

LÁTOGATÁS A DIGITÁLIS TUDÁSKÖZPONTBAN

Múlt hét kedden a Veszprémben újonnan nyílt Digitális Tudásközpontba látogattunk el az osztályommal. A központba belépve három barátságos tekintet várt minket, és egy érdekesebbnél érdekesebb berendezésekkel teli hatalmas terem tárult elénk. Megismertük a három csoportvezetőt, illetve azt, hogy hol is vagyunk igazából. Felvázolták a nap menetrendjét, hogy hol és miket fogunk csinálni. Izgatottan vártuk, hogy elkezdődjenek a foglalkozások.

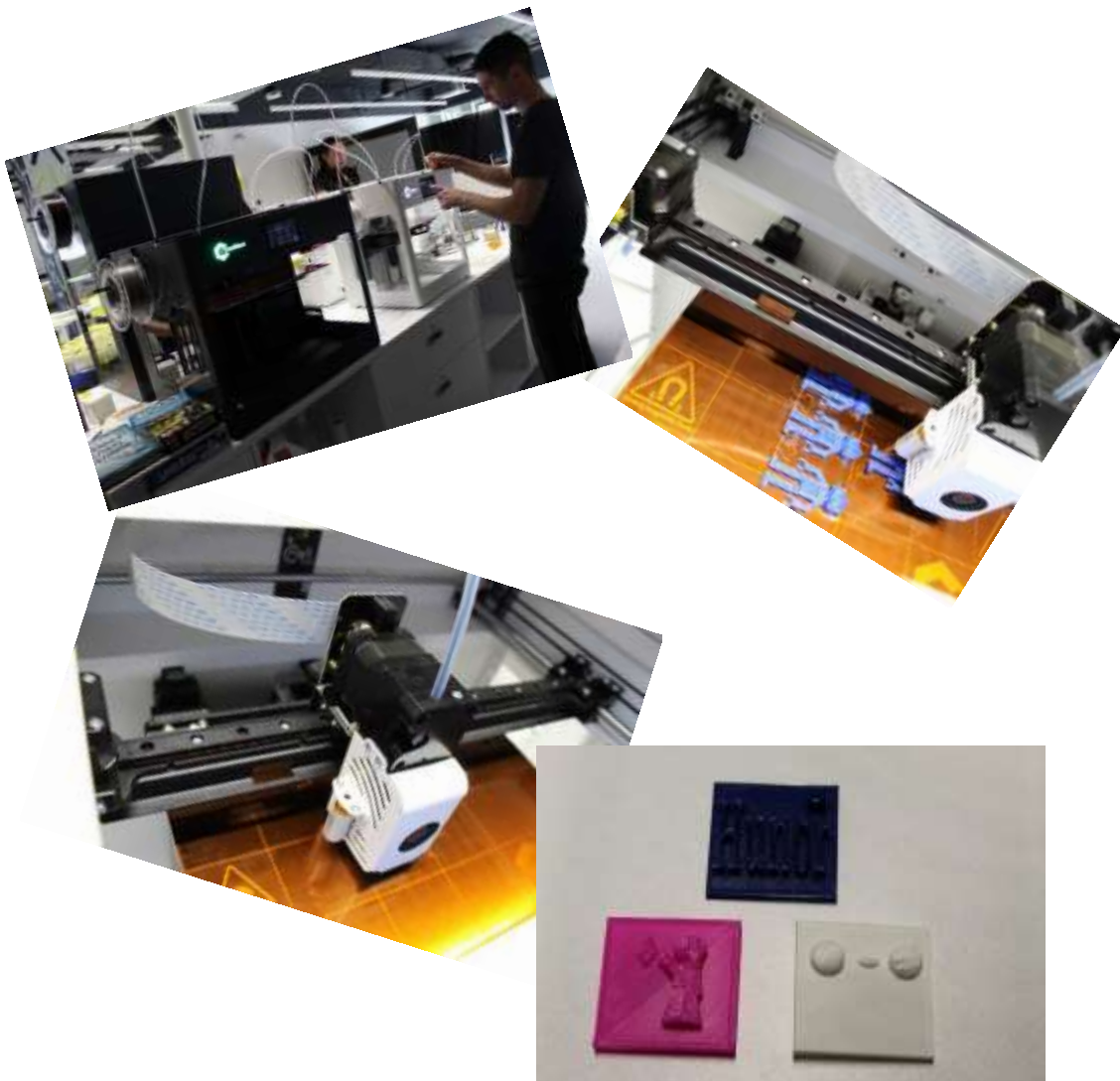


Ezután színes, 3D nyomtatott madáretetők segítségével két csoportra osztottak minket, egyik csoport 3D-nyomatással, másik pedig lézervágással foglalkozott a következő 45 percben. Én 3D-nyomatással kezdtem. Egy erre kifejlesztett programot ismerhettünk meg. Kis oktatás után mindenki elkezdhette a saját hűtőmágnésének a tervezését.



Én egy méhecskés mágneset terveztem. A programon belül rengeteg figura, alakzat és szín közül választhattunk, de egyedieket is tudtunk készíteni. Ezután egy random sorsoló programmal kiválasztottuk közülünk azt a 3 szerencsést, akiknek a mágnesét életre keltettük, és kinyomtattuk.

Ezt követően kivonultunk abba a helyiségbe, ahol a 3D nyomtatók találhatók. Beüzemelték őket, majd végignézhettük a folyamatot



Kis szünet után cserélt a két csoport és a lézervágás volt a következő 45 perc témája. Ismertető és bemutató után egy újabb tervező program segítségével tervezhettünk kulcstartót. Keresgettünk, kutattunk, szerkesztettünk, majd egy osztálytársamét ismét megvalósítottuk.



Ezt követően és egy kisebb szünet után megismerhettük a központ kis kedvencét, Aybo-t, a robotkutyát. Aybo mesterséges intelligenciával működik, testén rengeteg érzékelő szenzorozza folyamatosan a külső tényezőket. Aybo olyan, mint egy igazi kiskutya, hallgat a nevére és kell neki a visszajelzés. Az osztály nagyon megszerette a kis robotállatot, nagyon hamar az ember szívébe lopja magát.



Az Aybo-val való játszást követően ismét csoportokra osztottak minket, ezúttal 6 három fős csoportra. Verseny következett. Egy lego robotot kellett összerakni és beprogramozni úgy, hogy a három fő közül csak egy személy látja a kész robotot, a második az építési információkat szállítja két másik társa között, a harmadik pedig az ő utasításai alapján épít. Igazán vicces és izgalmas feladat volt, ami komoly csapatmunkát igényelt. Én voltam a csapatban az a személy, aki a kész robotot látta csak. Igyekeztem minél pontosabban megfigyelni, és érhető leírással szolgálni csapatom számára. A közös munka nagyon könnyen ment, és eredményesnek is bizonyult, hiszen mi nyertünk.



Ezt követően már közösen kellett a robotnak minél jobb lábakat építeni, és beprogramozni.



Ismét verseny következett, kíváncsiak voltunk, kinek a robotja tesz meg nagyobb utat. Nagyon vicces mozgásokat eredményeztek az általunk kitalált más-más lábak. Végül a mi robotunk 2. helyen ért célba.



Összesítve a pontokat nyert a csapatunk, a jutalmunk pedig egy-egy 3D nyomtatott robot volt.

Remek napot tölthettünk el a Tudásközpontban, mindenki nagyon élvezte. Reméljük, lesz alkalmunk még visszamenni.

Köszönjük a lehetőséget.

Hoffmann Andrea, 10.B

