



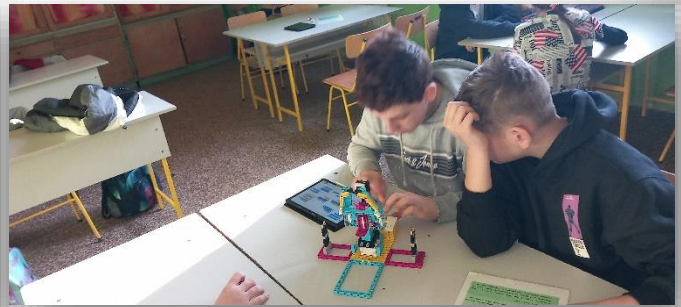
# Digitális témahét

A 2022/2023-as tanévben 2023. március 27-31. között került megrendezésre a **Digitális Témahét** országos rendezvénysorozat. A tavalyi évhez hasonlóan a **Németvölgyi Általános Iskola** idén is képviseltette magát ezen a programon.

Diákjaink (közel 350 fő) sokszínű, izgalmas előadásokon, bemutatókon, valamint gyakorlati jellegű műhelyfoglalkozásokon vehettek részt, ahol betekintést kaphattak a digitális világ legújabb vívmányaiba.

## IT turnébusz

Egy erre a célra kialakított, high-tech eszközarzenállal felszerelt, látványos IT turné busszal, felkészült szakmai oktatóstábbal, valamint különleges interaktív óratervekkel érkezett a **Brightly • never enough** csapata iskolánkba.



Tanulóink a program alatt 3D tervezéssel és nyomtatással, valamint LEGO robot programozással ismerkedhettek meg közelebbről.

## Pályaorientációs előadás



## Az IT szektor láthatatlan munkakörei



A **logiscool** 45 perces előadás során bemutatta az informatika terén elérhető karrierlehetőségeket és elmagyarázták tanulóinknak, hogy miért válik egyre fontosabbá a digitális írástudás az IT szektoron kívül is.



# Kiberbűnözés és IT biztonság



A Budapesti Rendőr-főkapitányság Bűnmegelőzési Osztálya, azon belül az Iskolai Bűnmegelőzési Tanácsadói Hálózat részéről Váradi József tartott informatív előadást a **kiberbűnözésről**, valamint gyakorlatias tanácsokkal látta el diákjainkat az **IT biztonság** témakörében.

## Scottie go közös programozás a Táltos Csikó Tagóvodával és a Sashegyi Általános Iskola és Gimnáziummal



A Táltos Csikó Tagóvoda és a Sashegyi Általános Iskola növendékei a Németsvölgyi Általános Iskola 3.b osztályának tanulóival közösen tanultak programozni a **Scotti go!** programozói társasjáték segítségével Király Emőke vezetésével.



Scottie egy kis robot, aki azért járja az univerzumot, hogy a gyerekeket megtanítsa a robotika és a (blokkos) programozás nyelvére.

A 3.b osztályos diákok feladata az volt, hogy megtanítsák a programozói „játék” működési elvét, szabályait az óvodásoknak és iskolásoknak csoportmunkában. A gyerekek gyorsan elsajátították az alapvető algoritmizálási szabályokat, illetve a játékhoz szükséges tablet használatát.

A közös program nagyon jó hangulatban telt. 😊 Minden gyermek egy felemelő közösségi élménnyel, valamint új digitális ismeretekkel gazdagodott ezen a programon.





# Ausztrália peremvidékei – Geográfusok digitális eszközei

▲ FÖLDGÖMB

**Karácsonyi Dávid geográfus**, MTA CSFK Földrajztudományi Kutatóintézetének munkatársa jelenleg Ausztráliában végez kutatást.

A **FÖLDGÖMB GEOGULLIVER Vlog** szerzője **Ausztráliából jelentkezett be élőben** és tartott egy érdekesítő előadást tanulóink számára az általa kutatott peremvidékekről és a munkája során használt digitális eszközökről.



## Etikus hacker előadás - Pályaorientáció



A **Silent Signal Kft.** negyedszer tartott sikeres, egyben érdekesítő előadást az **etikus hackerek munkájáról**, valamint a digitális világ biztonsági kérdéseiről. Az előadás a **pályaorientáció** keretében zajlott, amelyen a felső évfolyamos diákjaink vettek részt.

Megtudtuk, hogy az etikus **hackelés** során a hackerek valós támadók módszereit, technikáit elsajátítva vizsgálják a célpontot. Ez a leghatékonyabb módja annak, hogy a megbízó



meggyőződhessen arról, milyen biztonsági réseket lehet feltárni a rendszereiben. Minden egyes projekt egy-egy támadási megközelítést modellez, és tárja fel a valós kockázatokat.

Az **etikus hackelés** kiemelt célja, hogy általuk a megbízó rendszerei biztonságosabbá váljanak. A feltárt hibák kijavításával tudnak az ügyfelek magasabb biztonsági szintre lépni.

A tanulók és kísérő tanáraik kíváncsian figyelték a lebilincselő előadást, rengeteg kérdést tettek fel az előadónak az elhangzottakkal kapcsolatban. Alig várjuk a következő alkalmat!



## 3D technológia bemutató

Az **RKS Magyarország** (Az Apor Vilmos Katolikus Főiskola pedagógus továbbképzésének keretein belül oktatják a pedagógusoknak a 3D technológiát) jóvoltából iskolánk tanulói egy **3D nyomtatást bemutató** előadáson vehettek részt.



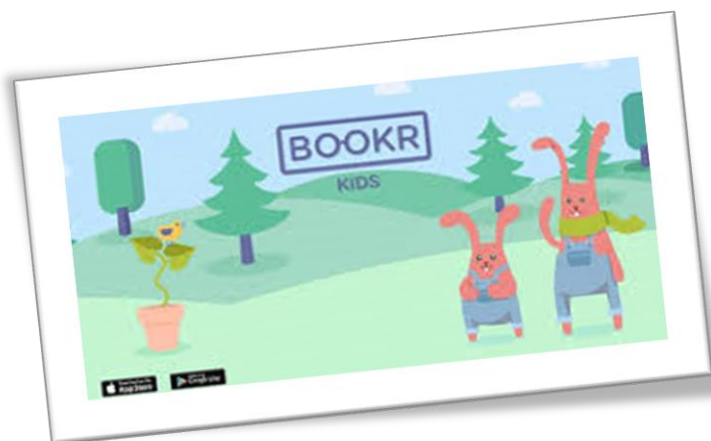
A gyakorlatias bemutató során a gyerekek egymás beszkenelheték, majd egy 3D modellező program segítségével tetszőleges szerkesztést végezhettek társaikon.

A gyerekek és tanáraik a gyakorlatban láthatták a 3D nyomtatás teljes folyamatát. A program végén mindenki kapott egy 3D nyomtatással készült figurát ajándékba.

## Digitális Interaktív könyvolvasás

A **Bookr Kids** alkalmazás segítségével kerültek feldolgozásra az irodalmi művek Radnai Andrea vezetésével a felső tagozat érintett osztályaiban.

A célunk az értő olvasás fejlesztése, az olvasási kedv növelése volt digitális eszközök segítségével. A diákok az olvasott szöveg alapján online feladatokat oldottak meg közösen.





# Robotika verseny alsó tagozaton

A Digitális témahét programsorozat egy **játékos sorversennyel** zárult iskolánkban, ahol Király Emőke és Krupp Teréz szervezésben a 3. és 4. évfolyamos diákjaink kipróbálhatták magukat a robotika világában.

Volt élő robotjáték, ahol a diákoknak a padlóra felrajzolt pályán egymást irányítva kellett (algoritmusok segítségével) a kincsek összegyűjteniük időre.



A tanulóknak kódot is kellett feltörniük, illetve egy **mesterséges intelligenciával rendelkező robotot, COZMO-t** kellett blokkos programozással irányítaniuk. A robotnak mozgásos feladatokat kellett megoldani, illetve egy kockát is fel kellett tudni emelni.



Budapest, 2023. 06. 25.

Készítette: Krupp Teréz