



## KUTATÓK ÉJSZAKÁJA: KISISKOLÁSTÓL A FELNŐTTEKIG, MINDENKI TALÁLT ÉRDEKESÉGET

**LEGO robot programozás, virtuális és kiterjesztett valóság, 3D modellezés - a tudományok titokzatos világába nyerhettek bepillantást mindazok, akik szeptember 27-én a Kutatók Éjszakáján ellátogattak az Óbudai Egyetem Salgótarjáni Képzési Központjába.**

A látogatók műhelyfoglalkozások keretében ismerkedhettek az informatika vívmányaival és a jövő eszközeivel. Minden korosztály talált érdekességet és kipróbálta kreativitását. A gyerekek körében leginkább a LEGO robotok programozása és versenyeztetése volt népszerű, míg a nagyobbakat a 3D modellezésben és nyomtatásban rejlő lehetőségek nyűgözték le. Korosztálytól függetlenül nagy sikert aratott a VR-szemüveg, melynek segítségével az érdeklődők kiszakadhattak a valóságból, virtuális szobában barangolhattak, vagy akár hullámvasutazhattak is.

Székyné dr. Sztrémi Melinda, az SKKK igazgatója elmondta: a Kutatók Éjszakáján a képzésükhöz kapcsolódó játékos programokkal népszerűsítik a műszaki tudományokat.

- Az elmúlt évek tapasztalata az, hogy a foglalkozások valamennyi korosztály számára vonzóak, sokan a családjukkal érkeznek, de a középiskolások is szép számmal vesznek részt az eseményen - tette hozzá.

### Te miért jöttél el a Kutatók Éjszakájára?

Györi Levente, általános iskolás tanuló

- Nagyon érdekel a programozás, ezért nem először vagyok itt. Az elején nehéz volt, de most már könnyen megírok egy programot. A robotomat már végig is vezettem a 4 méteres pályán. 5 perc alatt sikerült megírnom a programot. A jövőmet az informatika világában képzelem el, de mindenre nyitott vagyok.

Árva Richárd, BSc I. hallgató

- Mérnök-informatikus hallgatóként folyamatosan nyomon követem a technikai fejlesztéseket, ezért különösen örültem a mai napnak. Olyan újdonságokkal ismerkedhettem meg, melyekről már sokat olvastam, de nem volt lehetőségem még kipróbálni. A kedvenceim a virtuális valóságban játszható applikációk voltak, többet is kipróbáltam.