

2018 - A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG EURÓPAI ÉVE

Digitális tudás alkalmazása a tanulásban

Előzetes feladatok a döntőre

1. feladat

Gyűjtsetek minimum 3-3 appot:

- a. az angol nyelv tanulásához szótárat, amely segítségével rövid mondatokat le tudtok fordítani,
- b. az európai országok földrajzával kapcsolatosan.

Az appokat telepítsétek egy okostelefonra és hozzátok magatokkal a döntőre!

2. feladat

Készítsetek egy 3-6 perces filmet, amelyben:

- a. egyrészt elmagyarázzátok, hogyan lehet keresni az első feladatban kért appokat,
- b. másrészt eközben mutassátok be csapatotok minden tagját,
- c. a film az EU himnuszának első 5 másodpercével induljon. A hangfájllal kapcsolatos műveleteket az Audacity programmal végezzétek el!

A filmet, a laptopon a film vetítésére alkalmas szoftvert, az Audacity programot hozzátok magatokkal!

3. feladat

Gyűjtsétek össze az Európai Unió országainak himnuszait!

A laptopra mentve hozzátok magatokkal a letöltött himnusz-fájlokat!

4. feladat

Válasszatok egy Európai Unió tagállamot, ahonnan képzeletben jöttetek. (Magyarország nem lehet). Készítsetek a másik csapat mindhárom tagjának ajándékot, amiről a csapat ráismer az adott országra. Az elkészített ajándékokat hozzátok magatokkal!

Az **Anonymous** csapat a **Windows Update** csapatát ajándékozza meg és fordítva.

A **Stars** csapat a **BIG csapat** csapatát ajándékozza meg és fordítva.

A **Windows 69** csapat az **Alt+F3** csapatát ajándékozza meg és fordítva.

A **Windows 3** csapat a **Csintalan ficsúrok** csapatát ajándékozza meg és fordítva.

Az **ECDL Warriors** csapat a **NRB team** csapatát ajándékozza meg és fordítva.

A feladatokban kért fájlok mellett az összes eddigi munkátokat is hozzátok magatokkal!

Előzetes tudnivalók a versennyel kapcsolatban

A döntőt a Százhalombattai 1. Számú Általános Iskolában fogjuk lebonyolítani. (2440 Százhalombatta, Damjanich út 24.) **2018. április 21-én, szombaton.** Minden résztvevő csapat külön asztalt fog kapni, ahol legfeljebb két laptopot használhat, az elektromos áramot biztosítani fogjuk. A laptopokon levő szoftverek jogtisztaságáért a laptop tulajdonosa a felelős, nem legális szoftverek használata a versenyen nem megengedett.

A versenyfeladatok megoldásához nem kell internet kapcsolat, ezért a verseny ideje alatt internet kapcsolatot nem biztosítjuk a versenyzők számára.

FONTOS, hogy minden előzetes feladattal kapcsolatos adatot hozzátok magatokkal vagy a számítógépen, vagy valamilyen adathordozón. Ebből adódóan nem fogtok tudni futtatni olyan programokat sem, amihez internet kapcsolat kell. Erre is készüljete fel!

Amennyiben a saját laptop használata nem megoldható, akkor kérjük, hogy ezt előre jelezze a csapat a kozmaovb@korosi.battanet.hu címen. Ekkor a versenybizottság biztosít számítógépeket, de ebben az esetben csak az iskolában rendelkezésre álló szoftvereket tudjuk biztosítani.

Az elkészült feladatokat a versenyen a zsűri és a többi csapat előtt az egyik versenyzőnek be kell mutatni. A zsűri előre meghatározott szempontok alapján pontozni fogja a munkákat. A résztvevő csapatok rangsort állítanak fel, amit a verseny végén átadnak a zsűrinek, és az így leadott „szavazatok” alapján a résztvevők által legeredményesebbnek ítélt csapat közönségdíjat fog kapni.

Kérjük, hogy az elkészített ajándékok ötletesek legyenek, de semmi esetre sem lehetnek gúnyosak vagy sértők.

A versenykiírás értelmében a verseny során csapattag cseréjére nincs lehetőség. Amennyiben a csapat valamelyik tagja nem folytatja a versenyzést, úgy a csapat kevesebb létszámmal versenyezhet, az ebből származó hátrányokat elfogadva.