

Ügyesedni



DRÓNPROGRAMOZÁS

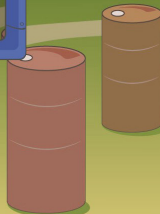
ÜGYESEDNI ONLINE DIGITÁLIS TANANYAGTÁR

Honvédelmi drön

Honvédelmi drön



Farkas Bertalan
"szégyenesek a világhírű"



algoritmizálás

KEDVES FELHASZNÁLÓNK!

Szeretnénk segítséget adni ahhoz, hogy a legjobban használd a szoftverekben rejlő lehetőséget.

Drónos tematikájú szoftvereink a **digitális kultúra tantárgy** tanításában nyújtanak segítséget különböző programozási feladatokkal.

Egyes drónok programozásához **algoritmikus és stratégiai gondolkodás** szükséges, de vannak olyanok, melyek a koncentrációt és a figyelemet fejlesztik. Különböző tervezési és kivitelezési feladatok végrehajtása lehetséges a **drónok** segítségével, valamint a **mesterséges intelligencia** alapjait is segítenek bemutatni.

Szoftvereink az innovációkat támogató **első magyar úrhajós Farkas Bertalan közreműködésével készültek.**

internetes böngészőből elérhető:

<https://jatekter.ugyesedni.hu>

Ügyesedni

Nem vagy bejelentkezve!

Napi vagy promóciós kód

Promóciós kód

Aktiválás



Bejelentkezés

Az intézményi adatok megadásával lehetséges bejelentkezni.

Felhasználónév

Jelszó

Bejelentkezés

*** KÉPESSÉGFELJESZTÉS ***



BAL-JOB



DOMINÓ



DOMINÓ 2



ÉRZELMEK



GALAMBPOSTA



GYÖNGÉGYÁR



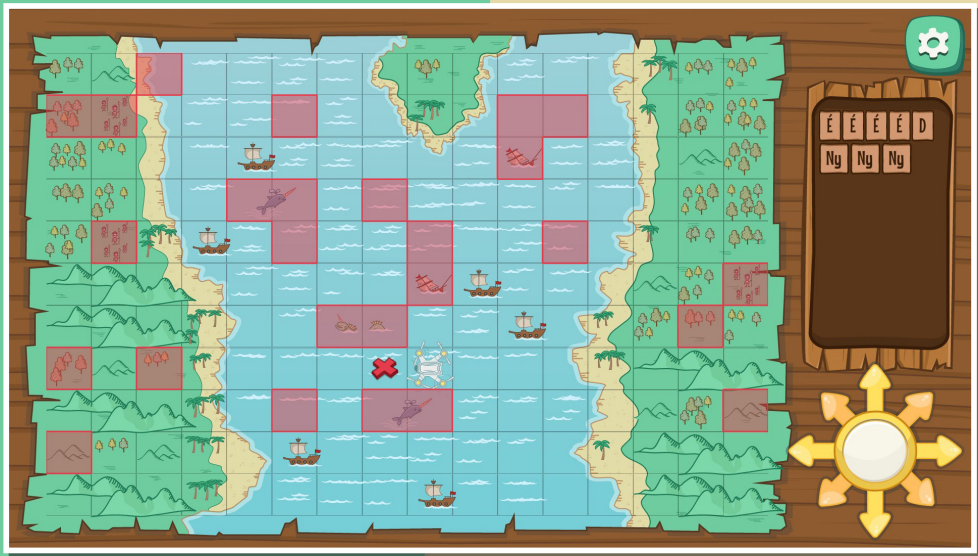
INDÍTÁS

Az **Ügyesedni, online, fejlesztőszoftverek** a **www.ugyessedni.hu** weboldalon érhetőek el.

Az oldalon található játéktér menüpont alatt érhetőek el játékaink.

- Tanári felhasználónév és jelszó beírás után egy napi kódot generál a rendszer a diákok részére.
- A kódnak a kiadásával a diákok bárholnan elérhetik a fejlesztőjátékokat, akár mobil eszközökről is.
- A belépést követően, minden előfizetett játékot, teljes beállítási lehetőséggel, korlátlanul használhatnak az iskola pedagógusai és diákjai.

Drönzóna



EGYSÉGES KERETRENDSZER

A szoftverek egységes felépítésű keretrendszerben készültek.

A játékok fő oldalán a beállítások ikonra kattintva a kérdőjel fölött látható el a játékhoz tartozó metodikai leírás. Ajánlott az első használat előtt elolvasni, hiszen ebben meghatároztuk a fejlesztési területeket is.



? METODOLÓGIA

Ez az applikáció a programozás alapjait és a szekvenciák meghatározásának mélységeit mutatja be. Izometrikus játékunk fejleszt a logikus gondolkodást a problémamegoldó képességet, az algoritmikus gondolkodást és a kreativitást.

A játék célja, hogy ismertesse és szemléltesse, hogy a mezőgazdaság életét hogyan egyszerűsítik meg a drónok. A permetezés tevékenységét látják el.

A drón irányítása a következő lehet:

- a programozás alap lépéseivel,
- szekvenciák bevezetésével,
- optimális útvonal tervezéssel.

Ajánlott életkor: 6-10 év

Drónpilóta

?



könnyű



közepes



nehéz



nagyon nehéz



BEÁLLÍTÁSOK

A játékok beállításai lehetővé teszik, hogy különböző nehézségi szinteket, játék módokat állítsunk be.

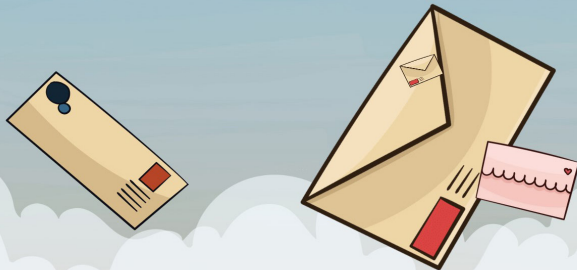
A rengeteg beállítási lehetőség támogatja a differenciálást.



Drónposta



pontszám:
0



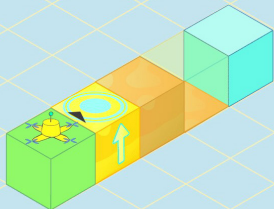
Ugyesedni

FELADAT

A játék indítását követően megjelenik a feladat leírása, amely később a beállítások ikonra kattintva az izzó ikon alatt tekinthető meg.



Drönküldetés



- Menj előre 1
- Fordulj balra 1
- Fordulj jobbra 1
- Menj előre 1
- Menj előre 1

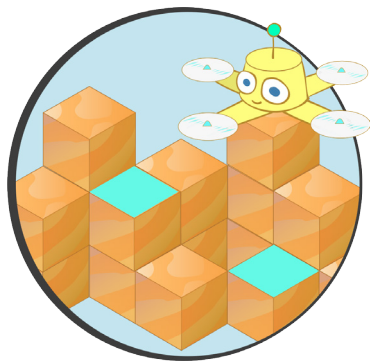


- Menj előre
- Fordulj balra
- Fordulj jobbra

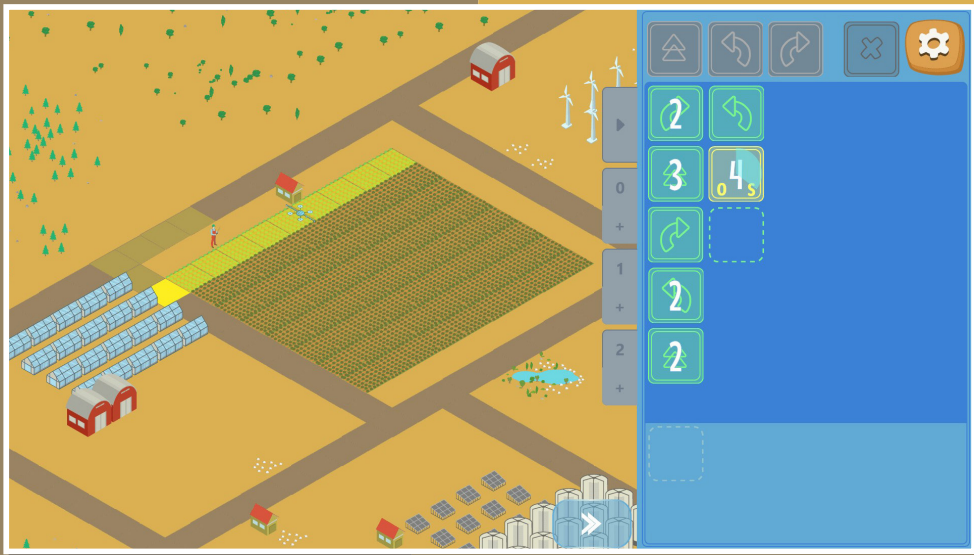


IRÁNYÍTÁS

Programozást fejlesztő játékaink, támogatják az algoritmikus gondolkodást, a programozás alapfogalmainak megismertetését. Az alkalmazásokra jellemző a szemléletes algoritmus leírás, könnyen áttekinthető, egyszerű és követhető parancssorok.



Mezőgazdasági drón

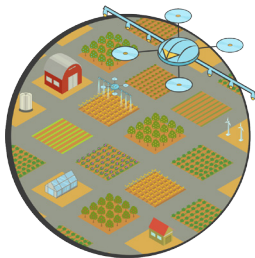


SZEKVENCIA

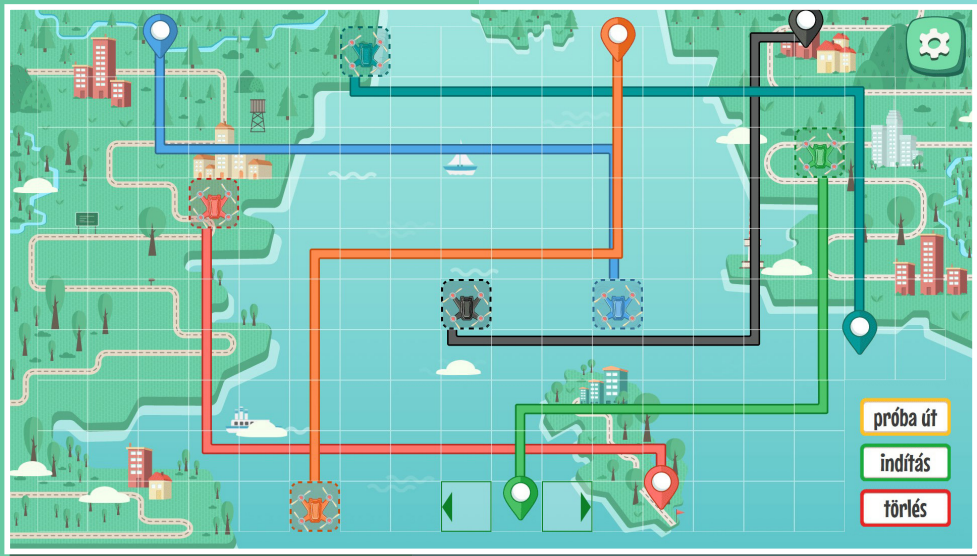
A Honvédelmi drón és Mezőgazdasági drón játékokban megjelenik az elemi programozási struktúrák egyike a szekvencia.

Ez az egymás után sorban álló utasítások szakaszainak végrehajtását jelenti. Megismerésével a gyerekek elsajátíthatják a programozás alapjait.

Izgalmas feladatokon keresztül játékosan fejleszti a térbeli tájékozódást, a koncentrációt, az algoritmikus gondolkodást és a megfigyelőképességet.



Drönforgalom



TERVEZÉS

A tervezés, az újratervezés és a végrehajtás a való életben is napi szinten használt, kimondottan hasznos készségek.

Az Ügyesedni drón applikációk segítségével ezeket a diákok, észrevétlenül, játék közben fejleszthetik.



Dröntérkép



DNg

DK

ÉK

É

K

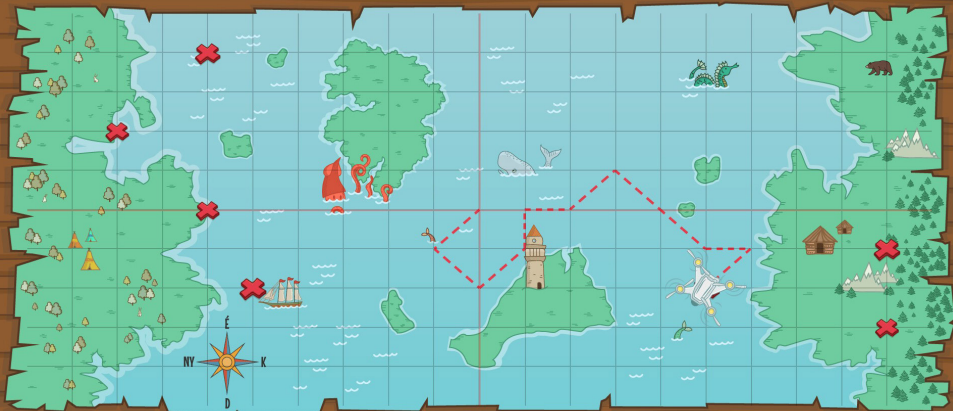
ÉK

DK

DK

K

DNg



TANÓRAI KAPCSOLÓDÁS

Dróntérkép applikációkban a feladatban megadott égtájak szerinti lépés sorozatnak megfelelően kell megadni a négyzethálós térképen a drón útjának végpontját. Ha a megfelelő célt választottuk, a drón végigreüli az útvonalat.

A játék kapcsolódik a földrajz órákhoz.

Fejleszti a logikus - és algoritmikus gondolkodást.



Autodrön



GYÜMÖLCS



RUHA



ELEKTRONIKA



HÁZTARTÁS



ZÖLDSÉG



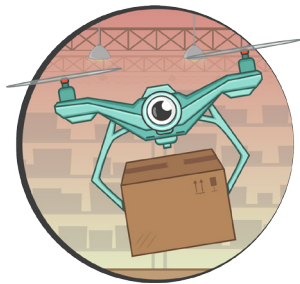
BÚTOR



MESTERSÉGES INTELLIGENCIA (MI)

A Mesterséges Intelligencia (MI) bevezetését segítő játékkunk, szemlélteti egy gép taníthatóságát, a termékek megkülönböztetésének, csoportosításának lehetőségét és a helyes és hibás gondolatmenetek közötti különbséget.

Autodrón játékkunkban bemutatjuk, hogy a mai logisztikai folyamatokban nagymértékű a mesterséges intelligencia használatának lehetősége.



Tűzoltó drön

Autodrön

Drönzóna

Drönpilóta

Drönposta

Drönküldetés

Mezőgazdasági drön

Drönforgalom

Dröntérkép

Honvédelmi drön

JELENTKEZZ REFERENCIA PEDAGÓGUSNAK!

Nekünk fontos a visszajelzés. Küldd be véleményedet a kipróbált játékainkról, és garantált ajándékokkal köszönjük meg!

A felhívás részletei: ugyessedni.hu/pedagogus



ugyessedni.hu

Ügyesedni



BALÁZS-DIÁK

Cím: 1138 Budapest, Szekszárdi u. 12/A

Tel.: +36 1/266-5140, +36 1/486-1971

Mobil: +36 20/366-5657

E-mail: info@balazs-diak.hu