

A DIGITÁLIS KOMPETENCIÁK FEJLESZTÉSE

A Zalaegerszegi Zrínyi Miklós Gimnáziumban

Kamondiné Kerkai Viktória

MEGVÁLTOZOTT MUNKAERŐPIACI IGÉNYEK

1. Analitikus gondolkodás és innováció
2. Aktív tanulás és stratégiák képzése
3. Kreativitás, eredetiség és kezdeményezés
4. Technológia tervezés és programozás
5. Kritikus gondolkodás és elemzés
6. Komplex problémamegoldás
7. Vezetés és társadalmi befolyás
8. Érzelmi intelligencia
9. Indoklás, probléma megoldás és gondolkodás
10. Rendszerelemzés és értékelés



1. Kéz ügyesség, kitartás és precizitás
2. Memória, szóbeli, hallási és térbeli képességek
3. Pénzügyi, anyagi erőforrások menedzselése
4. Technológiák üzembehelyezése és karbantartása
5. Írás, olvasás, matematikai képességek és aktív hallgatás
6. Alkalmazottak irányítása
7. Minőségbiztosítás és biztonság tudat
8. Koordináció és időmenedzsment
9. Vizuális, hallási és beszéd képességek
10. Technológia használat, felügyelet és ellenőrzés

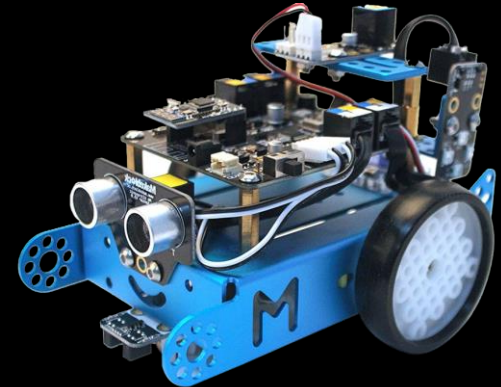
INFORMATIKA helyett DIGITALIZÁCIÓ

- ▶ Informatika helyett digitális kultúra
- ▶ Kompetenciamérés
- ▶ 7. és 9. évfolyamon tabletek
- ▶ Tiszta szoftver program
- ▶ NPK – okostankönyvek



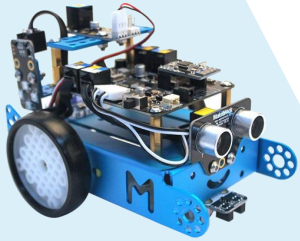
DIGITÁIS KULTÚRA MINT TANTÁRGY

- ▶ NEM TANTÁRGY – KOMPETENCIA
- ▶ EMELT ÉS KÖZÉPSZINTŰ ÉRETTSÉGI VIZSGA
- ▶ GYAKORLATORIENTÁLT ÉS PROBLÉMAMEGOLDÓG GONDOLKODÁSMÓD
- ▶ PROJEKT FELADATOK
- ▶ ROBOTIKA SZAKKÖR
- ▶ VERSENYEK



ROBOTIKA SZAKKÖR - TEHETSÉGGONDOZÁS

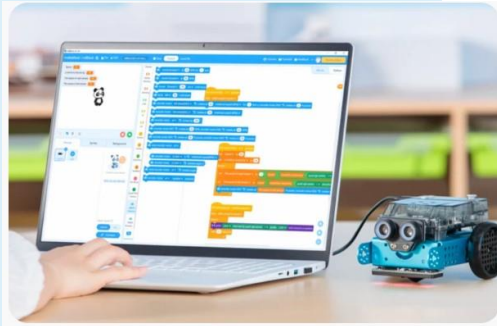
- ▶ ROBOTIKA
- ▶ SZENZORIKA
- ▶ MI



LEGO®
BOOST
BUILD | CODE | PLAY



- ▶ PÁLYORIENTÁCIÓ
- ▶ ÉLMÉNY ALAPÚ OKTATÁS
- ▶ FELZÁRKÓZTATÁS



First Lego League – nemzetközi robotprogramozási verseny



ÉLMÉNY ALAPÚ VERSENYEZTETÉS