



Segítség, ember!

KIHÍVÁS 2007

Az Eötvös Loránd Tudományegyetem Informatikai Kar, TeaM labor immáron 6. éve hirdeti meg oktató, nevelő játékát a 10-14 éves korosztály számára. Az idei program egy minden eddiginél fontosabb témával, a **környezetvédelem-informatika** témakörével foglalkozik. A cím hangulata is erre utal: **Segítség, ember!**

A tudatos környezeti nevelést nem lehet elég korán kezdeni, de sosem túl késő! A célkorosztály még fogékony a játékra, viszont már elég érett, hogy átérezze a téma súlyát. Így fontos a megfelelő hangsúly kialakítása, a veszélyek felismerése, és a tudatos megelőzés.

A játék célja, hogy a diákok:

- maguk fedezzék fel a Föld csodáit (legyen az akár természeti képződmény, vagy élőlény);
- ismerjék fel ezen természeti értékek védelmének fontosságát;
- tanulják meg, hogy mit tehetnek ők a Földünk és a környezetünk védelmének érdekében;
- az interneten gyorsan és hatékonyan eligazodjanak, és képesek legyenek az információk lényegi csoportosítására és szelektálásra;
- a Sulinet Digitális Tudásbázis (<http://sdt.sulinet.hu>) ismeretanyagát célirányosan felhasználják;
- képesek legyenek integrálni egyes műveltségi területeken belül a már megszerzett ismereteiket, és játékos eszközökkel fejleszthessék tárgyi tudásukat, kreativitásukat, logikai készségüket, alkalmazkodó és problémamegoldó képességüket;
- cselekvő feladatok segítségével értő olvasó, felelősségteljes, az információs és kommunikációs eszközöket hatékonyan használó fiatalokká váljanak;
- miközben fantáziájuknak, alkotó képzeletüknek is teret engednek- kialakítják az önművelés igényét; fejlesztik gondolkodásukat, elvonatkoztatási képességeiket és kialakítják tág szemléletüket;
- érdekes, logikai feladatokon keresztül hatékonyan együttműködjenek;
- a versenyerorientált világban felismerjék a kooperatív munka előnyeit, erősítve a csapatszellemet.

A feladatok teljesítése után, a játék végére a diákok sok új információhoz jutnak különböző állatokról, növényekről, természeti értékekről, és munkájukkal bizonyíthatják, mennyire becsülik, védik a természetet. Így a játékon mindenki nyer, hiszen a tiszta, élhető környezet, mindannyiunk közös érdeke, célja. A győztes csapat pedig az lesz, amelyik a legtöbbet tud Földünk természeti kincseiről és munkájával bizonyítja, hogy ők a legügyesebb környezetvédők.

A játék fontosabb adatai:

Célközönség:	10-14 éves korosztály
Részvétel:	iskolánként egy csapat/osztály
A regisztráció időtartama:	2007. február 5-től 2007. március 5-ig
A játék időtartama:	2007. március 5-től 2007. április 22-ig
Eredményhirdetés:	április 27.
Nyeremény:	a szponzorokon múlik
A Kihívás játékok linkje:	http://teamlabor.inf.elte.hu/kihivas/

Regisztrálni lehet a következő email címen: kihivas@elte.hu

A szervezők:



Turcsányi-Szabó Márta, egyetemi docens
a TeaM labor vezetője <http://team-lab.ini.hu>
az NJSZT Közoktatási Szakosztály elnöke <http://njszt-kozokt.inf.elte.hu/>