



DIGITÁLIS TÉMAHÉT 2019

PROGRAMOK, AMIN RÉSZT VESZÜNK

2019. ÁPRILIS 8. – 12.



AGÓRA – „MINDEN, AMI IT”

2019.04.08 HÉTFŐ 9 óra 9/2 osztály	3D NYOMTATÁS A 3D nyomtatás mindenki számára elérhetővé vált! Hogyan épül fel a nyomtatás folyamata? Milyen területeken alkalmazzák? Mit hoz a jövő ezen a területen? Mindenre választ kaphatsz a Digitális Témahéten!
2019.04.09 Kedd 9 óra 12/1 csoport 12/C csoport	CDL BEMUTATÓ ÓRA ECDL: Európai Számítógép-használói Jogosítvány - European Computer Driving Licence Az ECDL az Európai Unió által támogatott, egységes európai számítógép-használói bizonyítvány, amely nem elsősorban az informatikai, hanem a felhasználói ismereteket, az informatikai írástudás meglétét hivatott igazolni. (http://njszt.hu/ecdl(link is external)) Tudni szeretnéd mi a különbség a hackelés és a crackelés között? Szeretnél tisztában lenni azzal, hogy mi az a kiberbűnözés, és főleg, hogy hogyan lehet ellene védekezni? Örölnél, ha az adataid és a jelszavaid biztonságban lennének, és nem vesznének el? Kíváncsi vagy a legjobb vírusirtókra? Hátradőlve szeretnél online vásárolni minden kockázat nélkül? Vágysz arra, hogy megismerkedj azokkal a módszerekkel, amikkel a fenti igényeidet ki lehet elégíteni? Akkor neked való az IT biztonságról szóló előadás! Gyere, és légy a segítségünkkel még elővigyázatosabb számítógép felhasználó!
2019.04.10 Szerda 10 óra 9/C osztály	CREATIV_IT "Ne csak ismerd, értsd is! Találd meg az utad az informatikai világ útvesztőjében, értsd meg a munkaköröket, a programokat, appokat, amiket nap, mint nap használsz, éld át az alkotás kreatív folyamatát, hogy a megszerzett jelvényekért cserébe a program végén ajándékok üssék a markod."

A „SZEGEDI KATICA” ÚJRA SZÁGULD! SZIMULÁCIÓS PROGRAMOK



PROJEKT

Lego EV3 és mBot robotokkal



FOGLALKOZÁSOK A 9C OSZTÁLYVAL

1.	A robotok története, megismerjük az első szegedi katicát!	Agóra, INFORMATÓRIUM kiállítás megtekintése
2.	Programozás scratch programmal	A katica élettére – szimulációs program készítése
3.	Robotok tervezése, elkészítése, programozása (mbot, Lego EV3)	Robotok építése, érzékszervek működése
4.	Robotok programozása (mbot, lego EV3)	Robotok programozása, élettér szimulálása
5.	Projekt bemutatása, értékelése	Értékelési módszerek, megismert információk