INSPIRÁCIÓ

28. évfolyam 1. szám | INFROMATIKA-SZÁMÍTÁSTECHNIKA TANÁROK EGYESÜLETÉNEK HÍRLEVELE | 2021

# INSPIRÁCIÓ HÍRLEVÉL

A TARTALOMBÓL:

AKTUÁLIS 2
MÓDSZERTAN 7
BLOG 12
GYERMEK INFORMATIKA 7
INFORMATIKÁVAL A TEHETSÉGE-KÉRT ALAPÍTVÁNY 11
HÍREK
ÉRDEKESSÉGEK 16

## TARTALOM

### Emlékezünk Molnár Péterre

Nagy veszteség érte az informatika tanárokat. Elhunyt Molnár Péter kisteleki tagtársunk. tovább

### Dusza Árpád Országos Programozói Emlékverseny a 2020/2021 évben – a kiírástól a megvalósításig

A verseny célja: a programozás iránt érdeklődő tehetséges diákok számára lehetőséget szeretnénk teremteni egy országos szintű megmérettetésre tovább

### Módszertani ajánlás a Lapoda Mese program logopédiai terápiákban történő alkalmazásához

A logopédiai ellátásban részesülő gyermekek között egyre nagyobb számban vannak olyanok, akik összetett kórképpel rendelkeznek, szokatlan tüneteket produkálnak. tovább

### Internetbiztonság Sangoval – Online Gyermekvédelmi Útmutatók a 6-12 éves korosztály számára

A Nemzetközi Távközlési Egyesület (International Telecommunication Union, ITU), mint a távközlésről és az információs technológiákról felelősen gondolkodó és aktívan tevékenykedő ENSZ szakosított szervezet 2020 nyarán adta ki az új, Online Gyermekvédelmi útmutatóit. tovább

### Mitől más egy meeting online, mint offline?

A klasszikus vicc szerint a tér, a tömeg és az idő között egyszerű az összefüggés: ha jó az idő, a tömeg lemegy a térre. tovább

**Kellemes húsvéti ünnepeket kíván az Inspiráció szerkesztősége!**

# EMLÉKEZÜNK MOLNÁR PÉTERRE

Nagy veszteség érte az informatika tanárokat. Elhunyt Molnár Péter kisteleki tagtársunk. Évtizedes vezetőoktatóként képezte kollégáit, helytállva egy állami ellenőrzésen is. Elsőként emelt szót a 2012-es kerettanterv tartalmi, óratervi módosítása miatt, szervezte a 280 fő által aláírt tiltakozó levelet. Ez a kiállása hozta őt előadóként az Egyesület 2013-as, „Az informatika újragondolása — IKT paradigmaváltás” című konferenciájára.

Meghívtuk az Internetkonzultáció Groupama Arénabeli informatikus napra is, ahol a Digitális Jólét Program alapköveit raktuk le. Péter „ütős” Prezijének örült a jelenlévő, több száz fős informatikus szakma.

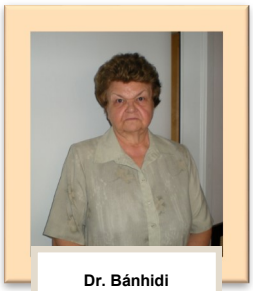
Fájó szívvel búcsúzunk tőle. Családjának, gyermekeinek, édesanyjának, testvérének őszinte együttérzésünket fejezzük ki. A munkák és a képek közlésére megkértük és megkaptuk a hozzátartozók egyetértését.

Szellemi örökségedet megőrizzük. Nyugodj békében, Péter! Utolsó üdvözlettel:

*Bánhidi Sándorné főtitkár*

Honlapunkon közzétesszük előadásait, írásait, fotóit.
MolnarP_Prezi-Az internetet mindenki tudja használni
ISZE_konferenciarol2013
http://isze.hu/download/iszekonf_2013.wmv
https://www.isze.hu/download/Informatika_felmeres_honlapra.pdf

# DUSZA ÁRPÁD ORSZÁGOS PROGRAMOZÓI EMLÉKVERSENY A 2020/2021 ÉVBEN – A KIÍRÁSTÓL A MEGVALÓSÍTÁSIG



Dr. Bánhidi Sándorné

A versenyt az EMMI szakmailag tanulmányi versenynek ismeri el és anyagilag támogatja. Ez a támogatás szűkös, ezért elfogadjuk és várjuk a programozás tanítása és tanulása iránt elkötelezett cégek, magánszemélyek, volt Dusza tanítványok és versenyzők támogatását.

**A verseny célja:** A programozás iránt érdeklődő tehetséges diákok számára lehetőséget szeretnénk teremteni egy olyan országos szintű megmérettetésre, amelyen az informatikai ismereteik mellett a csapattársakkal való együttműködésben is kipróbálhatják magukat. További célunk, hogy segítsük a felkészülést az emelt szintű informatika érettségire, a felsőfokú informatika tanulmányokra, illetve a különböző projektmunkákban való hatékony részvételre.

A versenyre nevezési lapon póttagot is lehet nevezni. Indokolt esetben a csapat egy tagját (csak betegség, és/vagy iskolaváltás esetén) a póttag helyettesítheti.

Más esetben a kimaradó csapattag nem cserélhető! (Pl. más versenyen történő részvétel miatt.)

A csapattag cseréjének szándékát a versenybizottságnak előzetesen, legkésőbb a verseny előtt 3 nappal be kell jelenteni.

**A verseny kategóriái**

Hagyományos programozó verseny

§ I. kategória: 9-10. osztályosok (Ebben a kategóriában versenyezhetnek a 8. osztályosok. Ebbe a kategóriába kerül a csapat, ha minden csapattag legfeljebb 10. osztályos.)

§ II. kategória: 11-13. osztályosok (Ha legalább egy csapattag legalább 11. osztályos, ebbe a kategóriába kerül a csapat.)

**Webprogramozás verseny, mobilprogramozás verseny**

A webprogramozás feladat és a mobilprogramozás feladat megoldására bármilyen korú középiskolás csapatok jelentkezhetnek. Egy-egy diák vagy csapat részt vehet mindkét feladat megoldásában, ha a versenytársakkal egyeztetve vállalja az ezzel járó többlet feladatot. (A két verseny azonos időben zajlik.)

A részvétel feltételei, a versenyre való jelentkezés, minden kategóriában:

A versenyen olyan 3 fős csapatok vehetnek részt, amelyeknek tagjai az ország valamely oktatási intézményének 8-13. évfolyamos tanulói. A csapatokat a megadott nevezési határidőig az oktatási intézményüknek a www.isze.hu honlapról letölthető nevezési lappal kell beneveznie. Egy csapat tagjai különböző iskolák tanulói is lehetnek, ilyenkor bármelyik csapattag iskolája elküldheti a nevezési lapot. A különböző iskolákból összeálló csapatot a felkészítő tanárok hozzák létre.

A szomszédos országok magyar nyelven tanuló diákjainak nevezését is fogadjuk, amennyiben vállalják, hogy döntőbe jutás esetén Magyarországra utaznak, és ezt a nevezési lapon jelzik.

**A verseny tárgya, követelményei:**

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában:

Komplex problémák megoldása részfeladatokra bontással. Függvények, eljárások készítése. Típusalgoritmusok, rendezés, keresés, rekurzió, illetve fájl-

kezelés használata. Gráfalgoritmusok, gráfbejárás, fabejárás. Grafikus vagy karakteres képernyő kezelése. (Nem jelent előnyt a grafikus képernyőn történő megjelenítés a karakteressel szemben.)

Használható (de nem szükséges): Weblapok formázása CSS segítségével, Javascript program a kliens oldalon. Adatbázis használata a szerveren (pl.: SQLite, MySql). Webszerver beállításainak ismerete, ezek módosítása.

**A mobilprogramozás feladatban:**

Megadott feladat/program elkészítése és dokumentálása. Általános programozási ismeretek. Az adott mobil eszközön a programozási környezet ismerete. Az érzékelők lekérdezése. Hang, rezgés ki- és bekapcsolása.

Megengedett (de nem szükséges): Szerver használata a hálózaton. Mobil eszközök közti kapcsolat használata.

A feladatok megoldásához választható programozási nyelv, programozói környezet:

**Az I. és II. kategóriában:**

(Azonos az emelt szintű érettségi vizsgán felkínált lehetőségekkel.)

FreePascal 3.0.4

FreePascal 3.0.4 + Geany 1.35

Lazarus 2.0.4 (fpc 3.0.4)

Code::Blocks 17.12 MinGW/GCC (5.1.0)

Python 3.7.4 + IDLE (Python GUI)

PyCharm Community 2019.2 with Python 3.7.4

MS Visual Studio Community 2019 (desktop development –

Visual Basic, Visual C#, Visual C++)

JAVA SE – Apache NetBeans IDE 11.0 LTS, JDK 8

JAVA SE – Eclipse IDE for Java Developers (2019-06), JDK 8

JAVA SE – IntelliJ IDEA Community 2019.2, JDK 11

A jelentkezési lapon a programozási környezet megjelölését kérjük pontosan megadni!

A versenyen bármilyen nyomtatott segédeszköz használható. A segédeszközökről a csapatoknak kell gondoskodniuk.

**A webprogramozás feladatban:**

LAMP (Linux szerveren Apache webszerver, MySql, PHP7)

**A mobilprogramozás feladatban:**

Választás szerint (Palmtop, GPS, PDA és egyéb mobil készülékek, mobiltelefonok)

Android, Windows, iOS

A webprogramozás- és a mobilprogramozás feladat megoldásához minden segédeszköz használható.

**Ajánlott irodalom**:

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában:

Dusza Árpád: Algoritmusok Pascal nyelven, 2009. (2005-es, korábbi kiadás)

Dusza Árpád: Turbo Pascal 6.0 az alapoktól, APC Studió, 1994.

Juhász Tibor, Kiss Zsolt: Programozási ismeretek

(http://www.zmgzeg.sulinet.hu/bemutatkozunk/tankonyv/progism.htm Utolsó letöltés ideje: 2020. augusztus 30.)

Farkas Csaba: A programozás alapjai Visual Basicben, Jedlik Oktatási Stúdió, 2009.

Illés Zoltán: Programozás C# nyelven, Jedlik Oktatási Stúdió, 2008.

Reiter István: C# programozás lépésről-lépésre, Jedlik Oktatási Stúdió, 2012.

Tóth Bertalan, Lapteva Natalia: Programozzunk C++ nyelven! ComputerBooks, 2006.

Benkő Tiborné, Benkő László, Tóth Bertalan: Programozzunk C nyelven! ComputerBooks, 2000.

Bjarne Stroustrup: A C++ programozási nyelv, Kiskapu Kft., 2001.

Herbert Schildt: C/C++ Referenciakönyv, Panem Kft., 1998.

Andrei Alexandrescu, Herb Sutter: C++ kódolási szabályok, Kiskapu Kft., 2005.

Zsakó László: Programozási versenyfeladatok tára (1995-1999), NJSzT, Budapest, 2005.

Tamás Ferenc: Visual C# alapismeretek felhasználói szemmel, ISZE, Budapest, 2018.

Gérard Swinnen: Tanuljunk meg programozni Python nyelven (2005) (URL: http://mek.oszk.hu/08400/08435/08435.pdf Utolsó letöltés ideje: 2020. augusztus 30.)

Mark Summerfield: Python 3 programozás. Kiskapu Kft., 2009.

Koós Antal: Python a gépben, Typotex Elektronikus Kiadó Kft, 2016.

Természetesen bármilyen más szakmailag korrekt (egyetemi) jegyzet, segédanyag használatát is ajánljuk, ami segíti a felkészülést.

A webprogramozás feladathoz:

Matt Zandstra: Tanuljuk meg a PHP5 használatát 24 óra alatt

Nagy Gusztáv: Web programozás alapismeretek, Ad Librum Kft. Budapest, 2011.

**A mobilprogramozás feladathoz:**

Ekler Péter, Fehér Marcell, Forstner Bertalan, Kelényi Imre: Android-alapú szoftverfejlesztés. Szak Kiadó Kft., 2012.

Fehér Marcell, Ekler Péter, Kelényi Imre, Forstner Bertalan - Android-alapú szoftver-fejlesztés - Az Android rendszer programozásának bemutatása, Szak Kiadó, 2012.

Fehér Krisztián: Alkalmazásfejlesztés Android Studio rendszerben, BBS-Info Kft., 2018.

Bártfai Norbert: Nehogy már a mobilod nyomkodjon téged! Debrecen, 2008.

(URL: http://docplayer.hu/5040038-Mobil-programozas-nehogy-mar-megint-a-mo-bilod-nyomkodjon-teged-batfai-norbert.html Utolsó letöltés ideje: 2020. augusztus 30.)

Mobil eszközök programozása Java nyelven. ELTE jegyzet

(URL: http://nyelvek.inf.elte.hu/leirasok/Mobil_J2ME/index.php?chap-ter=1#section_2 Utolsó letöltés ideje: 2020. augusztus 30.)

Tanács Attila, Kálmán Kornél – Android fejlesztési alapok

(URL: https://www.inf.u-szeged.hu/~tanacs/oktatas/szggraftg15/Android_fejlesz-tes.pdf Utolsó letöltés ideje: 2020. augusztus 30.)

Android alapú szoftverfejlesztés kezdőknek. Okatatási segédanyag, 2013 (URL: http://zeus.nyf.hu/~gyiszaly/targyak/android/jegyzetek/And-roid%20alap%C3%BA%20szoftverfejleszt%C3%A9s%20kezd%C5%91knek_lek-tor%C3%A1lt.pdf Utolsó letöltés ideje: 2020. augusztus 30.)

**A nevezés módja, határideje, minden kategóriában:**

A nevezési lap letölthető az ISZE honlapjáról: www.isze.hu

Minden csapatot külön nevezési lapon kell benevezni. A kitöltött nevezési lapo(ka)t az ISZE 1133 Budapest, Kárpát utca 11. I/8. postacímre kell elküldeni a megadott határidőig. Egyúttal kérjük, hogy a nevezési lapokat elektronikusan is küldjék el a duszaverseny@isze.hu címre!

**Fordulók:**

1. (regionális) forduló: 2020. november 21-én, szombaton 10.00-14.00 óráig tartott, (Budapest, Fülek, Kazincbarcika, Miskolc, Veszprém, Kecskemét, Szolnok, Kaposvár, Temesvár, Kiskunhalas)

Egy komplex feladatot kellett megoldani a versenyző csapat által választott feladatmegosztással. A feladatmegoldás része a kommentezés elkészítése.

2. (országos döntő) forduló: 10 csapat részvételével, 2021. február 19-én, pénteken történt önálló csapatmunkában, a felkészítő tanárok által biztosított körülmények között, a saját iskolában. 2021.02.20-án, szombaton 9.00-13.00 óráig, a munkák bemutatása online-kontakt módon, MS Teams rendszeren, amelyet a Miskolci Földes Ferenc Gimnázium biztosított.

Egy komplex feladatot kellett megoldani a versenyző csapat által választott feladatmegosztással. Az elkészített programhoz rövid, összefoglaló fejlesztői dokumentációt kellett készíteni a verseny kezdetén megadott sablon alapján.

Az elkészült munkákat a csapatok a döntő második részében 10-15 percben bemutatták.

A programok bemutatását a döntő előtt ismertetett szempontok szerint értékeltük.

A webprogramozási- és mobilprogramozási feladat:

1. forduló (önálló feladat elkészítése) 2020. november 13. 12.00 órától november 15. 24.00 óráig online munkával zajlott a zsűri által biztosított szerveren. A versenybizottság által megadott feladatot kellett elkészíteni dokumentációval és prezentációval. A prezentáció a bemutatáshoz szükséges, a formátuma szabadon választható.

2. (országos döntő) forduló: 2020. december 5-én szombaton 9.00-14.00 óráig tartott Esztergomban.

Az 1. fordulóban elkészített programot (munkát) és annak dokumentációját 20-25 percben kellett bemutatni a prezentáció alapján.

A verseny végeredményét a regionális fordulóban elért pontszám felének és a döntőben elért pontszámnak az összege alapján állapítottuk meg. (Óvást a helyszínen lehet bejelenteni, amelyet a versenybizottság egy órán belül elbírál.) Az eredmények közzétételének módja: a verseny eredményeit az ISZE honlapján tettük közzé.

**Díjazás:**

A verseny valamennyi résztvevője emléklapot kapott és a döntőben díjazottak oklevélben és tárgyjutalomban részesültek.

A kiíró elérhetősége:

Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete

1133 Budapest, Kárpát utca 11. I/8.

tel/fax: 06/1/462-0415

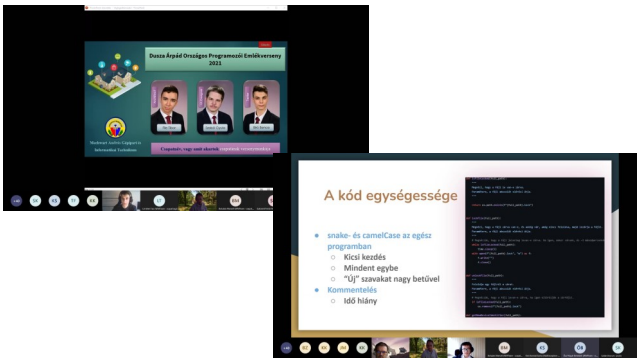
e-mail: isze@isze.hu, duszaverseny@isze.hu

web: www.isze.hu

A versenyt a versenyszabályzat alapján bonyolítottuk le, az online-kontakt döntőhöz megkaptuk az Emberi Erőforrás Támogatáskezelő engedélyét.

A 14. évre is hirdetünk versenyt, amelyre várjuk a középiskolában tanuló diákokat a 2021/2022-es tanévben. Egyidejűleg a mentorok működtetik a Programozóműhelyt is. A versenyt az EMMI szakmailag tanulmányi versenynek ismeri el és anyagilag támogatja. Ez a támogatás szűkös, ezért elfogadjuk és várjuk a programozás tanítása és tanulása iránt elkötelezett cégek, magánszemélyek, volt Dusza tanítványok és versenyzők támogatását.

Felajánlás tehető: isze@isze.hu címre; vagy közvetlenül a 11644006-04493300-44000009 bankszámlára, Programozó Verseny támogatása közleménnyel.




*Az összefoglalót írta: Dr. Bánhidi Sándorné főtitkár*

**Programozóműhely életéből**

Dusza Programozóműhely nyilvános bemutató

Sat 2021-04-24 09:00 – 12:00 Central European Time - Budapest

Joining info

Join with Google Meet

meet.google.com/xwj-spvw-abt

Kedves Meghívottak!

Sok szeretettel hívlak meg Titeket a Dusza Árpád Programozóműhely idei nyilvános bemutatójára, 2021. április 24-re, amit idén online tartunk Google Meet segítségével.

A programozóműhelyt idén 2. alkalommal rendezzük meg. A műhelyben középiskolás csapatok jelentkezhettek saját projektötlettel, amelynek megvalósításában mentorok segédkeztek. Első évben 5 csapatnak segítettünk.

A műhelyről részletesebben itt olvashattok: https://isze.hu/dusza-muhely-mentorprogram/

A nyilvános bemutató során az idén jelentkező egyetlen csapat fogja bemutatni az elkészített alkalmazását. Beszámolnak arról, honnan jött a projektötlet, és azt hogyan valósították meg mind szakmailag, mind csapatilag, mind időbeosztás szempontjából. Bemutatják majd azt is, hogy mit tanultak a projekt megvalósítása során.

Minden résztvevőnek lesz lehetősége kérdezni a csapattól, aki egy mobilalkalmazást fog bemutatni.

Ha úgy gondoljátok, érdekelhet másokat is ez a műhely, kérlek titeket, nyugodtan küldjétek tovább nekik ezt a meghívót.

Ha bármi észrevételetek, kérdésetek lenne, ne habozzatok írni!

Találkozunk a bemutatón az online térben!

*Marhefka István*
*A Dusza Programozóműhely vezetője*

# MÓDSZERTANI AJÁNLÁS A LAPODA MESE PROGRAM LOGOPÉDIAI TERÁPIÁKBAN TÖRTÉNŐ ALKALMAZÁSÁHOZ

Lévai Edit

Ez a módszertani ajánlás egy, a logopédiai gyakorlatban jól alkalmazható szoftverre, a Lapoda mesére hívja fel a figyelmet.

A logopédiai ellátásban részesülő gyermekek között egyre nagyobb számban vannak olyanok, akik összetett kórképpel rendelkeznek, szokatlan tüneteket produkálnak. Nem lehet őket a megszokott módszerekkel tanítani, illetve fejlesztésük során nem vezetnek eredményre a jól bevált terápiás eljárások, fejlesztő anyagok. Minél idősebb például a még nem beszélő gyermek, annál kevésbé köti le érdeklődését a hagyományos terápiás képanyag és szókészlet. Fejlesztésükhöz egyéni igényeiknek megfelelő, új utakat, motiváló eszközöket kell keresnünk.

Ez a módszertani ajánlás egy, a logopédiai gyakorlatban jól alkalmazható szoftverre, a Lapoda mesére hívja fel a figyelmet. A logopédus kollégák munkájának segítésére - mintegy gondolatébresztőként - feladat ötleteket is tartalmaz.

A módszertani ajánlás azoknak a logopédus kollégáknak készült, akik

- 4-8 éves, nyelvfejlődési zavarral küzdő gyermekek,
- 5-7 éves, részképesség zavarral küzdő gyermekek,
- 5-7 éves artikulációs, illetve fonológiai zavarral küzdő gyermekek fejlesztését végzik.

**A szoftver bemutatása**

A Lapoda mese számítógépes program óvodás és kisiskolás korú gyermekek számára készült, a játékos tanulás elősegítésére. Seymour Pappert pedagógiai elvein alapul, aki Piaget tudatos asszimilációs elméletét kiegészíti a pozitív érzelmek szerepével, amelyet a számítógéppel végzett tevékenység sikerélménye biztosít. Így a számítógép használatával támogatja az aktív megismerést, új utakat nyitva az ismeretszerzésben, minőségileg más tanulási folyamatot indikálva. Kiemelt jelentősége van az egyéni érdeklődésnek megfelelő, saját ütem szerinti haladásnak, melynek eredményeként a tanulás szórakozássá, játékká válik.

„Az én elképzelésem szerint a gyermeknek kell programoznia a számítógépet; eközben egyrészt megszerzi a legmodernebb és leghatékonyabb technika fölötti uralom érzését, másrészt bensőséges, intim kapcsolatba kerül (…) az intellektuális modellalkotás legmélyebb gondolataival. (…) A számítógépnek mint a kulturális csírák és magvak hordozójának szánok szerepet, amelyek szellemi produktumai nem igényelnek többé technikai segítséget, mihelyt gyökeret eresztettek az aktívan bővülő értelemben.” (Seymour Papert)

A program ingyenesen letölthető innen: http://www.lapoda.hu/szoftverek/lapodamese

A gyermekek készen felkínált képekkel dolgoznak, amelyek egérrel irányíthatóak, illetve a képernyőn megjelenő funkciópanelek használatával alakíthatóak: kicsinyíthetőek, nagyíthatóak, tükrözhetőek, más objektumok elé, illetve mögé helyezhetőek.

Előnye, hogy a közösen, vagy a gyermek által önállóan szerkesztett kész munkákat színesben, vagy körvonalrajzként ki is nyomtathatjuk, így lehető-

ség van további gyakorló feladatok kijelölésére is. Beragaszthatjuk a gyermekek logopédiai füzetébe további feladatok végrehajtásához, illetve otthoni gyakorláshoz. A kész képek, mesék, történetek gyűjteménye a gyermek számítógépen tárolható egyéni „Digitális mesekönyv”-e. A képi és nyelvi anyag bármikor hozzáférhető, alakítható, kiegészíthető. Az alap kép-és szóanyag mester licenc birtokában bővíthető, témakörök, könyvtárak szerint rendezhető.

A program segítségével előre rögzíthetünk hangos instrukciót, vagy rövidebb szöveget.

Az egyes funkciók használatához a „Súgó” gombra kattintva részletes útmutatást kapnak a felhasználók.

Módszertani szempontból ki kell emelnünk, hogy óvodások fejlesztése során a program alkalmazása kizárólag a gyermek és a felnőtt interakciójában valósulhat meg, mivel a képek előhívása a bal oldali menüben megjelenő szókészletből lehetséges. Olvasni tanuló, vagy már olvasni tudó gyermekek megfelelően megtervezett és előkészített feladatokkal önállóan is dolgozhatnak. Mivel azonban a program nem interaktív, a megoldások ellenőrzéséhez mindenképpen szükség van a pedagógus közreműködésére.

A programot gyakorlati munkám során megkésett beszédfejlődésű és hallássérült (nagyothalló) óvodásokkal próbáltam ki, a mondatalkotás és az összefüggő beszéd fejlesztésére. Iskola- előkészítő csoportba járó óvodás és első osztályos iskolás gyermekekkel diszlexiaprevencióban és pösze terápiában is alkalmaztam.

**Alkalmazási javaslatok**

**Megkésett beszédfejlődés, nyelvfejlődési zavar**

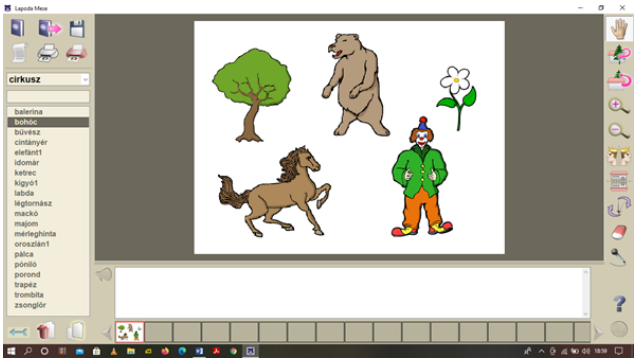
A nyelvfejlődési zavarral küzdő gyermekek beszédfejlődése gyakran későn, 4-5 éves korban indul meg. A megkésett/akadályozott beszédfejlődés terápiájának kidolgozott módszertana nem minden esetben alkalmazható a gyerekeknél, mert egyre több olyan esettel találkozunk, amely eltér az általánostól. Probléma lehet az is, hogy minél idősebb korban kezd beszélni a gyermek, természetes érdeklődési köre annál inkább eltér a gyakorlatban eddig alkalmazott módszer szerint hagyományosan használt kép- és szóanyagtól. A Lapoda mese program alkalmazása lehetőséget teremt arra, hogy a szó- és mondattanulás, valamint az összefüggő beszéd fejlesztésének fázisában a gyermekek a számára érdekes témakörben, képek, képsorozatok alkotásával végezzen alkotó munkát, ezáltal motiváltabbá válik a beszédre. További motiváló erő, hogy tapasztalataim szerint a 4-5 éves gyermekek nagy része már használ infokommunikációs eszközöket: játszanak okos telefonon, tableten, számítógépen, és az egér használata sem okoz nekik különösebb gondot.

A program alkalmazása a beszédmegértés fejlesztésére és az aktív nyelvhasználat elsajátítására is lehetőséget ad a következő területeken:

**Megkésett beszédfejlődés, nyelvfejlődési zavar**

1. Főnevek, igék tanítása

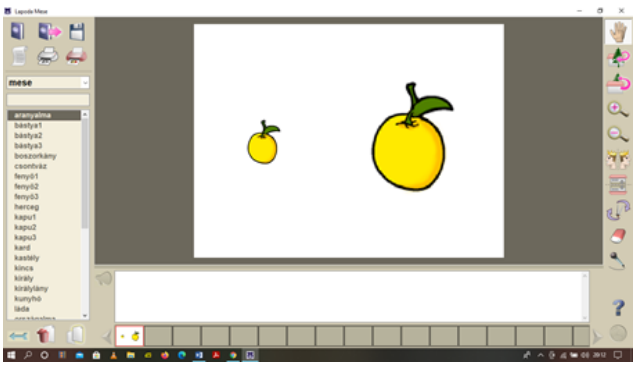
A tanár megnevezi a képen szereplő tárgyakat, a gyermek pedig rámutat a képre, majd utánzással megnevezi azt. Utasítás szerint egér segítségével mozgathatja, áthelyezheti az objektumokat.




2. Jelzők tanítása: kicsi, nagy, kisebb, nagyobb

A gyermek a kicsinyítés/nagyítás funkció használatával változtathatja a figura méretét, az utasításnak megfelelően.

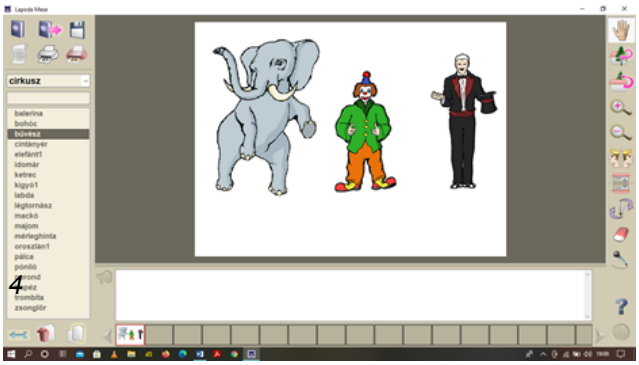
*Pl.: Ez az alma kicsi. Ez az alma is kicsi, legyen nagy!*



3. Helyhatározók tanítása: előtt, mögött, mellett, alatt, fölött, között

A gyermek érdeklődése, kívánsága szerint előre kiválasztott objektumokkal dolgozhatunk. A gyermeknek az utasításnak megfelelően kell elrendeznie a képeket. A kép alapján feltett kérdések megválaszolásával mélyíthetjük el a szükséges nyelvi elem használatát.

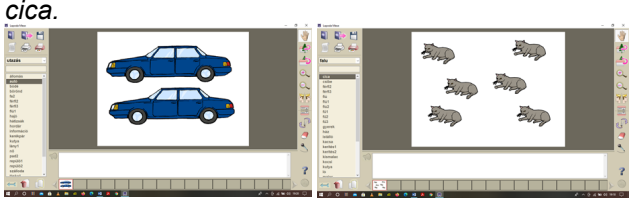
*Pl.: A bohóc az elefánt és a bűvész között áll.*



4. Számnevek tanítása

A gyerekek könnyen megtanulják az egér használatát. Azt is könnyen megfigyelik, hogy adott szóképre kettőt klikkelve képet varázsolhatunk. Utasításnak megfelelően, kis segítséggel (a kívánt szóképre rámutatunk) tudnak kellő számosságú figurát varázsolni a képre, természetesen szükség lehet a méretek változtatására.

*Pl.: Legyen a képen két autó. Legyen a képen sok cica.*



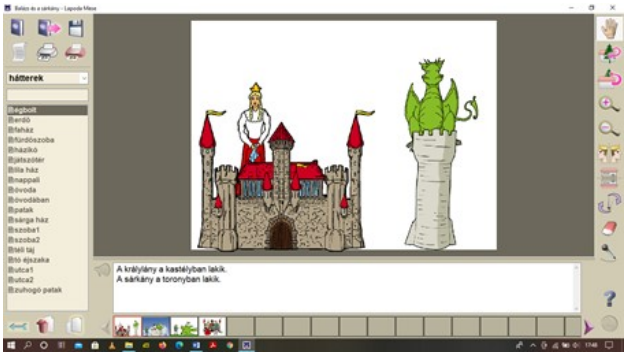
5. Bővített mondatok alkotása.

Előre kijelölt objektumokból alkothatunk, amelyeket a gyermek érdeklődésének és szókincsének megfelelően választunk ki. A kívánt mondatot a tanár rávezető kérdései alapján fogalmazza meg a gyermek.

*Pl.: sárkány, királylány, kastély, torony*

*Hol lakik a királylány? – A királylány a kastélyban lakik.*

*Hol lakik a sárkány? - A sárkány a toronyban lakik.*



6. Összefüggő beszéd fejlesztése mesék, történetek alkotása során.

A mese megalkotásakor mindenképpen vegyük figyelembe a gyermek ötleteit, kívánságait. A megfelelő motivációs szint fenntartásával könnyebben aktivizálódik a szókincs, gyorsabban épülhetnek be a tanult nyelvi formulák. Az összeállított képsorozathoz alkotott mondatok felidézéséhez és gyakorlásához nyomtathatunk mesekönyvet, amiből otthon együtt mesélhet a szülő és a gyermek. Ügyesebb gyerekekkel el lehet játszani a meséket a csoport előtt.

**Diszlexiaprevenció**

Diszlexia - veszélyeztetett gyermekek esetében azok a kognitív funkciók gyengék, amelyek az alap kultúrtechnikák elsajátításához alapvetően szükségesek. A részképességek fejlesztése csak úgy lehet hatékony, ha a gyermek aktív cselekvőként vesz részt a terápiás folyamatban.

A logopédai gyakorlatban a részképességek fejlesztésére rengeteg képanyagot használunk, amelyek előállítása nagyon időigényes, nem beszélve arról, hogy a kivágott képek elveszhetnek, elkeveredhetnek. Ennek a munkának egy részét kiválthatja a Lapoda mese program alkalmazása. A bővíthető képtárba gyakorlatilag akármennyi képet letölthetünk, amelyek bármikor felhasználhatóak.

A beszédmegértés fejlesztését szolgáló feladathoz előre felvett szó-, illetve mondatanyagot is alkalmazhatunk, ilyenkor a rögzített hang alapján kell a gyermeknek képet szerkesztenie. Beszédmegértési zavar esetén érdemes kipróbálni, hogy a hanganyagot nem a tanár hangjával rögzítjük, hanem ismeretlen személy beszél. Tapasztalataim szerint gyermekeink megértése nemcsak szituációhoz, de személyhez is kötött, a jól ismert felnőtt beszédének prozódiája is támpont lehet a megértéshez. Amikor a tanár hangja alapján már biztosabb a megértés, mindenképpen

ajánlott idegen felnőttek, vagy gyerekek hangjával is próbára tenni a gyerekeket. Olvasni nem tudó gyermekek esetében a felnőtt segítsége elengedhetetlen, hiszen a képanyag a menüben megjelenő szókészletből hívható elő.

A program alkalmazása az alábbi területek fejlesztésére ajánlott, kiemelve, hogy gyakorlatilag komplex, több kognitív területet bekapcsoló feladatokról van szó.

1. Beszédészlelés

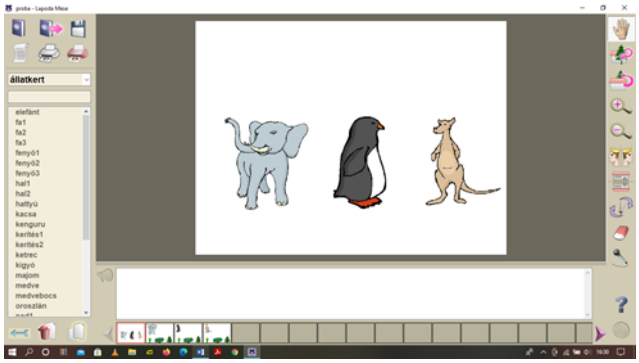
Auditív diszkrimináció fejlesztése zöngés - zöngétlen párokkal.

*Pl.: Legyen a doboz kicsi, a toboz nagy.*

2. Verbális emlékezet fejlesztése

*Pl.: Állítsd olyan sorrendbe a képeket, ahogy a nevüket hallod!*

*pingvin, kenguru, elefánt*



Megnevezhetjük „varázsnyelven”, magánhangzók kiemelésével, vagy „robotnyelven”, hangokra tagolva a képeket, majd a megnevezett képekkel kell a gyermeknek feladatokat végrehajtania.

3. Beszédmegértés

A tanár által előre elkészített képekkel is dolgozhatunk, de sokkal hasznosabb, ha a gyermek egy korábbi munkáját vesszük elő. A képet a kapott utasításnak megfelelően kell módosítani.

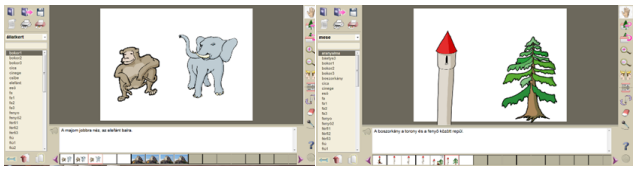
*Pl.: A fiúhoz megy oda a férfi kutyája.*

4. Téri/ síkbeli tájékozódás

A gyermeknek az utasításnak megfelelően kell a képen változtatnia. A második esetben rá kell jönnie, hogy valami hiányzik a képről, a kép kiegészítése szükséges.

Melléknevek fokozása

A megadott figurákat kell méret szerint változtatni. Ez a feladat alkalmas a kicsi, kisebb, legkisebb, nagy, nagyobb, legnagyobb fogalmak tanítására és elmélyítésére.



Fogalomelmélyítés

Gyűjtőfogalmak gyakorlása esetén előre összeállított képanyaggal dolgozunk. A gyermek feladata az oda nem illő figura megnevezése és a radír segítségével a kép törlése.

Mondatalkotás, összefüggő beszéd fejlesztése

A megkésett beszédfejlődés, nyelvfejlődési zavar esetén ismertetett módon alkalmazzuk.

Olvasás- írás tanítása

Szavak, mondatok, rövidebb szövegek olvasásához, azok értelmezésének gyakorlásához alkalmas.

Szavak szintjén:

A gyermek szóbeli instrukció alapján választja ki a szókészletből az adott szót, majd előhívja a képet. Másolási feladatként a szóalakot lemásolhatja a szó-

készletből, így képaláírás is készül. Ha egy oldalra több kép és szó kerül, kinyomtathatjuk és összekötős feladatlapként használhatjuk a kész munkát.

Mondatok és szöveg szintjén:

Az előre leírt mondathoz vagy szöveghez alkot a gyermek képet.

Előre megalkotott kép alapján hiányos mondat kiegészítése lehet a feladat.

**Artikulációs és fonológiai zavar**

A program előnye, hogy a terápiához a gyermekek érdeklődésének, igényeinek megfelelően válogathatjuk össze a képanyagot, rajzolás, fénymásolás, vágás, ragasztás, laminálás nélkül. Természetesen tekintettel kell lenni a szűrt hangállományra és a tükör alkalmazása sem nélkülözhető.

A program használata a beszédhangok szavakban történő automatizálásának fázisában vonható be a terápiás folyamatba, majd tovább vihetjük a szókapcsolatok, mondatok, összefüggő beszéd szintjére is.

Az egyes lapok fekete-fehér körvonalrajzként is kinyomtathatóak, a logopédiai füzetbe beragasztva később a megszokott, hagyományos módon is adhatunk hozzájuk gyakorló feladatokat. Mondókák, versek illusztrálását is elvégezhetjük a Lapoda segítségével, a képek alkotása során a gyermekek motiváltabbakká válnak a szövegek megtanulására, ismételgetésére.

Az ötletek tárháza a pedagógusok kreativitása szerint bővíthető. A program alkalmazása segít abban, hogy az aktív, játékos tevékenység során a gyerekek nyelvi kompetenciái észrevétlenül is fejlődjenek.

*Lévai Edit*
*Duráczky EGYMI Kaposvár*

**Robotika kicsikkel-nagyokkal a tehetségesekért**

Iskolánkban 2020. szeptemberétől robotika-szakkör működik. A szakkör az *Informatikával a tehetségesekért Alapítvány* szervezésében Hédi Katalin tanárnő vezetésével valósul meg az NTP-KNI-20-0049 számon nyilvántartásba vett, „Robotika kicsikkel-nagyokkal a tehetségesekért” című pályázat keretében.

A program célja, hogy iskolánk érdeklődő, nyitott és tehetséges tanulóit bevezessük a robotikába. A tanulóknak megtanítjuk a programozást, az algoritmusalkotást és a robotépítést. Emellett számos gondolkodási, digitális kompetenciájukat és az együttműködő képességüket is fejlesztjük. Szakköri foglalkozásokon, tanulmányi kiránduláson, élményprogramokon és szaktáborban bővítjük ismereteiket, tudásukat.

A programban résztvevő tanulók megismerik a robotprogramozás alapjait, képesek lesznek robotpályát tervezni és a robotméhecskét irányítani. A LEGO robot építőkészletből önálló tervek alapján robotot tudnak építeni, amelyet programozni is képesek lesznek. A tehetséggondozó program végére minden diákcsoport képességének megfelelően saját robotpályát készít, illetve egy miniprojekt keretében saját ötlet alapján működő LEGO robotot épít. Így a program végén 3 működő robotot és a hozzátartozó prezentációt, illetve legalább 3 Bee Bot pályát és a hozzátartozó parancssort mutatnak be A megszerzett ismeretek és képességek birtokában saját robotpályát, illetve robotot készítenek, melyeket egy interaktív foglalkozáson mutatnak be.

*Hédi Katalin*
*Vaszary János Általános Iskola Fekete Lajos Tardosi Szlovák Nemzetiségi Tagintézménye*

Informatikával a tehetségesekért Alapítvány

Nemzeti Tehetség Program

EMBERI ERŐFORRÁS TÁMOGATÁSKEZELŐ

EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTÉRIUMA

# INTERNETBIZTONSÁG SANGOVAL – ONLINE GYERMEKVÉDELMI ÚTMUTATÓK A 6-12 ÉVES KOROSZTÁLY SZÁMÁRA

Dr. Baracsi Katalin

A Dolgozz Sangoval címet viselő munkafüzetben a 9-12 éves korosztály 11 témában találhat magának izgalmas feladatokat a digitális jogokon át a technikai védelemig.

A Nemzetközi Távközlési Egyesület (International Telecommunication Union, ITU), mint a távközlésről és az információs technológiákról felelősen gondolkodó és aktívan tevékenykedő ENSZ szakosított szervezet 2020 nyarán adta ki új Online Gyermekvédelmi Útmutatóit, amelyek alkalmazkodva a világjárvány nyomán bekövetkezett megváltozott helyzethez gyerekjogi szemlélettel és SANGO nevű kabalafigurával hívják fel a figyelmet a tudatos internethasználatra.

A legkisebbeknek szóló kiadvány igazi digitális képeskönyv, ahol hat történet és döntési helyzet várja a gyerekeket és az őket segítő felnőtteket a következő témákban: az online játékhoz való jog, az egészséges képernyőidő kialakítása, kifogásolható tartalommal való találkozás, a digitális eszközökkel történő tanuláshoz való jog, adatvédelem, egy felnőtt példamutató magatartása, aki a helyes médiahasználatra ösztönöz.

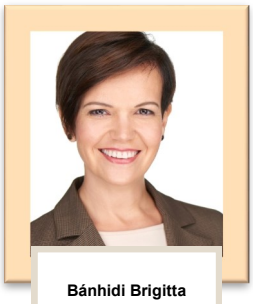
A *Dolgozz Sangoval!* címet viselő munkafüzetben a 9-12 éves korosztály 11 témában találhat magának izgalmas feladatokat a digitális jogokon át a technikai védelemig. A két foglalkoztatóval dolgozást segíti elő egy önálló Tanári Útmutató, aminek segítségével a pedagógusok kerülhetnek közelebb a digitális mindennapokhoz. A szülő – pedagógus számára egy hosszabb és rövidebb útmutató is készült, amely az aktuális helyzet és trendek bemutatása mellett konkrét javaslatokat tesz számukra, hogy hogyan segíthetik gyermekeiket, diákjaikat az online térben. Az utolsó két kiadvány pedig az iparági szereplőket és a politikai döntéshozókat szólítja meg és hívja cselekvésre a biztonságos online környezet megteremtése érdekében.

A kiadványok magyar nyelvű fordítása dr. Baracsi Katalin, az internetjogász, az Innovációs és Technológiai Minisztérium és a Digitális Jólét Program – Magyarország Digitális Gyermekvédelmi Stratégiája szakmai együttműködése révén valósult meg. Az Útmutatók ingyenesen elérhetőek és letölthetőek: dr. Baracsi Katalin, az internetjogász Facebook oldalról és a https://digitalisgyermekvedelem.hu/itu-cop weboldalról.

A biztonságos, pozitív és értékes online élmények megteremtése mindannyiunk közös ügye!

*dr. Baracsi Katalin*
*internetjogász*

# MITŐL MÁS EGY MEETING ONLINE, MINT OFFLINE?

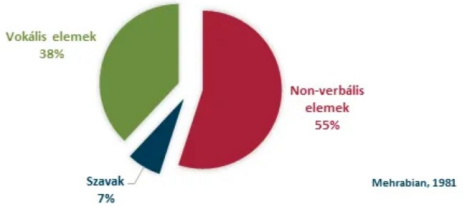


Bánhidi Brigitta

Németh Zoltán, DrPrezi, kommunikációs szakember és előadástechnikai tréner, aki társszerzőm a most következő online-meeting vezetési modellben, így jellemzi az online teret: „Mint egy másik bolygó, ahol nehezebben kapsz levegőt és gyengébb a gravitáció – a teljes létezésed, mozdulataid és dinamikád is újra kell tervezned.”

A klasszikus vicc szerint a tér, a tömeg és az idő között egyszerű az összefüggés: ha jó az idő, a tömeg lemegy a térre. Ezt mondjuk az utóbbi, maradj-otthonos-karanténos évben ritkán mondhattuk volna el magunkról, de az is igaz, hogy épp nem a megszokott, három dimenziós életünket éljük. Biztonsági okokból belemásztunk a monitorjainkba és egymás kétdimenziós képét figyelve próbáljuk elvégezni ugyanazokat a feladatokat, amikhez előtte már jól kialakítottuk a személyes módszertanunkat.

Kezdjük a leglényegesebb online-offline különbséggel, mégpedig a fizikai jelenlét hiányával. Elég régi és sokat vitatott kutatás fűződik Mehrabian nevéhez, aki azt vizsgálta, hogy az egyes kommunikációs csatornáknak milyen szerepe van abban, hogy mennyire pontosan kódolja a fogadó fél az érzelmeket az üzeneteinkben. A kimondott szavak, a hangunkban hallható (vokális) elemek és a testünkön látható, nonverbális jelek így járulnak hozzá az üzenetátadás hatékonyságához:




Vagyis csak akkor van 100 százalék esélyünk, hogy átadjuk az érzéseinket, ha három dimenzióban, teljes fizikai valónkban jelen vagyunk, mert számos, ki nem mondott kommunikációs jelzést is leadunk (például látja a testtartásunkat, érzi, ha közelebb léptünk vagy éppen elkezdtünk izzadni a stressztől). Viszont ha telefonálunk, akkor csak 38+7=45 százalék esélyünk van, hiszen a testünk jelzéseit nem veszi a másik fél. Ha pedig csak egy emailt írunk, akkor 7 százalék az esélyünk, a puszta szavak a rendkívül egyszerű üzeneteket viszik csak át.

Ha dobunk cseten egy napszemüveges szmájlit, akkor nem tudom, mennyi az esélyünk, mert ez negyven éve még nem volt kutatási kérdés.

Na de vissza az online meetingekhez. Ott ugye jó esetben halljuk egymás szavait, tehát van 45 százalékunk (bár a klasszikus 2020-as szállóige szerint „you are on mute”, hát nem is mindig halljuk egymást) és látunk egymásból valamit (feltéve, hogy kapcsoltunk kamerát, ez külön is megérne egy misét).

Mit is látunk egymásból? Egy kétdimenziós arcképet gardróbszekrény, konyhapult vagy könyvespolc előtt, rosszabb esetben virtuális háttér előtt hullámzó arcéleket.

Nem látunk kézmozdulatokat, testtartást, izomrándulást, de sokszor még az arckifejezéseket se, hiszen minél többen vagyunk egy meetingben, annál kisebb a kép.

Vagyis nagyjából a teljes 55 százaléknyi nonverbális segítséget elvesztettük. Egy vezetőnek, akinek heti egy meetingje van a (vezetői) csapatával és abból szeretné érzékelni, hogy ki hogyan van, ez nagyon nagy érvágás, tudatos készülést és a meetingvezetés módszertanának megváltoztatását igényli.

A különböző babaviselkedés-kutató laborok beszámolóiból mára bizonyítottan tudjuk, hogy a számítástechnikai eszközök használata megváltoztatja az

emberi agy struktúráját. Persze babáknál, amikor még nagyon formálható az agy, gyorsabban, mint felnőtteknél, de azért azt hiszem, sok olvasó egyetért hogy ebben az utóbbi egy évben a monitorja előtt ülve jó néhányszor érezte magát bénának, süketnek, tehetetlennek, a nap végére tompának, kimerültnek.

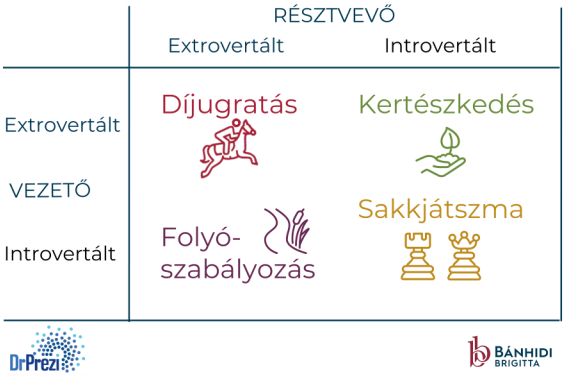
Németh Zoltán, DrPrezi, kommunikációs szakember és előadástechnikai tréner, aki társszerzőm a most következő online-meeting vezetési modellben, így jellemzi az online teret: „Mint egy másik bolygó, ahol nehezebben kapsz levegőt és gyengébb a gravitáció – a teljes létezésed, mozdulataid és dinamikád is újra kell tervezned."

Ráadásul a különböző személyiségtípusokra különböző mértékben is hat ez a fajta súlytalanság. A legegyszerűbb tipizálást alapul véve úgy vettük észre, hogy az online térben az extrovertáltak fizikai kommunikációban érezhető előnyei csökkennek, szokatlan nekik az egyedüllét és az önértékelésük csökken home office-ban, míg az introvertáltak akár fel is bátorodhatnak, könnyebben elbújnak egy online meetingen és jobban érzik magukat a home office-ban.

**Vezetőként mit kezdjünk mindezzel?**

Összeszedtünk néhány tippet extrovertált és introvertált vezetőknek, ami segíthet kezelni a monitor másik felén azonosított extrovertált vagy introvertált meeting-résztvevőt. Természetesen minél kisebb a csoport, annál könnyebb az egyedi bánásmód, de még nagy csoportnál is javasoljuk a résztvevők egyenkénti felmérését és megszólítását, mert a fizikai távolságok miatt a tagok között sincs kapcsolódás, azt is mi, a beszélgetés vezetői teremtjük meg.

Hogyan kezeljük egymást online meetingen?




**Díjugratás: extrovertált vezető, extrovertált beosztott**

Veszélyek: rivalizálás kialakulása, sértődöttség (de nem is biztos, hogy látszik rajta), kialakulhat egy végeláthatatlan small-talk is (elúszás), be tudnak húzni ötletelésbe és átcsúszhat a meeting workshopba.

Megoldások: tartsd erősen a fókuszt a meeting célján, a tervezésbe vedd bele a belső időket is (pl. 30 percnél hol kell tartanom a meetingben), adj teret a másiknak (az egóját ne korlátozd), de szabj pontos időkereteket (pl. „fél percben foglald össze az ötletedet, kérlek"), a small-talkra adj meghatározott időt a meeting elején.

**Kertészkedés: extrovertált vezető, introvertált beosztott**

Veszélyek: a vezető észre sem veszi az eltűnt introvertált beosztottat (pláne ha még a képe is eltűnik), nem vonja be, nincs interakció, nehezen érzékeli az érzelmi töltetet.

Megoldások: külön legyen a fejedben az a pár név, akit nem hagyhatsz egyedül (akár jegyzetet is készíts), hozd időnként felszínre az érzéseket is („Hogy indult a napod?", „Mit szólsz ehhez…?"), mutasd meg, hogy figyelsz rá és emlékszel a neki fontos dolgokra.

**Folyószabályozás: introvertált vezető, extrovertált beosztott**

Veszélyek: nehéz vezetőként tartani a fókuszt, mert az extrovertált beosztott át akarja törni a gátat, az ötleteknek és érzéseknek túl sok teret ad, félbeszakítások és egyszerre beszélések kezelése, határidő kezelések, az extrovertált keretek közt tartása.

Megoldások: tisztázzátok a kereteket az elején, akár szabályokat is fektessetek le (pl. ki mikor szólhat bele vagy jelentkezni kell), allokálj külön időt az ötletekre és oda terelj mindent, légy résen minden percben, emlékeztesd magad is a szabályokra és a meeting céljára.

**Sakkjátszma: introvertált vezető, introvertált beosztott**

Veszélyek: körülményes kezdés, lassú tempó, túlzottan a részletekbe csúsznak bele, elveszik a fókusz (szőrszálhasogatás), elharapódzó infóéhség (introvertáltak többre vágynak az alaposság miatt).

Megoldások: add át a lehető legtöbb infót előre (hagyd, hogy magának feldolgozza), kezdd a meetinget azzal, hogy mi a célja, írd le magad elé jól láthatóan a meeting célját, kövesd nyomon, hogy arra mentek-e még, globális nézőpontból vezesd a meetinget.

**Másik műfaj**

Talán mindezeken felül a legfontosabb, hogy ez egy másik műfaj, online meetinget vezetni az sem feltétlen tud, aki offline egyébként profin csinálta.

Legyünk tisztában azzal, hogy az egész közeg tompább, mintha a monitorba bújva bedugulna a fülünk, egymástól elszakítva ülünk, a technikai elemek elvonják tőlünk az időt és visszajelzés sincsen, érzelmeket sem közvetítenek felénk a túloldalról – emiatt sokszor több erőfeszítést teszünk és kevesebb a hatás, mint offline esetben.

De mindezekkel együtt is, a szervezeti célokért és a kollégáinkért vállalt felelősség érdekében legyünk mi, a vezetők azok, akik megteszik az extra mérföldet és ha kell, átugorják saját (extrovertált vagy épp introvertált) árnyékaikat az online meetingek megtartása terén is.

Ez az írás „Az elég jó vezető” című sorozat huszonharmadik része. Az előző részek a sorozat weboldalán olvashatóak vissza. (www.banhidibrigitta.com)

*Bánhidi Brigitta*
*vezetőfejlesztő*

A cikk eredetileg a Forbes.hu-n jelent meg 2021. január 26 -án.

## Képviseletünk az NMHH Gyermekvédelmi Internet-kerekasztalban

Az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesületének jelölése alapján a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság Kőrösné dr. Mikis Márta tiszteletbeli elnököt immár második ciklusban, három évre a Gyermekvédelmi Internet-kerekasztal tagjának nevezte ki.

A kinevezési értesítésben szerepel, hogy az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény (Ekertv) 2013. decemberi módosításával létrehozott Gyermekvédelmi Internet-kerekasztal a Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság elnökének – az elektronikus kereskedelmi szolgáltatás és az elektronikus hírközlési szolgáltatás útján hozzáférhető médiatartalmak, információk tekintetében – a kiskorúak egészséges fejlődését biztosító jogszabályi előírások elfogadását és hatályosulását elősegítő javaslattevő, véleményező, tanácsadó testület.

A Gyermekvédelmi Internet-kerekasztal nyolc tagját a gyermekek védelmével foglalkozó civil szervezetek, szolgáltatók által javasolt személyek közül az NMHH elnöke nevezi ki.

A testület 15 fős, amelynek tagja **Kőrösné dr. Mikis Márta** is.

Gratulálunk a kinevezéshez és sikeres munkát kívánunk!

Itt látható: https://nmhh.hu/cikk/162718/A_Gyermekvedelmi_Internetkerekasztal_feladata_es_tagjai

**Pedagógiai módszertani ajánlás a digitális eszközökkel támogatott oktatás különböző szintjeihez**

A technológiai, társadalmi változások következtében az elmúlt évtizedben az oktatásban is egyre jobban elterjedt a digitális eszközök és alkalmazások használata. Bár a technológia mára a tanórai magyarázatok, szemléltetések színesítésének és az oktatás adminisztrációjának széles körben bevett eszközévé vált, ugyanakkor még kevés helyen jellemző, hogy az eszközhasználat a pedagógiai-módszertani megújulás és a digitális kompetencia fejlesztésének szolgálatában állna. Az informatika, illetve a digitális kultúra oktatásán kívül, egyéb tantárgyak esetében csak szűkebb körben az adott technikai és módszertani feltételekhez igazodva használják a digitális megoldásokat az ismeretátadás, mérés-értékelés, differenciálás és más pedagógiai feladatok ellátásra.

Jelen módszertani kiadványunkat azoknak a pedagógusoknak ajánljuk, akik most, a koronavírus-járvány következtében elrendelt tantermen kívüli, digitális munkarend kapcsán keresnek információkat, ötleteket, tájékoztatást a digitális eszközök oktatási felhasználásával kapcsolatban. Emellett az itt található ajánlások a járványtól függetlenül is használhatóak a jelenléti oktatásban a digitális pedagógiai megoldások beépítésére.

https://www.oktatas.hu/pub_bin/dload/kozoktatas/tavoktatas/Modszertani_gyujtemeny_01_08_honlapra.pdf?fbclid=IwAR07YwOo3_dg9pqwmoftr5oLKryFTaMj4Odetq5YUCp_1jSF6YM21T_ctAA

INFORMATIKA -SZÁMÍTÁSTECHNIKA TANÁROK EGYESÜLETE

1133 Budapest, Kárpát u. 11.

- fax: 1/462-0415
- e-mail: iszе@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

erika@lakosvar.hu

## Kik szerkesztik ezt a lapot?

Te és én, vagyis mi. Mindenki, akinek jó ötlete, okos gondolata van, s azt szívesen megosztja velünk. Természetesen van szerkesztőbizottság, hiszen másképen 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*