

KocKaland logikai verseny szervezésének és megvalósításának bemutatása

- **célcsoport:** általános iskola 3.,4. évfolyama
- **jógyakorlat megosztásának formája:** előadás és műhelymunka szakmai konzultációval
- **célja:** digitális kompetenciafejlesztés; tehetséggondozás; az NKP feladatszerkesztő program megismerése, a tanult ismeretek kipróbálása, alkalmazása.
- **jógyakorlat eredete:** Madarász Krisztina alsó tagozatban digitális kultúrát tanító pedagógus ötlete alapján hiánypótló céllal született a digitális többfordulós online verseny, az első évben még csak iskolai szinten. A 2023-2024-es tanévben kiterjesztettük a versenyt a város iskoláira. A következő tanévben már a környező települések iskolái is bekapcsolódtak. Idén pedig tulajdonképpen országos versennyé nőtte ki magát a KocKaland, hiszen többek között Budapestről, Salgótarjánból, Szolnokról, Újfehértóról is érkeztek nevezések.
- **jógyakorlat bevezetésének dátuma:** a 2022-23-as tanévben két kolléga szervezésében indult az iskolai verseny. Egy kolléga állítja össze a feladatsorokat és a javítást is vállalja. A kezdeti 3 fordulós papír alapú helyszíni verseny időközben nyerte el a mai, végleges formáját: 3 online forduló, ennek összesített eredménye alapján a 4. fordulóra már csak 20-20 (3.-4. évfolyam) kerül, amiből a helyszíni döntőben 8-8-csapat versenyzik. Az online feladatsoroknak időkorlátja van. A két kolléga vezetésével valósul meg iskolánkban az 5. forduló az eredményhirdetéssel.
- **jógyakorlat alkalmazási területei:** digitális kompetencia fejlesztés, szak módszertani tudás fejlesztése. Megvalósítása szakköri formában vagy a szabadidő keretein belül egész éven át tartó heti egy alkalommal az adott tematika szerinti foglalkozás tartása.
- **jógyakorlat megosztásának formája:** előadás és műhelymunka szakmai konzultációval
- **A jógyakorlat**
 - humán erőforrás igénye: a verseny szervezői
 - eszközigénye: laptop
 - időigénye: 90 perc (2x45 perc: 1. részben az előadás, 2. részben a műhelymunka szakmai megbeszéléssel egybefűzve)
- **célja:** az érdeklődés felkeltése a digitális kultúra tantárgy, ezen belül a robotika iránt; a tanulók ismereteinek, készségeinek, jártasságainak összemérése; logikus, algoritmikus gondolkodás fejlesztése; lehetőség biztosítása a 3 fős csapatokban a tanulók egymás közti kommunikációjára, a kooperációra, egymás segítségére. A helyszíni döntő feladatsorának összeállítása, ennek lépései az NKP felületen, ill. más alkalmazásokban (pl. Genially, Kahoot).
- **a jógyakorlat rövid leírása:**

Az iskolánkban 3. éve folyó KocKaland logikai verseny menetének, feladattípusainak megismertetése az érdeklődőkkel. A verseny feladatai elméleti és gyakorlati jellegűek, azok értelmezéséhez gyakorlati lehetőséget adunk. A feladatsor linkjét azok a csapatok kapják meg, amelyek már regisztráltak az oldalra. A verseny során a megoldásokat csak elektronikusan, a megadott felületen keresztül beküldve tudjuk elfogadni. A verseny logójában is megtalálható Kocka Robi a főszereplője az egyes fordulónak. A feladatokat 3., 4. osztályos tanulók tanulmányaival összhangban állítottuk össze. Várható feladattípusok: sudoku, anagramma, szókereső, wordart, pixelart, kódolás, keresztrejtvény, padlórobot irányítás, robotpálya készítés, és még sok más érdekes, problémamegoldó, logikus gondolkodást igénylő feladat. A döntőben Vex 123 robotot és Bee-Bot méhecskét irányítanak a versenyzők.
- **a jógyakorlat adaptálásának lehetősége:** az előadás és szakmai konzultáció nyomán az érdeklődők megismerhetik a verseny menetét, feladattípusait, a feladatkészítés módját. Mindezt adaptálhatják saját tanórájukba is. A versenyeztetés lehetőségével élve készíthetik fel tanulóikat az 5 fordulós versenyre.