



Fülemüle tehetségkutató informatika verseny 2017.

„Én így tanítanám az informatikát.”

Feladatleírás 2. forduló

HelloWorld versenyfeladat

Becslések szerint jelenleg Magyarországon több mint 20 ezer betöltetlen informatikus állás van. Hatalmas igény mutatkozik a programozás iránt, ám jelenlegi oktatási rendszerünk képtelen kiszolgálni a piaci igényeket, pedig hosszútávon rendkívül fontos lenne, hogy minél több fiatal sajátítsa el az algoritmikus gondolkodás, és a szoftverfejlesztés alapjait.

A PC World célja, hogy a HelloWorld oktatási mozgalom keretein belül a programozás, a robotvezérlés és a 3D-tervezés és -nyomtatás minél több iskolában és gimnáziumban megjelenjen, és még több diák tanulhasson piacképes tudást. Van ötleted arra, hogy miként kellene megújítani az iskolai programozás oktatást? Küld el javaslataidat, amelyekkel akár értékes nyereményeket is nyerhetsz.

A HelloWorld versenyfeladatot bármely a Fülemüle 2017. verseny döntőjébe került jelentkező elkészítheti és beadhatja. A 2. fordulóban az induló saját kategóriájának megfelelő kötelezően elkészítendő témakörön felül, egy opcionálisan választható külön feladatként. A legjobb HelloWorld beadványokat, a PC World értékes különdíjakkal jutalmazza (például számítógépház).

A bemutatókat legkésőbb **2017. március 26-ig** kell elküldeni a web@egressy.info címre.

Választható témák:

Én így oktatnám a programozást: Készíts prezentációt, melyben bemutatsz szerinted hogyan lehetne úgy tanítani a programkészítés alapjait, hogy minél több diáktársad könnyen megértse és megszeresse a programozást. Készíthetsz akciótervet, bemutathatsz programozási nyelveket, és bemutathatsz azokat a modern robotikai megoldásokat, amelyeket szerinted érdemes lenne használni az iskolákban. Ha inspirációra vágysz, keresd fel a HelloWorld Facebook oldalát (facebook.com/hellotabor).

A program az Informatika - Számítástechnika Tanárok Egyesülete, a BMSZC Egressy Gábor Két Tanítási Nyelvű Szakgimnáziuma, a Kispesti Vass Lajos Általános Iskola, a Dr. Török Béla Óvoda, Általános Iskola, Szakiskola, Készségfejlesztő Iskola, EGYMI és Kollégium, valamint a BMSZC Neumann János Számítástechnikai Szakgimnáziuma együttműködésével valósul meg.

A prezentáció kiemelt célja:

Keltse fel a diákok érdeklődését programozás iránt, és minél több konkrét programnyelvet, szolgáltatást tartalmazzon. A zsűri nem vár konkrét algoritmusokat, a kiírás célja a programozás népszerűsítésének elősegítése.

Követelmények

Az **első dián** tüntesd fel:

- a választott téma címét,
- a nevedet,
- a felkészítő tanárod nevét
- és iskolád, nevét címét!

A tartalom összeállításánál törekedj arra, hogy egyszerűen, érthetően fogalmazz!

Az **utolsó előtti dián tegyél fel kérdéseket, amelyek megválaszolásával ellenőrizni lehet, hogy a közönség megértette a legfontosabb mondanivalódat.**

Az **utolsó dián** sorold fel a felhasznált forrásokat a könyvtárhasználatban tanult szabályoknak és a szerzői jogoknak megfelelően, részletesen!

A bemutatót **saját neveden mentsd el**, a fájl kiterjesztése legyen ppt, pptx, odp, vagy notebook. **A fájl nevében ne használj ékezetes karaktereket, sem szóközt!** (Rossz: „Pék Géza.ppt” jó „Pek_Geza.ppt”)

További hang vagy videó fájl nem csatolható!

Az elkészített feladatot tömörítve, **ZIP formátumban kell beküldeni!** **A fájl maximális mérete 10 MB lehet.**

A pályamunka terjedelme:

Minimum: 15 dia, maximum: 30 dia.

Az értékelés szempontjai:

- Tartalom
- Kreativitás
- Esztétika
- Egyéni, következetes stílus
- Egyszerű, könnyen érthető hangvétel
- Az elkészített multimédia elemek színvonala
- A felhasznált szoftverekben rejlő lehetőségek kihasználása

Az értékelésnél előnyt jelent, ha a pályamunka:

- tartalmaz ráhangoló, bevezető kérdést, problémát, történetet
- bemutat példákat, mintákat, gyakorlati alkalmazásokat
- tartalmaz egyszerű gyakorló feladatokat
- feltesz emlékeztető vagy problémafelvető kérdést, kérdéseket
- saját sablont használ
- jól olvasható, jól látható, jól hallható minden elem
- az alkalmazott színkombinációk esztétikusak

Kötelező jó tanácsok

Saját szavaiddal fogalmazd meg a választott témához kapcsolódó legfontosabb ismereteket! Ne másolj egy az egyben tartalmakat könyvekből, weboldalokról! Ez a verseny nem a vágólap használatáról szól! **A zsűri a Te kreativitásodra kíváncsi.**

Csak saját készítésű rajzokat, ábrákat használj! Több webhely megengedi képeinek, fotóinak használatát a forrás feltüntetésével. Ha ilyen tartalmaz a bemutatód, azt jelöld a forrásoknál!

A tartalom összeállításánál törekedj arra, hogy **egyszerűen és érthetően fogalmazz!**

A választott témához kapcsolódó **szakkifejezések jelentését mindig mutasd be, mielőtt az adott szakkifejezések használatával írsz le jelenségeket, összefüggéseket...** Több internetes forrást használj a tananyag összeállításánál!

Vigyázz! Sok internetes webhely hemzseg a hibáktól, a téves információktól! A józan ész sokszor segít eldönteni, hogy egy oldal tartalma igaz lehet, vagy sem. Ha bizonytalan vagy egy információ valóságtartalmában, ellenőrizd több helyen!

A pályamunkádat a web@egressy.info címre kérjük beküldeni!

Ajánlott források:

<https://www.facebook.com/hellotabor>

<http://pcworld.hu/search?q=helloworld>

<https://diy.org/>

<https://code.org/>

Támogatóink:

PCWorld



Novell

GameStar

A program az Informatika - Számítástechnika Tanárok Egyesülete, a BMSZC Egressy Gábor Két Tanítási Nyelvű Szakgimnáziuma, a Kispesti Vass Lajos Általános Iskola, a Dr. Török Béla Óvoda, Általános Iskola, Szakiskola, Készségfejlesztő Iskola, EGYMI és Kollégium, valamint a BMSZC Neumann János Számítástechnikai Szakgimnáziuma együttműködésével valósul meg.