



A Neumann János Számítógép-tudományi Társaság szervezésében olyan komplex, diákok és pedagógusok számára alkalmas IKT-eszközöket használó tanórákat, foglalkozásokat mutatunk be partnerszervezetek segítségével, amelyek lehetővé teszik a digitális kompetencia fejlesztését, megismertetik az IKT-eszközök sokrétű alkalmazási lehetőségeit tanórákon és a hétköznapi életben, valamint távlati célokat állítanak a felnövekvő generációnak az IT-szakma különböző területein.

A Digitális Témahéten résztvevő diákok megtekinthetik az IKT-eszközök történetét, azaz a „Jövő múltját” bemutató, átfogó informatikatörténeti tárlatunkat is!

Partnereink:

Szent-Györgyi Albert Agora



Microsoft

Cloudess



Szegedi GYEEK Klub

Tesseract Egyesület



Programjaink leírása

Lego-robotika

Számos lehetőséget rejt a robotokkal való foglalkozás a természettudományos órákon. A program célja, hogy minél szélesebb körben mutassa be a diákoknak, hogy különböző tanórákon hogyan alkalmazható egy Lego-robot.

Demo Suli (matek, fizika, biológia, kommunikáció) – a Microsoft dolgozott ki interaktív programot a különböző tantárgyakban használható IKT-eszközök népszerűsítésére.

15-20 perc - maga a felhasználói felület bemutatása: hogyan tudnak belépni, kommunikálni a diákok tanáraikkal, hogyan lehet használni a OneNote for Classroom-ot. Ehhez minden résztvevő kap a bemutató idejére egy e-mail címet, itt fogjuk kiadni a feladatokat, illetve kiküldeni az értékeléseket

25-30 perc - Quiz feladatok kisebb csoportokban való megoldása, amivel megtanulják használni a SharePointot, pl. dokumentumokat feltölteni, online együtt dolgozni, megosztani egymás között a részfeladatokat, a végén pedig apró ajándékokkal kedveskedünk

ECDL bemutató órák

ECDL: Európai Számítógép-használói Jogosítvány - European Computer Driving Licence

Az ECDL az Európai Unió által támogatott, egységes európai számítógép-használói bizonyítvány, amely nem elsősorban az informatikai, hanem a felhasználói ismereteket, az informatikai írástudás meglétét hivatott igazolni.

(<http://njszt.hu/ecdl>)

Programunkban a képszerkesztés, prezentáció modulokhoz kapcsolódó példaórákkal csinálunk kedvet az ECDL-hez. Egy-egy tantárgyhoz kapcsolódó (pl. biológia – fotszintézis, fizika, stb.) bemutatóval engedünk betekintést a jó prezentáció titkába, a képszerkesztés trükkjeibe, kedvet csinálva a modulok elvégzéséhez, majd az ECDL-bizonyítvány megszerzéséhez.

Tanulás videojátékkal

Rengeteg logikai és ügyességi játékkal találkozhattunk már az IT világban, amelyek használata indokolt lenne a tanórákon is, mégsem használjuk őket. A program lényege, hogy olyan játékokat, és azok alkalmazását mutassa be, amelyek érdekesek, fejlesztik a kreatív gondolkodást, és eszközigényeiket tekintve könnyűszerrel megvalósíthatóak a tanórákon.

Startupok bemutatkozása

Mi is az a Startup?

A **startup** általában az újonnan alapított, nagy növekedési potenciállal rendelkező induló vállalkozásokat jelenti, melyet többnyire termék- vagy üzleti modell innováció jellemez. Ezek a cégek a nemzetközi piacokon való jelenlétet tűzték ki célul, tehát nem kizárólag a helyi piacra koncentrálnak. A magas növekedési potenciál alapvetően a nemzetközi piacokon értendő a startup vállalkozások esetén, így a nemzetközi skálázhatóság különösen fontos eleme a meghatározásnak.

(<https://hu.wikipedia.org/wiki/Startup>)

És hogyan jelenik meg ez a mi oktató programunkban?

10 perc - 3D tervezés + nyomtatás – egy 3D nyomtatással foglalkozó Startup fog a technológiáról beszélni, hogy mire használják, miért fontos, stb. Ezután pedig egy kis figurát fognak közösen megtervezni a gyerekekkel, amelyet ott a helyszínen ki is nyomtatnak. Ez kb. 20-30 percet vesz igénybe, addig megy a többi előadás.

15 perc – Mi az a Startup? – Szó lesz magáról az Input programról, amelynek a középiskolások is a célközönsége. Majd egy startupper fog magáról a startupokról beszélni, amellyel motiválni szeretnénk a fiatalokat, hogy hozzanak létre saját startupokat.

15 perc - Programozás + IT jövőkép – Szinte minden startupnak van IT része, itt szeretnénk beszélni arról, hogy miért is érdemes a programozást választani és az IT melyik ágai a legkeresettebbek a startup világban.

5 perc – kvíz az eddig elhangzottakból, majd a legügyesebb diák megkapja a kinyomtatott figurát

Biomimetika előadás

avagy Mit tanulhatunk a természettől?

Természetes, logikus megoldásokat keresel? Nézz körül a természetben!

Ma már a diákok is egyre többször fedezik fel, hogy az anyatermészet rengeteg megoldást nyújt problémáinkra, legyen az technikai vagy akár egészségügyi természetű. A tudományos tévéműsorok sokasága és az Internet számos programmal irányítja a nézők figyelmét a körülöttünk lévő világra, amiben legalább annyi felfedezésre, megtalálásra való dolog van, mint a Világűrben.

A program azt mutatja be, hogy a természetben meglévő csodálatos dolgokat hogyan tudja a tudomány a társadalom szolgálatába állítani, és azokat a technológiának köszönhetően a mindennapokban megjeleníteni.

"Soft skill"-ek fejlesztése az iskolapadban

Mindenki tud kommunikálni, mindenki tud bánni az internettel, viszont az nem mindegy, hogy ezt milyen szinten tudjuk. A munka világában mindig az a befutó, aki sokkal jobban tud valami olyat a másikkal, amire egy cégnek szüksége van. És mire van szüksége ma egy cégnek? Olyan emberre, aki professzionális szinten kommunikál, és professzionális szinten tudja az IT eszközök, illetve az ehhez tartozó rendszerek kezelését. Ez a program ebben nyújt segítséget.

15 perc - kommunikációs játék, ami fejleszti a csapatban való együttműködést, az egyéni és közös problémamegoldást, illetve azt tudatosítja, hogy ki mennyire ragaszkodik a saját igazához

30 perc - biztonságos internetezés, social media használata, nyilvános wifi hálózatok használata (pl mennyire könnyű megszerezni valakinek a jelszavát, adatait)

03.ápr	Informatika Történeti Kiállítás		Informatórium
9.00-9.45	Tanulás Lego robottal - Lego a szakkörön - BETELT		Az ötlettől a Startupig - BETELT
10.00-10.45	Demo Suli – matek - BETELT		
11.00-11.45	ECDL bemutató óra - Mitől jó a prezentáció?		Duálisképzés egy informatikai cégnél - GriffSoft Informatikai Zrt.
12.00-12.45	Tanulás videójátékkal - BETELT		"Soft skill"-ek fejlesztése az iskolapadban - Felhőtlen biztonság és kommunikáció - BETELT
04.ápr	Informatika Történeti Kiállítás		Informatórium
9.00-9.45	Tanulás Lego robottal - Lego robot a természettudományos órán - BETELT		Az ötlettől a Startupig - BETELT
10.00-10.45	Demo Suli – fizika - BETELT		
11.00-11.45	ECDL bemutató óra - Mitől jó a prezentáció? - BETELT		Az IT és a biotechnológia – a SOLVO Zrt. előadása
12.00-12.45	Tanulás videójátékkal - BETELT		"Soft skill"-ek fejlesztése az iskolapadban - Felhőtlen biztonság és kommunikáció - BETELT
05.ápr	Informatika Történeti Kiállítás		Informatórium
9.00-9.45	Tanulás Lego robottal - Lego robot a matekórán - BETELT		Az ötlettől a Startupig
10.00-10.45	Demo Suli – biológia - BETELT		Biomimetika előadás – A biomimetika evolúciója
11.00-11.45	ECDL bemutató óra - A képszerkesztés trükkjei - BETELT		
12.00-12.45	Tanulás videójátékkal - BETELT		"Soft skill"-ek fejlesztése az iskolapadban - Felhőtlen biztonság és kommunikáció
06.ápr	Informatika Történeti Kiállítás		Informatórium
9.00-9.45	Tanulás Lego robottal - Lego robot az informatikaórán - BETELT		Az ötlettől a Startupig
10.00-10.45	Demo Suli – kommunikáció - BETELT		Biomimetika előadás - A biomimetika technológiai vonzata
11.00-11.45	ECDL bemutató óra - A képszerkesztés trükkjei		
12.00-12.45	Tanulás videójátékkal – RÉSZBEN BETELT		"Soft skill"-ek fejlesztése az iskolapadban - Felhőtlen biztonság és kommunikáció

A különböző programokra és időpontokra előzetes regisztráció szükséges.

Regisztráció az zsandor@agoraszeged.hu címen tehető.

A regisztráció alkalmával fel kell tüntetni a programot időponttal együtt, az intézmény nevét, az osztályt és annak létszámát, valamint egy telefonos elérhetőséget.