

## Robot Exatlon Verseny

A jó gyakorlat létrehozója, működtetője\*

## Helyszín

Ország*	Város*	Külső helyszín*
Magyarország	Nyíregyháza	
Iskola*	DKA*	Duális/együttműködő
NYSZC Széchenyi	nem	partner*

## Cél

Motiváció felkeltése az ágazatok megismerésére  
az ügyességi robotika verseny élményén keresztül.

## Időtartam

Március (a digitális témahéten)

## A jó gyakorlat részletes leírása

A Robot TÉP Szakkör tagjaival és kollégák segítségével pályaaorientációs ügyességi robotika versenyt szervezünk. A verseny célja, hogy a 10-15 éves korosztályban levő tehetséges gyerekeknek biztosítsunk versenyzési lehetőséget, élményeket.

Fontos, hogy a résztvevő tehetséges diákok a verseny élményén keresztül kedvet kapjanak a Centrum ágazatainak megismerésére.

A Robot TÉP Szakkör tagjai amellet, hogy szervezőként segítenek, bemutatókat tartanak a verseny ideje alatt. Így biztosított a disszemináció, továbbfejlődési lehetőség.



## Ágazatok

valamennyi KIM ☒ ágazatok\* Informatika és távközlés  
ágazatot lefed

Együttműködő  
partnerek

## Célcsoportok

óvodások*	<input checked="" type="checkbox"/> alsó tagozatos	<input checked="" type="checkbox"/> felső tagozatos
középiskolások*	<input checked="" type="checkbox"/> általános iskolások*	<input checked="" type="checkbox"/> általános iskolások*
	<input checked="" type="checkbox"/> felsőoktatásban	<input checked="" type="checkbox"/> felnőttek*
	<input checked="" type="checkbox"/> tanulók*	
szülők	<input checked="" type="checkbox"/> tanárok/oktatók	

Eredmények,  
indikátorok

Az évek alatt (2024-ben volt az ötödik verseny) országos versennyé nőtte ki magát. 40 csapat, 103 versenyző vett részt. A támogató cégek jóvoltából több százezer Ft értékű díjak, ajándékok kerültek kiosztásra.

Egyediség,  
kiemelt értéke

A versenypálya minden évben más, újabb elemeket tartalmaz. Amellet, hogy az alap robotikai feladatok a kezdők számára is élményt jelentenek, a nehezebb, összetett feladatok segítenek a rangsor felállításában.



**Fejlesztés erőforrásai**

Néhány cég szívesen támogat bennünket alkatrészekkel, melyek egy robotika iránt érdeklődő gyerek számára hasznosak lehetnek, és amelyeket a helyezettek és a különdíjban részesültek kapnak.

**Módszertan**

A program keretében a kreativitás fejlesztési módszerek kerülnek előtérbe, amit egy versenyhelyzet egészít ki.

**Digitalizáltság**

Teljes mértékben digitalizált

**Az adaptálás  
feltételei  
(anyagi/humán  
erőforrás)**

Megfelelő végzettséggel és attitűddel rendelkező oktatók, IKT eszközök

**Információk**

<https://robottep.hu>

---