

Segítség, ember!

KIHÍVÁS²⁰⁰⁷

Tisztelt Címzett!

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. (Hirdetés és leírás mellékelve, eddigi tapasztalatok: <http://teamlabor.inf.elte.hu/kihivas/>)

Az ügyes természet- és környezetvédőket szeretnénk jutalomban is részesíteni, így keressük azon cégek, egyesületek, vállalkozók, alapítványok, személyek, ... segítségét, akik:

- átérzik a környezetvédelem fontosságát,
- kiemelt szerepet tulajdonítanak az informatikai eszközök hatékony alkalmazásának,
- akik részesei szeretnének lenni (partnerként, támogatóként) a programban, és
- akik fel tudnak ajánlani olyan nyereményeket, melyek az érintett korosztály számára fejlesztő jelleggel ajánlható.

Olyan nyereményeket szeretnénk átadni a diákoknak, melyek lehetőleg a környezetvédelemmel, a természettel kapcsolatosak, és tágítja ismereteiket, illetve szemléletüket ezen a téren.

Az eddigi tapasztalatok szerint az iskolai csapatok elsősorban a pénzbeli jutalmakat, informatikai eszközöket, könyvtalványokat, könyveket, illetve játékokat szeretnek nyerni. Ezért, amennyiben lehetséges, ilyen felajánlásokat várunk elsősorban, de nem zárkozunk el új ötletes ajándékoktól sem.

Mint az a játék leírásából kiderül, a két forduló végét pont két nevezetes napra tettük (**a Víz világnapjára, illetve a Föld napjára**). Nagy örömünkre szolgálna, ha csatlakozhatnánk versenyünkkel az esetleg ezekre az időpontokra tervezett programokhoz és így mozgósíthatnánk a gyerekeket és az iskolákat a részvételre. Ehhez kérünk tanácsot a tervezett programok ismertetésével.

Sőt, még nagyobb lenne a gyerekek élménye, ha az ünnepélyes eredményhirdetésre a **Környezetvédelmi Világnap** alkalmából kerülhetne sor, valamelyik esemény keretében.

Budapest, 2007-01-30

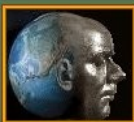
Tisztelettel,

Turcsányi-Szabó Márta [turcsanyine@ludens.elte.hu]

egyetemi docens, ELTE IK, Média és Oktatástechnikai Tanszék

a TeaM labor vezetője <http://team-lab.ini.hu>, ELTE: <http://www.elte.hu/>

az NJSZT Közoktatási Szakosztály elnöke <http://njszt-kozokt.inf.elte.hu/>



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.**
Nyerezmény: **a szponzorokon múlik**
A Kihívás játékok linkje: <http://teamlabor.inf.elte.hu/kihivas/>

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

A szervezők:





Segítség, ember!

KIHÍVÁS²⁰⁰⁷

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 Kihívás játékok linkje: <http://teamlabor.inf.elte.hu/kihivas/>

Regisztrálni lehet a következő e-mail címen: kihivas@elte.hu

A játék leírása:

Feltételek:

- Jó informatikai felszereltség (digitális fényképezőgép és szkennel is), jó internetes kapcsolat
- [Flash](#) és [Imagine plug-in](#) installálása, az [Imagine](#) használata, és esetleg a Flash is
- A [NAT](#) és az [SDT](#) műveltségi területeinek integrált alkalmazása (többek között: *Ember és társadalom, Ember a természetben, Földünk és környezetünk, Informatika, Életvitel és gyakorlati ismeretek, ... stb.*)
- **Érdeklődés, igyekezet, csapatmunka, és kreativitás!**

I. forduló március 5-22. – a Víz világnapjáig

Tartalma:

- Kooperatív feladat a globális környezetszennyezésről
- Csoport feladat a lokális környezetszennyezésről
- Szerteágazó kihívások a nagyvilágból
- Oktató jellegű digitális játékok készítése, konfigurálása a témában
- A témával kapcsolatos gyakorlati feladatok

II. forduló április 2-22. – a Föld napjáig

Tartalma:

- Kooperatív feladat a globális környezetvédelemről
- Csoport feladat a lokális környezetvédelemről
- Szerteágazó kihívások a nagyvilágból
- Oktató jellegű digitális játékok készítése, konfigurálása a témában
- A témával kapcsolatos gyakorlati feladatok

Eredményhirdetés: április 27.

Az ajándékok átadása: június 5-ig – a Környezetvédelmi Világnapig

A szervezők:

Turcsányi-Szabó Márta, egyetemi docens

a TeaM labor vezetője

TeaM labor: <http://team-lab.ini.hu>, ELTE: <http://www.elte.hu/>

az NJSZT Közoktatási Szakosztály elnöke <http://njszt-kozokt.inf.elte.hu/>