

# 02. óra Digitális világ körülötted 01.



1. Hol találkoztatok a tavaly megismert kifejezésekkel: digitális, digitális alkalmazás, applikáció, digitális tananyag, navigáció digitális eszközzel, QR-kód?
2. Milyen digitális eszközökkel találkoztál otthon és az iskolában?
3. Próbáljatok meg minél több olyan digitális alkalmazást felsorolni, amelyeket használtatok már!



Ez a fejezet nem azoknak szól, akik az első lépéseiket teszik meg a digitális világban, hiszen már nem vagy kezdő! Digitális eszközök vesznek körül, jó részüket már tudod is használni. Digitális tananyagokkal tanulsz otthon és az iskolában, és sokféle egyéb digitális alkalmazással is volt már dolgod, digitális alkotásokat hoztál létre. Egy éve ismerkedtél meg a digitális kultúra tárgygyal. Az ismerkedés ezzel a színes, változó és érdekes világgal most folytatódik.

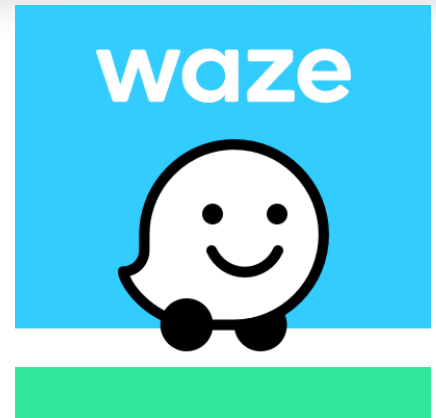


# Nehéz helyzetek-digitális megoldások

Néhány érdekes, nehéz helyzetet fogsz most látni. Minden esetben megoldódott a probléma egy kis segítséggel. Vajon mi jelenthette a megoldást? Beszéljétek meg!

## Defekt, pótkerék nélkül

Sanyi anyukája defektet kapott a Balatonról hazafelé az autópályán. Sajnos pótkereke nem volt. Felhívta a gumijavítót, aki azonnal indult volna segíteni. De Sanyi anyukája nem látott kilométertáblát, nem tudta, hol is van pontosan. Egy mező szélén állt a leállósávban, vészvillogóval. Ekkor eszébe jutott, hogy Sanyi nemrég egy applikációt telepített a telefonjára. Ezzel a vágólapra másolta a tartózkodási helyének GPS-koordinátáit, amit el tudott küldeni SMS-ben a szerelőnek, aki ezután hamarosan meg is találta őt, és megjavította a gumit.



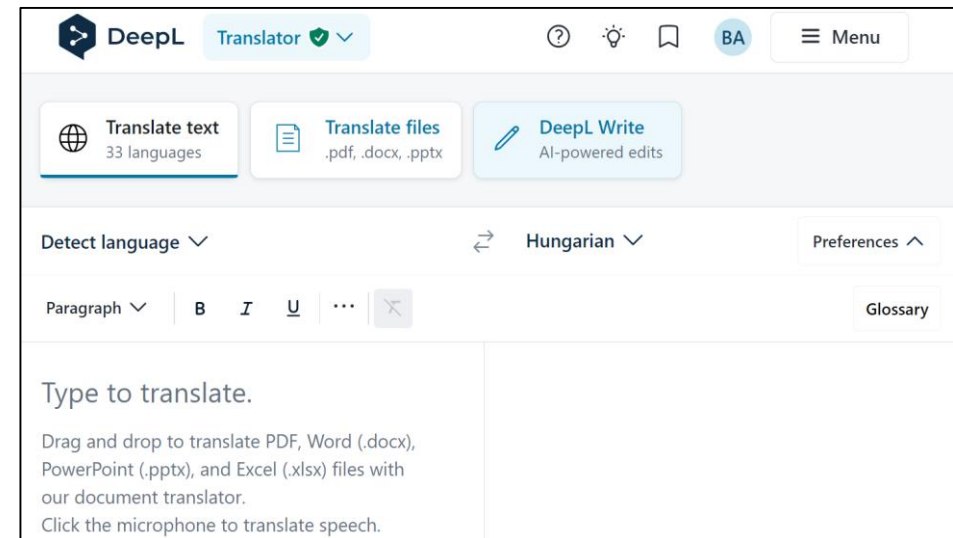
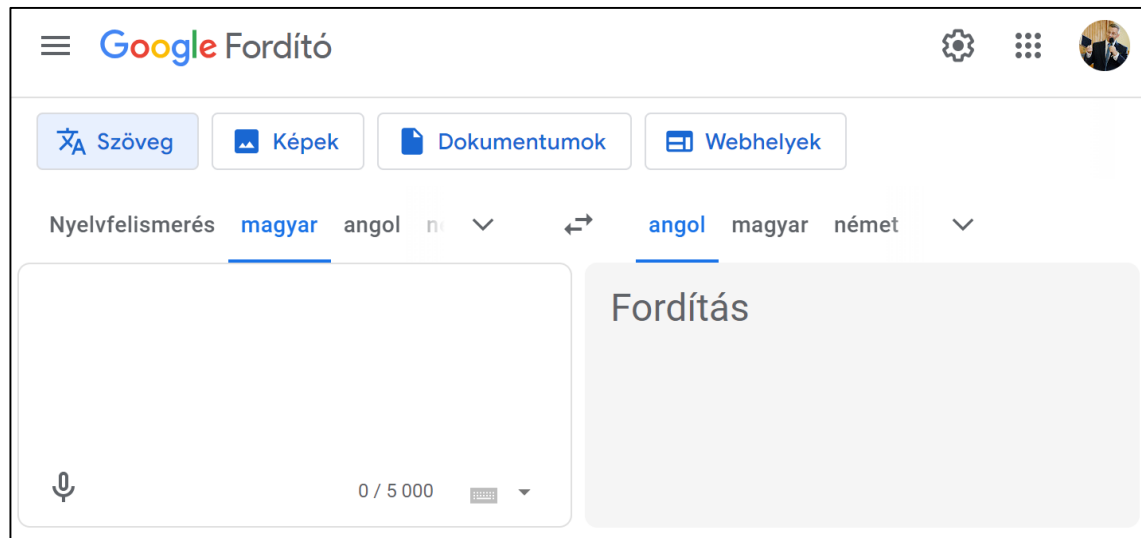


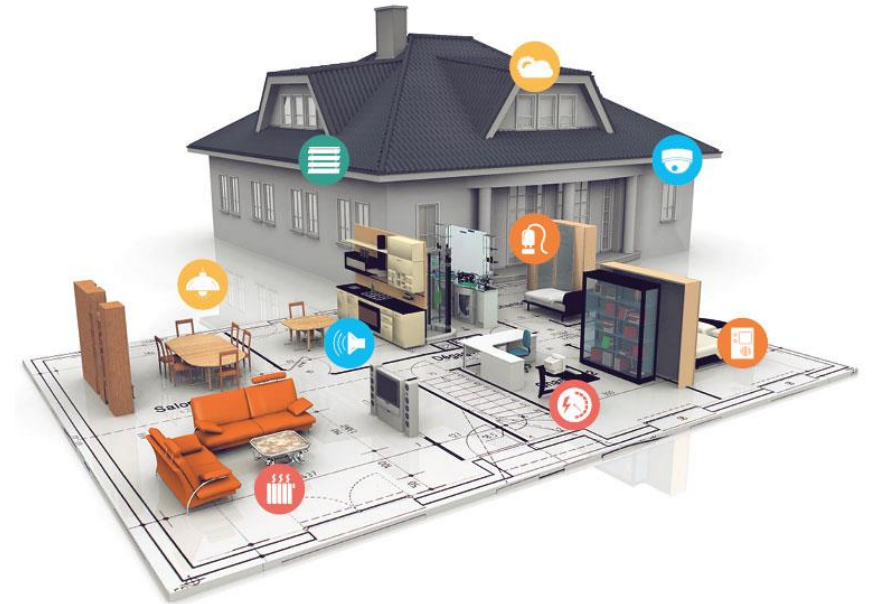
<https://translate.google.com/?sl=hu&tl=en&op=translate>

<https://www.deepl.com/en/translator>

## A rejtélyes japán felirat

Krisztiék külföldön nyaraltak. A parkolóban egy rejtélyes, japán írásjelekkel írt papírlapot találtak a kocsijuk szélvédőjén. Nagyon megijedtek. Mi lehet ez? Kriszti apukája a telefonja kamerájával beolvasta egy fordítóprogramba a feliratot. Szerencsére csak egy szusibár reklámja volt.





## Átfázva

Gergőék családja egész délelőtt szánkózott. Nagyon jól érezték magukat, de teljesen átfagytak délre. Gergő anyukájának eszébe jutott, hogy indulás előtt 18 fokra állította a fűtést. Hűvös lakás várja majd őket! Ekkor elővette a telefonját, és a termosztátot (hőmérséklet-szabályozó berendezés) az internet és egy okosotthon-applikáció segítségével 24 fokra állította. Mire hazatértek, kellemes meleg fogadta őket, de nem ment feleslegesen a fűtés egész délelőtt.





A digitális eszközök és alkalmazások megkönnyítik bizonyos problémák megoldását. Fontos, hogy mindig tudd, érdemes-e valamilyen digitális megoldást használnod, s ha igen, melyiket. Ezáltal, ha körültekintő vagy, és ismered a digitális világot, gyorsabban, hatékonyabban, olcsóbban, egyszerűbben, veszélyek nélkül oldhatod meg a felmerülő problémákat.

## Játék: Szinkronizálás

Játsszátok el a fenti történeteket! A játék némán történik, a szereplők nem adhatnak semmiféle hangot. A többiek hangalámondással szinkronizálják az eseményt, mint a szinkronszínészek a stúdióban. CseréljeteK szerepet: mindenki próbálja ki a némajátékot és a szinkronizálást is!