



A TARTALOMBÓL:

AKTUÁLIS	2
MÓDSZERTAN	
BLOG	
INFORMATIKÁVAL A TEHETSÉGEKÉRT	
GYERMEKINFOR- MATIKA	19
KÖNYVAJÁNLÓ	21
ÉRDEKESÉGEK	24

ISZE Tehetségsegítő
Tanács NTP-HTTSZ-22-
0011-ISZE Tehetségse-
gítő Tanács 2022/2023



KULTURÁLIS ÉS INNOVÁCIÓS
MINISZTERIUM



Nemzeti
Tehetség Program

INSPIRÁCIÓ HÍRLEVÉL

TARTALOM

Az ISZE Tehetségsegítő Tanács tehetségsegítő munkája az NTP-HTTSZ-22-0011 kódszámú pályázat keretében

Az ISZE Tehetségsegítő Tanács az „ISZE Tehetségsegítő Tanács 2022-2023” c. pályázatával 2022-ben ... [tovább](#)

Ismerkedés a PLC programozás alapjaival a Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégiumban

A BMSZC Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégium a 2022-2023 tanévben „Komplex gyakorlatorientált tehetséggondozó program a Bolyaiban... [tovább](#)

Digitális Alkotónap

Az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete az idei évben is partnerként vett részt a Digitális Témahétben 2023. március 27–31. között. [tovább](#)

A digitális és fenntartható jövőért

Napjainkban két párhuzamos átalakulás kezdődött el a fejlett világban annak érdekében, hogy a jövőnk is biztosítható legyen: az egyik a digitalizáció, ... [tovább](#)

Szakmai beszámoló az NTP-TMV-22-0057 által támogatott

Kozma László XXI. Országos Informatika Alkalmazói Tanulmányi Versenyről

A 2022-2023-as tanévben a 21. alkalommal megrendezett versenyre 151 tanuló jelentkezett, az ország több mint 30 településéről. [tovább](#)

Rövid szakmai beszámoló a XV. Dusza Árpád Országos Programozói Emlékversenyről

A mobil és webprogramozói versennyel együtt meghirdetett "hagyományos" programozói versenyen ebben a tanévben 37 csapat indult. [tovább](#)

Újszerű tartalmak a fenntarthatóságra nevelésben a Zöld és Leendő Zöld Óvodák számára c. pedagógus-továbbképzéshez

A továbbképzés Borsod-Abaúj-Zemplén vármegye óvodáinak részvételével valósult meg. [tovább](#)

Digitális írástudók az iskolapadban

A médiatudatosságra nevelést csakúgy, mint a zenei nevelést, nem lehet elég korán elkezdni ... [tovább](#)

Az ISZE képviselője a Gyermekvédelmi Internet-kerekasztal munkájában

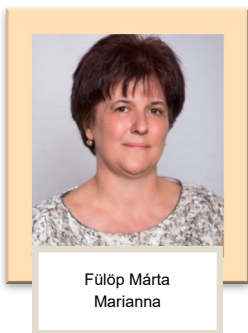
A Gyermekvédelmi Internet-kerekasztal létrehozására az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások ... [tovább](#)

Az ISZE tisztelettel emlékezik Neumann Jánosra

Kettő az egyben: egy ritkán látható képekkel illusztrált, keménytáblás díszalbum életrajzzal – és egy ütős, magyar-angol kétnyelvű idézetgyűjtemény [tovább](#)

Jól van a gyerek, ha játszik? Tudástár videójátékokról szülőknek és pedagógusoknak

Az NMHH a fenti címmel jelentetett meg kiadványt, amelyet legelőször tanácsadó testületének, ... [tovább](#)



Fülöp Márta
Marianna

A projekt megvalósításához kapcsolódó cikkekből, valamint tehetséghálózatunk résztvevőinek írásaiból az ISZE Inspiráció folyóiratának egy tehetségkülönszámát állítottuk össze és jelentettük meg.

AZ ISZE TEHETSÉGSEGÍTŐ TANÁCS TEHETSÉGSEGÍTŐ MUNKÁJA AZ NTP-HTTSZ- 22-0011 KÓDSZÁMÚ PÁLYÁZAT KERETÉBEN

Az ISZE Tehetségsegítő Tanács az „ISZE Tehetségsegítő Tanács 2022-2023” c. pályázatával 2022-ben sikeresen pályázott a „Hazai Tehetségsegítő Tanácsok támogatása” NTP-HTTSZ-22 azonosítószámú pályázati kiírásra. Az NTP-HTTSZ-22-0011 kódszámú pályázati programunk keretét adott az ISZE Tehetségsegítő Tanács 2022/2023-as tanév tehetséggondozó munkájának. Pályázati programunk főtevékenységből és kiegészítő tevékenységek sorából állt, az alábbiak szerint:

Főtevékenységeink:

1. A tehetségsegítést, a tehetségesek produktumait hasznosító térségi program kidolgozása és megvalósítása tevékenységkörben vállaltuk, hogy

- A meglévő jó gyakorlatok megismertetésének és bevezetésének koordinálása terén:

- 9 alkalommal egyenként 10 órás műhelyfoglalkozások keretében átadtuk a JG 390004192 azonosítószámú ISZE jó gyakorlatunkat. A műhelyek időpontjai, helyszínei és a jó gyakorlat adaptálási irányai az alábbi táblázatban láthatók:

Megvalósítás időpontja / intervalluma	Helyszín	Az átadott jó gyakorlat adaptálásának iránya
2022.09.30 és 2022.10.20. (2 x 5 óra)	Budapest, Rákosmenti Hétszínvirág Óvoda	Újszerű tartalmak a fenntarthatóságra nevelésben a Zöld Óvodák számára
2022.11.04. – 2022.11.05. (2 x 5 óra)	Salgótarjáni Összevont Óvoda és Bölcsőde	Újszerű tartalmak a fenntarthatóságra nevelésben a Zöld Óvodák számára
2022.11.09. – 2022.11.10. (2 x 5 óra)	Hunguest Hotel Eger & Park	Robina Iskola online tananyag bemutatása
2022.11.28. (10 óra)	Kecskeméti Református Pálmácska Óvoda	Újszerű tartalmak a fenntarthatóságra nevelésben a Zöld Óvodák számára
2023.02.23 – 2023.03.02 – 2023.03.20. 10 óra	ISZE Oktatóterem	Iskolai mérés-értékeléshez és a tehetséggondozáshoz alkalmazható Google űrlapok használata

2023.04.14. (10 óra)	Kaposvár, Digitális Központ	Digitális kultúra tanításának módszertana a 3-4. évfolyamon
2023.04.24. és 2023.04.25. (2 x 5 óra)	Bartók Béla Elmélet Líceum, TP 180 000 104, Románia, Temesvár A Műhely online szervezéssel valósult meg GoogleMeet felületen	Beválogatási módszerek, tehetséggondozó projektek felépítése, társas-készségek fejlesztésére irányuló módszerek a komplex tehetségprogramokban, tutorálás és mentorálás lehetősége a tehetségpontok működésében.
2023.05.26. és 2023.06.02. (2 x 5 óra)	Szentesi Koszta József Általános Iskola, Szentes, Köztársaság utca 6.	Tehetséggondozó projektek tervezése az algoritmikus gondolkodás fejlesztésére Edison robot programozásával.
2023.06.12. jelenléti és 2023.06.15 online (2 x 5 óra)	Budapest, Semmelweis Egyetem Pető András Pedagógiai Intézete, Budapest, Kútvolgyi út 8. (jelenléti) és Zoom videokonferencia rendszere (online)	Tehetséggondozó projektek felépítése, társas készségek fejlesztésére irányuló módszerek a komplex tehetségprogramokban, tutorálás és mentorálás lehetősége a tehetségpontok működésében.

–2022/2023. tanévben is megszerveztük alkotó napunkat. E tanévi programjainkkal a Digitális Témahét időszakában változatos tehetségprogramokat kínáltunk a bekapcsolódni kívánó iskoláknak és pedagógusainknak.

– A tehetségsegítők közötti információáramlás elősegítése, információs felületet működtetése terén: működtetünk és tovább fejlesztjük a tehetségsegítő tanácsunk korábbi pályázataiban kidolgozott információs felületünket, amely teret ad a tehetségsegítők közötti hatékony információáramlásra, tapasztalat megosztásra, fórumozásra.

– A tanács tehetségsegítő tevékenységének széles körben történő bemutatása, megismertetése terén vállaltuk, hogy 4 alkalommal Szakmai nap jellegű programokat szervezünk tehetségsegítőknek. Programjaink helyszínei: Budapesten, Százhalombattán - jelenléti és online szervezéssel. Minden alkalommal országos rendezvény, több régióból érkeztek résztvevők.

Kiegészítő tevékenységként vállaltuk, hogy

1. Mentor Tehetségsegítő Tanácsként a területi ki-egyenlítetttség érdekében szakmai segítségnyújtást adunk két tehetségpont és egy Tehetségsegítő Tanács alakításához. A konkrét tehetségpontok és a Tehetségsegítő Tanács létrejöttének mentorálására Budapesten került sor.
2. Egy alkalommal a partneri, és a támogatói hálózat bővítése céljából szakmai programot szerveztünk a STEAM tárgyak fesztiváljához való kapcsolódás jegyében.
3. Egy alkalommal Szakmai fórumot terveztünk megvalósítani a rohamosan fejlődő informatika trendjeinek áttekintése és ezek beépítése az általános iskolai, illetve a középiskolai tehetséggondozásba témakörben. A programtevékenység címe: Szakmai fórum a Web és mobil programozás módszertani kérdéseiről. Tehetségesek team munkája a fejlesztésben.
4. Két alkalommal tehetséggondozó szakembereknek team munkát, esetmegbeszéléseket szerveztünk egyéni vagy csoportos szupervízió keretében.

A rendezvények, helyszínek, időpontok összesítése:

Jó gyakorlatátadó műhelymunkák (adaptálás lehetséges iránya, helyszín, időpont)		
Felsorolás a fenti táblázatban szerepel.		
A tanács tehetségsegítő tevékenységének széles körben történő bemutatása, megismertetése.		
Program	Helyszín	Dátum
A tanács tehetségsegítő tevékenységének széles körben történő bemutatása, megismertetése szakmai nap jellegű program tehetségsegítőknél. Országos szintű rendezvény. Téma: ISZE TT együttműködése és JavaScript joggyakorlat megosztása	Budapest, BMSZC Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégium, a Bolyai Technikum Teams konferencia rendszere és az ISZE székhelye (hibrid: online és jelenléti szervezés)	2022.11.16. és 2022.12.07.
A tanács tehetségsegítő tevékenységének széles körben történő bemutatása, megismertetése szakmai nap jellegű program tehetségsegítőknél. Országos szintű rendezvény. Téma: Robina, az online robotlány digitális tananyagfejlesztés	Budapest, Semmelweis Egyetem Pető András Pedagógiai Intézete – Zoom videokonferencia rendszere	2023.01.23.
A tanács tehetségsegítő tevékenységének széles körben történő bemutatása, megismertetése szakmai nap jellegű program tehetségsegítőknél. Téma: A csoportmunka szerepe és alkalmazása az ISZE tehetséggondozó munkájában.	Százhalombatta	2023.04.22.
A tanács tehetségsegítő tevékenységének széles körben történő bemutatása, megismertetése szakmai nap jellegű program tehetségsegítőknél. Téma: A digitális és a fenntartható jövőért	Budapest	2023.06.24.

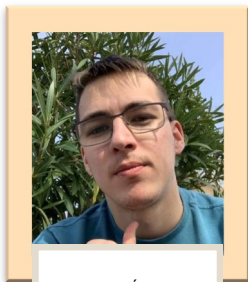
A tehetségsegítő szakemberek részére team munka, esetmegbeszélések szervezése egyéni vagy csoportos szupervízió keretében.

Esetmegbeszélések team munka formájában. Téma: Egyéni és csoportos szupervízió tehetségazonosítás és kétszeresen kivételes tehetségesek gondozása témakörben, tanácsadás. Előadások: Robina Iskola és Gyermek a neten címmel.	GoogleMeet felületen online szervezéssel	2023.06.19.
Esetmegbeszélések team munka formájában. Téma: Sikeres- és kétszeresen kivételes tehetségesek tehetséggondozása Maker's Red Box – a jövő városa c. projekttel. Robotok és drónok alkalmazása a fejlesztésben.	Budapest	2023.06.22.
A partneri, és a támogatói hálózat bővítését célzó szakmai program megvalósítása		
A partneri, és a támogatói hálózat bővítését célzó szakmai program megvalósítása. Témák: Új szakmai kapcsolatok építése a vertikális és horizontális együttműködés erősítése és a tudásmegosztás céljából. Szaktárgyi tehetséggondozás területén a rohamosan fejlődő informatika trendjeinek áttekintése és ezek beépítésének lehetősége az általános iskolai és középiskolai tehetséggondozásba. Téma: Kapcsolódás a STEAM tárgyak fesztiváljához	Budapest	2022.09.16. és 2022.09.30.
Szakmai fórumok szervezése		
Szakmai fórum: Informatika szakterületen szerveződött tehetségsegítő Tanácsunk kezdeményezi szaktárgyi és tehetséggondozás területeken a rohamosan fejlődő informatika trendjeinek áttekintését és ezek beépítését az általános iskolai és középiskolai tehetséggondozásba. Téma: Szakmai fórum a Web és mobil programozás módszertani kérdéseiről. Tehetségesek team munkája a fejlesztésben.	Budapest	2022.12.03.

Pályázatunkat egy műhelymunka programmal zártuk. A műhelymunka keretei között bemutattuk a pályázatunkban elért eredményeket, összegeztük a megvalósításokat, majd Szabó János vezetésével alkatrészekből és mikrovezérlőkből modelleket építettünk fel. Így mélyebb rálátást nyertünk robotok alkalmazásának módszertanára is. Erre a záróprogramra június 27-én került sor.

A rendezvények meghívóit közzé tettük az ISZE Tehetségsegítő Tanács oldalán (az ISZE honlapjának Tehetségsegítő Tanács menüpontja), ahol lehetőség nyílt az egyes rendezvényekre történő regisztrációra is. A rendezvényekre örömmel hívtuk az érdeklődő ISZE tagokat és az ISZE Tehetségsegítő Tanács jelenlegi és jövőbeni partnereit. A projekt megvalósításához kapcsolódó cikkekből, valamint tehetség-hálózatunk résztvevőinek írásából az ISZE Inspiráció folyóiratának egy tehetség-különszámát állítottuk össze és jelentettük meg.

Fülöp Márta Marianna
Az ISZE Tehetségsegítő Tanács titkára



Kerek Ádám



A pályázat segítségével sikerült egy jó hangulatú szakkört létrehozni, amelyen hétről hétre nagy lelkesedéssel jelentek meg a diákok.

ISMERKEDÉS A PLC PROGRAMOZÁS ALAPJAIVAL A BOLYAI JÁNOS MŰSZAKI TECHNIKUM ÉS KOLLÉGIUMBAN

A BMSZC Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégium a 2022-2023 tanévben „Komplex gyakorlatorientált tehetséggondozó program a Bolyaiban 2022-2023” címmel NTP-INNOV-22-0194 azonosítóval jelölt tehetséggondozó projektet valósított meg. A pályázati program céljai: új, innovatív, digitális tanulási környezet kialakítása; a 21. sz. tanulási technikák alkalmazása; az algoritmikus gondolkodás fejlesztésében élmény-, felfedezés- és alkotás-központú tevékenység tervezése, valamint a több tudományterületet és több képességet érintő komplex gondolkodás fejlesztése volt.

A pályázati program főprogramjában négy modul keretében ismerkedtek a diákok gazdagító ismeretekkel: adatátvitel; a mobilprogramozás alapjai; a PLC programozás alapjai; mikrovezérlők programozása témakörökben.

E cikkben a PLC programozás 15 órás moduljának tematikáját ismertetem és fogalmazom meg a téma tanításával kapcsolatos módszertani, szakmódszertani gondolataimat. A főprogram részeként a programba beválogatott tanulók egy PLC programozási gyors-talpalón vettek részt. Az 5 alkalom (egyenként 3 tanóra) keretein belül megismerkedhettek a programozható logikai vezérlők (PLC) felépítésével, programozási logikájával.

A szakkör lebonyolítása a rendelkezésre álló PLC PLANT 4 típusú oktató bőrdöök és a beépített Omron PLC-k segítségével történt az iskola egyik laborjában. A csoport a gyártó saját

szoftverén keresztül egy grafikus programozási nyelvvel tudta életre kelteni az eszközöket. Az első és második alkalommal egyszerűbb feladatok segítségével ismerték meg a szoftver és a programozási nyelv sajátosságait. Az egyszerűbb logikai kapcsolatok (ÉS, VAGY) megismerésére egy autó indexet és egy vasúti átkelőt szimuláló programot készítettünk.

A harmadik alkalommal további érdekes projektek megvalósítása volt a cél. A bőrdöökbe beépített futószalag az előzőnél még izgalmasabb feladatok megvalósítására adott lehetőséget. A diákok első lépésként az opto érzékelőkkel ismerkedtek meg, amelyek elengedhetetlenek voltak a tervezett feladat megoldásához. Ezt követően egy, a bevásárlóközpontokban, boltokban fellelhető kasszaszalagot szimuláló programot készítettünk el. A feladat főbb részei, amelyeket megfelelően működtetni kellett: a vezérlés be- és kikapcsolására szolgáló piros és zöld gomb, a működést jelző zöld LED, az opto érzékelők és a futószalag. Az elkészült programok tesztelését a futószalagra felhelyezett LEGO kockákkal, továbbá a szalag mellé elhelyezett LEGO figurákkal (pénztárosokkal) szimuláltuk, ami még életszerűbbé tette a feladatot.

A negyedik alkalommal az előzőleg megismert futószalagot hívtuk ismét segítségül. A feladat lényege, hogy a szalagra helyezett LEGO kocka a két végpont között oda-vissza menjen. A végpontok érzékelésére a már jól ismert opto érzékelőket használtuk. A vezérlés

be- és kikapcsolásán felül egy, a működést villogással jelző LED programrésszel is kiegészítettük a vezérlést.

Az utolsó alkalommal a közlekedési lámpákat szimuláltunk, amelyek működése a mindennapi életből már jól ismert. Szimulálásához egy piros, egy sárga, egy zöld LED-re és egy nyomógombra volt szükségünk. Az eddigi programozói ismereteket az időzítők és a komparátorok (összehasonlító) témakörével egészítettük ki. A foglalkozás első felét az elméleti áttekintést követően a nappali üzemmód, majd a maradék időben az éjszakai üzemmód programozásával töltöttük. A tesztelés ennél a feladatnál sem maradhatott el. A diákok nagy lelkesedéssel tesztelték saját és csoporttársaik programjait, és hiba esetén közösen keresték annak okát.

A pályázat segítségével sikerült egy jó hangulatú szakkört létrehozni, amelyen hétről hétre nagy lelkesedéssel jelentek meg a diákok. Az általam megtartott öt alkalom keretein belül a mindennapi eszközök működését lemásolva ismerkedhettek meg a diákok a PLC-k működésével és programozási logikájával, amely a látottak alapján nagy élmény volt számukra.

Kerek Ádám oktató,

Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégium, Budapest

ÖTLETEK PYTHON NYELV JÁTÉKOS

TANÍTÁSÁRA

Mindennapi tanítási gyakorlatból tapasztaljuk, hogy a diákoknak nagy igényük van a játékok segítségével történő tanításra-tanulásra.

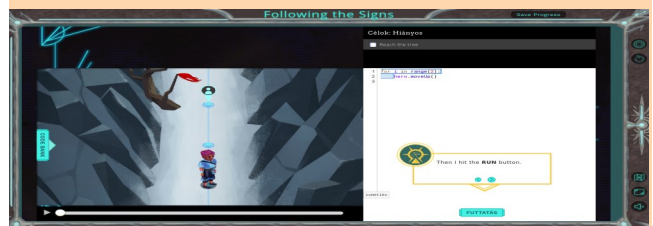
A diákok szívesen fogadják a játékkal történő tanítást az algoritmikus gondolkodás fejlesztése terén is.

Jelen írásomban két olyan eszközt szeretnék röviden bemutatni, amelyek tapasztalatom szerint segítenek a tanulók motivációját felkelteni a programozás későbbi szisztematikus elsajátításához.

Mindkét eszközben közös, hogy a hangsúlyt a vezérlési szerkezetek gyakorlati alkalmazására (elágazások, ciklusok) helyezik, a mélyebb elmélet

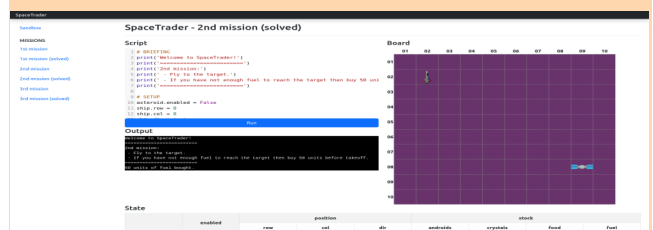
(változók, kifejezések, értékadások...) helyett.

Az első eszköz az Ozaria (<https://www.ozaria.com/>) nevű játék. Ebben a játékban Python kóddal tudjuk a főhősünket mozgatni. A platform jól kidolgozott: számtalan küldetést, pályát és animációt tartalmaz. Hátránya, hogy csak az első fejezet próbálható ki ingyenesen (kb. 45 - 90 perc elfoglaltság), valamint kevés lehetőség van a tanár részéről a játék menetébe történő beavatkozásra.



1. ábra: Az Ozaria játék első pályája

A második eszköz egy saját fejlesztés, a SpaceTrader (<https://spacetrader.hu>) platform. Ennél a platformnál egy űrhajót lehet Python kód segítségével irányítani. A SpaceTrader előnye az egyszerűsége, rugalmassága és ingyenessége. Mivel a platform nagyrészt "homokozó" ("sandbox") jelleggel működik, emiatt a tanárnak lényegesen több lehetősége van a feladatok típusának a kiválasztásában. Viszont a SpaceTrader nagy hátránya az Ozariához képest, hogy lényegesen kisebb kidolgozottsága. hátrányként jelentkezik továbbá, hogy nincsenek háttértörténetek, így a nagyobb rugalmasság mellett egyben több munkát is ad az órát tartó tanárnak.



2. ábra: SpaceTrader

Mátyássy Balázs, oktató

BMSZC Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégium

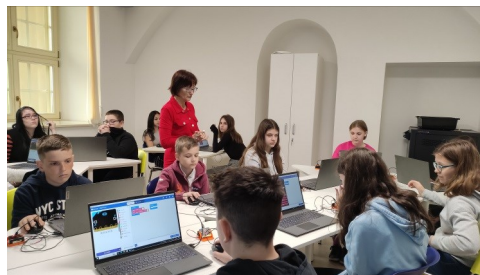
Lakosné Makár
Erika

Az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete az idei évben is partnerként vett részt a Digitális Témahétén 2023. március 27–31. között.

Az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete az idei évben is partnerként vett részt a Digitális Témahétén 2023. március 27–31. között. Az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete „Fogadj örökbe egy iskolát” c. Digitális Alkotónapot tartott a Digitális Témahét keretében, az ország több pontján. Olyan kollégák jelentkeztek, akik szívesen bemutatták, hogy ők mire használják a digitális eszközöket és vendégül láttak olyan intézményeket, akik az adott programra jelentkeztek. A programokat a Digitális Témahét honlapján hirdettük meg.

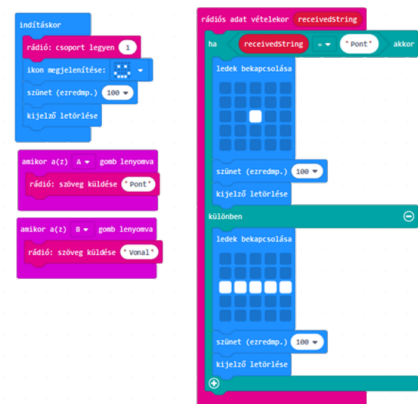
Kaposváron több programot is hirdettünk.

Titkos üzenetek címmel Lakosné Makár Erika tartott foglalkozást, amelyre a Mezőcsokonyai Általános Iskola tanulói jelentkeztek, 5-8. évfolyamosok vegyesen. A programra Ódor Attila és Bodó Judit kísérte el a tanulókat. Az intézményben több digitális eszköz is van, (Lego robot, Edbot). A kollégák szívesen fogadták az új eszközök megismerését.



DIGITÁLIS ALKOTÓNAP

A programon a Microbit rádió-kommunikációs lehetőségeit próbáltuk ki. Először a Microbit programozói felületével ismerkedtek meg a tanulók. A blokkprogramozási környezet nem volt ismeretlen számukra. Nagyon tetszett a gyerekeknek, hogy nemcsak a szimulátoron tudták megjeleníteni az üzeneteiket, hanem a Microbit eszközön is. Néhány alapplokk megismerése után rátértünk a rádiós üzenetek küldésére. A feladat az volt, hogy rövid szöveges üzenetet tudjanak küldeni az adott csoportban lévő társuk Microbitjére. A titkos üzenet küldéséhez, illetve fogadásához pedig a Morse ABC kódtábláját használtuk fel. A programot közösen készítettük el a gyerekekkel.



Kaposvári Duráczky Iskolában Szabó János fogadta a Kaposmérői Hunyadi János Általános Iskola öt szakkörös diákját és informatika tanárát. A programon a Microbit vezérlő kártya programozási lehetőségei kerültek terítékre. A gyerekek a Microbit online programozási felületét már használták előzőleg, viszont az eszközt még nem fogták a kezükben. A három órás foglalkozás során először a Microbit integrált szenzorait, kimeneteit programozták, majd az eszközre feltöltve tesztelték a programokat.

Ezt követően párban dolgoztak a gyerekek: az egyik Microbiten környezeti paramétereket (hőmérséklet, fényerő, hangerő) mértek, amely ezeket az adatokat Bluetoothon elküldte a másik Microbitnek. Ezen a Microbiten futó programnak az volt a feladata, hogy sorosvonalon kommunikációt alkalmazva a konzolon grafikonon folyamatosan megjelenítse a mért paramétereket. A paraméterek változásait szimulálták.

A foglalkozás következő részében a Microbit pinjeit programoztuk digitális és analóg írással, a működést



a pinekre csatlakoztatott ledekkel teszteltük. Önálló feladatként a gyerekek egy 3

lencsés jármű közlekedési lámpa és egy kétlencsés gyalogos lámpa működését programozták párban. A lámpák összehangolt működését Bluetooth kommunikációval oldották meg.

Miután kellő gyakorlatot szereztek a gyerekek, elővettük a 37-es szenzor készletet az élcsatlakozó modullal. Megtanulták a LCD kijelző bekötését, majd különböző szenzorokat kötöttek be kapcsolási rajz alapján. A bejövő adatokat analóg olvasással kaptuk a megfelelő pineken. Készítettek gázszondát, alkoholszondát. Megismerték a szenzorok kalibrációját.



A mért adatokat az LCD kijelzőn és sorosvonalon írással grafikonon is megjelenítettük. A gázszivárgást ön-

gyújtó propán-bután gázával, az alkoholt a 70% alkoholt tartalmazó kézfertőtlenítővel szimuláltuk.

A gyerekek nagyon élvezték a foglalkozást, informatika tanáruk szintén, mert ő is aktívan bekapcsolódott a munkába, így mindenkinek volt párja a pármunkás feladatokhoz.

Szentesen Lucza László vezetésével a Koszta József Általános Iskolában két programot is tartottak.

2023. március 27-én 14.00 órától a *Bee-Botok a tanteremben* címmel az általános iskola elsőseinek hirdettek „Barátkozzunk a Zűmivel” programot, amelyet



Lucza László nyitotta meg. A robotok hasznosságáról beszélgetett a kis elsősökkel, majd Seres Katalin tanítónő játékos délutánja következett. Az alap-

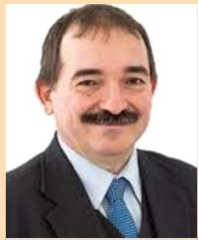
mozgások átisméltése után (előre, hátra, jobbra, balra) a diákok csoportmunkában ismerkedtek a robotika alapjaival. Terepasztal segítségével kezdetben tanítói vezetéssel kellett megfelelő célpontokhoz eljuttatni a Bee-Botokat, majd egymásnak adtak egyre komolyabb feladatokat. A terepasztaloknál a tanulók kb. 10 percenként forgószínpad-szerűen váltották egymást, így minden tanuló mindenhol tudott dolgozni.

2023. március 30-án, csütörtökön 14.30-kor pedig *3D-s nyomtatók az általános iskolában* címmel tartottak előadást szentesi és környékbéli tanároknak, gyerekeknek. Először Urbancsok Győző előadásában a 3D-s technológia háttéréről beszélt. Rávilágított a forgácsolás és a 3D-s nyomtatás közötti különbségekre. Ezt követően a 3D-s nyomtatás történetével folytatódott az előadás. Majd kitért a 3D-s nyomtatás legfontosabb alapanyagaira, a Relativity Space rakétára, legvégül a környezetvédelemre és az újrahasznosításra.

Ezután Lucza László beszélt a 3D-s nyomtatás iskolai vonatkozásairól. Előadásban először is köszönetet mondott Bereczki Bence volt tanítványának, aki a nyomtatót az iskola számára felajánlotta, majd rátért a Creality Ender 3D típusú nyomtató oktatási folyamatban történő bemutatására. Tanítványai, Beszedes Botond és Bódi Levente e témában szerzett élménybeszámolóit színesítették az előadást.

Legvégül a szaktanteremben működés közben figyelhették meg az érdeklődők a 3D-s nyomtatót és bepillantást nyerhettek a tervezés és szeletelés folyamataiba is.

Lakosné Makár Erika
a Digitális Alkotónap program szervezője



Dr. Erdősi Péter
Máté



2022 decemberében elindult a Nemzeti Digitális Állampolgárság program, amely ígérete szerint „2026-ra az állampolgárok szinte minden közigazgatást érintő ügyet képesek lesznek online – elsősorban hordozható eszközökön – intézni. Az ehhez szükséges fejlesztések 2023-2026 között fognak megtörténni.

A DIGITÁLIS ÉS FENNTARTHATÓ JÖVŐÉRT

Napjainkban két párhuzamos átalakulás kezdődött el a fejlett világban annak érdekében, hogy a jövőnk is biztosítható legyen: az egyik a digitalizáció, a másik a fenntarthatóság¹. A jelenlegi termelési és szolgáltatási igények megkívánják a magas szintű informatikai támogatást, enélkül ma már nem lehetséges hatékony működést biztosítani. A digitalizáció és a fenntarthatóság között van kapcsolat, hiszen a legújabb észközök vizsgálatok alapján kijelenthetjük, hogy a tömeges digitális tranzakciók ökológiai lábnyoma jóval kisebb, mint a személyes ügyintézés megvalósított tömeges tranzakciók lábnyoma, azaz a digitalizációban is lehetséges fókuszálni a szükséges erőforrások mértékére. Éppen ezért kívánatos lenne, ha egyre több állampolgár tudna hatékonyan és eredményesen részt venni a digitális közigazgatásban, ügyintézésben, munkavégzésben, egészségügyben, vagy akár szabadidős programokban is. Van dolgunk, hiszen tudományos tény, hogy nem rendelkezik minden iskolából kikerülő tanuló a fejlett gazdaságban szükséges készségekkel², és ez kihasználással lehet a jövőjére nézve.

A teljesen – vagy majdnem teljesen – digitalizált és fenntartható jövő olyan készséget is megkövetel a benne élni kívánó polgároktól, amelyekkel ma még nem, vagy csak részben rendelkezünk. A részletes követelménylistát az Európai Unió a DigComp keretrendszerében³ rendelkezésünkre bocsátotta, és az EuroPass portálon⁴ bárki le is tesztelheti digitális készségeinek aktuális állapotát. A kompetenciák között 2022-ben megjelentek az elektronikus azonosítással és aláírással kapcsolatos elemek is.

A digitális világ két fontos funkciót kö-

vetel meg minden felhasználójától, az egyik a felhasználó hitelesítése – azaz a fizikai és digitális entitás összekötése, a másik pedig a felhasználó különösebb kétségek nélkül elfogadható nyilatkozattétele. Ezek a funkciók összefüggenek a biztonsággal is, az pedig a fenntarthatósággal funkcionális értelemben, hiszen számos támadás azért tud bekövetkezni, mert nem lehet kétséget kizáróan beazonosítani és hitelesíteni az üzenet tényleges küldőjét, illetve nem lehetséges megállapítani azt, hogy az üzenet az átvitel során nem módosult-e. Továbbá az is problémát okoz a felhasználás során, hogy a jelenlegi szolgáltatások jórésze képes megállapítani ugyan a felhasznált adatok megfelelőségét, de nem képes megállapítani azt, hogy az adatokat felhasználó fel volt-e jogosítva azok felhasználására, vagy éppen ellenkezőleg, csalárd módon történt meg az adatok felhasználása.

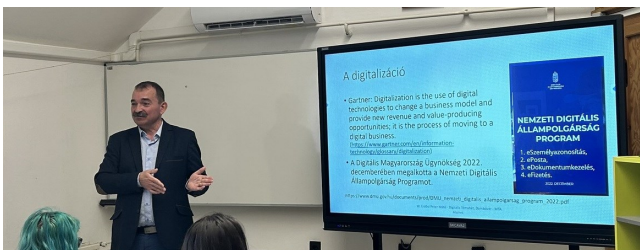
2022 decemberében elindult a Nemzeti Digitális Állampolgárság program⁵, amely ígérete szerint „2026-ra az állampolgárok szinte minden közigazgatást érintő ügyet képesek lesznek online – elsősorban hordozható eszközökön – intézni”. Az ehhez szükséges fejlesztések 2023-2026 között fognak megtörténni.

Az ISZE idejekorán felismerte ennek fontosságát, és elindította saját berkein belül azokat a programokat, amelyek révén a digitális ügyintézéshez szükséges alapkompenciák megszerzése lehetővé vált mind a pedagógusok, mind a diákok számára. 2023-ban lehetőségünk nyílt a tudás terjesztésére az MTA Alumni program keretén belül is⁶. A kidolgozott előadásban – érintve számos digitális kompetenciát, a két legfontosabb lett kiemelve, a digitális azonosítás

és az elektronikus hitelesítés. Az előadás kitért az elmélet áttekintésére, ezt követően olyan gyakorlati példák is bemutatásra kerültek, amelyeket jelenleg is használnak, például a világ egyik legfejlettebb digitális társadalmában, Észtországban, továbbá amelyeket a hallgatóság is követhetett és végrehajthatott, amennyiben rendelkezett az ehhez szükséges technológiai feltételekkel (ügyfélkapu⁷ és minősített elektronikus aláírás az eSzemélyi igazolványon)⁸.

A tudás átadását két részre szeparáltuk, az első részben előadást hallgathattak a diákok az elméleti háttérrel, a tudományos gondolkodás fontosságáról, a második részben pedig gyakorlati bemutató és tréning segítette a kapcsolódó digitális eszközökkel való bánásmód elsajátítását, amelynek a jelenlévő diákok nagy lelkesedéssel láttak neki. Egy kicsit belemélyedve a technikai részletekbe, szó volt hashképzésről PowerShellben, Acrobat Reader feltuningolásáról digitális azonosítók és időbélyeg használatához, office-dokumentumok elektronikus aláírásáról, és nem maradhatott ki az állampolgári minősített elektronikus aláírás készítése sem – a tanúsítvány-nyal rendelkezők számára.

Hogyan élték ezt meg a diákok? Egy véleményt szeretnék idézni ennek bemutatására: „Összességében egy érdekes napot tudhatunk magunk mögött, sok hasznos információval. Bízom benne, hogy a jövőben is ellátogatnak hozzánk hasonló szaktudású



emberek. Az elhangzott tények közvetve vagy közvetlenül, de előbb-utóbb életünk részét fogják képezni, ezért fontos, hogy már most azok tudatában tevékenykedjünk az interneten, és minél több ember részére tovább adjuk őket.”

Reméljük, hogy a trend folytatódik, egyre több iskola kapcsolódik be az ISZE kihívásaiba és az MTA Alumni programba, így a résztvevők sok-sok érdekes, gyakorlatias és használható információval gazdagodva aktív, cselekvő részesei lesznek a digitális és fenntartható jövőnknek.

1. A kettő kapcsolatáról lásd a Világgazdasági Fórum írását: <https://www.weforum.org/agenda/2022/05/a-digital-silver-bullet-for-the-world/>

2. Lásd Eric Hanushek előadását a Magyar Tudományos Akadémián https://mta.hu/mta_hirei/az-iskolaban-a-tanarok-ratermettsége-a-legfontosabb-interju-eric-hanushekkal-112759

3. Lásd <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50c53c01-abe1-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-254892881>

4. Lásd <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home?referrer=epass&route=%2Fen>

5. Lásd https://www.dmu.gov.hu/documents/prod/DMU_nemzeti_digitalis_allampolgarsag_program_2022.pdf

6. Lásd <https://mta.hu/alumni/a-kozepiskolai-mta-alumni-program-111802>

7. Lásd <https://ugyfelkapu.gov.hu/binary/33663783>

8. Lásd https://isze.hu/wp-content/uploads/2022/05/Dokumentum_alairas_eSzemelyivel_v1_alairt.pdf

dr. Erdősi Péter Máté
ISZE vezető oktató



Takács Attila

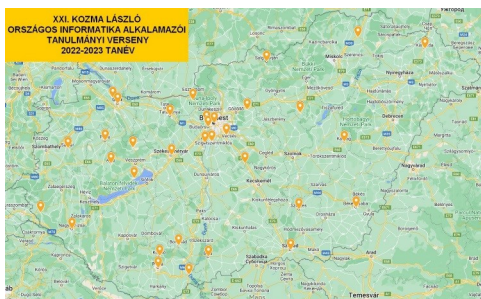


Az ilyen közösségi élmények fontosak az életben, mert hozzájárulnak a személy fejlődéséhez.

SZAKMAI BESZÁMOLÓ

AZ NTP-TMV-22-0057 ÁLTAL TÁMOGATOTT KOZMA LÁSZLÓ XXI. ORSZÁGOS INFORMATIKA ALKALMAZÓI TANULMÁNYI VERSENYRŐL

A 2022-2023-as tanévben a 21. alkalommal megrendezett versenyre 151 tanuló jelentkezett, az ország több mint 30 településéről.



A versenyzők száma évfolyamonként a következő:

- 5. évfolyam: 20 fő
- 6. évfolyam: 44 fő
- 7-8. évfolyamosok: 69 fő
- 9-10. évfolyamosok: 18 fő


Ebben az évben kísérleti jelleggel az 5-6. évfolyamosok esetében páros versenyt hirdettünk. Azt várjuk ettől az újtástól, hogy fejlődik majd a diákok kooperációs, kommunikációs és együttműködő képessége.

A 2023-as évre több kerek évforduló is esett: Petőfi 200, Neumann 120 és Walt Disney 100 adta az ihletet a verseny feladataihoz.


1. forduló

Az 5-6. évfolyamosok 1. feladatsora Petőfi Sándorhoz kapcsolódott. A szövegszerkesztési feladatban Petőfi Sándor életrajzával foglalkozó kétoldalas dokumentumot kellett megformázni.


A prezentáció és grafikai részben pedig Petőfi családjának bemutatása és a verseiben megjelenő természeti képek esztétikus megjelenítése volt a feladat.




Petőfi Sándor
Született: 1823. január 1.




Családja



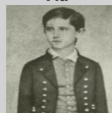
Apja




Anyja



Testvére




Fia




Felesége

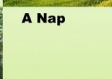
TERMÉSZET PETŐFI VERSEIBEN




Ki a szabadba!




Az erdőben



A Nap



Ősz elején



Völgy s a hegy

A 7-10. évfolyamos csapatok keresési, szófelhő készítési és táblázatkezelési feladatai a Walt Disney által alapított Stúdióhoz kapcsolódtak.



Az első fordulóból a legalább 60 százalékot elért párosok és csapatok jutottak a második fordulóra, így 30 páros és 22 csapat.

2. forduló

A második fordulóban az 5-6. évfolyamosok a szokásos online kvízben mérhették össze Neumann Jánossal kapcsolatos tudásukat. A 30 kérdésből álló testben minden jó válaszáért 1 pontot kaptak a versenyzők. A párosok pontjait összegezve alakult ki a összpontszám. A felkészüléshez előzetesen több linket is megosztottunk, amit a felhasználhattak a kvíz kitöltése közben is.

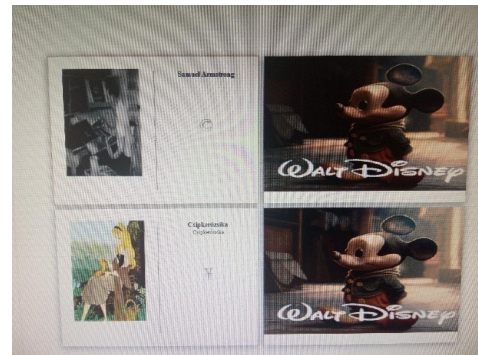
A 7-10. évfolyamosok második fordulójába bejutott 22 csapat egyik feladata ebben a részben egy Disney témájú Keresd a párját memóriajáték elkészítése volt, a kártyalapokkal és a hozzá tartozó szabályzattal együtt. Az elkészítendő infografika is a Walt Disney Stúdióhoz kapcsolódott, amelyben be kellett mutatni a stúdiót, a film készítésében résztvevőket, a legismertebb filmeket és egyéb, a stúdióhoz kapcsolódó tevékenységeket.

Néhány alkotás a memória kártyákból:

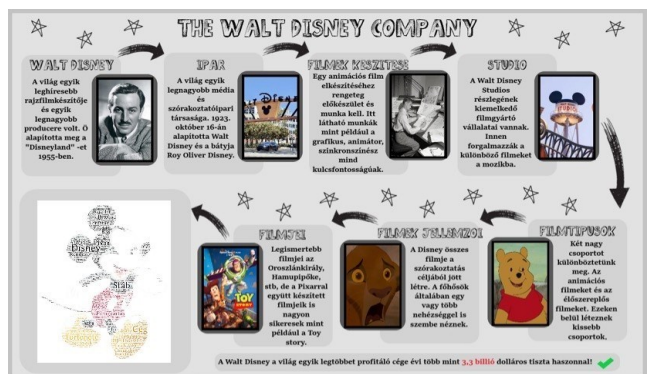
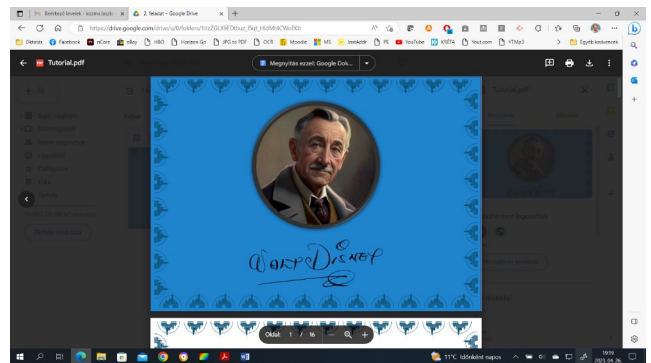


A memória játékhoz készült játékleírások:

Info-



grafikák



**THE WALT DISNEY COMPANY
FILMSTÚDIÓ BEMUTATÁSA**

AZ ALAPÍTÓ ÉS FŐ TEVÉKENYSÉGI KÖRE

1923. október 16-án alapította Walt Disney és a bátyja, Roy Oliver Disney. A fivérek nagybátyjuk garázsában Walt rajzfilmstúdiót szerveztek, ami a Disney Brothers Cartoon Studio nevet viselte. A Disney fivérek első rajzfilmje az Alice Csodaszágban volt. A néma rajzfilmek után a hangos rajzfilmek készítésével kezdtek el foglalkozni. Egészen a 21. század elejéig a Walt Disney cég volt a világban a vezető rajzfilmgyártó. Azóta az egyeduralmát megtörték a számítógépes grafikával készült rajzfilmek.

AZ IPAR JELLEMZŐI

A szórakoztatóipar célja, hogy olyan szórakoztató eseményeket teremtsen, amelyek valamilyen módon megérintenek minket. Jelentős anyagi és emberi erőforrásokat igényel.

FILM ELKÉSZÍTÉSÉBEN RÉSZTVEVŐK

- **rendező:** legfontosabb feladata a film művészi és dramaturgikus részének elkészítésének vezetése
- **producer:** aki egy terv elkészítésének, megvalósításának feltételeit meghatározza
- **vezető producer:** nincs konkrétan meghatározható feladata a munkafolyamatban pl. biztosítja az anyagiakat, de részt vehet a munkafolyamatokban is
- **forgatókönyvíró:** a film forgatókönyvét írja meg
- **dramaturg:** a film dramaturgiai vezetésére ügyel
- **színész:** eljátszik egy szerepet
- **operatőr:** a film képi felvételeit készíti, illetve irányítja
- **hangmérnök:** a forgatás során ő veszi fel a film hangját
- **vágó:** a leforgatott nyersanyagot a rendezővel együttműködve összevágja
- **gyártásvezető:** a film pénzügyiért felel elsősorban
- **disztribútor:** a film díszletéért felel
- **jelmestervező:** színészeket viselt jelmezeket és ruhákat válogatja ki

A STÚDIÓ BEMUTATÁSA

A stúdió székhelye Kaliforniában, azon belül Burbankban helyezkedik el. 1923. október 16-án alapította a Disney testvérek, Walt Disney és Roy Oliver Disney. A világ egyik legnagyobb, legismertebb média és szórakoztatóipari stúdiója.

FILMTÍPUSOK, MELYEK EBBEN A STÚDIÓBAN KÉSZÜLTEK

- **Animációs filmek:**
 - sikanimációk(2D): pl. rajzfilmek, számítógépes 2D animációk
 - teranimációk (3D): pl. számítógépes 3D animációk
- **Élőszereplős filmek:** különböző műfajú filmek pl. romantikus film, akciófilm, vígjáték, musical

FILMTÍPUSOK JELLEMZŐI

Animációs filmek jellemzői:

- Több kép kis mértékkel való eltérése azt az érzést váltja ki a nézőben, mintha a szereplő mozogná.
- Képek és különféle hangok kombinációja.

Élőszereplős filmek jellemzői:

- Színészek játszanak el egy kitalált vagy akár valós történetet.
- Nagy befektetést igényel.
- Fejlett eszközökre és tehetséges színészekre van szükség az elkészítéséhez.

LEGISMERTEBB FILMJEI

- Hófehérke és a hét törpe
- Az arcszlankirály
- 101 kiskutya
- A kis hableány
- Jégvarázs
- A szerep és a szörnyeteg
- Csipkerózsika
- Zoótropolis - Állati nagy balhé
- Bambi
- Mulan

A fiatalabbak közül a két forduló után 5-5 páros jutott a döntőbe. Ezt az arányt majd át kell gondolnunk a következő évi versenyénél, és a magasabb létszámú hatodikos versenyzőkből több párosnak kell lehetőséget adnunk.

Az idősebbek versenyében a tizenhat 7-8. évfolyamos és a hat 9-10. évfolyamos csapat közül az első és második fordulóban legjobban teljesített 5-5 hármas jutott be a döntőbe. A döntő előzetes feladatai a csapatok számára a Petőfi 200, Neumann 120 és Walt Disney Company 100 évfordulóhoz kapcsolódtak. A gyűjtő munka mellett a feladat egy űrlap elké-

szítése volt, amelynek segítségével fel kellett mérniük, hogy iskolájukban a tanulók mennyire tájékozottak a The Walt Disney Company filmstúdióról, Neumann Jánosról és Petőfi Sándorról. Mindig kötelező feladat a döntőre egy másik csapat számára készített ajándék, amely idén a már említett évfordulókhöz kapcsolódó kreatív meglepetés volt.

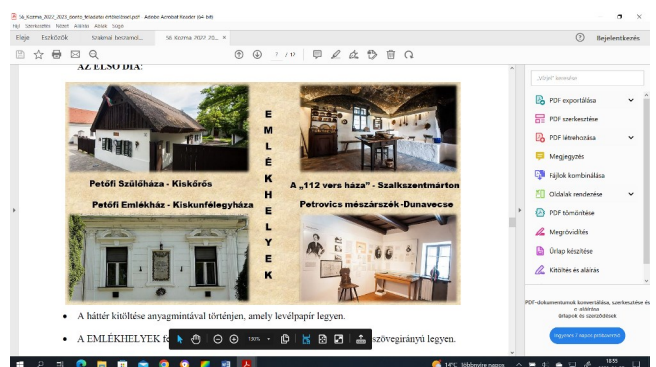
A döntő

2023. április 22-én a Százhalombattai 1. számú Általános Iskolában került megrendezésre. A döntőbe jutott 50 versenyző Lenti, Budaörs, Kisvárd, Pápa, Budakeszi, Győrzámoly, Győr, Mohács, Komló, Pécs, Hévízgyörk, Encs, Salgótarján, Heves és Bonyhád településekről érkezett.

A verseny 10 órakor kezdődött, az 5-6. évfolyamosok 90 percig dolgozhattak, először egy tesztet tölthettek ki Petőfi Sándor életével kapcsolatban. A kvíz kitöltése után a párosok egymás között felosztva egy szövegszerkesztési, majd egy prezentációkészítési és hozzá kapcsolódó grafikai feladatot oldottak meg. A párosok halk beszélgetéssel segíthették egymást, volt olyan páros, akik az utolsó 5 percben helyet cserélve ellenőrizték egymás munkáját. Ez a technika meg is hozta a gyümölcsét, mert ők nyerték az 5-6. évfolyamosok versenyét.

A 2023-as év Informatikus párosa Bakaiy Lenke Fruzsina és Saru Dávid, a Győrzámolyi Petőfi Sándor Általános Iskola 6. osztályos tanulói lettek, felkészítő tanáruk Németh László.

A 7-10. évfolyamosok 120 percig dolgozhattak a



döntő feladatain, amelyek Petőfi Sándorral kapcsolatos infografika és prezentációkészítő programmal előállított Neumann Jánosról szóló vetélkedő, valamint egy az előzetes feladatok kiértékelését tartalmazó dokumentáció elkészítése volt.

A pizzaebéd után a csapatok bemutatták az elkészített kvízüket a zsűrinek és egymásnak. Az előadások többsége nagyon látványos volt, lekötötte a jelenlévők figyelmét. A zsűri az igényes kivitelezés mellett figyelte a szabatos és gördülékeny fogalmazást is. A bemutatók közötti váltásnál adták át az egymásnak készített ötletes, kreatív ajándékokat.

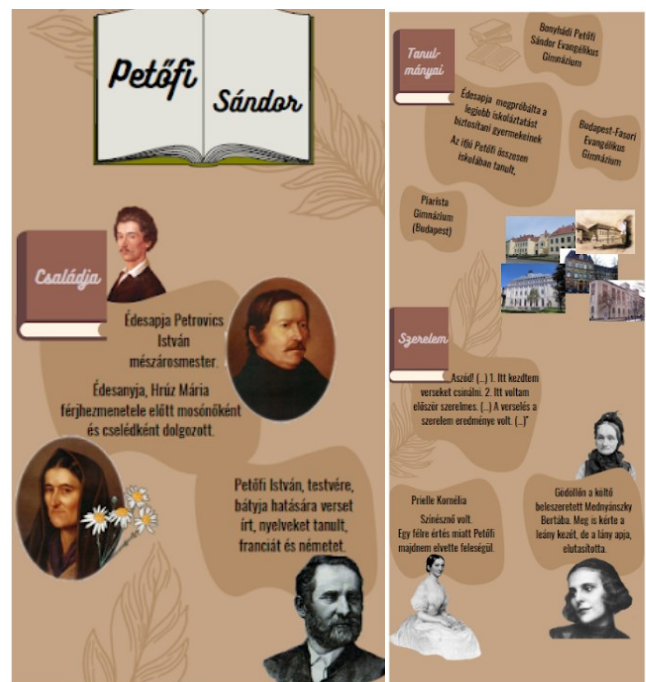
A verseny ezen részét online közvetítettük, így az érdeklődők figyelemmel kísérhették az előadásokat. A csapatok is értékelték egymást, amelynek alapján közönség díjat kapott a SZÁRNYALÓK csapata: Dajka Bianka, Hajtó Aliz és Szarka Gergő, a Kísvárdai Bessenyei György Gimnázium tanulói.

A feladatok és az eredmények megtekinthetők az ISZE honlapján: <https://isze.hu/kozma-laszlo-oroszagos-informatika-alkalmazoi-tanulmanyi-verseny/>. Nagyon szép munkák születtek, a versenyzők kitartása a két fordulón keresztül és a leadott verseny munkák színvonala évről évre egyre nő. A döntőbe jutott versenyzők már a legjobbak között újabb kihívásokkal szembesülnek, ahol fontos az idő beosztása, a munkamegosztás, az előadásmód és egymás kritikus, de objektív értékelése.

A 7-8. évfolyamosok között az AFKERS csapata lett az első, amelynek tagjai Horváth Nóra, Balog Dávid és Szabó Hunor, a Komlói Gagarin Általános Iskola tanulói, felkészítő tanáruk Appl Szilvia.

A 9-10. évfolyamosoknál az első a CEMENT csapata lett, tagjai Gál Milán, Laczkó Ádám és Pozsik Péter, a Salgótarjáni Madách Imre Gimnázium tanulói, felkészítő tanáruk Butkainé Vajda Éva.

Néhány, a döntőben készült munka: Minden évben jelentkeznek a versenyre új iskolák, új diákokkal. Az előző évekre visszatekintve gyakran találkozunk olyan intézményekkel, ahonnan már ta-



nulóik évek óta jelentkeznek és sikeresen szerepelnek a versenyen. Idén is volt több olyan versenyző, aki már másodszor vagy harmadszor jelentkezett és jutott be a döntőbe. Várjuk őket jövőre is, és szívesen látunk új tanulókat is, akik kedvet kaptak a versenyzéshez, kreatívak és szívesen dolgoznak csapatban. Az ilyen közösségi élmények fontosak az életben, mert hozzájárulnak a személy fejlődéséhez.

Takács Attila
a Versenybizottság elnöke



Kozma László Országos Informatika Alkalmazói Tanulmányi Verseny 2022/2023



A képek: <https://rendszergazdakell.hu/kozma2023/>



Motesiczki Ottó

A versenyen a hagyományoknak megfelelően Dusza Árpád családja is értékelte a csapatokat és az általuk legérdekesebb, legeredetibb bemutatót tartó csapatot különdíjjal jutalmazta.

RÖVID SZAKMAI BESZÁMOLÓA XV. DUSZA ÁRPÁD ORSZÁGOS PROGRAMOZÓI EMLÉKVERSENYRŐL 2022/2023

A mobil és webprogramozói versennyel együtt meghirdetett "hagyományos" programozói versenyen ebben a tanévben 37 csapat indult.

A 3 fős csapatok két kategóriában versenyeztek. A versenykiírás szerint az I. kategóriában a csapattagok mindegyike legfeljebb 10. évfolyamos lehetett. A II. kategóriába azok a csapatok kerültek, amelyekben legalább egy versenyző a 10. évfolyamnál idősebb volt.

A jelentkezéseket a csapatok az ISZE honlapján erre rendszeresített online formában adhatták le, és azt iskolájuk igazgatója által hitelesítve nyomtatott formában is beküldték.



A hagyományos programozói versenyre jelentkező csapatok száma elmaradt a korábbi éveketől, a webversenyre jelentkezőké viszont jelentősen nőtt.

A verseny 1. fordulóját a csapatok saját iskolájukban írhatták meg, az emelt szintű informatika érettségihez hasonló feltételek mellett. A kiválasztott programozási környezet volt telepítve a munkaállomásokon, internet-kapcsolatuk nem volt. A csapattagok természetesen egymás fájljait elérték, hiszen a

csapatversenyen az egyik legfontosabb tényező a jól megszervezett együttműködés.

Az idei feladat - a korábbi évekhez hasonlóan - egy valós, életközeli problémában megoldást kínáló program elkészítése volt.

Egy étterem helyfoglalási rendszerét kellett elkészíteniük a csapatoknak, amely az asztaloknál meglévő helyeket is nyilvántartja. A feladatban a nehézséget az jelentette, hogy az asztalok a csoportok létszámától függően átrendezhetőek, összetelhetőek, külön az étterem külső és belső részében.

A feladat sokféle módon volt részfeladatokra bontható. Azok a csapatok tudták a legtöbb részfeladatot megvalósítani, akik megfelelő adatábrázolást választva a feladat egészét áttekintve osztották szét egymás között a tennivalókat. A feladat teljes szövege az ISZE honlapján megtalálható: <https://isze.hu/versenyek>.

A feladat nem tűnik nehéznek, ám a beérkező igények és a várólista alapján egy tetszőleges időpontban megadni azt, hogy melyik asztalnál éppen kik ülnek, meglehetősen komoly fejtörést és programozási képességeket igényelt.

Az elkészített programok értékelése alapján a döntőbe 3 db I. kategóriás, és 7 db II. kategóriás csapat került be. A két korosztály munkái között jelentős volt a színvonalbeli eltérés, ez indokolta a csapatok számának alakulását.

A döntőt - néhány év COVID miatti kényszerű kihagyás után - ismét Miskolcon,

Dusza Árpád tanár úr emlékét ápoló egykori iskolájában, a Földes Ferenc Gimnáziumban rendezték meg.



Ebben az évben újítás volt a zsűri azon döntése, hogy a csapatok a döntő előtt egy néhány hetes felkészülési időt kaptak arra, hogy a regionális fordulón elkészített programjukat "termékké" fejlesszék.

A zsűritől kaptak szempontokat, útmutatást is a program továbbfejlesztésére, de saját ötleteiket is megvalósíthatták, amellyel szerintük a program hasznosabbá, "eladhatóbbá" tehető.

A továbbfejlesztett programokat azok dokumentációjával együtt a zsűri a döntő előtt néhány nappal bekerete és előzetesen értékelte.

A döntő napján a csapatok a rendelkezésre álló 15 percben bemutathatták prezentációikat. Elmondták, hogyan fejlesztették tovább a programot, milyen ötleteket és programozási fogásokat alkalmaztak, hogyan osztották meg a tennivalókat és hogyan szervezték meg a közös munkát. Programjuk "élő" demonstrációjával igyekeztek meggyőzni a zsűrit arról, hogy náluk jobb programot nem tud írni senki. A zsűri természetesen ezt hajlandó volt elhinni, de néhány kérdésük volt a csapattagokhoz. Ezek a beszélgetések nagyon komoly szakmai részletekről szóltak, amelyet a közönség, a többi csapat, kísérő tanáraink és szüleik, barátaiak nagy érdeklődéssel hallgattak.

A közösen elfogyasztott ebéd után a versenyzők egy előadást hallgattak meg a mesterséges intelligencia lehetőségeiről és egy demonstrációt is megtekintettek annak programozói képességeiről, az egyik – az iparban dolgozó – zsűritag előadásában.

Az eredményhirdetésen a tanárokból és a versenyszférában dolgozó informatikusokból álló zsűri mindegyik csapat munkáját és fejlődését szakmailag értékelte, majd kihirdette a végeredményt. A sorrend és a csapatok pontszámai az ISZE honlapján megtekinthetők.

A versenyen a hagyományoknak megfelelően Dusza Árpád családja is értékelte a csapatokat és az általuk legérdekesebb, legeredetibb bemutatót tartó csapatot különdíjjal jutalmazta.

Emléklappal és ajándékkal fejeztük ki köszönetünket Szécsiné Festő-Hegedűs Margit tanárnőnek, hogy 14 évig gondozta a versenyt, valamint Raskoványi Miklóst, a kaposvári Táncsics Mihály Gimnázium tanárát, a 15 év legszorgalmasabb és legeredményesebb felkészítő tanárát emléklappal és ajándékkal jutalmaztuk.

A nap befejezéseként a gimnázium igazgatója elbúcsúztatta a csapatokat, megköszönve a felkészítő tanárok munkáját, és reményét fejezte ki, hogy ezt az érdekes és különleges versenyt a következő években is szívesen választják a tehetséges diákok.



*Motesiczki Ottó
informatika tanár, Esztergom,
a Versenybizottság elnöke*



Márkus Lászlóné

Nagyné Szabó
Etelka

A résztvevők visszajelzései alapján a fenntarthatósági célokat jól megismerték és azonosítani tudták az óvodai célokkal, feladatokkal. A hallgatók a képzést átfogónak tartották, segítséget nyújtott a Zöld Óvoda pályázathoz.

ÚJSZERŰ TARTALMAK A FENNTARTHATÓSÁGRA NEVELÉSBEN A ZÖLD ÉS LEENDŐ ZÖLD ÓVODÁK SZÁMÁRA C. PEDAGÓGUS-TOVÁBBKÉPZÉSHEZ

1. A továbbképzés előkészítése, helyszín, időpont kijelölése

A továbbképzés Borsod-Abaúj-Zemplén vármegye óvodáinak részvételével valósult meg.

22 fő jelentkezett 12 óvodából. (2 fő Szikszói Városi Óvoda és Bölcsőde, 1 fő MIÓVI Szlovák Nemzetiségi Tagóvodája Miskolc, 1 fő Encsi Csodavár Óvoda és Bölcsőde, 1 fő Miskolci Integrált Óvodai Intézmény Százszorszép Tagóvodája, 1 fő Miskolci Édenkert Református Óvoda, 1 fő Assisi Szent Klára Római Katolikus Óvoda, 1 fő Karcsai Óvoda, 2 fő Szemerei Mesekastély Óvoda és Főzőkonyha, 2 fő Ónodi Homokvár Óvoda, 2 fő Hernád Óvoda, Bölcsőde, Napközi Konyha, 2 fő Lencsésbényei Óvoda és Konyha, 6 fő Alsózsolcai 2.sz. Óvoda és Konyha)

A Zöld Óvoda cím szempontjából az óvodák többsége nem rendelkezik

semmilyen címmel. Egy óvoda rendelkezik kétszeres Zöld Óvoda címmel, két óvoda első alkalommal nyerte el a Zöld Óvoda címet, 9 óvoda még nem pályázott, de tervezik. Ennek ellenére változatos tevékenységeket végeznek, elsősorban a környezetvédelem, környezeti nevelés területén. Az óvodapedagógusok egy-két fenntarthatósággal kapcsolatos képzésen vettek részt.

A technikai igényeket, az adminisztrációs háttérrel ismét az ISZE biztosította. Köszönjük a gyors segítséget a Moodle felület használatához, huszonekét résztvevő számára. Folyamatos kapcsolatban voltunk dr. Bánhidi Sándornéval, az ISZE főtitkárával.

2. A továbbképzés megvalósítása

Távoktatásos szakasz:

A blended típusú (távoktatás és online-kontakt formát ötvöző) továbbképzésre 2023. április 24-ét kezdődően került sor, ekkora nyílt meg számukra a távoktatásos felület. A távoktatásos szakasz március 24-től április 11-ig tartott.

A résztvevők mindegyike sikerrel használta a Moodle felületet, a szakmai anyagokat letöltötték, az intézménybe-mutatás prezentációját feltöltötték.

A résztvevők a Rendmenta felületén a távoktatásos szakasz zárótesztjét érheték el. A távoktatásos szakasz zárótesztjét valamennyien időben elkészítették. A folyamatot figyelemmel kísértük és szükség szerint telefonos, email-es segítséget nyújtottunk.



Online-kontakt szakasz:

Az online-kontakt képzési napokra a képzés ütemezését a résztvevők előzetesen, március 19-én e-mailben megkapták.

Az április 14-én és 19-én megvalósuló képzési napokat megelőzően a résztvevőket közös online egyeztetésre hívtuk össze március 24-én azzal a céllal, hogy a képzés során alkalmazott felületekkel, csoportmunka-módszerekkel, alkalmazásokkal ismerkedjenek, feltehessék kérdéseiket. A próbanapon mindenki részt vett.

Az online-kontakt nap teljes létszámmal történt, de a magas létszám miatt ketté bontottuk a csoportot. A tervezett, interaktivitást segítő módszereket a résztvevők többsége könnyedén, néhányan kis segítséggel alkalmazták. Az eddigi képzésekhez képest nehezítette az online kapcsolattartást, hogy a Google Meet már csak egy órás időtartamra engedélyezi a csoportos konferencia beszélgetéseket, ezért az időbeosztásra nagyon figyelni kellett. A technikai módosítás miatt több önálló és csoportos feladatot bízunk a résztvevőkre, óránként új linket küldtünk, nagyon pontosan határoztuk meg a feladatokat, az online felületre való visszalépés idejét.

Szakmai szempontból a továbbképzés elérte a célját. Az átlag elégedettség 98% felett volt. A résztvevők visszajelzései alapján a fenntarthatósági célokat jól megismerték, és azonosítani tudták az óvodai célokkal, feladatokkal. A résztvevők a képzést átfogónak tartották, segítséget nyújtott a Zöld Óvoda pályázathoz. Elégedettek voltak az oktatás módszereivel, az ellenőrzés módjával.

Néhány megjegyzés: „Örülök, hogy részt vehettem a továbbképzésen. Sokkal jobb volt a jelenléti, mint az online oktatás. Hasznosnak találtam az önálló kutatómunkákat. Nagyon hasznos, tartalmas, érdekes tanfolyam volt.”

Az online-kontakt napot nehezebbnek érezték, a személyes részvételi napot élményszerűnek élték meg a Hernádnémeti Napközi Otthonos Óvodában. (3564, Hernádnémeti, Petőfi u. 1.) Az óvoda az Oktatási Hivatal bázisintézménye, ezért speciális programmal is készültek. Az intézmény szakmai programjának és környezetének bemutatása után játékos, környezetvédelemmel kapcsolatos tevékenységeket szerveztek, vendégül láttak bennünket. Ezúton

is szeretnénk megköszönni Kerekes Jánosné intézményvezetőnek és minden dolgozójának a szívélyes, szeretetteljes fogadtatást, a gazdag szakmai program megszervezését!

A továbbképzés zárófeladatait valamennyi résztvevő határidőre elkészítette, a Moodle felületre feltöltötte. A dolgozatok témájaként a hallgatók 99%-a óvodai tevékenységet választott. Projektet, vagy tevékenységi tervet készítettek a zöld, jeles napokhoz kapcsolva. (Föld napja, Víz világnapja, Madarak és fák napja, Hazánk vizei, Egészségnap, Sajó parti séta), egy fő választotta a Helyi pedagógiai program kiegészítését a fenntartható fejlődés elemeivel.



Tanúsítványt kapott 22 fő. Észrevételeinket a megjegyzés rovatba írtuk be.

3. A résztvevők közötti kapcsolattartás lehetőségének biztosítása

Fontosnak tartottuk a továbbképzés során felmerülő kérdések megválaszolását. Több esetben telefonos, e-mailes egyeztetés történt a leadandó dolgozatok, a gyakorlati helyszín egyeztetése érdekében.

Szükséges változtatás: az online képzés technikai megoldásának átgondolása, ISZE általi megsegítése.

*Nagné Szabó Etelka, Márkus Lászlóné
képzésvezetők*

FERENCZI KINCŐSŐ-ANELIBÉ: DIGITÁLIS ÍRÁSTUDÓK AZ ISKOLAPADBAN

A médiatudatosságra nevelést csakúgy, mint a zenei nevelést, nem lehet elég korán elkezdni. A digitalizáció már mindennapjaink része, hiszen chatelünk, posztolunk, sms-ben kommunikálunk egymással és segítő társunkká vált az internet. Gyermekünk beleszületnek ebbe a világba és szinte ösztönösen ráéreznek arra, amit nekünk még tanulnunk kell(ett). 2019 és 2021 között a székelyudvarhelyi Babes-Bolyai Tudományegyetemen folytatott tanulmányaim során megvizsgáltam a digitális kommunikáció hatását a 3-4. osztályos diákok nyelvhasználatára, illetve a diákok digitális kommunikációs kompetenciáját. Ám elszomorító következtetést kellett levonnom. Az egész nap a telefonját nyomkodó kisdíák egyedül nem boldogul a digitalitás útvesztőiben: nem tudja, mi a spam, hogyan védekezhet egy zsaroló vírus ellen, milyen az igazán erős jelszó és nem tudja eldönteni azt sem, hogy amit az interneten olvas, fedie-e a valóságot vagy sem. Emiatt a 21. századi iskola egyik fontos témaköre (kéne legyen) a médiatudatosságra nevelés. A kicsiket tanító pedagógusok számára viszonylag kevés a szakirodalom, Romániában még el sem kezdődött a médiatudatosságra nevelés felkarolása intézményes keretek között.

A **Digitális írástudók az iskolapadban** című könyvem célja, hogy a gyerekek kihívásként éljék meg az online világgal való ismerkedést. Az első részben az olvasó megtudja, mi is a digitális kommunikáció, mik a sajátosságai, hogyan figyelhetőek meg a mindennapi nyelvvezetben (pl. szlengszavak használata, rövidítések stb). Megismerkedhet a digitális kommunikációs kompetencia fogalmával, kutatásaival. Betekintést nyerhet, milyen fejlesztések történnék az Európai Unióban, Magyarországon és Romániában, majd megismerkedhet a gondolkodás és olvasás kapcsolatával, a digitális szövegolvasási típusokkal, stratégiákkal és az általam végzett fejlesztőprogram felépítésével, eredményeivel.

A második rész konkrétan a gyerekeknek szól, akik egy kihívás résztvevőivé válnak: **Legyél te is digitális szuperhős!** Sok játékos feladat során ismerkedhetnek meg az internet fogalmaival, mint pl. a böngé-

szóprogramok, domain nevek, hangulatjelek, online kommunikáció, internetes vírusok, álhírek, spam, bullying. Előzetes ismereteiket felhasználva oldhatnak meg feladatokat, józan eszükre hallgatva kell eldönteniük egy internetes cikkről, hogy álhír vagy sem. Felmérhetik saját képességeiket arról is, hogy mennyire vannak képben az online világgal. Megismerkedhetnek a közösségi oldalakon megjelenő személyiségtípusokkal és a lájkok rejtett üzeneteivel.

A kisiskolás gyerekek a könyvben bemutatott lépések mentén elkészíthetik első Powerpoint bemutatójukat és virtuális könyvüket. Kérelmeket akár meglepetés-receptkönyvet, családi albumot is, ha kedvük van hozzá. A feladatok kiindulópontként szolgálhatnak családi beszélgetésekhez, közös online tevékenységhez, amelyek nemcsak a család digitális kompetenciáját javíthatják, hanem valódi minőségi időtöltést is adhatnak. A kihívást teljesítők elnyerik a **Digitális szuperhős** címet, és jutalmuk egy elismerő oklevél. A könyv végén hasznos linkekkel, oldalakkal találkozhatnak. A felhasznált szakirodalomban is érdemes böngészni, ha tovább olvasnánk a témában. A Mellékletek részben egy válogatás tekinthető meg a digitális nyelvhasználati vizsgálat során begyűjtött bejegyzésekből, kommentekből és hirdetésekéből. A **Digitális írástudók** Facebook oldalon követhető a könyv útja, innen bővebb információkat tudhatnak meg az érdeklődők. Visszajelzést is küldhetnek a szerzőnek a digitalisirastudok@gmail.com címen (egyúttal kipróbálhatja a könyvben bemutatott email írás lépéseit), és elkérhetik a fejlesztés során használt online játékokat.



AZ ISZE KÉPVISELETE A GYERMEKVÉDELMI INTERNET-KERESZTAL MUNKÁJÁBAN

A Gyermekvédelmi Internet-keresztal létrehozására az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény 2013. évi módosítása alapján 2014-ben került sor. A 21 tagú tanácsadó testület célja, hogy ösztönözze a kiskorúak védelmét a világhálón, és támogassa a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság (NMHH) elnökének munkáját. Ennek érdekében állásfoglalásokat, ajánlásokat dolgoz ki a gyermekbarát internetezés elterjesztésére, így a szűrőszoftverek hatékony alkalmazására is, valamint a gyermekek és szüleik médiatudatosságának növelésére. A Keresztal elnökét és két tagját az NMHH elnöke nevezi ki három évre, a további tagokat a gyermekvédelemmel foglalkozó szervezetek, a hírközlési szakmai szövetségek, valamint az illetékes minisztériumok javaslata alapján választja. Tagokat delegált többek közt a Kékvonal Gyermekkrízis Alapítvány, a Digitális Gyermekvédelmi Stratégia, az UNICEF, a Nemzeti Pedagógus Kar, a Cházár András EGYMI, a Felelős Szülők Iskolája, a MédiaSmart Egyesület és az ISZE is (Ld. részletesen: https://nmhh.hu/cikk/162718A_Gyermekvedelmi_Internetkeresztal_feladata_es_tagjai) Az NMHH rendszeresen tájékoztatja a Keresztalt a gyermekvédelemmel kapcsolatos tevékenységének aktualitásairól, eredményeiről. Ülésein a résztvevők megosztják egymással digitális gyermekvédelmi tapasztalataikat, jógyakorlataikat, elismerve, hogy a gyermekek védelmének biztosítása érdekében szükséges minden érintett célcsoportot, így magukat a gyermekeket, a szülőket és a pedagógusokat is célzottan megszólítani. Elkötelezettek az iránt, hogy a jövőben is ösztönözzék a gyermekek tudatos médiahasználatát és a jógyakorlataikat ezután is megosszák egymással.

Trendszerűen terjedő online kihívások

A tavaly őszi ülés egyik napirend pontja volt az online kihívások terjedésének vizsgálata. Tudjuk, hogy az elmúlt években a közösségi média szolgáltatások, így a YouTube, a Facebook, a Snapchat és a WhatsApp gyors népszerűség-növekedést jeleztek, – amelyhez nagy mértékben hozzájárult a pandémia okozta bezártság is –, és mára a TikTok vált a fiatalok által leginkább kedvelt platformmá. Az online kihívások terjedése különösen a tinédzserek sajátos szocializációjának része. Igazán jelentős veszéllyé mégis az elmúlt évek trendszerűen terjedő és egyre nagyobb fizikai és mentális veszélyeztetettséggel járó, önkárosítást vagy

akár halált eredményező online kihívásává vált. Az [NMHH állásfoglalásán](#) kívül a keresztal tagjai – az őket delegáló szervezetek útján – hívták fel a figyelmet a veszélyekre és megelőzésük módjára. Az ISZE felajánlotta, hogy publikálja a véleményeket, tanácsokat, így jött létre tavaly év végén az [INSPIRÁCIÓ 2022. évi 4. tematikus száma](#), amely széles körben tájékoztatta z érdekelteket.

Szűrőszoftverek vizsgálata

A piacon jelenleg elérhető szűrőszoftverek és szülői felügyeleti megoldások feltérképezése és a használati tapasztalatainak elemzése szintén fontos feladatot adott a keresztalnak. Áttekintették a legnagyobb hírközlési szolgáltatók online felületein a szűrőszoftverek népszerűsítésével kapcsolatos információkat. A tapasztalat szerint az NMHH gyermekvédelmi ajánlásai, szakmai anyagai, médiatudatosságot ösztönző megnyilvánulásai jelentős hatással vannak a szolgáltatók gyakorlatára: a három legnagyobb hírközlési szolgáltató honlapjáról elérhető ingyenes letölthető szűrőszoftver (Google Family link, Norton Family alkalmazás); közzétették az NMHH által 2016. októberében kiadott szűrőszoftver katalógust és gyerekanten.hu oldalra mutató hivatkozásokat is. A régebbi, 2016-os szűrőszoftver-lista frissítése is megtörtént, hiszen új szoftverek is megjelentek, illetve a korábbiak közül néhány már nem volt elérhető. A szolgáltatók időközben módosítottak az árakon, többféle előfizetői csomaggal előállva. Van köztük magyar és angol nyelvű, ingyenes és fizetős szoftver is. A szolgáltatások többségét családok részére ajánlják, de akad közöttük olyan is, amelyek iskolák, vállalkozások számára is elérhetőek. A legfrissebb szűrőszoftver-katalógus táblázatos formában (a linket, platformot, használati nyelvet, árakat stb. feltüntetve) már böngészhető: <https://nmhh.hu/dokumentum/173242/szurosszoftverek.pdf>, kiemelten fontos népszerűsítése.

Ugyanis a Digital Parenting kutatás adatai szerint a szűrőszoftverek használata még kevésbé elterjedt: 2017-ben a szülők 12%-a alkalmazott valamilyen tartalomszűrőt gyermekük internetezéséhez, 2020-re ez a szám csupán 1%-kal, összesen 13 %-ra emelkedett. Fontos feladatnak tartjuk tehát, hogy a pedagógusok is – lehetőségeikhez mérten – kommunikációs csatornáikon keresztül ösztönözzék a szülőket arra, hogy gyermekeik védelme érdekében alkalmazzanak szűrőszoftvert!

Kőrösné dr. Mikis Márta
az ISZE tiszteletbeli elnöke,
az NMHH Gyermekvédelmi Internet-keresztal tagja

AZ ISZE TISZTELETTEL EMLÉKEZIK NEUMANN JÁNOSRA

Kettő az egyben: egy ritkán látható képekkel illusztrált, keménytáblás díszalbum életrajzzal – és egy ütős, magyar-angol kétnyelvű idézetgyűjtemény Neumann Jánosról és Neumann Jánostól.

Röviden így foglalható össze a Neumann János Számítógéptudományi Társaság új kiadványa, amely a Neumann 120 jubileumi év tiszteletére, limitált példányszámban jelent meg – és egyenesen az NJSZT juttatja el a [megrendelőkhöz](#).

Miért érdemes ezt a nem mindennapi kiadványt beszerezni?

A kötet fókuszában egy olyan magyar tudós áll, aki az USA-ban vált közéleti tényezővé és iskolateremtővé számos tudományterületen – és akit közkeletűen a mai, modern informatika megalapozójának tartunk. Az idézetek bemutatják a vívódó, felelős, sokszor szellemes, sokszor pedig emberien aggódó, esendő személyiség vonásait: humorát, a hithez és a halandósághoz való viszonyát, emberi kapcsolatait.

Hol aforizmatikusan tömör – és egy Neumann-megemlékezésben, tanulmányban, házidolgozatban is jól idézhető – mondásokban, hol mélyebb gondolatsorokban rajzolódik ki előttünk a tudós tudományhoz való viszonya, beleértve a számára mindent behálózó és értelemmel telítő matematikát, továbbá a játékelmélete révén oly fontossá váló gazdaságtudományt és a számítógépek világát.

John von Neumann a Marslakóként ismert azon amerikai magyar tudósok közé tartozik, akik az atombomba kutatásában, megalkotásában is részt vettek. Ezért is fontosak kijelentései a hadtudomány és az atomenergia felhasználása, valamint a politika kapcsán: egy olyan ember gondolatai, aki úgy érezhette, hogy az általa is felgyorsított technikai fejlődés miatt az emberiség jövője a tét. Ezért írt előre tekintő gondolatokat a tudomány szerepe, valamint az időjárás, az éghajlati és a globális kihívások kapcsán.

„Apám kettős életet élt: a tiszta matematika egyik elefántcsont-toronyban élő intellektuális vezetője volt és ugyanakkor a tettek embere” – mondta róla lánya, Marina von Neumann-Whitman, aki nemcsak saját

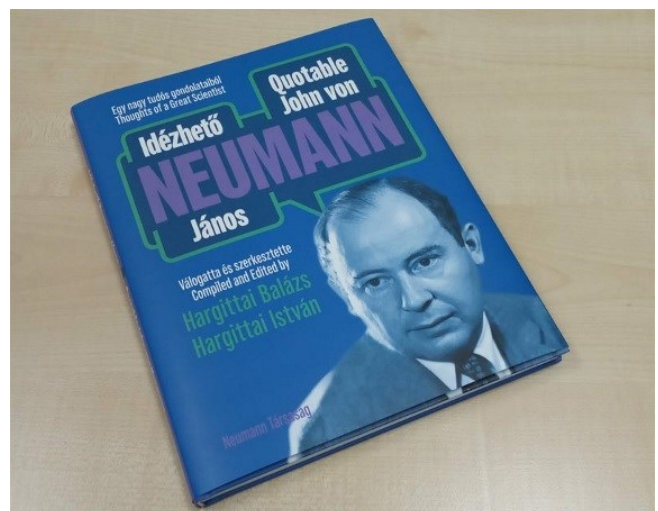
gondolatokkal, de a családi archívumból fennmaradt fotókkal is segítette a könyv megvalósulását.

Az Idézhető Neumann János nemcsak egy Neumann-breviárium: a kötetben megszólalnak a kortársak, mint Wigner Jenő és Teller Ede – és a szerkesztők által exkluzívan megszólított követők, a már elhunyt John Conwaytól és Benoit Mandelbrottól kezdve kortársainkig, Lax Péterig és a Nobel-díjas Dan Shechtmanig.

A kötet szerzői:

A könyvet a tudománytörténet által elkötelezett kutatók jegyzik: Hargittai István akadémikus, fizikai kémikus professzor és fia, Hargittai Balázs, aki a Saint Francis Egyetem (Pennsylvania) kémiaprofesszora. Ismert tudósokként eljutottak a nemzetközi tudományos elit tekintélyeihez, akiket személyesen szólítottak meg, hogy mondják el véleményüket, gondolataikat Neumann Jánosról. A Hargittai-család már több élvezetes és tartalmas tudománytörténeti kötetben bizonyított, tudásukra újabb kitűnő példa nemcsak az idézetek válogatása, de a kötethez írt Neumann-életrajz is.

*Képes Gábor
Neumann János Számítógéptudományi Társaság*



JÓL VAN A GYEREK, HA JÁTSZIK? TUDÁSTÁR VIDEÓJÁTÉKOKRÓL SZÜLŐKNEK ÉS PEDAGÓGUSOKNAK

Az NMHH a fenti címmel jelentetett meg kiadványt, amelyet legelőször tanácsadó testületének, a Gyermekvédelmi Internet-kerekasztal tagjainak mutatott be 2023 tavaszán, ismertetve a témában tervezett pilot kutatás fókuszterületeit is. A videójátékok világának alapos elemzését szolgáló kiadvány 70 oldalon keresztül ad választ sok-sok kérdésre, amelyek jogosan merülnek fel szülőknél és pedagógusokban egyaránt. Foglalkozik például azzal, hogy mi igaz a játékosokkal kapcsolatos előítéletekből, miért jó egy sötét szobában játszani ahelyett, hogy találkoznának a jó levegőn, hol kezdődik a problémás játékhasználat, illetve milyen veszélyeket rejt magában a videójáték.

A kiadvány elfogulatlanul, több oldalról járja körbe a



gyerekek és szülők mindennapjait átszövő kikapcsolódási tevékenységet, hogy bemutassa a benne rejlő lehetőségeket is. Hiszen a játék kihat az önismeretre

és a társas kapcsolatokra is, meghatározza a felnövő generáció ízlését, kultúráját. Kompetenciákat fejleszt, csapatmunkára ösztönöz, segít a problémamegoldásban. Ezekre a képességekre nemcsak az iskolában, de felnőtt korban a munkaerőpiacon is szükségük lesz a diákoknak.

Négy nagy témakör vezet be a videójátékok világába. Először mint jelenséget vizsgálja, majd kitér a kockázatokra. A harmadik rész a videójátékokban rejlő lehetőségeket tárja fel, a negyedik pedig médiumként tekint rá, megmutatja például, hogy mi köze a történetmeséléshez, a filmekhez, vagy akár a komolyzenéhez. Olyan kiadvány készült, amely segíti a szülőket és pedagógusokat mélyebben átlátni a gyermekek és sok felnőtt számára is oly vonzó médiumot, hogy felkészültebben, tájékozottabban hozzassanak döntéseket a gyerekek megértése és védelme érdekében.

Érdeemes megnéznünk a Jól van a gyermek, ha játszik? kiadvány tartalomjegyzékét, hiszen már a fejezetcímek sokatmondóak:

A videójáték mint jelenség

- Játékosok demográfiája: kik játszanak? Videójátékosok virtuális és valós világa
- Ahogyan játszik, olyan a játékos – Mi lehet olyan vonzó a játékokban?
- Együtt vagy egyedül – Miben más az egyjátékos és a többjátékos élmény?
- Tanácsok tudatos vásárláshoz – Mennyire drága időtöltés a videójáték?
- Játék szülte karrierok – Streaming és e-sport

A videójáték mint veszélyforrás

- Miért fontos a játékok korosztályos besorolása? – Mivel játszhat?
- Tönkreteszi a szemét? – Képernyőidő: megelőzés és kármentés
- Megsérülhetünk-e egy videójátéktól? – Az egészség nem játék

- Mikor Túl sok a jóból? – Tények és tévhit a videójáték-függőségről
- Ami már Nem játék – Az online játék veszélyei
- A védelem szoftveres vonala – Digitális szülői felügyelet a gyakorlatban
- Problémás pénzügyi gyakorlatok – Az „ingyenes” játékok csapdái

A videójáték mint lehetőség

- Videójáték képernyő nélkül – Hogyan állítsuk fel a gyereket a gép elől?
- Mentális egészség és játék – Így segítenek a játékok mentális problémákon
- Videójátékok képességfejlesztő hatásai – Kikapcsolódás mellett önfeljesztés
- A játék mindenkié! – Kiegészítő lehetőségek a videójátékokban
- Játékok az oktatásban – Hogyan lehet oktatási segédanyag a videójáték?

A videójáték mint médium

- MI vagy nem MI, ez itt a kérdés – Mesterséges intelligencia a videójátékokban
- Videójáték és művészet – Tizedik művészet a vásári mutatóanyagból
- A leginteraktívabb történetmesélő platform – Videójátékok narratívája
- A Kispolszki már Unreal Engine-ben száguld – Filmkészítés a Bűvösvölgyben
- A sorozatos bukásoktól a sorozatok diadaláig – Hogyan lesz jó film egy videójátékból?
- Játék és muzsika 10–20 órában – Mi közük a videójátékoknak a komolyzenéhez?

A kiadvány nyomtatásban korlátozott példányszámban jelenik meg, de online máris elérhető a világhálón, mind az NMHH honlapján, mind a gyerekaneten.hu honlapon:

https://nmhh.hu/cikk/239493/Jol_van_a_gyerek_ha_jatszok_Tudastar_videojatek_okrol_szuloknek_es_pedagogusoknak

https://gyerekaneten.hu/tema/Jol_van_a_gyerek_ha_jatszok

Kőrösné dr. Mikis Márta
az ISZE tiszteletbeli alelnöke

24

A gyerekek azt teszik, amit a látnak, és nem azt, amit mondanak nekik: ha a szülő nem tud felállni a tévé elől vagy a közös étkezés idején sem hajlandó félreállni a mobiltelefonnal, akkor később a gyereken is nehéz (és nem is túl korrek) dolog lesz számon kérnie a hasonló viselkedést, a konfliktus pedig előre bortejelölhető. Az pedig végképp gyenge érv, hogy ki néz nagyobb butaságot! Ha szökecske tesztet a kócsok, akkor el kell lenniük: korántsem biztos, hogy az általunk habozott tartalmak sokkal égetőbbek lennének (nem véletlenül került elő példaként a cégcs konferenciájára, a feltek sirdója).

DE MENNYI AZ ANNYI? A túl sok képernyőidőnek számos közvetlen és közvetett káros hatása lehet a testi és szellemi egészségre. A legjellemzőbb tünetek: a szemvesztés, a fejfájás, a rossz alvás, a székrekedés, az étkezési zavarok, a mozgáshiány, a rossz tanulmányi teljesítmény, a depresszió, a szorongás, a figyelmesség csökkenése, a kommunikációs nehézségek, a társas kapcsolatok hiánya, a szorongás, a depresszió, a szorongás, a figyelmesség csökkenése, a kommunikációs nehézségek, a társas kapcsolatok hiánya.



MENNYI IDŐT TÖLTETHET A KÉPERNYŐ ELŐTT?

A legtöbb gyerek a javasoltnál sokkal több képernyőt néz. Háttérben felel, de a szülőknek törekedniük kell a korlátok kialakítására és betartására. Ugyanilyen fontos: kisebb gyermekek csak a szülő jelenlétében töltsenek időt a képernyő előtt.

0 HONAP ALATT	18-24 HONAP	2-5 EV	6-17 EV	18 ÉVFELŐTT
0 óra	0-30 perc	30-60 perc	2 óra	2-4 óra
A szülőknek és a szomszédoknak határozottan meg kell határozni a képernyőidőt – kivétel képezhet egy-egy családi időtöltés, nem kis díjazás a szülőknek, de a tévé lehetőség még a háttérben se menjon.	A legtöbb szülőnél egészen két éves korig bíztat a képernyőidő teljes megtiltása, a magánélethez valószínűleg szigorúbban tartják a képernyőidőt – kivétel képezhet egy-egy családi időtöltés, nem kis díjazás a szülőknek, de a tévé lehetőség még a háttérben se menjon.	A WHO legújabb ajánlása szerint mind a szülő jelenlétében, mind a képernyőidő teljes megtiltása, a magánélethez valószínűleg szigorúbban tartják a képernyőidőt – kivétel képezhet egy-egy családi időtöltés, nem kis díjazás a szülőknek, de a tévé lehetőség még a háttérben se menjon.	A WHO legújabb ajánlása szerint mind a szülő jelenlétében, mind a képernyőidő teljes megtiltása, a magánélethez valószínűleg szigorúbban tartják a képernyőidőt – kivétel képezhet egy-egy családi időtöltés, nem kis díjazás a szülőknek, de a tévé lehetőség még a háttérben se menjon.	A WHO legújabb ajánlása szerint mind a szülő jelenlétében, mind a képernyőidő teljes megtiltása, a magánélethez valószínűleg szigorúbban tartják a képernyőidőt – kivétel képezhet egy-egy családi időtöltés, nem kis díjazás a szülőknek, de a tévé lehetőség még a háttérben se menjon.



Először helyett álljunk alternatívát, leginkább olyan fizikai aktivitást, ami közös program lehet, és melyben mi is részt veszünk. A játékok és az időtöltés a kiváló fizikai aktivitás lehetőségét is teremti, csak épp képernyőidővel nem csökkenti.

problémák, a figyelmesség hiánya, a kommunikációs nehézségek, a társas kapcsolatok hiánya, a szorongás, a depresszió, a szorongás, a figyelmesség csökkenése, a kommunikációs nehézségek, a társas kapcsolatok hiánya.

A VIDEOJÁTÉK MINT VESZÉLYFORRÁS

40



VIDEOJÁTÉK KÉPERNYŐ NÉLKÜL

HOGYAN ÁLLÍTSUK FEL A GYERKET A GÉP ELŐL?

A gyerekek képernyőidejének időtartamára vannak ajánlások, ezeket az időkorlátokat betartatni viszont nem egyszerű, a szülők azonban talán egy óppan kaphatnak segítséget, ahonnan a legkevésbé számítanának rá: a videójátékoktól.

Sok szülő-gyerek konfliktusnak a forrása, hogy a gyerek túlságosan szeret videójátékozni, pedig éppen ezt a rajongást lehetne kihasználni arra, hogy a szülő felállítsa a gyermekét a képernyő elől. Ehhez persze legalább annyira érteni kell a gyerek videójátékait, hogy a főbb karakterek és a játék története ismerős legyen, mert ezek sokféle szabaddis tevékenység kiindulópontjának használhatók. Fontos ugyanis, hogy

a videójátékhoz hasonlóan érdekes tevékenységet kell kínálni a gyereknek ahhoz, hogy vigye lejjebb a kontrollert. Játsszon csak tovább, de képernyő nélkül!

A videójátékok fejlesztő rengeteg kreativitást sürtenek egy-egy játéka – a témába, a történet felépítésébe és fordulatába, a karakterek egymáshoz fűző viszonyába

(még a PEGI 18 besorolás kapott God of War Ragnarök is legújabb annyira szól egy apa és tinédzser fia kapcsolatáról, mint a világ megmentéséről folyó harcokról), a játékoknak kínált döntési helyzetek érvényességébe, a látványvilágba – hiszen teltett piacokon kell a legjobbnak lenni, ahol dráma a verseny és a kínál. Nem véletlen, hogy a videójátékok besztapatták a gyerekeket – ezért nagyon fontos a játékválasztás, amit nem jó teljesen a gyerekre bízni, érdemes tájékozódni és közösen dönteni arról, hogy mivel játszhat. De ha már játszák, szülőként lehet ezt úgy is szemlélni, hogy a munka nehezít már elvégzésre a videójáték-fejlesztés: megtalálták a történetet, a világot, a karaktereket, amelyekhez zűzösen kapcsolódik a gyerek.

KÉPERNYŐRŐL AZ ASZTALRA A hagyományos játékok gyártói is felismerték, hogy a videójátékok népszerűségét kihasználhatják saját

termékeik eladására, ez viszont a szülőknél is lehangolást teremt, hogy ne csak a képernyőn játszanak a gyerek. Több népszerű videójátéknak (pl. Angry Birds, Minecraft,

A TÖRTÉNET EREJE

Noha nem történet, hanem a videójáték-készítő médiumokon átívelő franchise-ként tekint az általa gondozott videójátékokra. Nemcsak társasjáték formájában találkozhatsz a gyerekek az általa kedvelt videójáték világgal és karakterével, hanem filmekben, sorozatokban, animációs filmekben, valamint képregényekben és regényekben is. Utóbbiak segíthetnek nekik ráérteni az időtöltés tere, hogy a képernyőn, más, akár videójátékoktól független környezetben is örömmel vegyjenek a kezébe.

A VIDEOJÁTÉK MINT LEHETŐSÉG

Áldás vagy átok? Mesterséges intelligencia az oktatásban

A ChatGPT nagy hullámokat kavart a médiában. A mesterséges intelligencia ilyen szintű megjelenésével természetesen felmerülnek kérdések. Milyen változásokat hoz a mesterséges intelligencia az oktatásban? Mennyire alakulhat át ennek hatására a tanárok szerepe? Féljünk vagy üdvözljük a változásokat?

Hogy mi is a mesterséges intelligencia (MI)?

Olyan számítási technológia, amely lehetővé teszi a számítógépek számára, hogy olyan feladatokat végezzenek el, amelyekhez általában emberi intelligencia szükséges. Az MI számos területen alkalmazható, mint például a gépi tanulás, a természetes nyelvfeldolgozás, az automatizálás, a robotika és az autonóm járművek. Használata lehetővé teszi a személyre szabott tanulást, amely a diákok egyedi igényeihez és képességeihez igazodik. Képes a kapott adatok olyan szintű feldolgozására, amely lehetővé teszi, hogy megértse a diák tanulási stílusát és igényeit, és hogy olyan tanulási módszereket dolgozzon ki, amelyek hatékonyak a diákok számára.

A Tanuláskutató Intézet vendége volt Dr. Németh István, a Pannon Egyetem Zalaegerszegi Egyetemi Központ stratégiai rektorhelyettese, egyetemi docense, aki Setényi Jánossal, az MCC Tanuláskutató Intézetének igazgatójával nagyszámú érdeklődő mellett beszélgetett a témáról az MCC Scruton terében 2023. április 28-án.

A mesterséges intelligencia az oktatásban lehet áldás vagy átok, attól függően, hogy hogyan használják és milyen szándékkal alkalmazzák.

Az MI-t használhatjuk a diákok oktatásának javítására és az oktatási folyamat hatékonyságának növelésére. Az általa kínált lehetőségek közé tartozik például az adaptív tanulási rendszerek alkalmazása, amelyek segítenek a diákoknak a személyre szabott tanulási készségek fejlesztésében és segítenek a gyorsabb tanulásban.

Tovább: [Áldás vagy átok? Mesterséges intelligencia az oktatásban \(mcc.hu\)](https://www.mcc.hu/inspiracio)



INFORMATIKA -SZÁMÍTÁSTECHNIKA TANÁROK EGYESÜLETE

1133 Budapest, Kárpát u. 11.

- 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: Kőrösné dr. Mikis Márta

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>