszereket. Az viszont valószínűsíthető, hogy aki az ismerősgyűjtésből kimarad, az nagy eséllyel le- és magára marad. És nem csak a digitális térben. Rajtunk múlik, hát hogy milyen tartalommal töltjük meg, és mire használjuk e rendszereket.

A témát folytatni szeretnénk, ha bárkinek véleménye van, és ideje, hogy számítógépet ragadjon, szívesen vesszük ezzel kapcsolatos írását.

Összeszerkesztette: Lakoné Makár Erika
Forrás: <http://www.sg.hu/cikkek/41601>
<http://harleqin.elte.hu/~webdiak/inaplo/2006a/tema/iwiw.html>
<http://webisztan.blog.hu/>
<http://www.itport.hu/cikk/148>

14. évfolyam 1. szám



Kondorné Kovács Irén

„Mi a Manó?”

Informatika
módszertani
tanfolyam
óvónőknek,
tanítóknak és
sajátos nevelési
igényű tanulókat
oktató

pedagógusoknak

Akkreditációs száma:

OM 175/217/2005

Bővebb információ:

[http://www.isze.hu/
page/87](http://www.isze.hu/page/87)

Mi a Manó?

Az ISZE szervezésében indított MI A MANÓ tanfolyamon 10 lelkes közoktatásban munkálkodó kollega vett részt. MI A MANÓ tematikájának tartalmát Schlotter Judit koordinálásával a XIII. kerületi PSZK kellemes légkörében ismerték meg a pedagógusok

Az *első nap* délelőttjén Bánhidiné Julika tájékoztatója hangzott el a tanfolyamszervezés lépéseiről és törvényi háttéréről. Majd Judit csoportszervező játékaiban kezdtek a résztvevők egymással ismerkedni. A játékok mindegyike a tanítási gyakorlatba is beépíthető. *Példaként a legnagyobb derűtséget keltő: Alkossanak többen egy kört, majd az egyik játékos indítson el két különböző „labdát”, azzal az utasítással, hogy aki kapja a labdát, annak meg kell jegyeznie azt, hogy kitől kapta; és azt, hogy kinek adja. S a következő körben eszerint kell a kapott „labdákat” mindenkinek továbbítania.*

A *második és harmadik napon* is sikerült olyan jó munkaléggörte teremtenie Jutkának, hogy a gépterem közel 30 fokos melege sem lankasztotta a jelenlevők kedvét. Több, az alsó tagozaton is alkalmazható programmal ismerkedtek meg, azzal a jó pedagógiai módszerrel, hogy közben alkotniuk is kellett velük.

A 10 ember három csoportba rendeződött. A Big Trió, a SzocNet..... és a Szőr Nyekk csapata az ott létrehozott elektronikus postaládákba kapott utasításokat követve ismerkedett meg a LAPODAMESE programmal, a DRAWING FOR CHILDREN képszerkesztővel. A MANÓ oktatóprogram-család minden tagját futtathatták (kedvezményesen megvásárolhatták). A csoportoknak az általuk kiválasztott MANÓ program egyikét prezentáció keretében kellett bemutatniuk a többi csoportnak.

A Comenis Logo is szóba került, mint az alsó tagozatos informatika-foglalkozásokba beépíthető program.

A kollegák az Internetes linkek közötti mazsolázást, és az SDT tananyagbázisában való kutakodást is hasznosnak tartották.

Láthattak – felvételtől - egy tanóra részletet, melyben IKT-s alkalmazásként, a számítógép, mint a feladat megoldását segítő eszköz jelent meg.

A tanfolyamon induló pedagógusok - többsége - Kőrösné Mikis Márta és az általa vezetett Gyermekinformatika Műhely tagjai voltak. A három napos tanfolyam résztvevőinek kohézióját mutatja, hogy Márti a többi jelenlevő kollegának is felajánlotta a Gyermekinformatika Műhely munkájába való bekapcsolódás lehetőségét.

A tanfolyamot végzők TANÚSÍTVÁNY-t kaptak az ISZE-től, mely jogosultságot biztosít MI A MANÓ TANFOLYAM szervezésre.

Jó magam egyike voltam a résztvevőknek, a tanfolyamon nemcsak jól éreztem magam, hanem tapasztalatokban és kapcsolatokban is gazdagodtam. A többiek nevében is köszönöm a lehetőséget.

Bízatom minden érdeklődő kollegát a tanfolyam elvégzésre!

Kondorné Kovács Irén

tanító, tanár
Gyermekinformatika Műhely tagja
Tanítók Egyesületének titkára

14. évfolyam 1. szám



Lakosné Makár Erika

"A számítógép segítségével egy lebilincselő, szórakoztató tanulási világ jelenjen meg, amellyel a gyerekek tanulási tapasztalata is gazdagodik"

(Seymour Papert)

Ajánlás tanítóknak, tanítójelölteknek az IKT használatára

Az informatikai eszközöket felhasználó oktatás és képzés fejlesztése egyre jelentősebb szerepet kap a 21. század iskolájában. A pedagógia új médiumát, az informatikán alapuló oktatási módszer és eszköztárat, a leggyakrabban ICT (Information and Communication Technologies) néven emlegetik, magyar elnevezésként IKT (Információs és Kommunikációs Technológiák). Az eszközök pedagógiai felhasználását elsősorban a kapcsolatteremtésben, a tudásközvetítésben, a személyek közti kommunikációban használjuk. Ehhez szükség van az iskolák tanulási környezetének átalakítására. Hogyan tudjuk megvalósítani a Papert által megfogalmazott - lebilincselő, szórakoztató tanulási környezetet? - Ennek kutatása nemcsak a hazai, de nemzetközi pedagógiában is napirenden van, olyan innovatív pedagógiai gyakorlatokat, „best practice”- jó pedagógiai gyakorlatokat gyűjtenek össze, melyek útmutatást adhatnak ennek megvalósításához.

Az egyik legfontosabb feltétel a tanári szemléletmód megváltoztatása, amihez szükség van új és változatos módszerre, amelyek képesek a tanárokat is motiválni az IKT használatára. Kiemelten fontos, hogy a tanítójelöltek megfelelő informatikai-módszertani, gyakorlati képzést kapjanak ehhez.

Európai Unió irányelvek:

Európai Unió Tanácsa 2000-ben azt az átfogó célt tűzte a Közösség elé, hogy 2010-re az európai oktatási és képzési rendszerek színvonala, minősége nemzetközi viszonylatban mintaként és referenciaként szolgáljon. A nagyrotörő célkitűzés megvalósítása óriási kihívás valamennyi tagállam számára. Ennek kiemelten fontosnak ítélt területei a kulcskompetenciák fejlesztése, az élethosszig tartó tanulás megalapozása és az **IKT alkalmazása az iskolai oktatásban.**

Hazai irányelvek:

A Nemzeti Alaptanterv az információs és kommunikációs kultúrát a kötelező oktatás kiemelt fejlesztési területei között tartja számon, és az informatikát az alsó tagozaton kötelező tantárgyainak sorába is beemelte.

Milyen módon épül ez be az oktatási intézményekbe?

Az iskoláknak felmenő rendszerben kell bevezetni az informatika oktatását. Tantervi követelmények csak 4. osztály évvégén szerepelnek, annak megfelelően kell átdolgozni a helyi tantervet, hogy az iskolák hol léptetik be a tantárgy oktatását.

Ha a maximális 5 %- kal számolunk, akkor ez a következőképpen alakulhat.

1. osztály 10 óra tömbösítve
2. osztály 19 óra kététhente 1 óra
3. osztály 37 óra heti 1
4. osztály 72 óra heti 2

Arra a kérdésre, hogy hol érdemes bevezetni a tantárgyat, nehéz egyértelmű választ adni. Ha a személyi és a tárgyi feltételek adottak, akkor minél előbb. Személyes véleményem, hogy a legideálisabb a 3. osztály, hiszen itt lehetőség van a folyamatosságra a heti 1 órával, fontos, hogy van folytatása, azaz innentől minden évfolyamon megjelenik az informatika, mint önálló tantárgy 1-2. osztályban az **alkalmazáson** legyen a hangsúly. A közoktatási törvény ezt a szakaszt bevezető szakasznak nevezi, részletesen nem definiálja nevelési feladatait, de kimondja, hogy ebben a szakaszban nem szakrendszerű oktatás folyik. Itt ne az domináljon, hogy milyen informatikai ismeretet kell elsajátítani, hanem hogy az olvasás - írás tanításához, a számolás, a különböző képességek fejlesztéséhez hogyan tudnánk felhasználni a számítógépet. Persze ez nem jelenti azt, hogy 3. 4. osztályban,- mely a közoktatási törvény szerint kezdő szakasz- háttérbe szorulna az **alkalmazás.**

14. évfolyam 1. szám

A sikeres alkalmazás feltétele azok az érdeklődő, lelkes, az új iránt fogékony, innovatív pedagógusok, akik tudnak, és képesek folyamatosan megújulni, egymástól tanulni.

Itt domináljon az olvasás-írás képességek fejlesztésén kívül az, hogy a problémamegoldó gondolkodás, a nyelvi és rajzi kommunikációs készség fejlesztéséhez hogyan tudnánk bevonni az IKT eszközöket.

Az a pedagógus, aki átélte azt a „csodát”, amit a számítógép okozott a kicsi gyerekeknél, ő a felsőbb évfolyamokon is alkalmazni fogja. A sikeres alkalmazás feltétele azok az érdeklődő, lelkes, az új iránt fogékony, innovatív pedagógusok, akik tudnak, és képesek folyamatosan megújulni, egymástól tanulni.

IKT - t felhasználó oktatás előnyei

- Megszünteti a tantárgyak közti éles határokat, mert a szoftverek nagy része komplex oktatási anyagot tartalmaz.
- A tanulás hatékonyságát nem csökkenti a gátlás, amely a rossz válaszadásból alakulhat ki.
- Növeli a kreativitást, a tanulók sokirányú tevékenységét teszi lehetővé, ami kitágítja a tanulási stratégiák és a tanulás során szereshető tapasztalatok lehetőségét.
- Támogatja az egyéni tanulást, megteremtődik a saját ütemű, önirányítás és önkontrollon alapuló tanulás lehetősége.

Dokumentumok (tantervek, tanmenetek)

Az Országos Közoktatási Iroda Gyermekinformatika szakmai műhely tagjainak munkája.

<http://www.oki.hu/gyermekinformatika>

Pányiné Segesdi Nóra: Alkalmazott informatika tanmenete, melyben bemutatja, hogyan valósul meg a kisiskolások informatikai eszközökkel történő készségfejlesztése.

<http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=gyermek-panyine-alkalmazott>

Szoftverek

Az elmúlt években ugrásszerűen megnőtt a multimédiás szoftverek száma. Nehezen követhető, hogy közülük melyek az oktatásban valóban jól használhatóak.

A szoftverválasztásban és a hazai CD-ROM-ok között az OKI annotált multimédia gyűjteménye segít eligazodni.

<http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=informatika-Korosne-multimedia>

Az Országos Közoktatási Iroda Gyermekinformatika Szakmai Műhelyének tagjai is végeztek szoftverelemzéseket, szoftverajánlásokat.

<http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=gyermekuj-szoftver>

Ingyenesen használható, szabadon letölthető szoftvereket is találunk, mellyel gazdagíthatjuk a tanórát. Ezek közül szeretnék néhányat kiemelni.

A **LapodaMese** program, amely didaktikai szempontból messze túlmutat a játékok lehetőségén. Ezt a szoftvert a pedagógiai/informatikai irodalom nyitottnak nevezi, mivel nagy teret ad a képzeletnek, a kreatitásnak. Egy egyszerű rajzoló programhoz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy nem várja el a gyermektől, hogy képes legyen az egér segítségével rajzolni, hanem kész elemgyűjteményből kell neki kiválasztani az alakzatokat. A régi jól ismert nyomdázáshoz hasonlítható. A gyermek egy-egy képet a kép nevének beírásával is „elővarázsolhat”, de szóképre való rámutatással is beolvashatók a kívánt képek. Az elkészült remekművek elmenthetők, visszaolvashatók. A program szabadon letölthető: (Németh)

http://www.lapoda.hu/lapoda_index.php?pg=lapodamese

Beszédmester program, a hallás-sérüléssel élő gyermekek beszédfejlesztése, beszédhibás, beszédfigyelmetlen gyermekek logopédiai terápiájában nyújt nagy segítséget. A nagyothalló gyermekeknél lerövidül a fonémahallás kialakulásának időtartama. A programról részletesen olvashatunk, mely szabadon letölthető a következő címről:

<http://www.inf.u-szeged.hu/beszedmester>

Óratervezetek

IKT eszközök alkalmazásához jó óratervezetekre is számos példát találunk a Gyermekinformatika műhely tagjaitól.

<http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=gyermekuj-tantervek>

Lakosné Makár Erika
Informatika szakvezető
Gyermekinformatika Szakmai Műhely tagja

14. évfolyam 1. szám



Turi Katalin

A K E Csokonai Pedagógiai Főiskolai Kar végzős hallgatója vagyok. Az Apáczai Csere János Tankönyvkiadó 2005-ben hirdetett meg egy óravázlat pályázatot, informatika tervezettemmel első díjat nyertem

Hogyan tanítanám?

Témakör: Algoritmusok, programozás

Az óra anyaga: Témakör bevezető órája, robotjáték, ismerkedés a Comenius Logo programmal.

Fejlesztendő jártasságok, készségek, képességek:

algoritmikus gondolkodás fejlesztése,

problémamegoldó gondolkodás fejlesztése,



ismerje meg a Logo nyelven keresztül egy algoritmus és egy programozási nyelv építő elemeit,

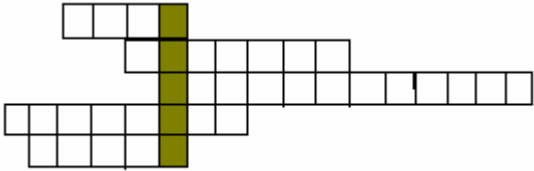
Nevelési feladatok:

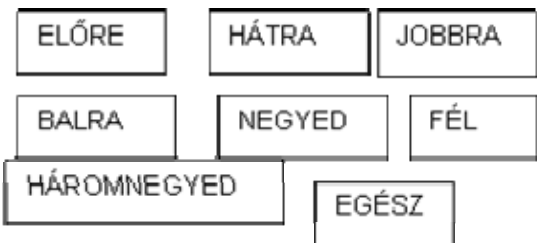
Algoritmikus játékokban való fegyelmezett részvétel!

Felhasznált irodalom: Informatika munkafüzet

<http://www.oki.hu/gyermekinformatika>

Tanító tevékenysége	Tanuló tevékenysége	Megjegyzés
I. ELŐKÉSZÍTÉS Jelentés, szükséges eszközök (füzet) előkészítése.		2 perc
II. „ALGORITMUS” KÉSZÍTÉS, ISMÉTLÉS		
		6 perc
A táblán látható képeken egy kisfiú szeretne felöltözni, viszont egy kis manó összekeverte a sorrendet. Segítsünk a kisfiúnak, rakjuk helyes sorrendbe!	Mondják annak a képnek a számát, amelyik az első lesz, majd a második.....	
		Képek sorbarendezeése!
Mondjuk el, hogy milyen lépésekben öltöztettük fel a kisfiúnkat!	Először felhúzta az alsónadrágját, majd a nadrágját, aztán az ingét, a zokniját és végül a kabátját.	

Tanító tevékenysége	Tanuló tevékenysége	Megjegyzés
Miért fontos, ez az egymásutániség?	Mert ha nem tartanánk be és először húznánk például a kabátot, akkor nehezen tudnánk felvenni a pulóvert...	
Ennek a kisiúnak van egy kedvenc játéka, hogy mi az a rejtvényből megtudhatjátok.		5 perc
		
1. a számítógép fontos része, beviteli periféria, lehet görgős	egér	
2. a számítógép fontos része, kiviteli periféria, a mérete lehet pl. 15 col	monitor	
3. beviteli periféria, a számítógép fontos része, gépeléshez használjuk	billentyűzet	
4. speciális billentyű, amíg le nem nyomom újra, nagybetűt ír	CapsLock	
5. speciális billentyű, a billentyűn a felső jelet tudom előhívni vele	Shift	
Mi lett a megfejtés?	robot	
Ki hallotta már ezt a szót, hol találkoztatok már vele?	Egyéni megnyilvánulások.	4 perc
Milyen tulajdonságai vannak? Mindent megért?	Amit az ember beprogramozott neki, csak azokat az utasításokat érti meg és hajtja végre.	Ha ezt így nem fogják tudni, akkor tanári közlés lesz.
Hoztam nektek egy papírrobotot, nevet is adtam neki: ő Teknőc. Táblára felkerül a képe! Teknőc nagyon szófogadó, de nem tud gondolkodni önállóan csak azt hajtja végre, amit mondunk neki, viszont azt pontosan. Mivel igen kicsi állatról van szó, nem meglepő számokra, hogy nem sok szót ismer, kicsi a szókincse.		

Tanító tevékenysége	Tanuló tevékenysége	Megjegyzés
Felrakom azokat a szavakat, amiket már ismer, tud előre, hátra lépni, és tud fordulni jobbra és balra negyed fél, háromnegyed és egész fordulatot.		10 perc
		
Legyünk mi robotok, játsszuk el! Az előre és hátra utasítás után egy számot kell mondani, hogy mennyit lépjen a robotunk.	Xy álljon középre, nézzen a tábla felé.	
Mondjuk neki, hogy mit csináljon, kezdem én! Előre 5 lépést.		
Hogyan tudjuk elérni, hogy egyenlő távolságokat lépjen?	Pl.: cipőméret	
Nehezítsük a játékot, most két utasítást mondunk, és csak utána hajthatja végre a robotunk.	Előre 5, jobbra negyed	Jobb és bal irányának helyes használata, gyakorlása!
Most én mondok utasításokat, mennyit tud megjegyezni! Mindig növelem az utasítások számát! Hátra 4, előre 7 Előre 5 balra háromnegyed, előre 2 Előre 3, jobbra negyed, előre 5, balra negyed, előre 5, jobbra negyed...	Hat utasítás megjegyzése már kiváló.	
III. COMENIUS LOGO ELINDÍTÁSA		10 perc
Program elindítása, start menüből vagy asztalról!		
Mit látunk?	Egy teknőcöt.	
Elárulom hogy ennek a kis teknőcnek van egy ceruza a hasán, amivel vonalat tud húzni, rajzolni tud. Ugyanazokat az utasításokat is tudja, amit a táblán lévő kis teknőcünk tud, és újakra is meg lehet tanítani.		

Tanító tevékenysége	Tanuló tevékenysége	Megjegyzés
Neki is kell egy számot adni, hogy mennyit haladjon előre, de ő ezt mm-ben érti.		
Ha azt mondjuk hogy előre 5, akkor mennyit halad előre?	5mm-t	
Elég kicsi az 5 mm, hogy jobban lásd írj be neki egy nagyobb számot! Fordulni is tud! Először csak egy utasítást írjunk be neki mindig!	Önálló kipróbálása a programnak!	
IV. DEMO PROGRAM KIPRÓBÁLÁSA – BREKI JÁTÉK		6 PERC
A programon belül vannak beépített játékok is, mi most megnézzünk egy békásat!		
Az ikonsoron jobbról a másodikra kattintson mindenki egyet.	Brekik elindítása!	
A képernyő alján van hogy mit kell csinálni, olvasd el és próbáld ki!	Önállóan jöjjenek rá, hogy csak azt a békát tudják mozgatni, amelyiknek az egyik oldalán szabad hely van.	
Ahol ketten ülnek váltsák egymást, egyszer egyik, másszor a másik próbálja ki!		
Óra végén program bezárása, gépek leállítása!		
V. ÓRA VÉGI ÉRTÉKELÉS Órai munka értékelése, tanultakról összefoglaló beszélgetés!		2 perc

14. évfolyam 1. szám

Aktuális pályázatok

Pályázati felhívás a Pestalozzi program szemináriumain való részvételre.

Kiíró: Európa Tanács

A pályázat kezelője: Tempus Közalapítvány

Pályázhatnak: közoktatási intézményekben, tanárképzésben és tanártovábbképzésben dolgozó pedagógusok **Beadási határidő:** folyamatos

A fenti pályázati lehetőségre vonatkozó részletes felhívás és a pályázati űrlap elérhető a Tempus Közalapítvány honlapjáról:

http://www.tka.hu/pages/content/index.php?page_id=273

Felhívás általános- és középiskoláknak kedvezményes antivírus szoftver beszerzésére

Kiíró: Panda Software Hungary Kft

Pályázhatnak: A pályázaton részt vehet minden Oktatási Minisztériumi azonosítóval rendelkező közoktatási intézmény, valamint ezen intézmények alapítványai. A 1993. évi LXXIX. Törvény a közoktatásról szerint közoktatási intézménynek számít: 20. § (1) A közoktatás nevelő, valamint nevelő és oktató intézményei: a) óvoda; b) általános iskola; c) szakiskola; d) gimnázium, szakközépiskola (a továbbiakban együtt: középiskola); e) alapfokú művészetoktatási intézmény [a továbbiakban b)-e) pont alattiak együtt: iskola]; f) gyógypedagógiai, konduktív pedagógiai nevelési-oktatási intézmény; g) diákotthon és kollégium [a továbbiakban: kollégium; az a)-g) pont alattiak együtt: nevelési-oktatási intézmény]. (2) Gyógypedagógiai, konduktív pedagógiai nevelési-oktatási intézmény: a fogyatékoság típusának megfelelően létrehozott óvoda, általános iskola, középiskola, speciális szakiskola, készségfejlesztő speciális szakiskola, előkészítő szakiskola,

Beadási határidő: 2006 december 20

<http://nafi.hu/>

Könyvajánló



A digitális írástudás gyermekkori megalapozása

A 21. század információs társadalmában a személyi számítógépek már az óvodában is megjelentek, a Nemzeti alaptanterv pedig előírja az alsó tagozaton az informatikai ismeretek elsajátítását. Fontos, hogy a 3–10 éves gyermekeket oktató-nevelő pedagógusok is felkészültek legyenek a digitális írástudás gyermekkori megalapozására. Az Országos Közoktatási Intézet Gyermekinformatika Szakmai Műhelyének pedagógusai az elmúlt években módszertani fejlesztéseikkel segítették az infokommunikációs technológiákat használó innovatív pedagógiai gyakorlat meghonosodását, elterjesztését. E kötet munkájukhoz kapcsolódóan ad gyakorlati útmutatást ahhoz, hogy az érdeklődő pedagógusok valóban gyermekközeli, képesség- és készségfejlesztést szolgáló, játékos formában illeszthessék az informatikát oktatói-nevelői munkájuk mindennapjaiba.



Számítástechnikával támogatott oktatás

E kiadvány segítség kíván lenni azon oktatóknak és iskolavezetőknek, fenntartóknak, akik hivatásukként végzik tanítói-oktatói-ismeretátadói-oktatási manageri munkájukat, s meg kívánnak felelni a XXI. század követelményeinek, lépést tartva a kihívásokkal, igényekkel

14. évfolyam 1. szám

Esemény

2006. augusztus 24-25 Multimédia az oktatásban konferencia Kaposvár. A konferencia célja, hogy elősegítse az oktatás és a kutatás különböző területein dolgozó szakemberek tapasztalatcseréjét és találkozásukat az alkalmazott technológia, illetve a megoldások gyártóival, forgalmazóival.

<http://www.u-kaposvar.hu/multimedia/>

2006. szeptember 23 XI. Hungarologo konferencia Budapest BMF-NIK bécsi u. 96. <http://hungarologo.fw.hu/>

2006. október 5-6 Az Országos Közoktatási Intézet hatodik alkalommal rendezi meg hagyományos konferenciáját *Oktatás és versenyképesség* címmel Budapesten az Agro Hotelben.

<http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=konf-20060627-beharang>

2006. október 18 W3C Mobilweb konferencia Budapest A helyszín: MTA SZTAKI, Tanácssterem (1111 Budapest, Kende u. 13-17.)

<http://www.w3c.hu/rendezvenyek/2006/mobilweb/>

2006 szept. szept. 2006

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

14. évfolyam 1. szám

Érdekességek innen-onnan

Innovatív Oktatók Portálja

Az Innovatív tanárok portálja (Innovative Teachers Network) kiváló pedagógusközösség, melynek minden tagja érdeklődik az új technológiák oktatásban való felhasználása, a tanulás megkönnyítése iránt. Csatlakozz most és válj egy kiváló tanári közösség részévé! Vegyél részt a gyakorlati, innovációs és pedagógiai vitákban.
<http://www.itn.hu>

Hogy néz ki egy behálózott ország?

Hol tart néhány évtized múlva az információs társadalom? - a kérdést a legkönnyebben úgy válaszolhatjuk meg, ha megnézzük a világ "legbehálózottabb" nemzetének történetét.

<http://index.hu/tech/net/korea060616>

Mi a Wikipedia?

A Wikipédia többnyelvű projekt, melynek célja, egy teljes és pontos, nyílt tartalmú enciklopédia elkészítése. A wikipédia nemcsak lexikon, hanem egy wiki közösség is, a szerkesztők közössége. A magyar változat 2003 júliusában indult, és jelenleg több mint 300000 szócikket tartalmaz. Az informatikai tárgyú lap még csak csonk (azaz erősen hiányos). Segíts, hogy igazi szócikk lehessen belőle.

<http://www.wikipedia.hu>

Mesterséges intelligencia és a nők

Jan Pearson világhírű futurológus szerint a technológiai fejlődés és általában a mesterséges intelligencia alkalmazások elterjedése azt eredményezik

majd, hogy sokkal nagyobb szükség lesz az ún. "puha készségekre", melyekben a nők hagyományosan jobbak a férfiaknál. Ez hosszútávon jelentős társadalmi átstrukturálódáshoz vezet.

<http://index.hu/tech/tudomany/miesanok>



INFORMATIKA - SZÁMÍTÁSTECHNIKA TANÁROK EGYESÜLETE

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

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

Az egyesület alapítási éve: 1991.

FMK Azonosító: 01 – 0769 04

ISSN szám: 1217-0178

Elnök: Szalay Sándor

Főtitkár: Dr. Bánhidi Sándorné

Szerkesztő: Lakosné Makár Erika
lakosera@externet.hu

Kik szerkesztik ezt a lapot?

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

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

Minden segítséget megköszönünk.

Az *INSPIRÁCIÓ* szerkesztősége

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