

Kedves Kollégák!

Ebben az évben a DIGITÁLIS TÉMAHÉT 2018. április 9-től április 13-ig tart az iskolákban.

A mi intézményünk is csatlakozott ehhez a programhoz.

PROGRAMOK

- **Osztályfőnöki órára javasolt téma:**

- **A BIZTONSÁGOS INTERNETEZÉS SZABÁLYAI**

- http://www.fugedisuli.sulinet.hu/biztonsagos_internetezes.pdf

- http://www.pszichoszoba.hu/gyerekneveles_a_hetkoznapokban/biztonsagos-internethasznalat-gyerekeknek/

- <https://www.youtube.com/watch?v=tvagadvwoMw>

- **Plakátkészítés (felső tagozatosoknak)**

- **Internetezz biztonságosan!**

- ***(Határidő: 2018. 04.11. szerda délután 14.00 óra, informatika terem)***

- A plakátok az aulában lesznek kiállítva és a honlapra is feltesszük, szavazatok alapján értékeljük a beadott munkákat (külön évfolyamonként).

- Kérjük az osztályfőnököket, hogy a gyerekek munkáját tanácsaikkal segítsék, vegyék figyelembe a plakátkészítés formai és tartalmi követelményeit.

- A képi ábrázolás egyszerű és erőteljes.
 - Logikus elrendezés, balról jobbra és fentről lefelé haladjunk.
 - Ne legyen zsúfolt!
 - Olvasható legyen az írás és írjunk nagybetűkkel

2018. április 9. hétfő

1. óra (hétfő)

Code kódolás

Code.org online játék

3. a osztálynak

- **7. a osztály** fele tanítja be a harmadikosoknak
- Alsó tagozatos kortól lépésről lépésre vezetnek be a gyermekprogramozás rejtelseibe.
- A tartalmak általában rövid rejtvények, amelyeknek a megoldása logikus gondolkodást, térorientációs ismereteket igényel.

Helyszín: Informatika terem

2. óra (hétfő)

Code kódolás

Code.org online játék

3. b osztálynak

- **7. b osztály** fele tanítja be a harmadikosoknak
- Alsó tagozatos kortól lépésről lépésre vezetnek be a gyermekprogramozás rejtelseibe.
- A tartalmak általában rövid rejtvények, amelyeknek a megoldása logikus gondolkodást, térorientációs ismereteket igényel.

Helyszín: Informatika terem

3. óra (hétfő)

Code kódolás

Code.org online játék

3. c osztálynak

- A harmadikosoknak én mutatom meg a játékot
- Alsó tagozatos kortól lépésről lépésre vezetnek be a gyermekprogramozás rejtelseibe.
- A tartalmak általában rövid rejtvények, amelyeknek a megoldása logikus gondolkodást, térorientációs ismereteket igényel.

6. óra (hétfő)

Code kódolás

Code.org online játék

4. c osztálynak

- **7. b osztály** fele tanítja be a negyedikeseknek
- Alsó tagozatos kortól lépésről lépésre vezetnek be a gyermekprogramozás rejtelseibe.
- A tartalmak általában rövid rejtvények, amelyeknek a megoldása logikus gondolkodást, térorientációs ismereteket igényel.

2018. április 10. kedd

1. óra (kedd) *Helyszín: Informatika terem*

Verseny 1.

ALMAKALAND (5. évfolyam) osztályonként 2 fő

Azt gondolod, hogy biztonságosan tudsz internetezni?

Teszteld a tudásod! Lássuk, hogy felismered-e a rossz webcímeket!

Vezesd végig Samu Sünit az Alma Kaland 8 pályáján, és szerezd meg a biztonságos internetezőknek járó Oklevelet!

p á r h u z a m o s a n

Verseny 2

Code.org online játék (5. évfolyam) osztályonként 2 fő

Kódolás órája - STARWARS

Az osztályok külön belépő kódot kapnak.

A teljesítmény jól mérhető.

Helyszín: Informatika terem

2. óra (kedd) *Helyszín: Informatika terem*

Verseny 1.

ALMAKALAND (6. évfolyam) osztályonként 2 fő

Azt gondolod, hogy biztonságosan tudsz internetezni?

Teszteld a tudásod! Lássuk, hogy felismered-e a rossz webcímeket!

Vezesd végig Samu Sünit az Alma Kaland 8 pályáján, és szerezd meg a biztonságos internetezőknek járó Oklevelet!

p á r h u z a m o s a n

Verseny 2

Code.org online játék (6. évfolyam) osztályonként 2 fő

Kódolás órája - STARWARS

Az osztályok külön belépő kódot kapnak.

A teljesítmény jól mérhető.

Helyszín: Informatika terem

3. óra (kedd) *(helyszín: Informatika terem)*

Verseny

(7. évfolyam) osztályonként 5 fő

o SMARTKID (összetett online teszt)

A szüleid sajnos nem igazán értenek a számítógéphez és az internethez, ezért mindig cetliket hagynak neked, ha elakadnak. Márpedig ez elég gyakran előfordul... Segíts nekik, adj választ a kérdéseikre, de jól figyelj, mert nem mindig gondolják rosszul! A teszt kérdéseit online mindenki megoldhatja. A versenyre az általam kiosztott papírokon is kérem megoldani!

4. óra (kedd) (helyszín: Informatika terem)

Code kódolás

Code.org online játék

4. b osztálynak

- **7. c osztály fele** tanítja be a negyedikeseknek
- Alsó tagozatos kortól lépésről lépésre vezetnek be a gyermekprogramozás rejtelseibe.
- A tartalmak általában rövid rejtvények, amelyeknek a megoldása logikus gondolkodást, térorientációs ismereteket igényel.

Helyszín: Informatika terem

5. óra (kedd)

Code kódolás

Code.org online játék

4. c osztálynak

- **7. c osztály fele** tanítja be a negyedikeseknek
 - Alsó tagozatos kortól lépésről lépésre vezetnek be a gyermekprogramozás rejtelseibe.
 - A tartalmak általában rövid rejtvények, amelyeknek a megoldása logikus gondolkodást, térorientációs ismereteket igényel.
-

2018. április 11. szerda

- 1.
- 2.

3. óra (szerda)

Verseny (8. c)

- SMARTKID (összetett online teszt)

A szüleid sajnos nem igazán értenek a számítógéphez és az internethez, ezért mindig cetliket hagynak neked, ha elakadnak. Márpedig ez elég gyakran előfordul... Segíts nekik, adj választ a kérdéseikre, de jól figyelj, mert nem mindig gondolják rosszul! A teszt kérdéseit online mindenki megoldhatja.

- *A versenyre az általam kiosztott papírokon is kérem megoldani!*

- 4.
- 5.

6. óra (szerda)

Verseny (8. a)

- SMARTKID (összetett online teszt)

A szüleid sajnos nem igazán értenek a számítógéphez és az internethez, ezért mindig cetliket hagynak neked, ha elakadnak. Márpedig ez elég gyakran előfordul... Segíts nekik, adj választ a kérdéseikre, de jól figyelj, mert nem mindig gondolják rosszul! A teszt kérdéseit online mindenki megoldhatja.

- *A versenyre az általam kiosztott papírokon is kérem megoldani!*

7. óra (szerda)

Verseny (8. b)

- SMARTKID (összetett online teszt)

A szüleid sajnos nem igazán értenek a számítógéphez és az internethez, ezért mindig cetliket hagynak neked, ha elakadnak. Márpedig ez elég gyakran előfordul... Segíts nekik, adj választ a kérdéseikre, de jól figyelj, mert nem mindig gondolják rosszul! A teszt kérdéseit online mindenki megoldhatja.

- *A versenyre az általam kiosztott papírokon is kérem megoldani!*

QR kódos feladatok

HÉTFŐ – CSÜTÖRTÖK

- Színes papírokra qr kódokat helyezünk el az iskola területén.
- **5 – 6 – 7 – 8.** osztályosoknak „vadászni” lehet ezeket a kódokat.
 - 10 db fokozottan védett növény,
 - 10 db fokozottan védett állat
 - nevét kell összegyűjteni qr kód olvasóval
 - Határidő: a leolvasott neveket papírra leírva, olvashatóan csütörtök 12.00 óráig lehet leadni az informatika teremben.
 - **Felhívjuk a figyelmet, ha valamelyik tanuló letépi a qr kódot a verseny alatt, a tanuló miatt az osztálya kiesik a versenyből.**

3 dimenziós színezőkből kiállítás

HÉTFŐ – PÉNTEK

1 – 2. osztályosoknak

Folyamatos pontozás: **Bit coins**

5. évfolyam



- **ALMAKALAND**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit
- **Kódolás órája – STARWARS**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit
- **qr kódos feladat:** minden megoldás 1 bit coins
- **Plakát:**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit

6. évfolyam

- **ALMAKALAND**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit
- **Kódolás órája – STARWARS**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit
- **qr kódos feladat:** minden megoldás 1 bit coins
- **Plakát:**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit

7. évfolyam

- **SMARTKID:**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit
- **qr kódos feladat:** minden megoldás 1 bit coins
- **Plakát:**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit

8. évfolyam

- **SMARTKID:**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit
- **qr kódos feladat:** minden megoldás 1 bit coins
- **Plakát:**
 1. helyezett 8 bit (1 bájt coins)
 2. helyezett 4 bit
 3. helyezett 2 bit