

LÁTOGATÁS A DIGITÁLIS TUDÁSKÖZPONTBAN

Kedd reggel az osztállyal a Digitális Tudásközpontba látogattunk el. Belépve három oktató fogadott minket, bemutatkoztak, elmondták a szabályokat és a napi programokat, amiket nekünk terveztek.

Először két részre osztották az osztályt és két külön terembe vezettek minket.

Az egyik teremben a **lézervágásról** volt szó. Az első feladatunk az volt, hogy az interneten kellett egy alakzatot keresnünk és lementenünk. Ezután számítógépen egy programmal megterveztük a lementett alakzatot és a feliratot, amit lézervágással és gravírozással, egy gép segítségével kivágtunk. Sorsolással döntöttük el, hogy ki lesz kivágva.



A másik teremben a **3D-s nyomtatásról** volt szó. Itt is a gépen egy programmal megterveztük, hogy mit szeretnénk kinyomtatni. Itt is sorsolással döntöttük el, hogy melyik három diákét nyomtatják ki. Az állományt egy pendrive segítségével a nyomtatóra áttöltötték, utána különböző színekből lehetett választani, hogy a gép milyenre csinálja meg.



45 perces volt egy teremben az oktatás, köztük volt egy kis szünet. Szünet után a két csoport termet cserélt. Mindegyik csoport kipróbálhatta mindkét feladatot.



Kétszer 45 perces oktatás után tartottunk egy nagyobb szünetet, ahol egy **robotkiskutyát** (Aibo) mutattak be nekünk. Csak pár parancsot lehetett neki mondani angolul. Visszahozta nekünk a rózsaszín labdáját, táncolt, pacsit adott. Ez a kiskutya egy családban igazi barát, játszótárs lehet mindenki számára.



Szerintem ez a technika egy kicsit a jövőbe repít minket. (A jövő háziállata) Aibo egy nagyon intelligens, szórakoztató robotkutyus.

A szünetekben megtekinthettük az asztalokon lévő, legokból épült különböző alakzatokat, gépeket.

A hosszabb szünet után az osztályt 6 kisebb csoportra osztották, úgy, hogy egy zsákban volt több színű 3D-s robot figura és azokat kellett kihúznunk és a színek alapján alakultak ki a csoportok. Az oktatók egy terembe vezettek minket, ahol a csapatok asztalokhoz ültek. Ebben a teremben lego darabokból kellett „legoszöcskét” összeépítenünk. Ez a feladat a csapatok között verseny volt. A feladatot két kisebb részre osztották fel.



Az első rész: ki kellett választanunk a csoportok közül, hogy ki lesz az üzenet átadója, a vivője, és az építő. Az adóknak egy másik terembe kellett átmenni, ahol meg volt építve már előre a szöcske, a vivőnek meg székekkel el volt kerítve egy rész, ahonnan nem lehetett kijönnie, az építőnek meg maradnia kellett az asztalnál, ahol voltak a legok. Erre volt egy kis időnk, hogy megépítsük. Miután lejárt az időnk, az oktatók lepontozták a szöcskéket.



A második rész: kaptunk egy tabletet, amin egy programot kellett készítenünk, hogy tudjon menni a szöcske, de a programozás mellett még lábakat is kellett építenünk a szöcskének. Ezt is pontozták.



Miután mindenkié megépült, kivittük őket az előtérbe, és megnéztük, hogy melyik szöcske tud távolabb eljutni 10 mp alatt. Akié a legtávolabb jutott, az kapta a legtöbb pontot.





Ennek a feladatnak a végén az oktatók összeadták a pontokat és kihírdették, hogy melyik csoport nyerte meg a lego építési feladatot. A győztes csapat választhatott egy 3D-s nyomtatóval nyomtatott robot, amit megtarthatnak. Nekem ez a feladat tetszett a legjobban, mert itt nevettünk a legtöbbet és ennél a feladatnál egy kicsit gondolkodni is kellett.

A lézervágással és a 3D-s nyomtatással rengeteg fajta ajándékot lehet készíteni családtagoknak, barátoknak, rokonoknak. A lego építés nagyon jól összekovácsolja az osztályt és rengeteg új élményt lehetett szerezni a napon.

Szünetekben még a felállított nagy monitoron is ki lehetett próbálni a játékokat.

A nap végén összekészülődünk és csináltunk egy osztályképet.



Én nagyon jól éreztem magam és remélem, hogy egyszer még visszamegyünk!

Készítette: Szemán Kitti 10.B