

Diákakadémia: digitális kultúra

A Diákakadémia digitális foglalkozásán iskolánk felső tagozatos tanulóit hívtuk meg, akik kiemelkedtek digitális kultúrával kapcsolatos tudásukkal. A rendelkezésünkre álló robotok segítségével egy izgalmas, egyórás programot állítottunk össze, amelyet a diákok 4 csoportra osztva végeztek el. A feladatokat forgószínpad-szerűen, váltakozva oldották meg.

A feladatok a következőképpen alakultak:

1. Robotkutya mozgásának vizsgálata és irányítása konzol segítségével.
2. EV3 robot építése, majd körpályán való sumó játék.
3. Revolution robottal focizás telefonos irányítással.
4. Microbit eszközzel jelzőlámpák programozása.
5. E-hód logikai feladatok megoldása.

Robotkutya: Patrik, a 8.a-s tanuló, behozta iskolánkba a Gru nevű robotkutyáját, amely körülbelül 70 cm magas. A diákok megismerkedtek a robot mozgásával, érzékelőivel és akadálykezelési képességeivel. A legbátrabbak irányíthatták is a kutyát, és egy futó- és szökdelőversenyt rendeztek vele. Nagyon köszönjük Patrik segítségét, hogy ilyen izgalmas élményekkel gazdagíthattuk a programot.

EV3 robot: A robotot előre megírt kód segítségével irányították. A diákok építettek rá különböző elemeket, ügyelve arra, hogy erős kötésekkel készítsenek és stabil építményt hozzanak létre. Ezt követően robotszumó versenyt rendeztek, ahol az volt a feladat, hogy a robotoknak egymást a pályáról kilökve kell megnyerniük a küzdelmet. A robotok a fehér színre érzékenyek voltak, és a pálya szélén levő fekete színnél visszafordultak.

Revolution robot: A gyerekek a robottal egy zárt pályán focimeccset játszottak, irányítva telefonos távirányítóval. A játék során a diákok gyakorolhatták a távirányító használatát, és azok, akik már korábban irányítottak távirányítós autót, könnyebben belejöttek.

Microbit: A 7. évfolyamos diákjaink minden évben elkészítik a jelzőlámpájukat, és most lehetőségük volt tudásukat kisebb iskolatársaiknak átadni. Beszélgettek arról, hogyan működnek a jelzőlámpák, és a kódolás során mire kell figyelni.

E-hód: Az E-hód logikai verseny célja, hogy felmérje, kik rendelkeznek logikai és digitális gondolkodásmóddal. A diákok egy érdekes logikai feladatot oldottak meg, amelyben autókat kellett építeniük Lego elemekből. Minden autó tulajdonságát egy változóval jelölték, és a diákoknak ki kellett találniuk, hogy melyik változó mit jelent, majd a kód segítségével elkészíteni a megfelelő autót.

Összességében elmondható, hogy diákjaink rendkívül fejlett digitális tudással rendelkeznek. Azonban a tudás átadása a diáktársaik számára még nagyobb kihívás. Azok a tanulók, akik részt vettek a programban, bebizonyították, hogy nemcsak jól ismerik a digitális eszközöket, hanem képesek szórakoztató módon, érthetően átadni a tudásukat is.

Köszönet a programvezető tanulóknak:

1. Robotkutya: Kanizsai Patrik, László Ambrus, Andrásfalvy Marcell **8.a**
3. EV3: Nyúl-Zákányi Ákos **7.ac** Tai Jixiong **6.b**,
4. Revolution meccs: Székely-Szücs Anna, Herkely Néva, Kádas Gellért **7.ac**,

5. Microbit jelzőlámpa: Varga Zselyke, Benefi Réka **7.ac**,
6. E-hód logo feladat: András Áron **6.b**, Pető-nagy Zsombor **7.ac**





















