

# JEGYZŐKÖNYV

A pedagógus mesterség IKT alapjai

IKT mesterség beadandó

Készítette: **Fodor-Papp Dzsenifer**

Neptunkód: **HK41HJ**

Dátum: 2024. december 18.

**Sárospatak, 2024**

# Tartalom

Tartalom .....	2
1. Bevezetés.....	3
2. Hangos diafilm .....	3
2.1 Rövid bemutatás.....	3
2.2 Rövid leírás .....	4
3. Bee-bot programozás .....	4
3.1 Rövid bemutatás.....	4
3.2 a) feladat.....	4
3.3 b) feladat .....	4
3.4 c) feladat.....	4
3.5 d) feladat .....	5
4. Kép vagy videószerkesztés .....	5
4.1 Képszerkesztés .....	5
4.2 Tabló.....	5
5. Források.....	5

## 1. Bevezetés

A pedagógus mesterség IKT alapjai kurzusra azt a feladatokat kaptuk, hogy csináljunk meg több projektet. A beadandók nagyon változatosak voltak és úgy gondolom lefedték az informatika minden szegletét. Voltak a pedagógus mesterség alapjaiként szolgáló dokumentumszerkesztési „task”-ok. Akadt a feladatok között olyan, ami a tanár előadását segíti elő, amikor egy PPT-t kellett megszerkeszteni. Voltak olyan feladatok például a kép vagy videószerkesztés, amik kisebb nehézséget okoztak, de úgy gondolom azokat is megfelelően sikerült abszolválni. A programozásba is kaptunk betekintést olyan formában, hogy a Bee-Bot-ot kellett többféleképpen beprogramozni. Számomra, ami a legnagyobb nehézséget okozta az a Bee-Bot beprogramozása. Úgy gondolom, inkább inkább a humán tantárgyak állnak közelebb hozzám így sajnos a gondolkodásom nehezen kapcsol át egy programozó agyává. Nagyon élveztem a mesekészítést, azt gondolom, több mesét is fogom készíteni nem csak a leendő tanítványaimnak, hanem az épp másfél éves kislányomnak is. A feladatléírások jól felépítettek voltak és könnyen követhetőek. Sok segítséget kaptam benne a munkák végrehajtásához is. A feladatok lezárásaképp még azt is extra teendőt kaptuk, hogy mindezt egy jegyzőkönyvben leírva is adjuk be. Véleményem szerint a jegyzőkönyvkészítés nagy segítség lesz akár a főiskola akár a minősítési eljárás folyamán szükséges portfólió elkészítéséhez.

## 2. Hangos diafilm

### 2.1 Rövid bemutatás

A bemutatni kívánt mesének én „A kismalac és a farkas” választottam mert régen ez volt az egyik kedvenc mesém. A mese története az az, hogy a farkas megpróbálja elhíttetni a kismalaccal, hogy fázik, ezért engedje be a házába. Persze az ordas meg szeretné enni a kismalacot. Ezzel a röfi tisztában van és nem engedi be csak úgy. Először csak az egyik lábát majd a másikat és a harmadikat, negyediket. Miközben a farkas egyre bejebbe kerül otthonába a malac feltesz egy fazék vizet főni. A toportyánnak sikerült végül bejutni a lakásba de a malacka már egy nagy zsákkal várta. A zsák száját be is kötötte, benne a farkassal és amint tudta le is forrázta azt. Az ordasról még a szőr is leégett és elmenekült. Kis idő elteltével többedmagával tért vissza. Egy fa tetején találták meg a kismalacot. Egymás nyakába állva akarták a elővenni...legalul a kopasz farkassal. Amikor már majdnem elérték a röfi elkiáltotta

magát: „Forró vizet a kopaszra!” – A kopasz megijedt és a torony dőlt össze-vissza. Titkon mindig szurkoltam a farkasnak és nagyon sajnáltam amikor forró vízzel leöntötték.

## 2.2 Rövid leírás

A film készítését nagyon élveztem, ahogy a bevezetőben is írtam. A diák szerkesztésére hamar ráéreztem azzal könnyen megvoltam. A nagyobb nehézséget a film és a hang összehangolása okozta. Próbálkoztam úgy, hogy a sorokat külön veszem fel illetve úgy is, hogy a mese egészét vettem fel. Amikor külön fájlként próbáltam csatolni a hang nagyon darabosnak, természetellenesnek tűnt. Ezek miatt amellettt döntöttem, hogy az egy hosszú hangfájlt használom így csak a diákat kellett a hanghoz igazítani. Úgy gondolom sikerült minőségi munkát kiadni a kezemből, akit a jövőben is használni fogok.

## 3. Bee-bot programozás

### 3.1 Rövid bemutatás

A méhecske beprogramozása jelentette a legnagyobb kihívást. A feladat végrehajtása során sokszor hibáztam és sajnos a felület nem ad rá lehetőséget, hogy adott részt javítsunk ezért mindig előről kellett kezdeni. A „zümi” nem a leggyorsabb „lény” az interneten ezért különösen sok időt vett igénybe ez a feladat. Minél több időt töltöttem el a Bee-bottal annál kevesebbet hibáztam és a negyedik feladat már szinte elsőre sikerült.

### 3.2 a) feladat

A nevemet ki kellett írni a méh segítségével. Szerencsétlenségemre nem Tót Márknak hívnak ezért a bot-nak kicsit sokat kellett gyalogolnia mire a végére ért.

### 3.3 b) feladat

A „bé” feladatban formákat, színeket kellett követni. Mivel a kedvenc színemben nem voltak formák ezért úgy döntöttem a Bee-bot az összes kék ábrát fogja felvenni.

### 3.4 c) feladat

A következő feladatban megvolt adva egy irány, egy probléma amit nekünk kellett teljesíteni a méh beprogramozásával. A „zümit” sikeresen végig vezettem az útvonalon, hogy elérhesse a virágport.

### 3.5 d) feladat

Az utolsó, programozós feladatban a Bee-botnak a figyelemfelkeltő táblákat kellett érintenie. A programot próbáltam úgy megírni, hogy a legkevesebb lépésből sikerüljön neki. Nem tudom sikerült-e ezt teljesen megvalósítani, de nem lett olyan hosszú a kód, mint a nevem.

## 4. Kép vagy videószerkesztés

### 4.1 Képszerkesztés

A harmadik feladatnak a képszerkesztés választottam. Próbálkoztam videóval is, de nem került ki olyan munka a kezem alól, amivel maradéktalanul meg lettem elégedve.

### 4.2 Tabló

A tabló és a kollázs közül én a tablót választottam. Egy cica sulis végzős diákjairól csináltam a képet. Nem minden képen sikerült a fotósnak a modell legjobb arcát megtalálni. A kép nagy sikert aratott a családban mindenkinek nagyon tetszett. Amikor a család cicái elballagnak nekik is fogok csinálni egy ehhez hasonló tablót.

## 5. Források

<https://www.nepmese.hu/mesetar/mesek/a-kis-malac-es-a-farkasok>

<https://www.youtube.com/watch?v=DfsaeqIuPB4>

[https://hu.pinterest.com/pin/596867756898124971/sent/?invite\\_code=c0b2259676b645a693121210054b9e4c&sender=617767411294177880&sfo=1](https://hu.pinterest.com/pin/596867756898124971/sent/?invite_code=c0b2259676b645a693121210054b9e4c&sender=617767411294177880&sfo=1)

<https://beebot.terrapinlogo.com/>