



## A TARTALOMBÓL:

AKTUÁLIS	2
MÓDSZERTAN	
GYERMEKINFOR- MATIKA	
BLOG	10
PÁLYÁZATOK	
KÖNYVAJÁNLÓ	
ESEMÉNY	

# INSPIRÁCIÓ HÍRLEVÉL

## TARTALOM

### **Egri, kaposvári, szentesi műhelyek projektmunkája az ISZE Tehetségpontban az NTP-MTD-16-0130 támogatott pályázat keretében**

A komplex tehetséggondozó programot három egymással együttműködő műhelyben valósítottuk meg szakköri formában.

[tovább](#)

### **Szentesi beszámoló**

A Nemzeti Tehetség Program által támogatott programozási szakkör egyik műhelyének adhatott helyet iskolánk 2016. szeptember 22. és 2017. január 19 között.

[tovább](#)

### **Kaposvári beszámoló**

A komplex tehetséggondozó program célja volt, hogy a tanulók különböző képességeit fejlesszem.

[tovább](#)

### **Egri beszámoló**

Az ország 3 városában 21 tanuló ismerkedett meg a Bee-Bot Robottal és az ehhez kapcsolódó Imagine Logo programozással 2016. szeptembertől 2017. januárig.

[tovább](#)

### **Digitális Témahét 2017**

Az Informatika Számítástechnika Tanárok Egyesülete a Digitális Témahét 2017 önkéntes partnerként ajánlotta a „Netezz biztonságosan– Digitális társasjátékot”, melyet 51 iskola választott.

[tovább](#)

## EGRI, KAPOSVÁRI, SZENTESI MŰHELYEK PROJEKTMUNKÁJA AZ ISZE TEHETSÉGPONTBAN AZ NTP-MTTD-16-0130 TÁMOGATOTT PÁLYÁZAT KERETÉBEN

Célunk elsősorban az, hogy a tanulók különböző képességeit fejlesszük. A Logo programozás során a gyermekek olyan tudást, szemléletet, gondolkodást kapjanak, amit más tantárgyakban tudnak kamatoztatni.

A komplex tehetséggondozó programot három egymással együttműködő műhelyben valósítottuk meg szakköri formában. A szakkör témája a Logo programozási nyelv.

A tehetséggondozó programot a matematika/digitális kompetencia/szakmai orientáció fejlesztése tükrében határoztuk meg. Mindhárman évek óta foglalkozunk Logo pedagógiával, tanórán kívül szakköri szinten is. Jelen programunkban vállaltuk, hogy a szakkörök egymásra épülnek, illetve kiegészítik egymást.

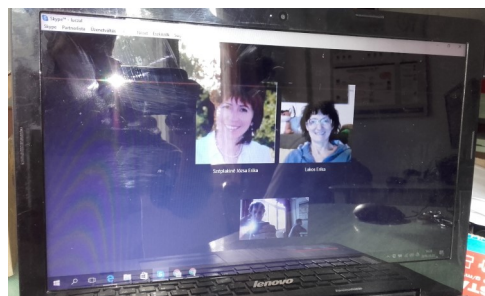
Tárgyi eszközként vásároltunk egy Bee-Bot robotot, amely remek kiegészítése a foglalkozásainknak, elsősorban kisebb diákok számára. A robot Logo nyelven programozható, így még látványosabbá, érdekesebbé tehetjük foglalkozásainkat. Különböző robotpályák tervezésébe bevontuk a műhelyek tanulóit.

Egymásnak terveztek és készítettek pályákat, erről a közös „játékról” videokonferenciát tartottunk. Az első problé-

ma, melyre a tanulóknak egyéni feladatmegoldást kellett találnia: lottósorsolások, valószínűségszámítás, színes ábrák rajzolásával. (4.-5.-6. osztály)

Második probléma: életjelenségek egysejtű élőlények szaporodása, fizika, kémia: részecskék véletlenszerű mozgásának szimulációja. (7.-8. osztály)

Kiegészítő tevékenységként vállaltuk az egynapos tematikához kapcsolható Csodák Palotája kirándulást, ahol a gyerekek az interaktív eszközökkel ismerkedtek meg, mint például a tükrök és illúziók, a gondolkodó sarok, földönkívüli kalandok és az Öveges terem, valamint látogatást tettünk a Microsoft Központba is.



*Lakosné Makár Erika  
pályázati felelős*

## SZENTESI CSOPORT BESZÁMOLÓJA

A Nemzeti Tehetség Program által támogatott programozási szakkör egyik műhelyének adhatott helyet iskolánk 2016. szeptember 22. és 2017. január 19 között. A pályázat keretében az ország 3 városában 21 tanuló dolgozott alkalmanként „együtt”, kiterjesztett osztályterem munkaformában.

Különös aktualitást adott a pályázatnak, hogy sok a betöltetlen informatikusállás, ezen belül is programozóból van nagy hiány. A mostani felső tagozatos diákok közül viszont többen az informatikai pálya felé kacsingatnak. A pályázati kiírásnak megfelelően lányok és fejlesztésre szoruló tanulók is részt vettek rajta.

### Az alábbi témák, feladatok köré szerveződött a szakkör:

- Ismerkedés a robottal (Bee-Bot robotméhecske irányítása)
- Algoritmikus gondolkodás fejlesztése
- Animációk készítése
- A programozás elemeinek bevezetése
- Ismétlő szerkezet (Ismétlő tevékenységek megfigyeltetése a mindennapi életben)
- Ciklus értelmezése
- Szögfogalom
- Sokszögek rajzolása, szabályszerűség megfogalmazása
- Sokszögek forgatása, szabályszerűség megfigyeltetése
- Véletlen jelenségek
- Rekurziók, szimulációk
- Akadálypályák készítése, küldése a műhelytagoknak a három városban működő csapatoknak

- Közös játék videokonferencia közvetítéssel
- Programozás játékosan: a pályaválasztás segítése

A szakkörökön mindig valamilyen Bee-Bot robotra épülő feladattal indultunk. (Gyakorlati vagy papíralapú példákon keresztül.) Ezután közösen átbeszéltük az aktuális órai feladatokat, majd minden tanuló lehetőséget kapott arra, hogy a saját ötleteit kipróbálhassa a feladatok megoldására. Ez lehetett a programok továbbfejlesztése egy, az órai anyaghoz kapcsolódó új gondolat megvalósítása. A 2\*45 perces órák legvégén természetesen megnézték és értékelték egymás ötleteit, munkáit, megoldásait.

A robotot máris nagy örömmel használják a kollégák. Többen bevitték saját tanóráikra és különböző irányjátékokat játszottak vele.

A projekt az [Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesületének](#) nyertes pályázatából valósult meg. A Koszta József Általános Iskola már 7 éve együttműködő partner a tehetségprogramban.

*Lucza László  
csoportvezető, Szentes*



„A jövő felnőttei, tervezői, mérnökei már az iskolapadokban ülnek”

*Orosz László*

## SZENTESI CSOPORT KIRÁNDULÁSI BESZÁMOLÓJA

A projekt befejezéseként 2017. március 20-án a szakkörön részt vett tanulók tanulmányi kirándulást tettek Budapestre. Skype-on keresztül a másik két város szakköröseivel már beszélgettek a gyerekek, de közel fél évvel az első virtuális találkozás után, most először élőben is megismerkedtek. A nap első közös programra a Csodák Palotájában került sor. (Budapest, XXII. kerület, Csopa Campona Budatétény, Családi Élményközpont, 1222 Budapest, Nagytétényi út 37-43.)

Itt szinte minden eszközt kipróbálhattunk, kísérletezhettünk velük.



Az Őveges teremben a tűz témakörében előadást hallgattunk, sőt aktív résztvevői is lehettünk a kísérleteknek. Ezután közös ebédelés következett. A nap második fő programja a Microsoft magyarországi székházának megtekintése

volt. Nagy élményt jelentett a gyerekeknek a házban való rövid séta, és az azt követő interaktív előadás. A fő téma a biztonságos internetezés volt. A legvégén a játékszobában lehetőség nyílt a dolgozók szabadidős vagy relaxációs tevékenységeinek segítésére szolgáló eszközök kipróbálására.

Reméljük, hogy ez a sok élményt nyújtó kirándulás később akár hatással is lesz a gyerekek pályaválasztására.



Köszönjük Fodor Csabának a bal-  
esetmentes utaztatást.

A Koszta József Általános Iskolának az ISZE 7 éve együttműködő tehetség partnere. Ez a kirándulás tovább erősítette az azonos hálózathoz tartozást.

*Lucza László*  
szentesi csoportvezető

### Tanulói reflexiók

Egy új oldalát ismertem meg a programozásnak. Segítette a pályaválasztásomat. Programozó szeretnék lenni és informatikai iskolában szeretnék tovább tanulni. Jó volt nem nemcsak a gép előtt programozni, hanem egy valós robotot is mozgathattunk.

*Török Máté*

Nagyon jó volt, hogy az Imagine Logóban ilyen sok dolgot megtanultam. Skype-olás jó volt, mert megismertem új diákokat és bemutathattuk a programjainkat. Programozni szeretnék felnőtt koromban is. Nagyon tetszett a tanulmányi kirándulás is!

*Cserhalmi Ádám*

Nagyon szerettem a szakköri órákat. Ketten voltunk lányok, de a fiúk nagyon rendesek voltak velünk. Különösen azt az órát szerettem, amikor Laci bácsi rám bízta a más iskolába szánt feladatok megszerkesztését. A feladatok egy része az én ötletem alapján készült.

*Sajtós Dóra:*

## KAPOSVÁRI CSOPORT BESZÁMOLÓJA

A komplex tehetséggondozó program célja volt, hogy a tanulók különböző képességeit fejlesszem. A Logo programozási nyelv megismerése során a gyermekek olyan tudást, szemléletet, gondolkodást kapjanak, amit más tantárgyakban tudnak kamatoztatni. A foglalkozásokon nagy szerepet kapott az algoritmikus gondolkodás, arra törekedtem, hogy a gyerekek megértsék, hogy egy feladatot mielőtt megoldanak, gondolják át, szedjék lépésekre a megoldást, válasszák ki a legjobbat, és csak ezután oldják meg a feladatot. Ehhez kiváló játékokat használtunk (pl. robotjátékok, teknőckert-játékok, labirintusjátékok).

[www.lakoserika.blogspot.hu](http://www.lakoserika.blogspot.hu)

Ehhez adott segítséget a Méhecske robot is. A robot Logo nyelven programozható, így még látványosabbá, érdekesebbé tehettem foglalkozásaimat.

A robothoz két pályát is kaptunk. Kezdetben ugyan nagy lelkesedéssel, de nagyon sok hibával dolgoztak a gyerekek. Nem adták fel! Újra és újra próbálkoztak! Hihetetlen jó érzés volt figyelni őket, ahogy egyre pontosabban tervezték meg a Méhecske útját, közben a gondolkodásukban komoly változás állt be, amit remélem más tantárgyakban kamatoztatnak.

A projektünk egyik vállalása volt, hogy a műhelyek egymásnak is bemutatko-

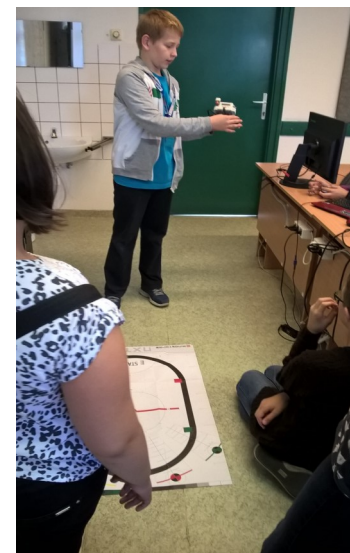


nak, megmutatjuk, mire jutottunk a Robottal, és egymásnak is adunk robotos feladatot. Erről videokonferenciát tartot-

tunk, melyről felvételt is készítettünk.

A szakkörön részt vett tanulók az Országos Logo Programozási verseny iskolai fordulóján is részt vettek, ahol valamennyi tanuló a megyei fordulóba továbbjutott, 5 tanuló pedig az országos döntőben mérte meg magát.

A Bee-Bot robottal természetesen nemcsak a szakkörös tanulók ismerkedtek meg, hanem valamennyi, általam tanított osztályban is.



Mivel tanítok a Kaposvári Egyetem Pedagógiai Karán informatika tanárgypedagógiát, így a játékkal, annak módszer- tanával a

tanító-, illetve az óvodapedagógus hallgatókat is megismertetem.

Kiegészítő tevékenységként vállaltunk egy egynapos tematikához kapcsolható kirándulást, a Csodák Palotája, illetve a Microsoft Központ meglátogatását. Nagyon várták a gyerekek, hiszen még senki nem járt közülük egy ilyen nagy világcégnél.

Lakosné Makár Erika  
kaposvári csoportvezető

A robot alkalmazásával fejlesztjük a tanulók térszemléletét. A gyakorlati tapasztalatszerzés hatására motiváltabbakká válnak, fejlődik felfedező, érzékelő képességük, sikeresebbé válnak a tanulásban.

## KAPOSVÁRI CSOPORT KIRÁNDULÁSI BESZÁMOLÓJA

A projekt záróeseményére 2017. március 20-án került sor. Kaposvár, Szentes, Eger programozás szak-körön részt vett tanulói tanulmányi kirándulást tettek Budapestre.

Az első közös programra a Csodák Palotájában került sor. Itt szinte minden eszközt kipróbáltak a tanulók. Az Öveges teremben izgalmas előadásnak voltak részesei a tűz témakörében, ahol aktívan részt vettek a kísérletezésben is. Ezután egy közös ebéd következett.



Ebéd után indultunk a Microsoft magyarországi székházához. Mivel korábban érkeztünk, így volt időnk egy kis sétára és közös fotózkodásra is a Grafisoft



parkban. Nagy élményt jelentett a gyerekeknek a házban való rövid séta, és az azt követő előadás, mely a biztonságos internetezésről szólt. Nagyon aktívak voltak a tanulók, sokan mesélték el saját élményeiket.

A legvégén a játszobában lehetőséget kaptak, hogy ők is kipróbálhassák a játékokat.

A hazafele utat is nagyon élvezték a gyerekek. Mindenféle érdekes történet mesélésével szórakoztatták egymást.

*Lakosné Makár Erika*  
kaposvári csoportvezető

### Tanulói reflexió

Nagyon vártuk a budapesti kirándulást. Egy kényelmes busszal robogtunk Budapestre. Mikor megérkeztünk, leszálltunk a Camponánál. Először látogatást tettünk a Csodák Palotájába, ahol rengeteg érdekességet láttunk, ami a tanórán szerzett ismereteinket kiegészíti. Ebédet egy magyaros étteremben fogyasztottunk. Délutánra gyümölcsöt, csokoládét kaptunk. A délután folyamán felkerestük fel a Microsoft székházat, ahol új ismereteket szereztünk a biztonságos internethasználatról és kicsit beleláttunk a programozók mindennapjaiba.

Felejthetetlen kirándulás volt, köszönjük a lehetőséget.

*Fenyő Anna*  
5.a osztályos tanuló

## EGRI CSOPORT BESZÁMOLÓJA

A foglalkozáson részt vett tanulók tudásukat sikeresen alkalmazták az Logo Országos Számítástechnikai Tanulmányi Versenyen is.

Az ország 3 városában 21 tanuló ismerkedett meg a Bee-Bot Robottal és az ehhez kapcsolódó Imagine Logo programozással 2016. szeptembertől 2017. januárig.



A Skype lehetőséget teremtett közös foglalkozásokra. Így alkalmanként „együtt”, kiterjesztett osztályteremi munkafarmában dolgoztunk. Óriási élményt jelentett a tanulóknak a videokonferencia, melynek keretében a robot irányítására feladatokat adtak egymásnak a tanulók.



Csoportonként feladatlapokat készítettünk, amit email-ben küldtünk el más városban élő szakköri tagoknak.

A foglalkozáson részt vett tanulók tudásukat sikeresen alkalmazták az Logo Országos Számítástechnikai Tanulmányi Versenyen is.

*Széplakiné Józsa Erika  
egri csoportvezető*

## EGRI CSOPORT KIRÁNDULÁSI BESZÁMOLÓJA

AZ egri csoport a „Bee-Bot robottal az ISZE Tehetségpontban” pályázat kiegészítő tevékenységeként egy napos kiránduláson vett részt Budapesten.

A gyerekek nagyon nagy izgalommal várták 2017. március 20-át, a kirándulás napját. Egy személyszállítást végző cég buszával mentünk.

A 7 órai indulás kicsit korainak tűnt a diákoknak, többen mondták, hogy akkor még fel sem kelnek, ennek ellenére mindenki időben megérkezett az iskola udvarára, az indulás helyére. Közel három órás utazás után szerencsésen megérkeztünk. Most találkozhatunk személyesen a kaposvári és a szentesi diákokkal, akikkel már virtuális kommunikáció segítségével megismerkedtünk.

A Csodák Palotájában a gyerekek örömmel próbálták ki a különböző játékokat, összemérték ügyességi képességeiket. A legjobban tetsző játékokkal többször is játszottak. Az CSOPA-ban töltött órák megkoronázásaként az Öveges terem kísérleti bemutatójára látogattunk el. A gyerekek aktívan részt vettek a különböző kísérletekben, nagy érdeklődéssel figyeltek és sok ismeretet elsajátítottak.

Ezt követte a finom ebéd, amit mindenki jóízűen elfogyasztott, majd a Microsoft Magyarország Kft.-hez



történő utazás. A Microsoft Kft. parkja is tetszett a gyerekeknek, megnézték a szobrokat, a halakat a

tóban. Kísérőnk a második emeleti játékszobába kalauzolt bennünket. Itt először egy ifjú dolgozó az Internet veszélyeiről tartott interaktív műhelymunkát, majd „nem virtuális” játékokkal (billiárd, csocsó, darts, stb.) tölthettek el rövid időt a tanulók. Nagyon jól érezték magukat.

Minden jónak egyszer vége szakad. Így a mi kirán-



dulásunknak is vége lett és indul hétköznapi munka. Sok új ismerettel, rengeteg élménnyel lettünk gazdagabbak.

A projekt az [Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete](#) segítségével valósult meg az NTP-MTTD -16-0130 támogatott pályázat keretében.

Széplakiné Józsa Erika  
egri csoportvezető

### Tanulói reflexiók

A szakkör nagyon jó, mert a legjobb tanár tartja. Erika néni mindig segít, ha valamit nem tudunk. Én erre a szakkörre nagyon szeretek járni azért, mert okosabb leszek.

Kirándulás. Fáradtan beültem a buszba és elindultunk Pestre. Sajna dugóba kerültünk, így csak később értünk oda. Beléptünk a Csodák Palotájába, de

az tele volt hihetetlen dologgal. A kedvencem a vízi hurrikán volt. Miután kiélveztük magunkat, elindultunk ebédelni. Egy finom húslevest, majd másodikként, pedig grillhúst kaptunk. Mivel ebéd után maradt még idő, így visszamentünk a Csodák Palotájába. Kis idő múlva elindultunk a Microsoft Magyarországra. Nemsokára megérkeztünk és bementünk. Egy Bálint nevű alkalmazott előadást is tartott. A végén egy kicsit játszottunk és elindultunk hazafelé. Az úton sokat nevtünk. Este fáradtan érkeztünk haza.

*Szendrei Dorka*

A nevem Vilmek Mirtill Hella. A 2017-es informatikai szakkör egyik tagja vagyok Egerben. A szakkör vezetője Széplakiné Józsa Erika tanárnő, akinek köszönhetően bővült az informatikával kapcsolatos tudásom. Leginkább az Imagine Logo nevű programmal dolgoztunk, ezen belül is különböző alakzatok, minták elkészítésével foglalkoztunk. Ezen kívül beszéltünk a másik két csoporttal és játszottunk a méh robottal. Nemrég, március 20-án, hétfőn a szakkörök jóvoltából Budapestre utaztunk. Két állomásunk volt, amit meglátogattunk: az egyik a Csodák Palotája (Csopa), a másik pedig a Microsoft Magyarország. Itt egy rövid beszámolót kaptunk az internet fejlődéséről és az ezzel járó veszélyekről. Ezután pár percet töltöttünk játékkal az épületben. Kb. 15:30/16:00 körül kezdtünk el hazaindulni. Visszajöttünk az iskolához és innen mindenki hazament. Alapjában véve jól éreztem magam a kiránduláson és a szakkörön egyaránt. Ez lenne a 2017-es informatika szakkörrel kapcsolatos élménybeszámoló.

*Vilmek Mirtill Hella*

A szakkör csütörtökönként az utolsó óra után szokott lenni. Mikor belépünk az informatika terembe, egyből leülünk a szokásos helyünkre. Bekapcsoljuk a gépet és elindítjuk az Imagine Logót. Sok munka után kicsengetnek.

Egy nap viszont kimozdultunk a csoporttal az iskolából. A hosszú út során láttuk a Dunát és az autópályát is. Szépen lassan megérkeztünk Budapestre és a Csodák Palotájába is. Ott sok érdekességet láttunk. Természetesen a tűzzel is játszottunk. Mikor befejez-

tük, átmentünk a Mirosofthoz. Ott az internetről és az átkáról beszéltek. Mikor elmondták, amit akartak, akkor azzal játszhattunk, amivel akartunk. Volt ott flipper, csocsó, biliárd, pingpong és Xbox is. Majd miután befejeztük, elindultunk haza. Másnap sokat beszélgettünk, hogy milyen jó volt. Ahogy a szakkör is.

*Nagy László*

A kirándulás során nagyon jól éreztük magunkat. Habár az út hosszú volt, el tudtuk magunkat szórakoztatni. Amikor megérkeztünk, egyből mentünk a Csodák Palotájába. Ott rengeteg érdekesség, játék volt, amivel jól el lehetett lenni.

Az ebéd nagyon finom volt, és utána a büfében lehetett desszertet vásárolni. Azután még visszamentünk a Csodák Palotájába. Ebben egy érdekes előadást megnézhattunk, tele kémiai kísérletekkel.

Következő állomásunk a Magyarország Microsoft KFT volt. Itt az internet előnyeiről és veszélyeiről beszélgettünk. Ezután szabad foglalkozás volt. Lehetett játszani mindennel: pingpong, csocsó, flipper, darts, X Box 360 és X Box One is.

Hazafelé elmentünk a Parlament mellett is.

A szakkört azért szeretem, mert fejleszti a logikai készséget, és a gondolkodási képességet.

*Molnár Máté*

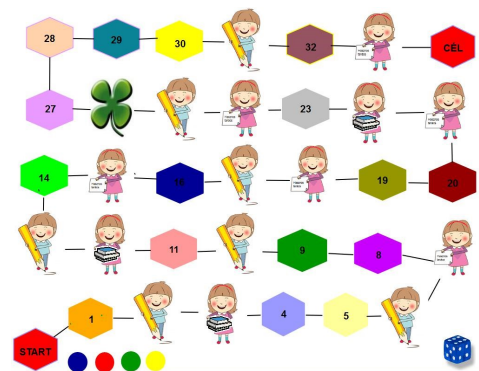
## DIGITÁLIS TÉMAHÉT „NETEZZ BIZTONSÁGOSAN”- DIGITÁLIS TÁRSASJÁTÉK

A biztonságos netezésre, annak etikus használatára nevelés nemcsak az informatika tanár feladata, hanem valamilyeni tanáré. Az osztályfőnöki órákhoz a Kerettanterv óraszámot is biztosít.

Az Informatika Számítástechnika Tanárok Egyesülete a Digitális Témahét 2017 önkéntes partnerként ajánlotta a „Netezz biztonságosan– digitális társasjátékot”, melyet 51 iskola választott. A digitális társasjátékkal játékos módon ismerkedhetnek meg a netezés legfontosabb szabályaival, viselkedési mintákkal.

A társasjáték Promethan tábla AktivInspire ingyenesen letölthető szoftverével készült.

[https://support.prometheanworld.com/download/activinspire.html?custom\\_lang=hu](https://support.prometheanworld.com/download/activinspire.html?custom_lang=hu)



1. ábra Netezz biztonságosan - a társasjáték kezdőképnyője

A játékhoz nem feltétlenül szükséges interaktív tábla, bármely számítógépes környezetben is használható, így alkalmas egyéni, páros, vagy kiscsoportos foglalkozásra.

A játékot a 9-12 éves korosztály számára ajánljuk.

Osztályfőnöki órai feldolgozásához a pedagógusok számára tematikus terv,

egy módszertani kézikönyv, valamint IKT–tananyagok segítik a foglalkozások megtartását.

A játék és a hozzá való tananyag hozzáférhető:

<https://drive.google.com/drive/folders/0B-6HqI3xhKcSQ3JCa0UwZ3V0RHM>



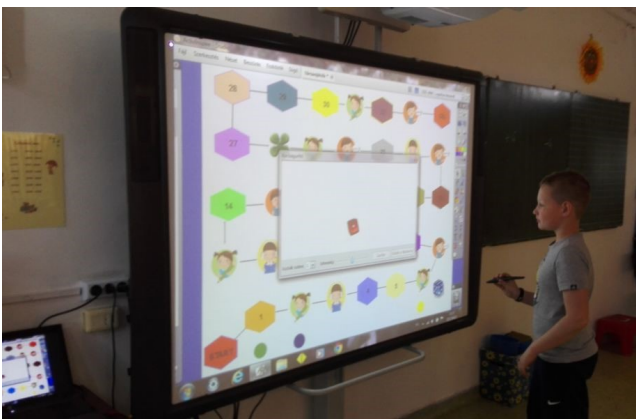
Lakosné Makár Erika  
ISZE alelnök

## DIGITÁLIS TÉMAHÉT 2017 – BESZÁMOLÓ

Osztályommal, a 3.b-vel a digitális témahéten a biztonságos internet használat témáját a „Netezz biztonságosan!”, digitális társasjáték segítségével c. projekt keretében dolgoztuk fel.

Mivel a digitális témahéten internetes kereső munkára is sor került, úgy gondoltam, hogy mindenképpen fontos, hogy a gyerekek tisztában legyenek a biztonságos internet használat alapvető tudnivalóival. Ehhez remek ötletet találtam a digitális témahét internetes oldalán, ahol Lakosné Makár Erika Netezz biztonságosan! társasjátékáról olvastam. Megkértem, hogy ossza meg velem az ott említett anyagokat, melyeket hamarosan meg is kaptam. Nagyon megörültem a társasjátéknak, mivel azt éppen az osztályunkban használt digitális tábla ActivInspire Studio programjával lehetett működtetni. Segítette a munkámat, hogy a játékhoz módszertani útmutató és tematikus terv is tartozott.

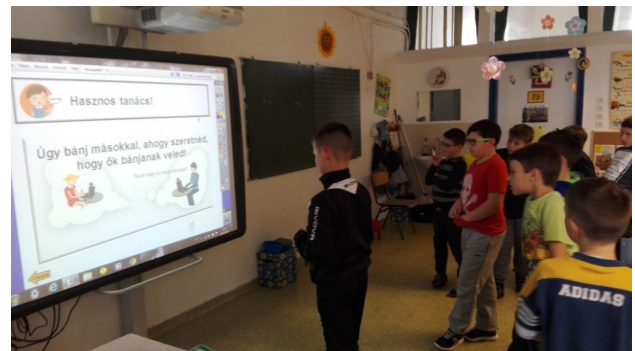
Három órát volt alkalmunk a témával foglalkozni: egy-egy erkölcsstan, illetve küzdelem és játék tanórán, valamint egy délutáni napközi foglalkozáson. Három csoportban versenyeztek a gyerekek. Először megismerkedtünk a játék szabályaival, majd indulhatott a verseny.



A gyerekek már az első óra után kérdezték, mikor lesz a következő. Mindvégig rendkívül motiváltak voltak. A társasjáték használata közben játékos módon megtanulták felismerni a főbb veszélyforrásokat, megismerkedtek a védelem főbb lépéseivel. Szóba

került az informatikai biztonság kérdése, és a biztonságos internetezés etikai kódexe. A közösségi oldalak használatához is kaptak tanácsokat, hogy elkerülhessék a leggyakoribb veszélyforrásokat.

A tematikus tervben ajánlott linkeket is jól tudtuk hasznosítani. A gyerekek érdeklődéssel nézték



www.saferinternet.hu oldal a videóit, melyek tanulságait megtekintés után megbeszéltük. (pl: Az eltitkolt barát, A fehér juh stb.)

A játék során a tanulók digitális kompetenciái mellett szociális kompetenciáik is fejlődtek a csoportok közös munkavégzésével, együttműködésével. A játék lehetőséget nyújtott arra, hogy egészséges versengés során mindenki kicsit győztesnek érezhesse magát, hiszen élvezetes tevékenységgel szereztek hasznos ismereteket.

*Horváthné Nyári Éva  
Kaposvári Csokonai Általános Iskola  
és Gimnázium*

## ÉRDEKESSEGEK INNEN-ONNAN

### A digitális forradalom megállíthatatlan, Magyarország most fog szembenézni a dilemmával

Egyre több országban vezetik be az iskolában a táblagépeket, hogy azon tanuljanak a gyerekek. Vannak pozitív, és vannak negatív példák is külföldön, ezekből azonban csak okulhatunk. Kérdés, Magyarország hogyan határoz majd a kérdésben, ha odakerül: lemaradunk vagy csatlakozunk a reformhoz? A 16 éves Dominique a los angelesi Westchester középiskola diákja, ahol egy éve pár hétig iPadeken tanultak a fiatalok. A helyi oktatási vezetés ugyanis tavaly szeptemberben úgy döntött, hogy 47 iskola több mint 30 ezer diákját látja el tabletekkel a tanulást elősegítendő. Az 50 millió dolláros, átszámítva több mint 12 milliárd forintos projekt keretében látták el kutyúkkal a nebulókat, a tanárok leghevesebb ellenkezése ellenére.

### Mintha cukorkát adnánk a gyerekeknek

A mai fiatalokat táblagépekkel ellátni olyan, mintha

cukorkaautomatát adnánk egy gyereknek, vagy még rosszabb: egy játékkonzolt, s már el is veszítettük a kontrollt és a figyelmet, írta a Business Week riporter. Los Angeles 678 dollárt költött el minden egyes tablet után: ez tartalmazza az iPad árát, a Pearson oktatási csoport által szolgáltatott szofvert és a gép zárolását, hogy a gyerekek ne tudjanak felügyelet nélkül szörfölni bárhol a neten.

tovább:

<http://www.origo.hu/techbazis/20140911-beszivarognak-a-tabletek-az-iskolakba.html>



### INFORMATIKA -SZÁMÍTÁSTECHNIKA TANÁROK EGYESÜLETE

1133 Budapest, Pannónia u. 72-74.

- tel/fax: 1/462-0415
- e-mail: [isze@isze.hu](mailto:isze@isze.hu)
- web: [www.isze.hu](http://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](mailto:erika@lakosvar.hu)

### Kik szerkesztik ezt a lapot?

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

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

Minden segítséget megköszönünk.

Az *INSPIRÁCIÓ* szerkesztősége

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