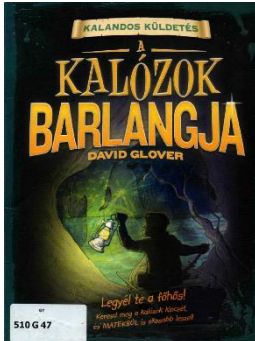


Kalózok barlangja

Hétfő június 28-án indultak, hogy megszerezzék a kincseket. 9 csapat vág neki a nagy kalandnak, ahol matematikai és programozói tudásuk segít a cél elérésében.

A gyermekek munkáit, és a használt ALF applikációkat [erre a linkre](#) kattintva tekinthetik meg, a munkák a DIAK könyvtárban találhatóak, összefoglaló kisfilmünk pedig [itt](#) érhető el.



A kerettörténetet David Glover A kalózok barlangja c. hypertext formátumú, a matematikai alapműveleteket játékosan gyakoroltató könyve szolgáltatja. Akinek kedve van, otthon ismét belenézhet.

1. Kerettörténet, csapatalkotás, önismereti játékok.
2. Kahoot: teremrend
3. A micro:bit előlapjának és hátlapjának megismerése, ppt, bemutatás és öntanító geogebra applikációk által ([előlap](#), [hátlap](#)).
4. [Infógrafika](#) megfejtése a micro:bit használatáról
5. Programozási fogalmak eljátszása nagymozgásos játékokkal, (Utasítás, szekvencia) Robot szerepjáték (fajtai: minden gyermek robot, tanár utasítja őket; párban játszanak, egyik robot, másik utasít) Titkos jelszó: utasítás vagy szekvencia (következő órára csak az jöhet be, aki tudja) robot játék: fordulj balra, jobbra lépj előre, lépj hátra
6. Micro:bit bevezetés, első programom a fényűjság,
7. Dallam lejátszása, hangszóró használata



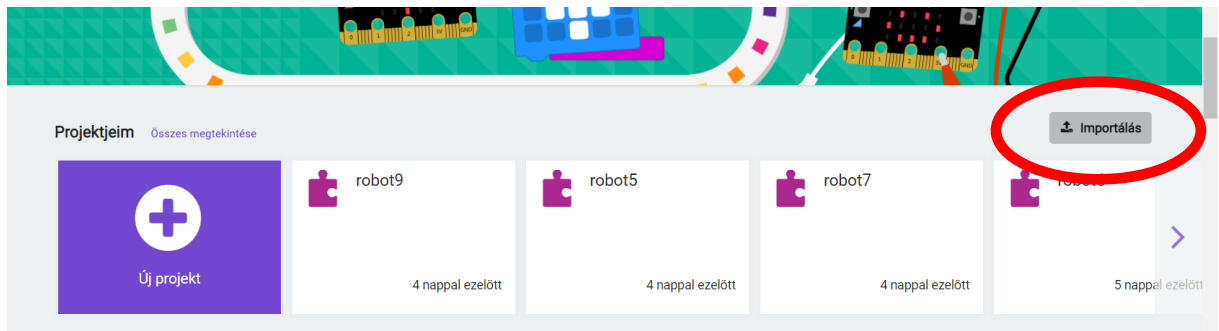
1. Haladók: Szírenázó, villogó Maqueen (leírás az alábbi pdf 4-5. oldalán)

https://www.vigvari.hu/vigvari/feltolt/termek/pdf/maqueen_hasznalata.pdf

8. Rajzfilm készítése PowerPointban
9. Elpakolás, gépek kikapcsolása,
10. du.: szabad játék, robotfilmek

(Otthoni gyakorlásra a szimulátor linkje: <https://makecode.microbit.org/#>)

Itt a jobb oldalon levő importálás gombra kattintva lehet a gyermekek .hex programfájljait importálni és megnézni).



A szenzorokat, szervót, és az alaplapot a Szent Lőrinc Katolikus Általános Iskola bocsájtotta a tábor rendelkezésére. A kvízeket, az ALF tanulói segédanyagokat és a Geogebra segédanyagokat a BMSZC Puskás Tivadar Távközlési Technikum Infokommunikációs Szakgimnáziumának 9- 10. osztályos tanulói készítették. A 20 db Micro:bit mikroszámítógépet a Puskás Tivadar Távközlési Technikum vezetősége kölcsönözte.

Ajánlott olvasmány: <http://microbit.inf.elte.hu/wp-content/uploads/2018/05/Programozzuk-microbiteket-2018.pdf>)

Kedd:

1. Kalózos kerettörténetünk hypertextes szövegének olvasása, rejtvények megfejtése.
2. Infógrafika megfejtése
3. Kahoot: mikroszámítógép felépítése (Alkatrészek)
4. Számítógép felépítése öntanító ALF programokkal (*Számítógépek felépítése.alf*) (Az ALF programot telepíteni kell az applikációk futtatása előtt, linkje: <https://programalf.com/alf/hu/download.html>)
5. programozási fogalmak eljátszása nagymozgásos játékokkal, (Elágazás) Ha tapsolok ugorj fel, ha dobbantok guggolj le és állj fel.

Titkos jelszó: Elágazás=HA feltétel AKKOR utasítás1, KÜLÖNBEN utasítás2

6. Micro:bit Ha rázom szomorú, különben mosolyog.
 1. Középhaladó: Kő, papír, olló játék <https://makecode.microbit.org/48787-00683-69627-21020>
 2. <https://4tronix.co.uk/blog/?p=1425> servo mozgatása, fényérzékelő kipróbálása, sorompó elkezdése.

7. Power Point rajzfilm utolsó simításai
8. du.: szabad játék

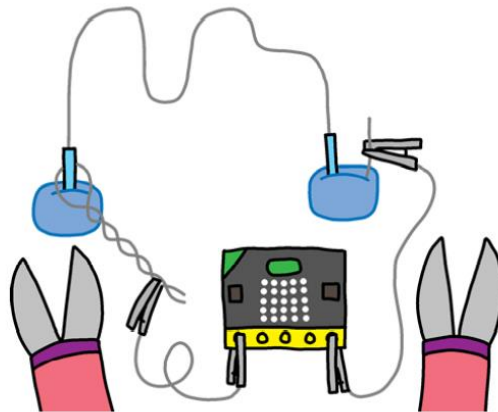
Szerda:

1. óra kerettörténet stb.

2. Kahoot és trimino, Számítógép felépítése
3. programozási fogalmak eljátszása nagymozgásos játékokkal. Robot szerepjáték (fajtái: minden gyermek robot, tanár utasítja őket; párban játszanak, egyik robot, másik utasít) Titkos jelszó: Ciklus, ismétlés. Titkos jelszó: Ismétlés vagy ciklus (következő szakköre csak az jöhet be, aki tudja) Ismétlés vagy ciklus 1. Számlálás ciklus: ISMÉTELD n alkalommal utasítás1-t Pl. Ismételd 4 alkalommal, hogy fordulj jobbra.

(következő órára csak az jöhet be, aki tudja) robot játék: ismételd 10-szer: lépj előre.

4. Programozás alapjai öntanító ALF applikációval (*Programelemek.alf*).
5. Micro:bit Ne remegjen a kezed játék megépítése és programozása
<https://makecode.microbit.org/v0/22716-47086-52189-80231>



A micro:bit Po lábát csatlakoztassuk a hurokhoz egy krokodilcsipesszel.

1. Fénysorompó építése Blaze neopixel gizmo alkatrészből.

<https://4tronix.co.uk/blog/?p=1425>

6. Videószerkesztés Videószerkesztő program használatával.
7. du. szabad játék

Ma megismerkedtünk egy új fogalommal a kiterjesztett valóság (Augmented Reality vagy röviden AR) fogalmával. Ha példát szeretnél látni rá, akkor az alábbi oldalon <https://en.aptoide.com/>



1. Írd be a keresőbe: ar-3d science
2. Válaszd ki a programot és a Versions-ra menj:

Virtuális bemutatóhely, interaktív brosúra, megelevenedő képek – rengeteg megoldás vár.

Ad hub.vrlearninglab.nl/ ▾

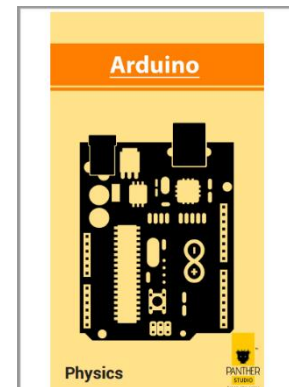
VR & AR for Education? - Join our online network

Searching for apps? Lesson plans? What hardware to buy? And creating 360 material?

 <p>White Deer 3D Live wallpaper</p> <p>★ 5 ↓ 8K</p> <p>+ VERSIONS</p>	 <p>AR-3D Science</p> <p>★ 0 ↓ 39</p> <p>+ VERSIONS</p>
---	--

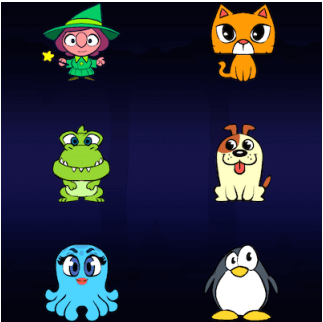
1. Válaszd „Other versions”-t
1.0 verziót töltsd le.

A program trackerekkel, azaz indítóképekkel működik. Elindítása után válaszd az AR funkciót, aztán pl. Physics. Próbáld ki otthon is- Milyen színű a valóságban az ARDUINO?



Csütörtök

1. kerettörténet stb.
2. Kahoot: Programozás alapjai
3. programozási fogalmak eljátszása nagymozgásos játékokkal.
4. <https://studio.code.org/s/infinity/lessons/1/levels/1> saját program készítése telefonra

	<p>Code.org - Disney Infinity Play Lab</p> <p>Hiro is "actor 1". Use the Move block to move Hiro right to touch Baymax.</p> <p>studio.code.org</p>
---	--

Elkészült játékok linkjei:

- Zalán: <https://studio.code.org/c/1410107318>
- V. Csongi: <https://studio.code.org/c/1410096852>
- Eszti: <https://studio.code.org/c/1410103781>
- Sz:Sári: <https://studio.code.org/c/1410101299>
- Viki: <https://studio.code.org/c/1410102089>
- Bálint: <https://studio.code.org/c/1410103860>
- Cecil: <https://studio.code.org/c/289458113>

H. Marci: <https://studio.code.org/c/1410106447>

Isti: <https://studio.code.org/c/1410103785>

Domi: <https://studio.code.org/c/1410106522>

5. Tábori élményekről készült képekből és videókból rajzfilm vagy videó készítése.
Haladók: vasút projekt bemutatása
6. du.: szabad játék

Péntek:

1. Kirándulás, sportprogram. Indulás az iskolából. Érkezés a Bókay Kertbe: 9:30-ra.
4seasons Sí- és Snowboardiskola - Pestlőrinc (1181 Budapest, Városház utca 40. -
Bókay Kert, 3 órás program, sítanulás és hócsúszka, oktatók segítségével. A síiskola
felszerelést is biztosít.
2. du.: szabad játék