

# Bitbajnonok tehetségműhely

A tehetséggondozó program eredményeként a részt vevő diákok megismerkednek a programozási, szövegszerkesztési, kiadvány-szerkesztési, bemutató-készítési és grafikai alapokkal és a gyakorlati problémák megoldása tekintetében is nagyobb áttekintéssel, rendelkeznek.

## 1. A PROGRAM LEÍRÁSA

A program célja:

- Együttműködés kialakítása
- Tudatos, tervező magatartás kialakítása: fontos, hogy a tervezési lépések tudatosak legyenek, a gondolatok (a megfelelő) sorrendben kövessék egymást. Ezt segítheti tervek, képek rajzolása, animáció eljátszása és a hangos gondolkodás.
- Idő az átgondolásra: fontos, hogy egy feladatot a csoport végig tudjon gondolni, legyen ideje eltervezni a megoldást és a tervet még gondolatban ellenőrizni. Ha túl kevés a konkrétan a megoldásra szánt idő, akkor nem tudja alaposan átgondolni a megoldás előzőleg megfogalmazott tervének gyakorlati megvalósításához szükséges lépéseket.
- Igényes esztétikus dokumentumok kialakítása: tipográfia alapjainak megismerése.
- Értékelés, tudatosítás: a feladat (probléma) megoldása után a csapat idézze fel a megoldás menetét, lássa egységben a feladatot és a megoldási módszert. Fontos, hogy hibáinak következményeit is átlássa. A megszerzett tapasztalatokat ekkor tudja beépíteni majd későbbi problémák megoldásába.

## 2. A PROGRAMBAN RÉSZTVEVŐKRE JELLEMZŐ

- Képesek az algoritmikus gondolkodásra
- Matematikai-logikai gondolkodásukat alkalmazni a problémamegoldásban.

Korosztály: 5. – 8. osztályos tanulók

### **3. PROGRAMBA KERÜLÉS MÓDJA, TEHETSÉGKERESÉS, AZONOSÍTÁS**

Informatikában és matematikában kiemelkedően teljesítő tanulók munkájának nyomon követése a kollégák ajánlása alapján a 4.-5. évfolyamon. A magasabb évfolyamokon a versenyeredmények matematikából és informatikából.

### **4. A PROGRAM EREDETE**

Saját elképzelés.

### **5. A PROGRAM MEGVALÓSÍTÁSA**

A tehetségműhely vezetői megfelelő szakmai végzettséggel rendelkeznek, valamint részt vettek 30 órás akkreditált továbbképzésen, melynek célja az informatikában és matematikában tehetséges tanulók fejlesztésére való felkészítés.

### **6. KÜLSŐ KAPCSOLATOK**

- ECDL vizsgaközpont
- ISZE – Kozma Verseny

### **7. TÁRGYI FELTÉTELEK**

- megfelelő géppark
- interaktív tábla
- szoftverek
- táblás játékok
- feladatlapok
- logikai játékok
- logikai újságok.