

A digitális témahéten projektünk két párhuzamos szalon futott, melyet a digitális kultúra, rajz és az angolnyelv tanárok segítségével valósítottuk meg. A tanórákon kívül, a digitális kultúra szakkörein, tehetséggondozó óráin is folytattunk. Projektjeink nem értek véget a digitális témahéttel, folytatódtak a pályázat beadásáig.

Megvalósítók: Kisné Hudák Katalin, Gyöngyösi Krisztina, Ravasz Imréné

Digitális kultúra

1. Hogyan készült?

1-1. Leírása: első lépések a videó készítéséhez-Teddy az iskola arca. Állatbarát iskola vagyunk immár közel négy éve. A veol.hu versenyt hirdetett „Legyen az Ön kisállata a vármegye kedvence!”, melyen indítottam iskolánk egyik arcát Teddyt. A nyeremény ajándék utalvány, melyből állateledelt, felszerelést lehet vásárolni. Ha Teddy nyer, a nyereményt a "PUMI" Veszprémi Állatvédelmi Kompetencia Központnak ajándékozná iskolánk.

A tanulóknak filmet kell készíteni ennek a lépéseiről, de csak egy bizonyos pontig, mivel szavazás során telefonszámot is meg kell adni. Itt vonjuk be a szülőket is.

Bandicam: A programmal képernyőről tudunk videót készíteni

1-2. Tanulók feladatai: Indítsuk a Bandicam programot és tegyük le tálcára, majd

indítsuk el a böngészőt és a címhez írjuk be <https://kedvencverseny.veol.hu/>. A bejövő ablakban görgessünk lejjebb a szavazz gombig. A bejövő galéria ablakban a keresőbe írjuk be a teddy nevet, a képen a szavazz gombra kattintunk, majd megadjuk e mail címünket és a tovább gombra kattintunk. Itt megállunk, leállítjuk a Bandicam programot. A videót átnevezzük szavazz névre és lementjük pendrájvunkra. Emailben elküldjük magunknak, Ildi néni által diktált tartalommal. Otthon megmutatjuk és kérjük szüleinket szavazzanak. A szavazás április 30-ig tart és minden nap lehet szavazni.

1-3. A mi játékunk a 2048

Feladatok: képek előkészítése a játékhoz 11 db kép melynek mérete 165x160 képpont. Bináris számok 1-11 átalakítás: számológéppel (programozói és MI- vel). Képek készítése rajzoló program segítségével és a képek feltöltése a create2048.com oldalra. Adatok felvitele és link mentése. A bináris szám kiszámolása két féle módon történt. a számítógép számológépével, melyen a programozói felületet használtuk. A mesterséges intelligenciát is kipróbáltuk a feladat megoldásához.

A digitális kultúra feladatok megoldásához: Számítógép és részeinek ismerete, (egér, billentyű használata), programok ismerete, böngésző használata, email használata (belépés, fájl csatolás). Internet NET etikett ismerte (ki, mikor, hogyan szavazhat). Használtuk a Bandicam (képernyő felvevő), a Movie Maker (videó szerkesztő) Word (szövegszerkesztő) a Copilot, Edge, Photomat (Mesterséges intelligencia), a WordArt (szófelhő), ABCYA (animáció, gif kép).



1-4. Versenyeink:

- Országos Méh - Ész Logikai Verseny-Bee Bot
- Nagy kódvadászat
- A nagy kvízmi

1-5 Logiscool:

Meghívtam iskolánkba a veszprémi Logiscool iskola képviselőjét, hogy mutassa meg milyen platformon programoznak iskolájukba. Egy játékot készítettek a bemutató órán, melynek a végén egy verseny rendeztünk az elkészített játékkal.

Országos Méh - Ész Logikai Verseny-Bee Bot: Az Egri Balassi Bálint Általános Iskola a 2023/2024-es tanévben ismét meghirdeti ingyenes, online logikai versenyét, az Országos Méh-Ész Logikai Versenyt. A feladatok a Bee-Bot elnevezésű padlórobothoz kapcsolódnak, így azok működésének ismerete szükséges az egyes feladványok helyes megoldásához.

Nagy kódvadászat: a II. Nagy Kódvadászat, kihívások, kódolások kreatív, innovatív módon. A feladat megoldásában alsós és felsős tanulóink indultak. A feladatok megoldásához, alapkészségek és blokk programozási ismeretek kellenek.

A nagy kvízmi: kvízkérdéssort kitöltésével gyűjthetted az értékes pontokat. Minden kvíz egy újabb lehetőség a tudásod bővítésére, a versenyben való előrébb lépésre, és természetesen a fantasztikus nyeremények megnyerésére.

“Ha egyszer belekóstoltál a repülésbe, onnantól kezdve mindig az égre fordított tekintettel jársz majd a földön: ott jártál, és egyszer majd még visszatérsz.”

Leonardo da Vinci (1452 – 1515)

Da Vinci: Színesítsük együtt a tanulási folyamatot! Újgenerációs oktatási platformon, amely nagyban kompatibilis a NAT általános iskolai tananyagával is.

WordArt szófelhő: A szófelhő egy módja a szöveges tartalmak képi megjelenítésének. Igazából az adatvizualizáció egy látványos és nagyon könnyen érthető formája, ami kiemeli a leggyakoribb szavakat és kifejezéseket egy tetszőleges szöveghalmazból szép és látványos szófelhőket készíthetünk villámgyorsan. Választhatunk színt, betűtípust, formát és hátteret is.

ABCYA: Az Animate programban a gyerekek elkészíthetik saját animációikat! Ecsetek, matricák és szövegek segítségével a tanulók animációs kereteket készítenek és illusztrálnak. Animációikat többször is lejátszhatják, elmenthetik, sőt megoszthatják barátaikkal és családtagjaikkal. Ez a játék nagyszerű eszköz a gyerekek számára, hogy gyakorolják a színek és formák használatát, hogy ötletes és kreatív elbeszéléseket hozzanak létre!

A digitális témahéten a tanulók jól érezték magukat, nagyon tetszettek a programok és kihívások, a csapat és egyéni munka is sikeres volt. Minden tanulónak sikerült a feladatok megoldása, de nem csak a megoldás sikerült, de ismereteiket és készségüket is fejlesztettük játékos formában. A csúcspont szerintem, hogy a szülőket is bevontok a témahét feladataiba.

2. Jane Goodall projekt- angol nyelv

A csoportok előzetes kutatás után megbeszélték, hogy milyen koncepció alapján fognak dolgozni. Ismeretterjesztő szövegek felhasználásával egy rövid kérdéssort alkottak meg, ami az egyik csoportnál kiegészült egy QR-kóddal, mely egy kedves rövidfilmet rejtett. Megbeszéltük, hogy ki milyen információnak néz majd utána, mit keres meg az interneten, valamint, hogy milyen képet és egyéb illusztrációt fognak a gyerekek felhasználni. Egy hét kutatási munka után összegyűjtöttük a meglévő anyagot és elkezdtük a projektek alkotását. Egy csoportvezető fogta össze a munkát, megbeszélték a folyamatot és segítették egymás munkáját.

Minden csoport 2 tanítási órán át foglalkozott a kivitelezéssel. A felhasznált anyagok a következők voltak: kartonpapír, színes lapok, fotók és rajzok.

A kiállításon nagy sikernek örvendtek a projektmunkák. Melyet telefon és tablet segítségével oldottak meg a tanulók. A projektmunkát még egy Wordwall kvízzel is megtoldottuk, melyen a legtöbb pontot elért tanulókat jutalmaztuk.

Kompetenciák:

Technológiai készségek
Kritikus gondolkodás és problémamegoldás
Különböző típusú érvelés alkalmazása (induktív, deduktív stb.)
Információk és az érvek közötti kapcsolat felfedezése
Problémamegoldó képesség
Kreatív és innovatív gondolkodás
Elemzési képességek: összefüggések megfigyelése, következtetések levonása
Különböző ötletelési technikák alkalmazása
Új és értékes ötletek létrehozása
A személyes és társas kapcsolati kompetenciák
A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái

Tantárgyi kapcsolatok

Magyar nyelv és irodalom,
Vizuális kultúra
Digitális kultúra
Matematika
Angol nyelv
Magyar nyelv és irodalom – olvasás
Technika és tervezés
Tehetséggondozó szakkörök
Etika

