

Digitális Témahét

3. a osztály



2025. 03. 24-28.

A 3. a osztály ebben tanévben a matematika órák keretében a Digitális Témahétre virtuális kirándulást szervezését tervezte, mely elkészítéséhez a Genially digitális tananyagkészítő eszközt választotta. A tanulók 5 csoportban, 5 helyszínre invitálják a kedves olvasót. A munka során a Genially három sablonjának használatát kellett elsajátítaniuk. A Genially BeeBot bővítményt, mely lehetővé teszi a programozás szimulálását. Ami azt jelenti, hogy egy kis robotot vagy bármely más tárgyat élőben lehet irányítani a gombok vagy a billentyűzet segítségével egy adott mező által meghatározott útvonalon. A programozási lehetőségnél a mozgások megfigyelése előtt rögzíteni kellett az utasításokat. A másik eszköz az S'CAPE COUISE 2, amivel zseniális kvízek, üres szövegek készíthetők. A gyerekek egy-egy dián matematikai kérdéseket tettek fel, ezekre a válaszadás helyét jelölték az üres szövegdobozokkal. Az érvényesítés gomb segítségével pedig ellenőrizhető a válaszmezők tartalma és ennek megfelelően megjeleníthető a sikerüzenet. A projekt esztétikáját a Sandbox Educacion „Gombok és játékelemek” erőforrásaival varázsolták látványosabbá. A munka menete, valamint az elkészült projekt a lenti linken tekinthető meg.

<https://view.genially.com/67e93e20a6a48d1a57437498/interactive-content-digitalis-temahet-2025-3-a>

Szalontainé Tóth Gabriella