

Németh Zoltán

# Kisemberek az infosztrádán

Készült a  
**Microsoft Magyarország**  
megbízásából

JEDLIK OKTATÁSI STÚDIÓ KFT.  
Budapest, 2010



A könyv készítése során a kiadó és a szerző a legnagyobb gondossággal járt el.  
Az esetleges hibákat és észrevételeket a [jos@jos.hu](mailto:jos@jos.hu) címen szívesen fogadjuk.

Szerző: Németh Zoltán  
Társszerző: Szabó Vince (7. fejezet)

Szakmai lektor: Buváriné Vass Rózsa  
Anyanyelvi lektor: Venczel Katalin

Borító: Sarkadi Csaba, 2010  
Tipográfia: Fodor Gábor Antal, 2010

©Kiadó: Jedlik Oktatási Stúdió Kft.  
1212 Budapest, Táncsics M. u. 92.  
Internet: <http://www.jos.hu>  
E-mail: [jos@jos.hu](mailto:jos@jos.hu)  
Felelős Kiadó: A Jedlik Oktatási Stúdió Kft. ügyvezetője

Nyomta: LAGrade Kft.  
Felelős vezető: Szutter Lénárd

Raktári szám: JO-0017

## 1. Bevezetés

Változó világunk megújulást, újszerű megoldásokat vár el a gyakorló pedagógusoktól. Különösen izgalmas az informatika új eszköztrendszerének pedagógiai alkalmazása. Ma már kevesen vitatják az IKT-alapú (IKT – Információs és Kommunikációs Technológia) oktatási környezet szükségességét. A hangsúly áthelyeződött az alkalmazás módszertani megalapozására.

2003-ban KÖRÖSNÉ MIKIS MÁRTA innovatív, informatikai alkalmazások terén elkötelezett pedagógusokkal *Gyermekinformatika Szakmai Műhelyt* hozott létre, melynek én is tagja lehettem. A fő célkitűzés az volt, hogy az elmúlt években végzett hasznos tevékenységeket ajánljuk a tanítók, óvodapedagógusok számára, bővítjük az IKT-alapú didaktikai anyagokat, s sikeres munkáink közreadásával bátorítsuk a gyermekkori informatikai alkalmazások mindennapos használatát az iskolai gyakorlatban.

Az elméleti és módszertani gazdagodást a hasznosság, a gyerekek érdekeinek való legjobb megfelelésnek vetettük alá. Mindig erősen foglalkoztatott bennünket a differenciált, az egyénre szabott fejlesztés óvodai, iskolai, tanórai megvalósításának lehetősége. Éreztük, hogy csak új szemlélettel, korszerűbb elméleti és módszertani alapokkal tudunk hatékonyabban dolgozni. Láttuk, hogy elengedhetetlen az erős ütemben fejlődő IKT-s eszköztrendszer bevonása az iskolai tevékenységekbe.

A módszertani kutatás, az egymás ötleteinek megismerése, kipróbálása közös gondolkodásmódot alakított ki bennünk. Szilárdan hiszünk abban, hogy az informatikai eszközök játékos óvodai, iskolai alkalmazásának kimagasló szerepe van az óvodás és kisiskolás korú gyermekek tanulási kedvének felkeltésében, és a motiváció fenntartásában. A játékoság módszertana felé fordulásunk és a játékos tanulási szituációk kimunkálása tudatos elhatározásunk eredménye. Mára számtalan ötletet, játékot, pedagógiai eljárást publikáltunk. Tantervi elképzelések, tanmenetek és óravázlatok is megtalálhatók a *Gyermekinformatika Szakmai Műhely* munkái között.

([www.isze.hu](http://www.isze.hu), *Gyermekinformatika link*)

2008. február 23-án a Microsoft és az ISZE Informatika gyermekkorban címmel konferenciát szervezett tanítók, óvoda- és gyógypedagógusok részére. A konferenciához készült kiadvány kibővített változatát tartja kezében a Tisztelt Olvasó. Köszönöm MERÉNYI ÁDÁMNAK, hogy értékes gondolataival segített ennek a munkának a megírásában.

Igyekeztem a kisgyermekkorai informatikai tevékenységek lehetőségeiből úgy válogatni, hogy az egyrészt betekintést adhasson elgondolásainkba, másrészt ösztönözzön a témában való további elmélyedésben, ismeretszerzésben. Bízom benne, hogy lesznek olyan kollégák, akik kipróbálják, sőt saját ötleteikkel tovább is fejlesztik ezt az anyagot. Abban pedig egészen biztos vagyok, hogy őket hamar befogadja a *Gyermekinformatika Szakmai Műhely* csapata. Örömmel várjuk hát az érdeklődést, kérdéseket, észrevételeket. A pedagógusok közös gondolkodása, összefogása alakíthatja igazán a számítógépes környezetben folytatott nevelő munka rangját, magas színvonalát. Magam is szeretném tudni, hogy mi a Kollégák véleménye. Tiszteljenek meg észrevételeikkel, javaslataikkal! Gazdagítsuk közösen eszköztárunkat! ([nthz@windowslive.com](mailto:nthz@windowslive.com))

Köszönöm KÖRÖSNÉ MIKIS MÁRTÁNAK és a *Gyermekinformatika Szakmai Műhely* minden kedves tagjának, hogy segített a kisgyermekkorai informatikai alkalmazásokat megismerni, alkalmazni. Számtalan csodálatos pedagógiai él-ménnyel gazdagodtam a játékok, fejlesztő foglalkozások, tanórai és tanórán kívüli tevékenységek során.

Mosolygó gyermekarcokat, és hasonló tapasztalatokat kívánok minden követő kollégának!

Tisztelettel:

NÉMETH ZOLTÁN  
tanító

## 2. A kompetencia alapú tanításról, tanulásról

Egyre többet esik szó pedagógiai gyakorlatunkban a kompetencia alapú oktatásról. A társadalmi viták, az elméleti pedagógiai, pszichológiai, szociálpszichológiai kutatások irányt mutathatnak ahhoz, hogy korszerű pedagógiai gyakorlat alakulhasson ki az oktatási intézményekben.

A kisgyermekkorúak fejlesztésével foglalkozó szakembereknek, óvodapedagógusoknak és tanítóknak is hasznos lehet áttekinteni, hogy miért is foglalkozik a társadalom és a pedagógus szakma is ilyen sokat ezzel a – véleményem szerint – nem is olyan újszerű problémával.

Az okokat több, az oktatást lényegesen befolyásoló probléma együttes hatásában kereshetjük. Az új célkitűzések iránti igényt talán leginkább az előző évtized oktatásának kusza követelményrendszere váltotta ki. Meghatározó jelentőségű a nemzetközi oktatáskutatási eredmények széleskörű bemutatásának hatása (pl. *PISA*). A társadalmi fejlődés az egész életen át tartó tanulás szükségességét vetíti elénk. A tudásalapú társadalomban csak az alkalmazható tudással lehet boldogulni. Az információs társadalom olyan új informatikai eszközrendszert hozott létre, amelynek mesterfokú használatának megtanulása döntően befolyásolja a felnövekvő nemzedék boldogulását. Az oktatás-nevelés célrendszerének törvényszerűen alkalmazkodni kell a kor kihívásaihoz. Ennek megfelelően módosultak az oktatás alapidokumentumai a kerettantervek és a NAT is.

Az Európai Tanács 2000. március 23–24.-i lisszaboni elnökségi következtetési alapján elindult az Európai Unió országaiban egy olyan kompetencia alapú fejlesztési elképzelés, ami várhatóan hosszú távon fogja befolyásolni az oktatás fejlődésének irányát.

Az alkalmazható tudás közvetítése érdekében ún. *kulcskompetenciák* megállapítására került sor. Véleményem szerint a kulcskompetenciák kiemelésével segítséget kap a pedagógus, hogy az oktató-nevelőmunkájának fókuszában tartsa a leglényegesebb fejlesztési területeket.

*A kulcskompetencia az ismeretek, készségek és attitűdök transzferábilis, többfunkciós egysége, amellyel mindenkinek rendelkeznie kell ahhoz,*

*hogy személyiségét kiteljesíthesse és fejleszthesse, be tudjon illeszkedni a társadalomba, és foglalkoztatható legyen. A kulcskompetenciákat, a kötelező oktatás illetve képzés időszaka alatt kell elsajátítani. A későbbiekben, az egész életen át tartó tanulás során mindenféle tanulás alapját ezek a kompetenciák képezik.*

A 9 kulcskompetencia:

1. Anyanyelvi kommunikáció
2. Idegen nyelvi kommunikáció
3. Matematikai kompetencia
4. Természettudományos kompetencia
5. Digitális kompetencia
6. Hatékony, önálló tanulás
7. Szociális állampolgári kompetencia
8. Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia
9. Esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség  
(Kulturális kompetencia)

E kilenc kulcskompetenciát a NAT 2007-es módosítása így fogalmazza meg:

Az **anyanyelvi kommunikáció** magában foglalja a fogalmak, gondolatok, érzések, tények és vélemények kifejezését és értelmezését szóban és írásban egyaránt (hallott és olvasott szöveg értése, szövegalkotás), valamint a helyes és kreatív nyelvhasználatot a társadalmi és kulturális tevékenységek során, az oktatásban és képzésben, a munkában, a családi életben és a szabadidős tevékenységekben.

Az **idegen nyelvi kommunikáció** az anyanyelvi kommunikáció elemeivel jellemezhető: fogalmak, gondolatok, érzések, tények és vélemények megértése, kifejezése és értelmezése szóban és írásban (hallott és olvasott szöveg értése, szövegalkotás), a társadalmi és kulturális tevékenységek megfelelő keretein belül – oktatás és képzés, munka, családi élet és szabadidős tevékenységek –, az egyén szükségleteinek megfelelően. Az idegen nyelvi kommunikáció olyan képességeket is igényel, mint például a közvetítés, más kultúrák megértése. Az egyén nyelvtudásának szintje változhat a négy dimenzió

(hallott szöveg értése, beszédkésztség, olvasott szöveg értése és íráskésztség), az egyes nyelvek és az egyén társadalmi-kulturális háttere, környezete és igényei/érdeklődése szerint.

A **matematikai kompetencia** a matematikai gondolkodás fejlesztésének és alkalmazásának képessége, felkészítve ezzel az egyént a mindennapok problémáinak megoldására is. A kompetenciában és annak alakulásában a folyamatok és a tevékenységek éppúgy fontosak, mint az ismeretek. A matematikai kompetencia – eltérő mértékben – felöleli a matematikai gondolkodásmódhoz kapcsolódó képességek alakulását, használatát, a matematikai modellek alkalmazását (képletek, modellek, struktúrák, grafikonok/táblázatok), valamint a törekvést ezek alkalmazására.

A **természettudományos kompetencia** készséget és képességet jelent arra, hogy ismeretek és módszerek sokaságának felhasználásával magyarázatokat és előrejelzéseket tegyünk a természetben, valamint az ember és a rajta kívüli természeti világ közt lezajló kölcsönhatásban lejátszódó folyamatokkal kapcsolatban magyarázatokat adjunk, előrejelzéseket tegyünk, s irányítsuk cselekvéseinket. Ennek a tudásnak az emberi vágyak és szükségletek kielégítése érdekében való alkalmazását nevezzük műszaki kompetenciának. E kompetencia magában foglalja az emberi tevékenység okozta változások megértését, és az ezzel kapcsolatos, a fenntartható fejlődés formálásáért viselt egyéni és közösségi felelősséget.

A **digitális kompetencia** felöleli az információs társadalom technológiáinak (IST) magabiztos és kritikus használatát a munka, a kommunikáció és a szabadidő terén. Ez a következő készségeken, tevékenységeken alapul: információ felismerése, visszakeresése, értékelése, tárolása, előállítás, bemutatása és cseréje; továbbá kommunikáció és hálózati együttműködés az interneten keresztül.

A **hatékony, önálló tanulás** azt jelenti, hogy az egyén képes kitartóan tanulni, saját tanulását megszervezni egyénileg és csoportban egyaránt, ideértve az idővel és az információval való hatékony gazdálkodást is. Felismeri szükségleteit és lehetőségeit, ismeri a tanulás folyamatát. Ez egyrészt új ismeretek szerzését, feldolgozását és beépülését, másrészt útmutatások keresését és alkalmazását jelenti. A hatékony és önálló tanulás arra készíti a tanulót, hogy előzetes

tanulási és életpasztalataira építve tudását és képességeit helyzetek sokaságában használja, otthon, a munkában, a tanulási és képzési folyamataiban egyaránt. A motiváció és a magabiztosság e kompetencia elengedhetetlen eleme.

A személyes, értékorientációs, interperszonális, interkulturális, **szociális és állampolgári kompetenciák** a harmonikus életvitel és a közösségi beilleszkedés feltételei, a közjó iránti elkötelezettség és tevékenység, felöleli a magatartás minden olyan formáját, amely révén az egyén hatékony és építő módon vehet részt a társadalmi és szakmai életben, az egyre sokszínűbb társadalomban, továbbá ha szükséges, konfliktusokat is meg tud oldani. Az állampolgári kompetencia képessé teszi az egyént arra, hogy a társadalmi folyamatokról, struktúrákról és a demokráciáról kialakult tudását felhasználva, aktívan vegyen részt a közügyekben.

A **kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia** segíti az egyént a mindennapi életben – a munkahelyén is – abban, hogy megismerje tágabb környezetét, és képes legyen a kínálkozó lehetőségek megragadására. A tudást, a kreativitást, az újításra való beállítódást és a kockázatvállalást jelenti, valamint azt, hogy célkitűzései érdekében az egyén terveket készít és hajt végre. Alapját képezi azoknak a speciális ismereteknek és képességeknek, amelyekre a gazdasági tevékenységek során van szükség.

Az **esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképeség** magában foglalja az esztétikai megismerés, illetve elképzelések, élmények és érzések kreatív kifejezése fontosságának elismerését mind a tradicionális művészetek nyelvein, illetve a média segítségével, ideértve különösen az irodalmat, a zenét, a táncot, a drámát, a bábjátékot, a vizuális művészeteket, a tárgyak, épületek, terek kultúráját, a modern művészeti kifejezőeszközöket, a fotót s a mozgóképet.

### ***Hogyan épüljön be a mindennapi munkába a kompetencia alapú oktatási, fejlesztési szemléletmód?***

A kompetencia fogalmába soroljuk a gyermek adottságait, a motiváltságát, a képességeit-készségeit és az ismereteit. A kompetencia tehát személyiségfüggő rendszer. A személyiség cselekvésszabályozó, hiszen csak a tartós cselekvést nevezük tevékenységnek. A tevékenység tudatos aktivitás.

A kompetencia a gyermek tevékenységének egyik komponense. A tevékenységben nagy jelentőségű a cselekvés. A gyermek legjobban a cselekvéseiből ismerhető meg, és a cselekvésben fejlődik, fejleszthető.

A „**Mit csinál a gyerekek?**” a pedagógiai gyakorlat központi kérdése. A gyermek cselekvésére irányítjuk a figyelmünket, ha meg szeretnénk ismerni őt, ha a tehetségének jellegét próbáljuk feltérképezni. A pedagógiai gyakorlatban elsődleges a cselekvés, a tevékenység szerepe, így a továbbiakban ez kitüntetett figyelmet érdemel.

A kisgyermekkor legkedveltebb tevékenysége a **játék**. A játékot tudatosan állítjuk az informatikai környezetben megvalósított fejlesztés középpontjába. A játékos cselekvésekből bontakoztatjuk ki azt a sokszínű gyakorlatot, ami lehetőséget biztosít a kulcskompetenciák és kiemelt fejlesztési feladatoknak megfelelő iskolai tevékenység megvalósítására.

Olyan pedagógiai helyzeteket teremtünk, hogy a gyermek az alkotókészséget is kibontakoztathassa. Kiemelt szerepet kap tehát az **alkotás** is.

### ***Megvalósítható-e hagyományos módszerekkel a kisgyermekek kompetencia alapú fejlesztése?***

A válasz kézenfekvő: nem! A kompetencia alapú oktatás gondolatát kiváltó okok között ott találjuk a társadalmi-gazdasági, és az információs és kommunikációs technológiák rohamos fejlődését is. Nehezen képzelhető el, hogy az új környezetben hagyományos módszerekkel is eredményesek lehetünk. Szükséges tehát a hatékonyabb tanulás-szervezési módok beépítése a pedagógiai gyakorlatba.

A döntően frontális – legtöbb helyzetben kevésbé hatékonynak tartott – tanulás-szervezési módot egyre inkább a tanórai differenciálásnak kell felváltani. A konstruktivista szemléletű tanítás során az összes ismert tanulás-szervezési eljárás alkalmazható. Át kell gondolni, hogy melyik módszer teszi az adott pedagógiai szituációban a leginkább lehetővé a tanulók konstruálási folyamatait, a tudás létrejöttét, amely a gyakorlatban adaptívnak bizonyul. Nem kell valójában elzárkózni adott esetben a frontális módszerektől sem, mint amilyen például a tanítói magyarázat.

Ha gazdag módszertani felkészültséggel rendelkezünk, a sok módszert változatos formákban tudjuk használni:

- a differenciálás érvényesítése érdekében, megtaláljuk a gyerekek, csoportjaik számára a tanulás megfelelő módszereit (és ehhez sok módszer kell, ha valóban megfelelőket keresünk);
- a motiváció felkeltése, fenntartása érdekében, az érdekesebb módszerek motiváló hatását használjuk ki;
- a többféle megközelítés elvének érvényesítése érdekében a többféle módszerrel lehetőséget biztosítunk arra, hogy a gyerekek, csoportjaik eltérő megközelítéseket alkalmazzanak, éljenek át;
- a kontextus elvet érvényesítjük, ha a választott módszerekkel igazodunk a gyerekek, csoportjaik ezzel kapcsolatos igényeihez (mi számukra a leginkább megfelelő, a leggazdagabb kapcsolódásokat lehetővé tevő kontextus), és ez persze kapcsolatban van a differenciálás elvének érvényesítésével is.

A konstruktivista pedagógia szerint a megértés, a tudáskonstrukció nem olyan egyszerű folyamat, hogy a tanuló csak magába olvasztja a külső forrásokból származó tudáselemeket, hanem annál sokkal komplexebb. E komplexitás „kiszolgálása” nem lehetséges egy beszűkült módszertani felkészültséggel.

Az alábbiakban tekintsük át, hogy a különböző tanítás-tanulási munkaformák alkalmazása milyen előnyökkel és hátrányokkal rendelkezik, milyen fejlesztési cél megvalósításában lehet hatékony:

A **frontális osztálymunkában** az együtt tanuló gyerekek tanulási tevékenysége ugyanazon a helyszínen, egy időben, azonos ütemben zajlik a közös oktatási célok érdekében.

*Előnye:* Gyors, olcsó, nagy létszám esetében is alkalmazható.

*Hátránya:* Csak azok a tanulók vesznek részt benne, akik együtt tudnak, vagy akarnak haladni a pedagógussal. Esetleg „kettőség” alakulhat ki: lesznek, akik figyelnek, s mások különböző melléktevékenységet folytatnak. Nem alkalmas a differenciálásra.

Főként a figyelmet és a koncentrációt fejleszthetjük vele.

A **tanítói magyarázat** olyan monologikus tanítói közlés, amely törvényszerűségek, szabályok, tételek, fogalmak, főfogalmak megértését segítheti elő.

*Előnye:* Segíti a megértést, újszerű szemléletmód bevezetésekor használható.

*Hátránya:* Ha nincs meg a megfelelő előkészítés, nincs megfelelő előzetes tudás, akkor nem biztos, hogy jó.

Leginkább a figyelem és a koncentráció fejleszthető vele.

**Önálló tanulói munka** során az egyes gyerekek önállóan, egyénileg megoldandó felada-tokat kapnak.

*Előnye:* Lehet differenciálni, a pedagógus megismerheti a gyerekek egyéni tulajdonságait.

*Hátránya:* Esetleg tudás alapján „skatulyázódnak” be a gyerekek, ami később nehezen lesz átjárható.

Alkalmazásával tanulóinkat önállóságra nevelhetjük, fejleszthetjük a lényeg-kiemelő képességüket, stb.

A **páros munka** két tanuló együttműködése. Az együttműködés történhet hasonló szintű, de különböző szintű tanulók közt is.

*Előnye:* A páros tagjai segítik egymást a tanulásban. A tanító megismerheti a gyerekek egymás közti kapcsolatait.

*Hátránya:* A gyerekek esetleg hátráltatják egymást pl. a figyelésben. Az adott témában gyengébb gyerek háttérbe szorulhat.

A kooperáció, kommunikáció, együttműködés, tolerancia, stb. fejleszthető ezzel a munkaformával.

A tanulók **csoportos feladatmegoldás**akor 3-6 fő közös munkában old meg kapott, vagy önként vállalt feladatot.

*Előnye:* Előzetes elképzelések kifejtésére van lehetőség. Munkamegosztásra van lehetőség. Figyelnek egymásra a gyerekek, esetleg vitatkoznak.

*Hátránya:* A viták esetleg elfajulhatnak. Megeshet, hogy mással foglalkoznak a gyerekek.

A kooperáció, együttműködés, munkamegosztás, kommunikáció, alkalmazkodás fejleszthető vele.

A tanulók **csoportos kísérletezése** olyan gyakorlati módszer, melynek során a tanulók különböző manipulatív tevékenységet végeznek.

*Előnye:* A kooperáció, segítőkészség, tolerancia fejlődése, kezűgyesség fejlesztése.

*Hátránya:* Idő-, hely-, és költségigényes. Veszekedés, esetleg káosz alakulhat ki, az ügyetlenebbeket kicsúfolhatják.

A tanulók egy **hosszabb projekt**en dolgoznak. Egy központi problémát járnak körül a gyerekek minél több oldalról. Igazodik a tanulók érdeklődéséhez. Sokféle tevékenység lehetséges, valamilyen produktum elkészítése céljából.

*Előnye:* A különböző érdeklődésű tanulók is megfelelő témát, tevékenységet kaphatnak, választhatnak. Nagyfokú szabadságot ad. A tanulás indirekt módon valósul meg. Módot ad az integrációra.

*Hátránya:* Esetleg elvész a lényeg, mert nem tudják a gyerekek összehangolni a tevékenységeket. A hagyományos iskolai keretek közt nehezen megvalósítható.

Fejleszti a tanulói önállóságot, együttműködést, kommunikációt, kreativitást, önállóságot, alkalmazkodást, kezűgyességet, szereplési lehetőséget ad.

A **játék** a gyerek önként végzett, örömteli tevékenysége.

*Előnye:* Mivel nincs tanulás „íze”, szívesebben foglalkoznak vele a gyerekek, akár szabadidejükben is.

*Hátránya:* Esetleg „csak” játszani akarnak a gyerekek, tanulni nem.

A játék jellegétől függően rendkívül sokféle kompetencia fejlesztésére van lehetőség. Csoportos játékok esetében összetartás, emberség, versenyszellem, nincsenek különbségek.

A gyengébb tanulmányi előmenetelű gyerekek is lehetnek jók a játékos tevékenységekben, így jutva sikerélményhez.

### **Hogyan értékeljük a gyermek felkészültségét és tevékenységét?**

A különböző differenciált pedagógiai szervezési eljárások, az újszerű tanítási módszerek speciális értékelési eljárásokat is igényelnek. A tanulói

teljesítmény-visszajelzés a tanítási-tanulási folyamat egészében, annak minden mozzanatában meg kell, hogy valósuljon. A pozitívumokra való támaszkodás, az elért sikerek, eredmények folyamatos individuális megerősítése, a hiányosságok korrekciója, kiküszöbölésük indirekt támogatása szükséges.

Az értékelés nem más, mint a célok és az eredmények összevetése, az eredmények vizsgálata abból a szempontból, hogy céljaink szerint minek kellett volna eredményként létrejönnie. Sok esetben azonban nem a produktum, hanem esetleg a „megtett út”, az igyekezet az erőfeszítés az, amit az értékelés előterébe kell állítanunk. A pozitívumok mellett ki kell térnünk arra is, hogy milyen okok vezethettek esetlegesen gyengébb teljesítményhez. Tűzzünk ki célt a gyermek elé, hogy legközelebb mire fordítson nagyobb figyelmet, illetve mutassunk rá, hogy miben fejlődhet még.

Az értékelés esetében felmerül a viszonyítás problémája. Ha a teljesítményeket csak a követelményekhez viszonyítjuk, és értékelésünk azt fejezi ki, hogy az előre meghatározott kritériumoknak megfelel-e – és milyen mértékben felel meg – a tanulói teljesítmény, akkor *kritériumorientált* értékelésről beszélünk. Ha a tanulók teljesítményét egymáshoz is viszonyítjuk, vagyis az is számít, hogy egymáshoz képest hogy helyezkednek el: az egyéni eredmény hogy viszonyul az átlaghoz, a tanulók hány százaléka helyezkedik el fölötté vagy alatta, akkor az értékelés *normaorientált*.

A tisztán kritériumorientált értékelés alkalmazásakor előfordulhat, hogy mindenki egységesen rossz, vagy ellenkezőleg mindenki egységesen jó értékelést kap, a mezőny tehát nem húzódik szét. Ez az értékelés objektivitása szempontjából jó és igazságos. Azonban kétségkívül mindkét eset demotivál. Az előbbi esetnél nagymértékben, az utóbbinál csak azáltal, hogy a gyerekek egy része nagyobb teljesítményre lenne képes, mint amennyivel ez az értékelési forma megelégszik.

A harmadik viszonyítási módszer az, hogy egy tanuló teljesítménye sokszor úgy ítélhető meg leginkább, ha saját korábbi teljesítményéhez viszonyítjuk. Ez a felfogás nagyon gyermek centrikus, viszont a teljesítményeket teljesen összemérhetetlenné teszi: ugyanaz a teljesítmény kiválónak fog minősülni az egyik, és gyengének a másik tanuló esetében.

Érdeemes röviden áttekinteni a tanulói értékelés funkcióit elsősorban a tanulók szempontjából is! Erre azért van szükség, mert még mindig az a leggyakoribb, hogy pusztán a szelekciós, osztályozó funkció jut szerephez a pedagógiai gyakorlatban. Pedig az értékelésnek még a következő hatásai is vannak, mint *megerősítés*, *kontroll*, *visszacsatolás*, *motiváció*, információt is közvetít a tanuló produkciójáról, tevékenységéről. Arról, hogy a kitűzött célokat, kritériumokat milyen eredményességgel közelítette meg, érte el a gyermek. Információt nyújt az eredményesség és/vagy eredménytelenség mértékéről, okairól.

A teljesítmény-visszajelzés *orientáló* funkciója, akkor érvényesül, ha az adott teljesítmény színvonalának ismeretében a „Hogyan tovább, jobban?” kérdésekre is választ kapnak a tanulók. A hatékony továbbhaladás céljából orientálja a tanító a gyerekeket a további teendőkről, a pótlás, korrekció, tanulási technika, stratégia, módszer, stílus formáiról, módozatairól. A *szabályozó* funkció célja a teljesítmények ismeretében a további tanulási, illetve tanítási tevékenységgel kapcsolatos döntések, tervezés, szervezés, kivitelezés hatékony szabályozásának átgondolása. A *fejlesztő* funkció ahhoz járul hozzá, hogy a tanuló az értékelés során soha sem egy statikus állapotról kapjon visszajelzést, hanem a fejlődés perspektívájában helyezze el a tanító a produkcióját. Biztosítsa a nevelő értékelésekor a fejlődés lehetőségéről, esélyéről a tanulókat, mutasson rá arra, hogy az aktuális tanulói produkció miben jobb, több máris a megelőzőnél, s az esetleges hiányok miként korrigálhatóak a későbbiekben.

### 3. A gyermek játszik

Különös tapasztalatunk, hogy olyan gyerekek, akik különböző tanulási szituációkban nehezen tudnak koncentrálni, mélyen el tudnak merülni egy-egy számítógépes játékban. Kereshetjük, hogy mi az, ami megragadja a gyermek figyelmét, és használható-e ez a gyermek tanulási teljesítményének fokozására? Gondolkodhatunk azon, hogy a játékok alkalmazása adhat-e részletesebb képet az egyes tanulók képességeiről és lehetőségeiről? Mi történik egy csoportnyi gyermek között a számítógép körüli szociális kölcsönhatásban?

Napjainkban már legtöbb gyermek játszik számítógépes játékokkal. Vannak, akik sok időt töltenek el a számítógép mellett, mások kevesebbet. Vajon kideríthető-e, hogy milyen módon használhatók fel a számítógépes játékok az iskolai oktatásban? Ma már tudományos kutatások foglalkoznak ezzel a kérdéssel.

A játékok tanítási folyamatba illesztésekor az első kérdésünk az lehet, hogy van-e ezeknek tanítási jelentősége? Tapasztalataink szerint a játékok felhasználásának sokféle lehetősége van a fejlesztési gyakorlatban. A számítógépes játékok oktatási célú felhasználásakor olyan eszközt vélünk felfedezni, amivel gazdagíthatjuk az egyes gyermekeknél alkalmazható tanítási módszerek lehetőségeit. Főként azokra a gyermekekre gondoljunk, akik a játékokon keresztül megnyerhetők, motiválhatók. Esetleg tanulási stratégiákat is tudunk így közvetíteni tanítványaink felé. Olyan lehetőség ez, amit érdemes kihasználni, hiszen ezzel új esélyt adhatunk diákjaink számára.

A játszó gyermek fejlődése, a felhasználói készségek alakulása, mindenképpen összefüggést mutat a játékhasználattal. Minél többet játszik valaki a számítógépén, annál nagyobb biztonságérzettel és annál fejlettebb felhasználói készséggel kezeli azt. A játékoknak jótékony hatásuk lehet a játszó gyermekek idegen nyelvtudására, reflexeire, kombinációs készségeire, de az általános műveltségükre is.

A számítógép végtelenül türelmes, elviseli az ismétlődő, monoton műveleteket. Kiegészíti a tanítói erőfeszítéseket. Mindez olyan interakciós formában történik, amiket a diákok legtöbbször azonnal elfogadnak, hiszen az ellenfél

„egy gép”. A gyerekek tudják, hogy a számítógép határozott. Ez kihívó és stimuláló számukra. Motiváló lehet az is, ha a számítógép főnökösödik fellette. Nem ez a helyzet, amikor a tanítója teszi ugyanezt. Nem állítjuk, hogy a tanítás csak szórakoztatásból álljon, de semmi sem szól az ellen, hogy szórakoztató legyen!

A számítógépes játék izgalmas kollektív tevékenység is lehet. A gyerekek legszívesebben társaikkal együtt szeretnek játszani. Ez a „szociális jelleg” kiemelkedő jelentőségű bármely korosztályban. Az információs társadalom kulturális mintáinak átadásában – vagyis a nyelvezet, a számítógépes szakzsargon, de az internetes kommunikáció és netikett kialakításában, és terjesztésében is – lényeges szerepet kapnak a játékprogramok.

Főként az online játékok válhatnak a közösségi lét szervezőjévé. A közösségekben folytatott játékok fontos hatással lehetnek az információs társadalom újfajta szociális képességeinek kialakításában.

A számítógépes játékokat gyakorolni kell. Egyes játékok elég könnyen megtanulhatók, de sok időt vesz igénybe jónak lenni bennük (az ún. akciójátékok legtöbbje). Ezek a játékok nagyon egyszerűnek, monotonnak és ismétlődőnek tűnnek a megfigyelő szemszögéből. Emiatt sokan úgy vélik, hogy rongálják a gyermek intellektuális fejlődését és így gondolkodásuk kevésbé lesz mindenre kiterjedő. Emellett a képernyőn rendkívül gyorsan történnek a dolgok. Stresszes lehet követni az eseményeket. Mindezek ellenére a kutatások azt igazolták, hogy a számítógépes játékokat játszó gyermekek 30-50%-kal jobban teljesítenek, amikor a környezetüket kell megfigyelni. Észlelni tudnak olyan eseményeket is, amik a látókörükön kívül esnek, és érzékelni tudnak több különböző elemet egyszerre. Az agy érzékelő képessége egyszerűen élesebbé válik.

A gyerekek szívesen használják a számítógépes technológiát, amit ezeknek a játékoknak a népszerűsége is bizonyít. Ha az oktatás során is felhasználjuk a játékokat, az felkelti a gyerekek érdeklődését, és jobban leköti őket, különösen akkor, ha a rendszer interaktív, teret ad a kreatitásnak, és megfelel a gyerekek életkori sajátosságainak.

Napjainkban a játékok önálló társadalmi funkciókkal bírnak – oktatnak, szó-rakoztatnak, kommunikációs médiumként működnek. Talán nem haszontalan röviden áttekinteni ennek az izgalmas világnak a tipológiáját.

A játékok típusait tekintve az alábbiakat különböztethetjük meg:

- Akciójátékok
- Kalandok
- Gyerekjátékok
- Oktatójátékok
- Kirakós játékok
- Kártya és táblajátékok
- Platform játékok
- Szerepjátékok
- Szimulátorok
- Sport játékok
- Stratégiai játékok

Az **akciójátékok** gyors reakciót igényelnek, általában a lövöldözésre helyezve a hangsúlyt. Sok esetben egy történeti szál vezeti végig a játékost a pályákon. Gyakran tartalmaznak erőszakos jeleneteket is.

Fontos szerep hárul a pedagógusokra abban, hogy tudatosítsák az erőszakra épülő játékok veszélyeit, valamint segítséget és tanácsot nyújtsanak a gyermekeknek élményeik feldolgozásához. Minden gyermek számára fontos, hogy elsősorban a pozitív értékeket közvetítő, a gondolkodást fejlesztő játékokat játszsza, illetve hogy különbséget tudjon tenni képzelet, fikció és a valóság között.

Igen sok játékfaj tartozhat ide: *gyűjtögető, bekerítő, elkerülő, fogócska, menekülő, verekedős, lövöldözős, repülő, akadályverseny, flipper, táncjátékok, stb.*

A **kalandjátékok** jellemzője, hogy a felhasználó egy történetben résztvevő karaktert alakít. Őt irányítva különféle kapcsolatba kerül a virtuális környezettel, különféle objektumokkal, és nemjátékos karakterekkel. A kalandjátékokban gyakorta fordulnak elő számítógép által vezérelt objektumok, amelyekkel a játékosok különféle kommunikációt folytathatnak, esetleg konfrontálódhatnak.

A kalandjátékokban eltávolodunk a játékszabályok állandó figyelemmel kísérésétől, a felhasználói élmény forrásává a környezet, a történet aktív felfedezése, és átélése válik.

A **gyerekjátékok** besorolásba azok a játékok kerülhetnek, amelyek a kisgyermekek mindennapos, természetes játékait viszik át a számítógépes játékterbe. Ez nem azt jelenti, hogy azok helyett, inkább azok mellett játszhatják ezeket a játékokat.

A kreatív képességeket főleg a rajzoló, színező, építő játékok fejlesztik. Az emlékezet, a vizuális képzelet, az auditív képességek fejlesztésében a kirakós, tologatós, illetve a zenélő programok segítenek. A gyermekjátékokban nagy szerep jut az algoritmikus gondolkodási mód elsajátításának is.

Az **oktató játékok** szórakoztatva oktatnak. A multimédia és a játékalapú oktatási módszerek tartoznak ide. A játékban a tanulásra a személyes élmény ösztönöz.

Ezekben a fejlesztésekben feltétlenül érvényesülni kell a körültekintően válogatott tudásanyag mellett az átgondolt oktatási metodikának, a tetszetős játékdesign-nak és a szakszerűen kidolgozott ergonómiának. A multimédiás CD-k térhódításával egyre több ilyen szoftver jelenik meg. (pl. *Manó-sorozat*) A legújabb oktatási célú, digitális fejlesztések már interaktív táblára (is) készülnek.

Ezek a játékok az interaktív tanulás eszközei. A párbeszédes, interaktív tanulási környezet új lehetőségekkel és kihívásokkal jár. Ez a környezet nemcsak lehetővé teszi, de fel is tételezi a tanuló aktivitását, saját kezébe kerül a tanulási folyamatban a kezdeményező, irányító szerep. Multimédiás változatai különösen alkalmasak a kicsi gyermekek tudáselsajátításának megkönnyítésére. Ezek a médiumok mintegy kikényszerítik, hogy a tudás megszerzésének hagyományos módjaitól új, hatékonyabb formák felé forduljunk.

A jól szerkesztett tanító/tanuló programoknak köszönhetően a tanuló a folyamat aktív, konstruktív résztvevője, aki maga döntheti el preferenciáit, tanulási sebességét, az anyagban való előrehaladás útvonalát. Ez az önálló, gyakran felfedező jellegű ismeretszerzési módszer a tanulót egy életen át elkísérheti, s ezzel ez a környezet felkészíti az életen át tartó tanulás, ismeretszerzés folyamatára is.

Különösen fontos, hogy a bőséges kínálatból tanulóink korosztályának megfelelően tervezett programokat válogassunk. Segítségre lehet a *Multimédia-kalauz az általános és középfokú iskolák számára*, amit az ISZE honlapjáról érhetünk el. ([www.isze.hu](http://www.isze.hu))

A kirakós játékok lényege, mint az elnevezésük is tükrözi, hogy egy feldarabolt képből újra egy egészet állítson össze a játékos. A képek lehetnek akár valamilyen szempontból területekre osztott térképek. (pl. *Magyarország megyéi*)

Angolul puzzle a neve mindenfajta rejtvénynek, fejtörőnek. Amit mi, magyarok puzzle néven ismerünk az a jig-saw, azaz a lombfűrészszel kivágott összerakós játék. Mindegyik játék több változatban játszható, a nagyon könnyűtől a nagyon nehézig. A bonyolultabb játékokban nem elég a részeket a helyükre vinni, de az elemeket be is kell forgatni a megfelelő helyzetbe. A játék nehézségi fokát mindig tanulóink fejlettségi szintjéhez igazítsuk!

Általában a **kártya-, és táblajátékok** valóságban már létező játékok számítógépes megvalósításai. A legegyszerűbb algoritmussal a több játékost feltételező társasjátékok, a papír-ceruza játékok rendelkeznek. Itt mindössze a játékszabályok digitális leképezésére kerül sor, a „többi” a felhasználón múlik.

A flipperекnél vagy a biliárd-variációk esetében igen látványos programozástechnikát alkalmaznak. Az életszerű grafika, és a kiváló minőségű hang alkalmazása a játékfejlesztés legdinamikusabban fejlődő területe.

**Logikai játékok.** A valóság leképezésének legmagasabb lépcsőjét jelenti a mesterséges intelligencia alkalmazása, amely a mai napig a modern tudomány egyik legnagyobb kihívásának számít. A sakk szabályait helyesen alkalmazó, két játékost kiszolgáló „virtuális sakk-tábla” és a bonyolult számítási műveleteket végrehajtó, bajnokokat is megizzasztó szuperkomputerek közt fényévnyi távolságok vannak.

A logikai játékok közt számos olyan példa akad, amelyek a számítógépen kívül soha nem valósultak, és nem valósulhattak volna meg működési elvük, illetve vezérlési módjuk sajátosságai miatt. (pl. *Tetris*)

A **platformjátékokban** a játékos egy olyan szereplőt irányít, amely előre meghatározott pályán/pályákon ugrálja-verekszi magát keresztül. A platformjátékok legismertebb példája a *Super Mario*, amely megannyi további hasonló játék számára vált etalonná.

Az interaktív mesék nagy csoportját a **szerepjátékok** alkotják, amelyek sajátossága, hogy a játékélményt nem elsősorban a történet megismerése, hanem a játékos karakterének fejlődése biztosítja. A karakterek pontjaik alapján egyre magasabb szintekre léphetnek, egyre hatékonyabban tudnak varázsolni/harcolni.

Az újabb játékok nem a harcra helyezik a hangsúlyt, hanem olyan tevékenységeket, foglalkozásokat biztosítanak, amelyek hosszútávon fenntartják a játékos sikerélményét komolyabb konfliktusok nélkül. A különböző szerepjátékokban a játékos kipróbálhat olyan helyzeteket és szerepeket, amelyekre a valóságban nem lenne bátorsága, vagy lehetősége.

A legtöbb **szimulátor** valamilyen közlekedési eszköz irányítását „gyakoroltatja” a játékosal, különféle manőverekre, akciókra ad lehetőséget, amelyek a valóságban túl kockázatosak/költségesek lennének.

A szimulátorok többsége a valóságoshoz hasonló élményt kíván biztosítani a játékosnak. Segítségükkel kipróbálhatják, milyen érzés repülőgépet, vagy helikoptert vezetni, esetleg versenyautóban száguldozni. E szimulátorok közül többet a valódi pilóták is használnak, így gyakorolva a nagyobb kihívást jelentő helyzeteket. A szimulátorok számolnak a fizika törvényeivel – vagyis az autók törnek, a repülők lezuhannak hibás manőverezés esetén –, így a játékélményt körbelengi egyfajta veszélyérzet, amely óvatosságra, precizításra ösztönzi a játékost.

Bár „meglévő témát” dolgoznak fel, szinte minden esetben új élményt nyújtanak a való élet sportágainak sematizálásával készült **sportjátékok**. A játékok az esetek nagy többségében ugyan a meglévő sport játékszabályaira épülnek, azonban a felhasználói élmény teljesen eltér a valós játékok résztvevőinek élményétől. A számítógépes sportjátékok túlnyomó többségben a TV-nézők által ismert kameraállásból játszhatók, vagyis sajátos módon a felhasználó nem a sportoló, hanem egy külső néző szemszögéből látja az eseményeket – innen irányítja valójában a játékot.

Bár a sport-játékszabályok érvényesülése fontos kritérium, felmerül a kérdés: miben kötődnek egyáltalán a sportjátékok a valódi sportokhoz? A játékszabályban, amelyet azonban a valóságostól eltérő tevékenységhez – a spor-

tolók külső irányításához – használnak. Szembeötlő a hasonlóság az absztrakt játékokhoz, amelyekhez történetileg is erősen kötődnek, hiszen az egyik legelső számítógépes játék, a *Pong* is egy sematikus teniszmérkőzésre kalauzolta a játékosokat.

A számítógépes játékok valóság tartalma függ a fizika törvényeinek való megfeleléstől. Ez a sportjátékok esetében is releváns probléma: a játékokban akár mellőzhetők a gravitáció törvényei, illetve a végtelenül rugalmas, és ellenálló anyagokból készült eszközök extrém használata jellemző. Gyakorta előfordulnak olyan biciklik, gördeszkák, labdák, amelyek a valós életben elromlottak volna hasonló használat közben, a játékok világában azonban különleges tartósságra tettek szert. Különösen lényegesek ezek a lehetőségek a sportjátékok körében. Egyre népszerűbb az extrém sportágak adaptációinak esetében. Gondoljunk arra, hogy sok veszélyt rejthet az adott tevékenység gyakorlati kipróbálása. Egy terem-bicikliversenyt inkább sportjátéknak, míg egy Forma 1 versenyt inkább szimulátornak, vagy arcade racer-nek titulálnánk.

A **stratégiai játékok** a fentieknél is jóval heterogénebb gyűjtőkategóriát alkotnak.

Talán leginkább a táblás társasjátékokhoz hasonlítható a körökre osztott stratégiai játék (*TBS turn-based strategy*) műfaja, melyek lényege, hogy az egyes játékosok (vagy a számítógép) felváltva lépnek, akár csak egy kibővített sakkjátszmában. Itt a szórakozás élményét a játék logikája nyújtja.

A táblás játékoktól leginkább bonyolultságukban eltérő körökre osztott stratégiai játékok közt számos található, ahol az irányított karakterek adott számú életerő, tapasztalati, és egyéb tulajdonságpontokkal rendelkeznek, s a feladatokban, harcokban e pontok mind beszámításra kerülnek.

A *Sim* sorozat az egyik kedvenc, hiszen tudásátadó, és kreativitást növelő hatását senki nem vonhatja kétségbe. Bár a *Sim jelenség* a legtöbb oktatásmódszertani szakember számára egyet jelent az interaktív oktatás jövőjével, kevés hasonló kezdeményezés született e-learning berkekben. A *Sim* játékokhoz hasonló a *Tycoon sorozat* is, amely különféle közlekedési utak, szórakoztató központok, stb. működését illusztrálja.

Az építkező-, tervező játékok mellett szintén népszerűek a menedzser programok, amelyek használatával virtuális focicsapataikat, vagy akár tamagochi-jaikat etethetik, gondozhatják a játékosok, amely gondoskodást a virtuális lények meghálálják.

A számítógépes játékok lehetnek a **tanulásnak** és a **szociális kapcsolat-tartásnak** is **eszközei**. A kérdés, miszerint veszélyesek, antiszociálisak és buták-e ezek a játékok – ahogy azt sokszor, sokan kijelentették, felteszik – ugyanúgy vonatkozhat más, nem számítógépes játékokra is.

Ugyanígy kijelenthető, hogy a számítógépes játékok, mint a többi játék, fejlesztik a szociális kompetenciát. A siker az absztrakt játékban, mivel nincs benne a felhasználót szimbolizáló szereplő, nem kötődik semmilyen hagyományos nem számítógépes játékhoz sem. A játék tisztán elméleti síkon működik, szabályai alig kötődnek a fizika törvényeihez, nem „valóságosak”: az emberi elme szüleményei. Ha a játékos nem jelenik meg a játéktérben, csak láthatatlan „rendezőként” rakosgatja a maguktól potyogó elemeket, akkor a játékos könnyebben megtapasztalhatja a kudarcot is.

A tanulók egyelőre talán nem érzik, hogy a játék-kompetenciájuk ér valamit az iskolában, de ha a tanár fel tudja használni az élményt, a motivációt, a diákok vonzódását a számítógépes játékok iránt, valamint képes felismerni és kiaknázni a játék során előforduló tanulási értékeket, akkor sok hasznot lehet húzni a számítógépes játékokból.

Jellemző a csoportos „tanulási szituáció”: a gép előtt a tapasztalt profi ül, mögötte egy kisebb csoport áll, akik kommentálják a képernyőn zajló eseményeket. Tudják, hogy mi történik, és ismerik a használt stratégiák egy részét; de még nem érték el a haladó szintet. A perifériában található a többi játékos – a kezdők –, akik követik a játékot. Először passzívnak tűnnek; de követik mindazt, ami történik. Tanulnak abból, hogy nézik a specialistát és hallgatják a kommentárokat.

A játékok szórakoztatóbbak más emberek társaságában, ezért gyakran tartalmaznak egy bizonyos szociális perspektívát is, ami beilleszthető a tanításba. A játékok beillesztése egy tanítási szituációba váratlan lehetőséget kínálhat a tanulásra a diákoknak. Játék során a gyerekek olyan képességeket szerezhetnek meg, vagy tökéletesíthetnek tovább, mint a szem/kéz koordináció, a prob-

léramegoldás, a reakcióképesség, a gépelési készség. Fejlődhet a kapcsolatok megértése munkahipotézisekkel, vagy az idegen nyelvek, a történelem és más tantárgyak ismerete.

Sok népszerű játék egyben kihívást is jelent a gondolkodás, a képzelőerő vagy a kreativitás számára. Gondoljunk például a különböző játékötletekre, a stratégiák és taktikák kidolgozására. A gyerekek ezt legtöbbször együtt teszik a barátaikkal és iskolatársaikkal, így keletkeznek új információk és cserélődnek fontos tippek. Mindez csapatmunka útján történik. A gyerekek gyakran nagy mennyiségű energiát fektetnek bele azokba a játékokba, amikkel intenzíven dolgoznak. Ez nem csak a képernyő előtt történik, hanem más szituációkban is – például szünetekben –, amikor a játékokat tárgyalják, és új ötleteket dolgoznak ki.

Vannak viszonylag egyszerűen megtanulható játékok, amiket kisgyerekeknek terveztek, ezek jók a kezdők számára is. Így jó közös elfoglaltságot jelenthetnek a gyerekeknek és szülőknek egyaránt.

Más játékok viszont nagyon komplikáltak és nagy kihívást jelent a megoldásuk. Ez igaz például a stratégiai játékokra, amelyekben fel kell építeni, és igazgatni lehet egy egész várost, egy családot vagy egy hadsereget. A nehezebb játékok játszásához célorientált cselekvéssorozatra van szükség. Mindenesetre külön értékük, hogy ugyanakkora kihívást jelentenek mind a gyerekek, mind a felnőttek számára. Az ilyen játékok ugyanakkor jó lehetőséget teremtenek a közeli kapcsolatok, az összetartozás érzésének kialakításához.

### **Az „új világ”... Játékok a világhálón**

Az Interneten sok játék található minden fajtából és kategóriából. Sok közülük a gyerekeket (vagy a gyerekeken keresztül a szüleiket) megcélzó reklámból készült. Jellemzően egy-egy honlap vonzóbbá tétele miatt is helyeznek el rajta a gyerekek által szabadon játszható játékokat.

Más játékok olyan régi játékok online verziói, amik évekkel ezelőtt voltak a piacon. Ezeket most újra élesztették a gyerekek új generációi számára – és a felnőtteknek, akik nosztalgikusan tekinthetnek vissza a gyermekkorukra, amikor még a *PacMan*, *Frogger*, *SpaceInvaders* és a *Donkey Kong* játékokkal

játszottak. Ráadásul, a legtöbb klasszikus kártyajáték és táblajáték is megtalálható az Interneten, mint netes játék.

Léteznek újfajta játékok is az Interneten. A Minimax ([www.minimax.hu](http://www.minimax.hu)) televízió weblapjának gyerekeknek és fiataloknak szóló oldalain a játékok kapcsolatban állnak a közismert gyermekprogramokkal.

Az **Egyszervolt.hu** gyermekportál megálmodói és megalkotói gyermekeikért felelősséget érző szülők, akik MÓRA FERENC, LÁZÁR ERVIN halhatatlan műveit az Internet segítségével hozzák közelebb gyermekeinkhez. A hagyományos értékek, gyermekversek, dalok és az információs technológia, az Internet sajátos világának egymást erősítő különleges ötvözete jött létre.

Mesél az Internet. WEÖRES SÁNDOR versei elevenednek meg gyerekek előadásában és illusztrálásával, GRYLLUS VILMOS zenél és az általa megzenésített gyermekverseket dalolja, SZABÓ GYULA és RUDOLF PÉTER előadásában pedig MÓRA és LÁZÁR örökbecsű meséi kelnek életre. A portál játékinálata hétről-hétre bővül, egyedülálló kulturális programajánlója már közel 200 intézmény programját kínálja a látogatóknak.

Újabb kezdeményezés a **Aprajafalva.hu** portál, mely gyerekeknek, szülőknek és pedagógusoknak tematikusan ajánl játékos tartalmakat.

További gyermekportálok és játékdalok gazdag gyűjteményéből válogathatunk a [www.jatek.lap.hu](http://www.jatek.lap.hu) weboldalán.

A legtöbb játékot internetböngészőn keresztül lehet játszani. Ennek ellenére, szükséges telepíteni néhány kiegészítő programot, úgynevezett "plug-in"-okat, de ezek telepítése általában automatikusan megtörténik.

A számítógépes hálózatokban még inkább élvezetes szociális tevékenységgé válnak a játékok, amikor több gép össze van kötve, és így a játékosok együtt vehetnek részt egy-egy közös játékban, ahol minden játékos irányíthatja a saját karakterét, illetve a játékosok segíthetik egymást, vagy egymás elleneségei lehetnek a játék univerzumában.

A lövöldözős játék egy népszerű játékfajta a fiúk és férfiak között. Ez a játéktípus meglepően hasonlít a "rabló, pandúr" játéokra. A játékosok vad csatákat vívnak, lerohanják az ellenséget, vagy a közelükbe lopóznak. A hálózati játékokban az élmény egy része a társak teljesítményének kommentálásából ered.

A hálózati játékok, vagy másik nevükön “többjátékos játékok” a fiúk minden korosztálya számára népszerű. Ma már az iskolákban is játszhatnak a gyerekek hálózati játékokkal. A tanítói felügyelet biztonságos teret biztosít a játékfoglalkozásoknak.

Az **Interneten** keresztül még több játékos tud együtt játszani, mint a lokális hálózati játékokban. Az internetes játékokban lehetőség nyílik arra, hogy a világ bármely pontján élő emberek egy játékban játszassanak egy időben, függetlenül attól, hogy hol vannak, egészen addig, amíg kapcsolódnak az Internethez. Ahogy a hálózati játékokban, itt is az egyes játékosok irányítják a saját karakterüket, de a virtuális univerzumban távoli játékosok karaktereivel találkoznak.

Az online játékokban a játékosok közötti kommunikáció is egy fontos része a játéknak. Chat-en, SMS üzeneteken vagy internetes telefonon keresztül tartják a kapcsolatot. Több ezer játékos tud egyszerre játszani karakterüket mozgatva. Néhány játékban nagy előnyt jelent, ha a játékosok segítik egymást, és ezért a játékosok gyakran kisebb csapatokba tömörülnek, klánokat hoznak létre, ahol jobban megismerik egymást, és tartják a kapcsolatot nemzetközi és belföldi virtuális játszótársaikkal. Az internetes játékok hatására a játékosok weboldalakat készítenek, és néhányuk szerepjátékká változtatja a játékot.

Vannak játékok, amiket direkt az Internetre terveztek, és csak internet kapcsolattal lehet játszani velük. A piacra dobott játékok közül növekvő számban jelennek meg olyan játékok, amelyeket az Interneten is lehet játszani más játékosokkal.

A netet a stratégiai játékok özönlik el, népszerű játék részlegesen ingyenes belépéssel például a *RunEscape* (<http://www.runescape.com>) és az *AdventureQuest* (<http://www.battleon.com>), <http://www.jojatek.hu/>.

A játékkonzolok alternatívák a számítógépekre, ha a játékokról beszélünk. A három legelterjedtebb játékkonzol a *PlayStation*, *Nintendo* és az *Xbox*.

A konzolok olyan célszámítógépek, amelyeket kizárólag játékokra terveztek, és nem lehet rajtuk más számítógépes programokat futtatni. Vannak azonban előnyeik is. Olcsóbbak (bár a játékok így is drágák), megbízhatóbbak, és sokkal egyszerűbben kezelhetőek, mint a számítógépek.

Egy konzolhoz nem szükséges technikai hozzáértés. Egyszerűen be kell dugni, és csatlakoztatni kell a televízióhoz. A játékokat nem kell bonyolult mód-szerekkel telepíteni, csak a CD-t kell betenni a konzolba, és a játék máris megjelenik a képernyőn.

A konzolokat nem klaviatúrákkal vagy egerekkel, hanem úgynevezett kontrollerekkel kell kezelni, amiken számtalan gomb és kisebb joystick található. Sok játék számítógépes és konzolos verzióban is létezik, és ezek gyakran különböznek az irányításban. Észre kell, hogy vegyünk azonban, hogy a különböző konzolok csak olyan játékokat tudnak használni, amiket rájuk terveztek.

**Fiúk és lányok** is játszanak számítógépes játékokkal. A fiúk határozottan több időt töltenek el a játéssal, és a két nem gyakran egészen eltérő játékokat játszik. A harc és erőszak témájú játékok a fiúkat érdeklik, míg a lányokat egyáltalán nem. Általánosan, a lányok ugyanúgy, mint a fiúk azokat a játékokat szeretik, amik a szokásos játékaikra hasonlítanak, példaképp a “rabló pandúros” vagy a “papás-mamás” játékokra. Akciójátékokat, – amelyek a harcról, a háborúról vagy a versengésről szólnak – inkább a fiúk, míg a tündérmese típusú játékokat a lányok kedvelik. Ezt azonban nem szabad teljesen szó szerint érteni. Főleg a nagyon fiatal gyermekek játszhatnak játékokat mindkét fajtából.

A **játék tartalma** hatást gyakorol a gyerekek döntéseire. Amikor a számítógépes játékot játsszák, a szociális interakció a számítógép körül ugyanolyan fontos, mint más játékoknál. Itt a számítógép nem jelent lényegbevágó faktort.

Egy bizonyos határig a lányok és a fiúk különböző módon szervezik a másokkal eltöltött idejüket. A fiúknál gyakoribb a nagy csoportokba tömörülés, mint a lányoknál. A lányok jobban kedvelik a kisebb csoportokat. Emellett a lányok és a fiúk kapcsolattartási módja is különbözik. A nagyobb fiúk magatartása gyakran durvább, ez a számítógép mellett lévő csoportban is könnyen észrevehető. Ilyen társaságban a lányok gyakran érzik kényelmetlenül magukat.

Sok, a fiúk körében népszerű játékban kisebb vagy nagyobb mennyiségben található **erőszak**. Egy-két játék nevezhető rendkívül agresszívnek, ahol az erőszak a részletekig ki van dolgozva. Azonban a legtöbb játékban nincs több erőszak, mint egy gyermekeknek készült rajzfilmben.

Sok ember gondolja azt, hogy a játékokban lévő erőszak nagyobb hatással van a gyerekekre, és veszélyesebb, mint a filmekben és a televíziókban látott agresszió, mert a számítógépes játékok főszereplője aktívan részt vesz az erőszakos cselekedetekben, míg a televízióban lévő erőszakot csak passzív megfigyelőként nézi. A kutatások azonban nem ezt mutatják. Egy médiakutatás kimutatta, hogy nincs bizonyíték arra, hogy a számítógépes játékok nagyobb hatással lennének a gyerekekre, mint más grafikus médiák.

Ötéves kortól a gyerekek könnyen különbséget tesznek valóság és játék között. Felfogják az akciókat a számítógépes játékokban ugyanúgy, ahogy a játszás során, ahol a harc és az „erőszakos” cselekvések ugyanúgy jelentősek a fiúk számára.

A számítógépes játékok a gyerekek számára ugyanolyan játékok, és ugyanúgy felfogják a tetteiket, mint más vad játékokban. Mindkét esetben, tudatában vannak annak a ténynek, hogy a tetteik „nem komolyak” és nem „valódiak”. Ami a felnőtteknek a képernyőt nézve erőszakosnak tűnik, a gyerekek egyszerű játék. Ez igaz arra is, ahogyan a számítógép mellett viselkednek. Bár a képernyőn erőszakos események zajlanak, a gyermekek a gépek mellett nem viselkednek erőszakosan, ugyanúgy ahogy nem viselkednek erőszakosan, ha a játszótéren háborúsat játszanak. Ennél fogva nem kell máshogy felfogni egy számítógépes játékot, amiben agresszió van, mint egy bármilyen másik erőszakos témájú játékot. Riasztóan hangozhat, amikor a gyerekek egy merész akciójátékot játszanak. A számítógépes játékoknál vadabb kültéri játékaik közben alkalmazott viselkedésük is betörhet a tanterembe.

A **tanító szerepe** kulcsfontosságú! A gyerekeket motiválja a játék, a szórakozás és az együttlét öröme, amikor játszanak. A tanulási szituációkban a tanuló személyes és tantárgy alapú kompetenciája együtt fejlesztesz. A számítógépes játékok más tanítási eszközök mellett alkalmazhatók.

Bátran próbáljunk ki pár játékot, amikkel kísérletezhetünk, hogy megismerjük a számítógépes játékok irányzatait! Könnyebben beletanulhatunk a játékokba, ha követjük az utasításokat a honlapon.

Gondolkodjunk el a játékokkal való ismerkedés során, hogy az adott játékot, játéktípust pedagógiai vagy oktatási céllal iskolai szituációban tudnánk-e alkalmazni a tanított gyermekközösségben!

### 4. Számítógépes játékok a kicsiknek

Természetesen nem csak „kész” játékprogramokkal játszhat a gyermek. Sokszor alkalmazunk olyan játékos feladatokat, amelyek a minden iskolában meglévő Microsoft programcsomagban megtalálható programok használatával könnyedén megvalósítható. Ezek a játékos feladatok az órákat színebbé, változatosabbá teszik. A gyerekek játékos formában ismerkednek az információs technológia eszközeivel, és megtanulják azoknak a programoknak a használatát, amelyek a későbbiekben is segíteni fogják őket a tanulásban.

Számos olyan játékot alkalmazunk a pedagógiai gyakorlatunkban, amik kiállták az idők próbáját, és már az interneten is szabadon elérhető minden pedagógus számára. Az ilyen játékok rövid ismertetése után megadom az eléréséhez szükséges linket is. Általában nem értünk egyet azzal, hogy a gyerekek olyan játékot játsszanak számítógépen, amit gép nélkül is lehet játszani. Kivételt azok a játékok képviselnek, amelyek számítógépes változata jobb, nagyobb élményt nyújt, mint az eredeti. Gyakran előfordul, hogy az újszerű megvalósítás a gyermek fejlesztése szempontjából értékesnek mutatkozik. Ezekre az adott játékleírásoknál kitérek.

#### ÉVSZAKOK



Gyermekeink örömmel ismerkednek az évszakokkal. Egy-egy évszak beköszöntése sok újdonsággal, tapasztalattal gazdagítja az érdeklődő kisgyerekeket. Konkrét játékok az őszihez kapcsolódnak, de bármelyik évszakhoz találhatunk ki hasonló játékot a kicsiknek. A hangulatteremtés eszköze lehet néhány előzőleg gyűjtött őszi falevél, vers, dal. A játék egy kis sünhöz kapcsolódik, ami téli eleséget gyűjt az éléskamrájába. Internetről összegyűjthető képeket vetíthetünk a gyerekeknek, ennek az igazán érdekes állatnak az életéről. Érdeklődhetünk arról, hogy mit gondolnak, mivel szeretné



a sün feltölteni a raktárát? El is játszhatjuk például egy káposztafejből és fogpiszkálókból elkészített „sünikén”, hogy hogyan cipeli a tüskéire szúrva a kis állat az elemózsziát haza. (A játékban használhatunk szőlőszemeket, szilvát, diót, stb.) A játék számítógépes változatát ezután minden gyermek szívesen játszhatja. Főszereplője egy éhes kis sün, ami egy kert bokor-labirintusában próbálja felfedezni az ízletes falatokat. A gyermekek szívesen segítenek a kedves süninek. Kicsiknek a játékot feltétlenül a kurzormozgató nyilak használatával ajánlom. A játék alkalmas az irányérzék, a szem-kéz koordináció fejlesztésére, mód nyílik a nyelvhasználat és a természettudományi kompetencia fejlesztésére is.

### Használható szoftver:

*Microsoft Internet Explorer, Comenius Logo - Gyerekjátékok*

## MI VAN A BATYUBAN?



Az óvodáskorú (néha kisiskolás) gyerekek sem tudják megnevezni pontosan a színeket. Különösen akkor, ha színárnyalatokat is szeretnénk megkülönböztetni. A színek felismerését és megnevezését játékosan is gyakorolhatjuk. A tanító vagy a gyermek rajzoljon egy batyut (vagy egy ládát) a képernyőre, és már indulhat is a játék. „Öntsünk” a batyuba(ládába) színes festéket és kérdezzük meg, hogy „Mi van a batyuban?”. Hallgassuk meg a gyerekek ötleteit! Válaszunk különböző színárnyalatokat! Biztassuk a gyerekeket minél több megoldás keresésére! A játék alkalmas a szociális kompetencia fejlesztésére (türelem, érvelés, vita, odafigyelés mások véleményére, stb.)

**Tipp:** Interaktív táblán is kiválóan játszható. A labirintust készíthetjük Excel programmal is, s navigálhatunk a kurzormozgató nyilakkal.



### Használható szoftver:

*Microsoft Paint, Microsoft Excel*

### SOKOBAN



A tologató játék igazi számítógépes csemege. Megvalósítástól függően dobozokat, bútorokat kell tologatnunk egyik helyiségből a másikba. Amíg egy képzeletbeli raktárba nem juttattuk el az összes holmit. Szigorú szabály, hogy csak tologatni lehet, mert egy véletlenül „sarokba szorított” doboz (szekrény) elmozdítására már nincs lehetőségünk. Ha véletlenül két dobozt (lábát, hordót, szekrényt) egymás mellé tolong, sajnos már azoknak az elmozdítására sincs lehetőségünk (kettőt már nem bírunk eltolni). Számátalan számítógépes változata ismert.



**Tipp:** Feltétlenül biztassuk tanítványainkat a többszöri próbálkozásra, mert a tapasztalat azt mutatja, hogy az első próbálkozások még nem mindig sikeresek. Párban, kisebb csoportokban is élvezetes játék. A gyerekek érvelhetnek, bizonyíthatnak, hogy egy-egy elgondolásuk miatt célravezető. A kombinatorikus gondolkodás mellett fejleszthető a játékban a kommunikációs képesség és a szociális kompetencia.

#### Használható szoftver:

*Internet Explorer (<http://egyszervolt.hu/jatek/sokoban.html>)*

Kisgyer-meknek ajánlom még a szemet gyönyörködtető grafikával készült, internetről ingyenesen letölthető változatot is a *Docker Sokoban*-t. Angol nyelvű, de az alapjátékot ismerve óriási élvezet vele a játék! Fejleszthető vele az idegen nyelvi kompetencia is.

*(<http://www.astatix.com/dsokoban.php>)*

## SZÍNEZŐ JÁTÉK



Kicsik és nagyok egyaránt szívesen játszanak színező programokkal. Magunk is készíthetünk színezőt az adott tananyag elsajátításának segítésére. Még nagy rajzoló kézügyesség sem kell hozzá, hiszen az internet bőséges tárháza az oktatásban is jól használható rajzoknak.

A feladat lehet a virág részeinek színezése, de a fogalmazás órát is kezdhethetjük a színező játékkal. Hívjunk be egy fekete-fehér vonalas képet, és adjuk feladatnak a kép kiszínezését, esetleg a gyerekek szöveges magyarázatot is készíthetnek rajzukhoz.



Az elkészült, kiszínezett képek felhasználásával már öröm a tanulás, a fogalmazáshoz özönlenek a jobbnál jobb gondolatok.

**Tipp:** Interaktív táblán is nagyon jó játék. Kitűnő motiváció, ha mindig az a gyermek színezhethet ki egy részt a képből, aki a legügyesebben (leggyorsabban) oldotta meg az órai feladatot.

### Használható szoftver:

*Microsoft Paint, színező program: Drawing for Children, agy az egyszerűlt.hu oldaláról: Kifestő*

## ÁLMODD TOVÁBB!



A konstrukciós, építő, tervező játékok edzik igazán a kicsik alkotó fantáziáját. A LEGO például olyan játék, amit minden kisgyerek ismer. Sajnos a drágább készleteket nem minden csa-lád tudja megvásárolni gyermekének. Szerencsére egyre több olyan ingyenes programot találhatunk az interneten, amivel a gyerekek kiélhetik tervező vágyaikat. Ezek a programok bár csak szimulálják az

építést, ugyanolyan sikert és örömet váltanak ki a gyermekekből a 3 dimenziós, sokszor forgatható modellek készre bütykölése során, mintha azt az apró kezek a nagyon drága valóságos alkatrészek egybeillesztésével hozták volna létre. Ha a nagy mű elkészítésére az órán és a napközis foglalkozáson már nincs elég idő, akkor a gyerekek elmenthetik munkájukat, és később folytathatják, vagy pendrive-ra írva hazavihetik és otthon is dolgozhatnak rajta. Másnap megmutathatják az iskolában társaiknak, tanítójuknak, hogy mit sikerült megépíteniük. (Ingyenes LEGO-építő program letölthető például a következő weboldalról:



<http://www.szoftverbazis.hu/szoftver/lego-digital-designer-v2-319-PL11.html>.

**Tipp:** Bátran próbálkozhatunk más, ingyenesen letölthető konstrukciós, tervező programmal is!

(pl.: <http://www.szoftverbazis.hu/szoftver/coaster-rider-v9-0-UQ13.html>)

Ezzel a programmal például hullámvasút pályát tervezhetnek a gyerekek.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

## SAKK



A világ legismertebb táblajátéka talán a sakk. Két játékos által 16-16 világos és sötét bábuval 64 (8x8), váltakozva sötét is világos négyzetre osztott táblán meghatározott szabályok szerint lefolytatott játék. A bábok lehetnek tiszték és gyalogok. A bábok megegyezésen alapuló szabályok szerint közlekednek a játékmезőn. A gyalogok menetmódja egyforma, megegyező, a király, a királynő a bástya, a huszár és a futó menetmódja különböző. A játéknak az a lényege, értelme és végső célja, hogy az ellenfél olyan helyzetbe kerüljön, hogy képtelen legyen támadást indítani. Sajnos, ha egy sakkfigura elveszik, már

nagyon nehéz folytatni a játékot. A számítógépes változatokban előbbi eset nem fordulhat elő. Számtalan egyéb előnye is van a számítógépes sakkprogramoknak. Például különböző programokban különböző stratégiák szerint játszhatunk a gép ellen. Választhatunk a kezdő vagy haladó szintek közül. Az ajánlott számítógépes változatban pedig távoli felhasználóval nyílik módunk játszani, és a beépített üzenetküldőn keresztül akár meg is ismerhetjük játékostársunkat.



**Tipp:** Számtalan szabadon letölthető sakkprogram van. Válogassunk kedvünkre, gyermekeink örömeire! Némelyikbe lélegzetelállító animációt építettek, azokat is érdemes kipróbálni. Érdemes ellátogatni a magyar nyelvű *Zebra Sakk weboldalra* is (<http://www.zebrasakk.hu>). A Windows Vista beépített sakkprogramot kínálja a játszani vágyó gyerekeknek.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

## JÁTÉKOS MATEMATIKA



A gyerekek szívesebben gyakorolják a matematikai feladatokat, ha azokat a számítógép adja fel nekik. Számtalan olyan gyakorló játékot találunk az interneten, ami élvezetes játék köntösébe bújva, játszva tanítja a gyerekeket. Különösen hasznosnak tartom az ilyen programokat akkor, amikor nem csak a szép színes külső és a természetesen elmaradhatatlan dícséreték motiválják a gyerekeket, hanem maga a megvalósítás, a já-



tékötlet is kiemelkedően szellemes. Sok jó példát láthatunk például a *Manó sorozat* multimédiás oktató családban, de vannak ingyenesen letölthető vagy online internetről játszható játékok is.

A legkisebbek szívesen nyitják ki a „ruhás szekrényt” és élvezettel játsszák a *Több-kevesebb játékot* (<http://egyszervolt.hu/jatek/jatek-tobb-kevesebb.html>).

**Tipp:** Óvodások is játszhatják.

A szorzótáblával ismerkedő gyerekek pedig örömmel használják a *Szorzó-tábla játékot* (<http://egyszervolt.hu/jatek/szorzotabla.html>).

Angol nyelvet tanuló gyermekeknek hasznos lehet ellátogatni a *Matek teszt* weboldalra. (<http://ingyenesjatek.hu/matek-teszt>)

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

## TORNASOR



A kisgyermekkel a nagyságviszonyokat gyakran sorba állítással gyakoroltatjuk. A fejlődés előrehaladtával egyre kevesebb próbálgatással áll elő a csökkenő vagy növekvő sor.

*Tornasor* nevű számítógépes játékunk igazi csemege. A gyerekeknek el kell dönteniük a tárgyakról, hogy melyik kisebb, melyik nagyobb. A nagyság sorrendjében kell összeszedgetni különböző dolgokat. Hogy növekvő vagy csökkenő legyen a sorrend azt a számítógép szemléletes módon jelzi. A játékban fokozatosan nehezedő szintekre léphetünk.



(<http://www.egyszervolt.hu/jatek/jatek-tornasor.html>)

**Tipp:** Óvodások is játszhatják.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

## ÉPÍTS CSŐVEZETÉKET!



Főként a homokozóban játszó kisgyermeknek próbálkoznak gyakran azzal, hogy az általuk épített homokvár köré vizet öntve, igazi folyóval zárják el az utat a képzeletbeli támadók ellen. A vízfolytatás, öntözgetés nem mindig valósítható meg. Pedig nagy élmény egy csatorna, vagy egy csővezeték megépítése. Különösen abban az esetben, ha a kipróbálás során nem leszünk nyakig vízesek vagy sárosak. Ezen a ponton követelnek maguknak helyet a szimulációs játékok. Az egyik legkedveltebbre, a vízvezeték építő szimulációs programra két kiváló példát is mutatok. Az egyik természetesen magyar nyelvű, a másik angol nyelvű.



(<http://egyszervolt.hu/jatek/vizlabirintus.html> és <http://ingyenesjatek.hu/plumber>)

Utóbbiban a legizgalmasabb pillanat a csővezeték megépítésének végén a csap megnyitása, de a közben hallható zongoramuzsika is fokozza a hangulatot. Külön érdekessége a *Plumber* című játéknak, hogy egy fórum is tartozik hozzá, ahol meg lehet vitatni a játékkal kapcsolatos észrevételeinket, problémáinkat (például, hogy hogyan oldható meg a 12. pálya?). A játékok tehát több szinten játszhatók a *Vízlabirintus* játéknak van olyan szintje, ami nem oldható meg! Jó szórakozást!

**Tipp:** Óvodások is próbálkozhatnak vele. Kiváló játék lehet interaktív táblánál játszani kisebb csoportnak.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

### MONDÓKA-RAJZOLÓ



A rajzolóprogramokkal ismerkedő gyerekek kezdetben még bizonytalanok az egerhasználat során. A kezdeti nehézségek leküzdésére humoros mondókákat mondogathatunk. A mondóka közben egyszerű vonalakból, ívekből, pontokból alakíthatják ki a gyerekek első remekműveiket. Az első rajzokat vidám nevetgélés kíséri, aztán hamarosan örömmel tapasztalják a gyerekek, hogy megszelídítették az egeret, és ügyesen tudnak vele rajzolni.

**Tipp:** Kedvencem a: *Pont, pont, vesszőcske,... készen van a fejecske,... kicsi nyaka,... nagy a hasa,... készen van a... török basa.*



rigmus. Ötletes mondókákat és rajzokat találhatunk a *Tarkabarka informatika* című kiadványban (Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete, Budapest, 2007. <http://www.isze.hu>)

#### Használható szoftver:

*Microsoft Paint*

### MAHJONGG



A klasszikus keleti játék, népszerű a gyermekek körében. A gyerekeknek össze kell párosítani a színes kártyákat. A balról és jobbról is közrezárt lapok nem párosíthatók össze. Elég nehéz kirakni, sokszor nincs több lépés. Rengeteg változata létezik. Válogassunk bátran a bőséges kínálatból!

(<http://mahjonggjatekok.com>) Az egyik szép grafikájú, izgalmas játékot ígérő számítógépes változatát a <http://ingyenesjatek.hu/> mahjongg weboldalról érhetjük el.

A játék jól fejleszti a vizuális megfigyelőképességet és edzi a vizuális emlékezetet.



Mahjong kisgyerekeknek nagyon szép játék, érdekes animált lapokkal.

(<http://mahjonggiatekok.com/?q=Mahjong-Toy-Chest>)

**Tipp:** Kisebkek párosan vagy csoportosan is játszhatják. Interaktív táblán is élvezetes játék.

**Használható szoftver:**

*Internet Explorer*

## KÖVESS ENGEM!



A klasszikus játék nagyon népszerű a gyermekek körében. A négybillentyűs zenegép lejátszik egy hangsort, amit a gyermekeknek pontosan el kell ismételnüik. A hangok száma mindig eggyel növekszik, így egyre hosszabb dallamot kell megjegyezni. A cél, hogy a gyerekek minél hosszabb dallamot tudjanak viszszaénekelni.

A játék kiválóan alkalmas az auditív és vizuális memória, valamint a lateralitás fejlesztésére. Évezetes, a gyerekek örömmel játszanak vele.



(<http://www.egyszervolt.hu/jatek/jatek-hangjatek.html>)

**Tipp:** A játékot nem csak egyénileg, hanem párban, sőt 3-4 fős csoportban is jól lehet játszani.

**Használható szoftver:**

*Internet Explorer*

## SUPER MARIO JÁTÉKOK



A gyerekeknek szánt rajzfilmvilág tele volt emberfeletti tulajdonságokkal rendelkező hősökkel. A japán Nintendo cég olyan hősről álmódott, aki nem rendelkezik emberfeletti képességekkel, sőt, úgy néz ki, mint egy átlagember. Alacsony, kövérkés, sőt, még bajsza is van. Átlagos a foglalkozása is: vízvezeték-szerelő. Így született meg Super Mario. Közel 28 éves pályafutása alatt a gyerekek kedvencévé vált. Ahogy telt-múlt az idő, a Mario játékok látványos

fejlődésen mentek keresztül. Először még csak pályákon kellett menni, ellen-ségekre ugrani, majd térképen kellett eligazodni, majd jöttek a háromdimenzi-ós látványcsodák. Nem vezett el a játékel-mény, csak átalakult. A lényeg megmaradt: a Super Mario játékok a gyerekek kedven-ceivé váltak. Számomra a játékelmény a leg-fontosabb, azért is kerültek ide a játszható informatikai játékok körébe. Az első játék egy hagyományos Super Mario játék sok-sok teljesítendő pályával.



(<http://ingyenesjatek.hu/super-mario-flash>)

A Mario feldolgozása egy kicsit más megközelítésben a következő webolda-lon érhető el: (<http://ingyenesjatek.hu/mario-world-2>) Itt a megszokottól eltér-ő pályákat és ellenfeleket találunk. Irányítás: *Mozgás*: nyilak; *Ugrás*: A; *Nagy ugrás*: S lenyomva + A; *Lövés*: S. *Térkép*: space. A játék gyors reakciókra nevel. Érdekes ötlet a térkép ebben a játékban, amin pillanatok alatt tájéko-zódhatnak a gyerekek, hogy éppen hol tartanak a pályán. Élvezetes, a gyere-kek örömmel játszanak vele.

**Tipp:** A szórakoztató ügyességi játékokat napközis és szabadidő foglalkozá-sokon is lehet játszani.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

## PASZIÁNSZ



A kártyajátékokról is az a véleményem, hogy eredetiben, lehetőség szerint társaságban, esetünkben kártyával kell játszani. A számítógépes változatok játszása csak akkor merül fel bennem, ha a játék számítógépes megvalósítá-sa több, nagyobb vagy újszerű élményt adhat, mintha a hagyományos mó-don, kártyalapokkal játszanánk. Így irányulhat figyelmünk néhány igazán si-keres számítógépes kártyajáték felé. Elsőként a *Pasziánsz* játékot említe-ném, ami a francia kártyából jól ismert lapok sorba rendezésén alapszik.

Sikerrel, és nagy örömmel játsszák kicsik és nagyok egyaránt. Minden Windows operációs rendszer tartalmazza a játékgyűjteményében ezt a népszerű játékot. A pasziánsz különleges állóképességet, állhatatosságot, leleményt, erős szellemi koncentrációt és főleg – mint ahogyan a nevében is benne rejlik – türelmet igényel, s benne van a mindenki kíváncsiságát fölcsigázó képzelet, mely a jövőt akarja látni: farkasszemet néz vele vagy kegyes csalással irányítja a végeredményt...? A pasziánszba minden belefér.



**Tipp:** A szórakoztató pasziánsz játékot kisebbek párban is játszhatják.

### Használható szoftver:

*Windows bármelyik változata*

## DÁMA



Hosszú múltra visszatekintő táblajáték, melyben a játékosok (ketten) arra töreksenek, hogy kiüssék egymás bábuit, vagy meggátolják az ellenfél lépéseit. A játék 64 négyzetre (8x8) fölosztott, általában fekete-fehér változós táblán folyik. A dáma fontos specifikuma, hogy a lépések sorozata (a játék) azonos színű mezőn zajlik, 12 bábuval (koronggal). A bábukat három sorban kell elhelyezni, azonos színű négyzeteken. A bábuk mozgása a felrakásból következően átlós irányú. A játék felváltva történik. Az egyedül lévő bábuk csak előre mozoghatnak, a duplák (a lépések következtében egymásra kerültek), a „dámák” előre-hátra mozoghatnak. Szigorú szabály, hogy a játékosnak az először megérintett bábuval kell lépnie. Ha a játékos figyelmetlenségből vagy ügyetlenségből a játék során kétszer olyan bábút érintett meg, amellyel nem lehet lépni, elveszti a játékot. Egy lépés lehet *kiütő* és *nem kiütő* lépés. A kiütő lépést akkor lehet megjátszani, ha a



sorra kerülő (kiütést végző) játékos mezőjével érintkezik az ellenfél gyalogja, s mögötte üres mező van. (Ezért nem csak egy gyalogot lehet ütni, hanem többet egyszerre; ha a játékos megkezdi az egymás mögött álló bábuk kiütését, akkor addig kell folytatnia az ütössorozatot, amíg minden lehetséges ütést végre nem hajt.) A gyalog akkor válik dámává, ha eléri az ellenfele alapvonalát, ekkor egy azonos színű bábút (korongot) helyeznek rá, megduplázzák. A dáma döntetlenül is végződhet, hiszen lehetséges, hogy egyik játékos sem tudja kiütni az ellenfele összes gyalogját, illetőleg kizárni őket a lépésből.

**Tipp:** A dámajátékot ketten is játszhatják a gyerekek, így nagyobb figyelemkoncentrációt érhetnek el, jobban megfontolhatják lépéseiket, illetve az ellenfél taktikáját.

### Használható szoftver:

*Windows operációs rendszer, Internet Explorer*

## LABIRINTUS

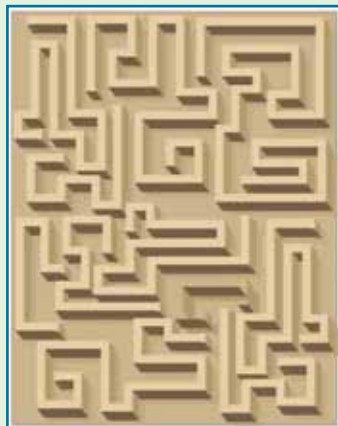


Labirintus játékot általában a felfedezés örömeért játszanak a gyerekek. Izgalmas perceket szerezhetünk tanítványainknak egy-egy ilyen játékkal. Nehezíthetjük is a játékot azzal, hogy betűket kell összegyűjteni a labirintusban, s az abból kirakott értelmes szó lehet az óra megtanítandó főfogalma. Különösen fejlesztő lehet (szem-kéz koordináció), ha a labirintuson úgy kell keresztüljutni, hogy az útvonal megrajzolása közben nem érhetünk az útvesztő falához.

Fokozhatjuk az izgalmat, ha zsákutcákat építünk be, de a legizgalmasabb az, amikor egy-egy ügyes gyereket bízunk meg a labirintus elkészítésével. Labirintusokat könnyen készíthetünk Word és Excel programokkal is. A bolyongáshoz ez esetben a kurzormozgató nyilak kiválóan megfelelnek.

### Használható szoftver:

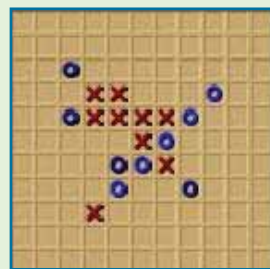
*Microsoft Paint, Excel, Word*



## AMŐBA



Izgalmas kétszemélyes logikai játék a *tic-tack-too*. A klasszikus játék 9 darab olyan mező, amelyet két függőleges és két vízszintes vonal oszt fel. Az egyik játékos köröket, a másik ikszet rak felváltva az üres mezőkbe. Akkor ér véget a játék, ha az egyik játékos három jelet egymás után képes rakni bármely módon: függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan. Magyarországon inkább a tic-tack-too amőba változata terjedt el, amit nagyobb négyzet-rács mezőben játszhatunk. Az amőbában már 5 egymás mellé rakott iksz vagy kör jelenti a győzelmet. Számptalan számítógépes megvalósítását ismerjük.



**Tipp:** A kezdő helyzete előnyösebb, mivel ő irányítja a játékot. Ezért a játékosok felváltva kezdjék a játékot! A számítógép ellen is lehet játszani. Napközis játékfoglalkozásokon is játszhatják gyermekeink.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer* (<http://tablajatekos.hu/uj2001/1amoba.html>) vagy <http://egyszervolt.hu/jatek/amoba.html>)

## TETRIS



A tetris az a játék, amit a számítógépes fantázia hozott létre. A feladat egyszerű a lepotyogó geometriai alakzatokat még esés közben úgy forgatni, hogy amikor a legalsó szintre ér belőlük hézag nélküli falat tudjunk építeni. A „téglasorok” csak abban az esetben süllyednek le, ha a sor hézagmentes. Minél több hibát követünk el, annál kevesebb időnk és módunk lesz a forgatásra, navigálásra. A legegyszerűbb változatok a billentyűzet kurzormozgató nyilainak használatát követelik meg. Ilyen például az egyiptomi környezetbe helyezett *Tetrix 2* játék. (<http://ingyenesjatek.hu/tetrix2>)



Szintén könnyen játszható a *Tetrollapse* nevű játék, amiben az alakzatok forgatásához a szóközbillentyűt kell használni.

(<http://ingyenesjatek.hu/tetrollapsetetrisz>)

A tetris játékok alkalmasak a kétdimenziós alakzatok forgatásának és összeillesztésének gyakorlására.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

## KŐ, PAPÍR, OLLÓ



A klasszikus játékot először megtaníttuk a gyermekeknek. Amikor már ismerik, akkor mutatjuk meg a számítógépes változatot. A számítógépes változat előnyei: A számítógép minden játékszínten más és más taktika szerint játszik, a gyerekeknek ki kell ismerni a taktikát, hogy minél többször győzhessenek. Egy táblázat(!) segíti a játékosokat, amelyben könnyen áttekinthetik a megelőző játszmákat.



A játék segítség lehet a stratégiai-taktikai gondolkodás fejlesztésében.

(<http://www.egyszervolt.hu/jatek/jatek-ko-papir-ollo.html>)

**Tipp:** Párban is játszható a játék.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

## TORPEDÓ



Nagyon kedvelt játék a gyerekek körében a torpedó. Próbára teszi a helyzetfelismerőképességet, leleményességet, játékos lélek és intuíció szükséges a játékhoz. A játéktér egy 10x10 négyzetből álló négyzetrács. Az oldalakat betű és számjegyekkel látjuk el. A játékosok két játékkeret alakítanak ki: az egyik a saját flottájukat tartalmazza, a másik üres; ezt az ellenfél flottájának tartják fenn.

A saját flottájának a helyét a játékos maga jelöli ki, tetszés szerint:

- 1 csatahajót: ekkor négy négyzetet satíroz be
- 2 cirkálót: ez három-három besatírozott négyzet
- 3 rombolót: ez két-két besatírozott négyzet
- 4 hajót: egy négyzet



(A kijelöléskor figyelembe kell venni azt, hogy a besatírozás függőlegesen vagy vízszintesen történhet, és a hajók között minimum egy üres négyzetnek kell lenni.)

A játékos lövéseivel, melyeket betű- és számjelzéssel hoz az ellenfele tudomására, igyekszik elsüllyeszteni az ellenséges flottát. (pl.: C8) Az ellenfél a lövésre háromféle feleletet adhat: „*Nem talált!*”, „*Talált!*” (Ilyenkor a hajók egy négyzetét találta el az ellenfél, de a hajóból még maradt ép négyzet.); „*Elsüllyedt!*” (Ekkor már a hajónak az utolsó ép négyzetét is eltalálták.). Az nyer, aki előbb lövi ki az ellenfele hajóhadát.

**Tipp:** A játék megtanítása történhet papíron ceruzával, és amikor már ismerik, akkor mutatjuk meg a számítógépes változatot. A játék kiválóan alkalmas a koordináta geometria játékos tanítására. A számítógépes változat előnye, hogy a gyerekeknek ki kell ismerni a taktikát, hogy minél többször győzhessenek. A játék segítség lehet a stratégiai-taktikai gondolkodás fejlesztésében.

(<http://home.tvnet.hu/~a3807/torpedo.htm>) A számítógépes változatot párban, kisebb csoportokban is játszhatják a gyerekek.

**Tipp:** Jó játék lehet egy előre elkészített Word vagy Excel táblázatban csapatjátékot vívni.

### Használható szoftver:

*Internet Explorer, Word*

## SZEMFÜLESEK VERSENYE

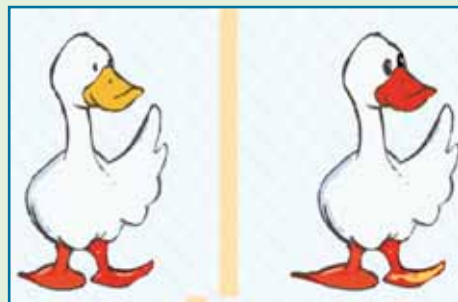


A játék itt is kötődhet rajzhoz. Lényege, hogy egy „fontos” rajzot rejtünk el, amit a szemfüles tanulóknak meg kell találniuk. A fő szabály, hogy eltakarni a megkeresendő rajzot nem lehet, de köré, mellé, alá vagy fölé „megtévesztő”, figyelem elterelő pöttyöket, vonalakat húzhatunk. A gyerekek is készíthetnek

feladványokat. Érdekes játékot játszhatunk, ha egy képet és annak egy hiányos változatát adjuk a „szemfüleseknek”. A feladat lehet a különbségek felfedezése, de lehet az is, hogy pótolják, rajzolják meg a hiányzó részeket.

A játék változata, ha betűkkel vagy számokkal játszunk. Betűk esetében négyzetrácsban rejthetjük el az óra főfogalmait. Számokkal való játékban kigyűjthetik a gyerekek a páratlan, vagy a hárommal osztható számokat is.

(<http://www.egyszervolt.hu/jatek/jatek-szemfules.html>)



### Használható szoftver:

*Microsoft Paint, Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## MENNYI FÉL PERC?



A kisgyerekek szívesen méregetnek tömeget, hosszúságot, úrtartalmat. Az idő érzékelése és mérése jó játékra ad lehetőséget számítógépes környezetben. A játékhoz a számítógép óráját használjuk. (*Alapértelmezésben ez a Windows asztalán megtalálható.*) A játékot úgy játsszuk, hogy kiküldünk egy tanulót az osztályból és arra kérjük, hogy sétáljon fél percet. Ha bejött leolvassuk az óráról az eltelt időt. Az nyer, aki legpontosabban találja el a fél percet.

**Tipp:** Digitális táblán is megjeleníthetjük az órát. Érdekes változata a játéknak az, amikor nem küldjük ki a gyermeket a teremből, csak hátat fordít a kivetített órának és társai közben mesét olvasnak. A tippelő gyermek a „most” szó bemondásával jelezheti, hogy szerinte eltelt fél perc. Utóbbi esetben váltogassuk a szerepeket! Például *olvasó, figyelő, ellenőrző, stb.* feladatokat oszthatunk ki a játékban.



Kiváló lehetőség az óra bemutatására a Windows oldalsávjában, minialkalmazásként megjeleníthető óra.

### Használható szoftver:

*Paint, Word, PowerPoint*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## MAROKKÓ



Ehhez a játékhoz tetszés szerinti, de nagy számú pálcikára van szükség; lehet 20-30-40 darab. Ketten, négyen, de hatan is játszhatják. A pálcikákat beszínezzük. A legértékesebből 1 darabot készítünk. Ez lehet tetszés szerint választott színű, ami esetünkben mondjuk a piros végű, 50-et érő pálcika. Valamivel több kék végűt (5 db), még több barna végűt (8 db), és a legnagyobb mennyiségben fekete végű pálcikákat (kb. 15) gyártunk. Erőssorrendjük például: kék végű = 10 pont; barna végű = 5 pont; fekete végű 1 pont.

A játékban a pálcikákat az asztalra ejtjük. Az összekeveredett halomból úgy próbáljuk megszerezni őket, elsősorban a legmagasabb értékűt, hogy fölszedés közben még véletlenül se mozdítsunk meg egy másik pálcikát. A így megszerzett pálcikák értékét összeadjuk, ez a pontérték határozza meg, hogy hányadikak vagyunk a játszóban. Ha a fölszedéskor mégis megmozdítjuk valamelyik másik pálcát is, a fölvétel lehetőségét át kell adnunk soron következő társunknak.



**Tipp:** Interneten a játék egy olyan számítógépes változatát érhetjük el, ami nagyon jól fejleszti a gyerekek látási megkülönböztető képességét.

(<http://egyszervolt.hu/jatek/marokko.html>)

### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

### MERLIN A VARÁZSLÓ



Nem minden gyermekünk rendelkezik kimagasló rajzkészséggel. Úgy gondolom, hogy azokat a gyermeknek is sok rajzos, grafikus élményt kell biztosítani, akik nem túl ügyesek a rajzos feladatokban. Számtalan olyan program létezik, amibe kész rajzelemeket kapnak a gyerekek és az ezekből megkomponált alkotások válnak az örömmel végzett tevékenység forrásává. Az egyik legkedveltebb ilyen játék a Comenius Logo MERLIN című játéka. Merlin egy varázsló, aki a gyerekek öröme az üres rajzlapra pillanatok alatt várat, állatkertet, forgalmas utcát képes varázsolni.

**Tipp:** A játék beépített grafikus elemei bővíthetők, az ügyesebb gyerekek újakat tervezhetnek. Bizonyos igényeket azonban csak egy trükk felhasználásával érhetünk el. Az előtér, háttér, tavak, dombok, stb. rajzolásának, színezésének problémáját úgy oldottuk meg,



meg, hogy a MERLIN-ben elkészített munkát betöltöttük a PAINT rajzolóprogramba, és ott kedvükre tovább rajzolták, színezték a gyerekek az alkotásokat.

**Használható szoftver:** *Comenius Logo, Paint*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu) )

### DOMINÓ



A dominó játékok számtalan változatát ismerjük. A klasszikus dominólapok lapos téglatestek. A lapocskákat középen vonal osztja ketté, s mindkét félen pöttyök láthatók. A pöttyök száma készlettől függően változhat (hat, nyolc, ill. tizenkettőig lehetséges), de van olyan dominó is, amin nincs pötty. Ez a nulla. A dominók színe és mérete változó, talán a fekete alapon fehér pöttyös a legelterjedtebb. A 28 darabos a legkisebb készlet (a legnagyobb számú a dupla 6-os), az 55 db-os középső készlet (legnagyobb értékű lapkája a dupla 9-es, és létezik óriás készlet, ami 91 darabos (itt a legnagyobb értékű dominó a

dupla 12-es). A dominó játékoknak több tucat változatát ismerjük. A tömbdominó játékok és a húzós játékok egyaránt élvezetesek, ezért nagyon szeretik a gyerekek. Különleges számítógépes dominó játék változatot találhatunk az interneten. Az izgalmas játék igazi táblajátékká varázsolja a dominózást. A vizuális megkülönböztető képesség igazi próbája ez a játék. Nagyon fontos, hogy a dominók elforgatásával is számolni kell a játék során. A játék időre megy, a legügyesebbek egyre újabb szinteken próbálhatják ki ügyességüket. (<http://egyszervolt.hu/jatek/gumidomino.html>)



**Tipp:** Természetesen a dominó játékot valódi dominólapokkal javaslom játszani, de ha a számítógépes változat annyira újszerű és ötletes, mint a fenti esetben, akkor vétek lenne kihagyni!

#### Használható szoftver:

*Internet Explorer*

### TERVEZZ! - RAJZOLJ! - VARÁZSOLJ!



Ez az internetről ingyenesen letölthető rajzolóprogram is kiváló játéklehetőséget biztosít a gyerekeknek. Rengeteg meglepő grafikus érdekességet rejteget a program. Véleményem szerint nem érdemes „tanítani” a program használatát. Hagyjuk, hogy a gyerekek felfedezzék, kipróbálják a számtalan játéklehetőséget. Nagyszerű alkalom nyílik arra, hogy a gyerekek megosszák egymással tapasztalataikat, felfedezéseiket. Gyakran elhangzanak a játék során a „Hát ezt meg hogy csináltad?” vagy a „Mutasd meg nekem is!” mondatok.

**Tipp:** Természetesen úgy gondolom, hogy a tanító próbálja ki a játék lehetőségeit, de nem szégyen a gyerekektől tanulni! Én örömmel tanulok kistanítványaimtól.

**Használható szoftver:** *Drawing for Children* (szabadon letölthető szoftver: <http://drawing.gamemaker.nl/>), Internet Explorer (iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### ÁLLATKERT PUZZLE



Az állatokkal való ismerkedés vonzó téma a gyerekek számára. Egy-egy állatkerti látogatás annál sikeresebb, minél jobban elő tudjuk készíteni. Ma már az állatkertek honlapjai is segítenek ebben. Az **egyszervolt.hu** weblapján például puzzle játékban kirakhatják a gyerekek a kedvenc állataikról készült képeket. A játék nagyon népszerű és hamar kedvet kapnak gyermekeink arra, hogy alaposabban is megismerkedjenek az állatokkal.

**Tipp:** A téma projekt munkává is fejleszthető. A gyerekek vállalhatnak egy-egy állatot, élőhelyet, stb., amit szívesen feldolgoznak. Készíthetnek képes-szöveges bemutatókat, gyűjthetnek információkat az állatok életéről, élőhelyéről, táplálkozásáról, szaporodásáról, szokásairól. Készülhet speciális gyűjtés pl. *A veszélyeztetett állatfajok* címmel.



A munka kiegészülhet madáretető készítésével is. Rendezhetnek kiállítást a gyerekek a gyűjtött anyagokból, készülhet tabló vagy PowerPoint bemutató. A projekt eseményei között mindenképpen szerepeljen valóságos állatkerti látogatás.

**Használható szoftver:** *Internet Explorer, Paint, Word, PowerPoint*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### LAKÓHELYÜNK - VETÉLKEDŐ



A szűkebb lakóhely megismertetése fontos pedagógiai feladat. A gyermekkel meg kell ismertetni lakóhelyét, fel kell tárnai előtte azokat az értékeket, hagyományokat, amik segítik a kötődéseinek kialakítását. A tanulmányi sétát térkép-vázlat is segítheti. Megismerkedhetünk a helyi nevezetességekkel, épületekkel, természeti értékekkel. Ellátogathatunk a helyi múzeumba. Barangolhatunk az interneten, könyvekből kereshetünk képeket, érdekességeket városunkról/falunkról.

**Tipp:** Digitális táblán tekintsük meg a maps.live.com oldalán a településünk-ről, tájegységünk-ről látható háromdimenziós műholdfelvételeket is! Tanítványaink el lesznek ragadtatva.

A téma alkalmas projekt- vagy csoportmunkában való feldolgozásra. Készülhet tabló, kiállítás, *PowerPoint* bemutató, készíthetünk fényképeket, videofelvételt.

A projekt végeztével vetélkedőt rendezünk. A csapatok javaslatot tesznek tanítójuknak az előzetes munkából a megoldandó feladatokra. (Lehet rajzos feladat, képkirakó, totó, stb.)

A csapatok teljesítményét egy *Excel* táblázatban is rögzíthetjük. A totó feladatait érdemes *PowerPoint* bemutatónak feldolgozni, adjunk meg több választ egy kérdésre (pl. A, B, C, D), legyenek egyszeres és többszörös választási lehetőséget hordozók is. A vetélkedő végén értékeljük a csapatok teljesítményét, dicsérjük a jó teljesítményeket. A jutalom lehet pl. egy közös mozilátogatás.



### Használható szoftver:

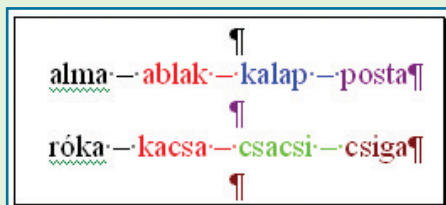
*Internet Explorer, Paint, Word, PowerPoint, Excel*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## SZÓKÍGYÓ



A szövegszerkesztő programokkal nagyon jól játszhatunk nyelvi játékokat. A szókiGYÓt két változatban is játszhatjuk. Az első változatban az előző szó utolsó betűjével kell a következő szót leírni, a második változatban az előző szó utolsó szótagjával kell kezdődnie a következő szónak. A játékötlet onnan ered, hogy egy nagyobb létszámú osztályban a gyerekek nehezen tudják türelemmel kivárni, míg rájuk kerül a sor egy



ilyen játékban. Ha azonban egy szövegszerkesztő programba kell beírni a szót, majd jelre átsétálhat a következő géphez, és ott folytathatja a játékot a gyermek, az már elég izgalmas. Az győz, aki a legtöbbször tud jó megoldást beírni.

**Tipp:** Ha nincs annyi számítógépünk, mint ahány tanulónk, akkor párokban is dolgozhatnak a gyerekek. A gyerekek (párok) azonosítása az előzőleg kiválasztott betűszín alkalmazásával lehetséges (Alapesetben 38(!) színt használhatunk: fekete a kezdőszín és fehér lapra írunk.) Megegyezés kérdése, hogy a gyerekek a szavakat szóközökkel vízszintesen, vagy az ENTER billentyű lenyomással oszlopokba írják. Kitűnő játék interaktív táblára is!

### **Használható szoftver:**

*Word*, ha táblázatban szeretnénk játszani *Excel*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## 5. Alkot a gyermek

A számítógépes környezetben végzett kreatív tevékenység, az alkotási tevékenység lehetőségeinek megteremtése nagyon fontos szereppel bír a gyermekek fejlesztésében.

A kreatív személyiség rendhagyó módon áll hozzá a problémamegoldáshoz. A kreativitás az intelligencia egyik (vagy több) összetevője. A „zseni” alapvető tulajdonsága, olyan személyé, aki eredeti módon járul hozzá a világ tudásához.

A kreativitás többet jelent, mint tehetség például zenei téren. A kreatív gondolkodás bármely területre jellemző: lehet az tudományos felfedezés, képzelet, kíváncsiság, kísérletező kedv, találmány. Arra való képesség, hogy új és váratlan kapcsolatokat fedezzünk fel, magolás helyett magunk keressünk új választ az adott problémára, vagy akár új kérdéseket vessünk fel.

Minden kisgyerek rendelkezik valamilyen szintű kreativitással, a kreativitást bátorítással, lehetőségek biztosításával és „edzéssel” növelni lehet, de bizonyos elavult, egysíkú oktatási és nevelési módszerek kizárólagos alkalmazásával, a nullával lehet egyenlővé tenni gyermekeink kreativitását.

Már a legkisebbek is rendelkeznek a kreativitás csíráival: gondoljunk csak arra, ahogyan kézbe veszik a tárgyakat, rázzák őket, forgatják picli kezeikkel. Mivel ők még nem beszélnek, a kísérletezéssel tanulnak, mely természetszerűleg kreatív: az eredmény saját cselekvésükből fakad, a találgatásból, tesztelésből és módosításokból, amely a tárggyal való játékból ered.

A gyermekek játéktevékenysége kreativitásuk mértékével összefügg. Azok a gyermekek, akik fiatalkorukban többet játszottak, felnőttkorukban kreatívabbnak mutatkoztak kortársaiknál.

A kreatív gyermek különösen érzékenyen reagál arra, amit érzékel (lát, hall, tapasztal) a világból. Új ötletek szikraként pattannak ki agyából, melyek lehet, hogy butának tűnnek egy felnőtt számára, de az ő korában meglepően eredetiek. Képzletgazdag, humoros, játékos, rugalmas, de lehet befelé forduló, makacs is a kreatív gyermek.

A kreatív gondolkodás magasabb szintre emelkedését többféleképpen segíthetjük:

Dicsérjük a gyermeket, hogy érezze egyediségét, azt, hogy értékes személyiség, hogy kifejezhesse érzéseit, hogy megtapasztalhassa az alkotás örömét. Nincs annál szörnyűbb, mikor egy egyéni megközelítést, ötletet negatív kritika ér. Ez arról győzi meg a gyereket, hogy az ő gondolatai nem fontosak.

Bátorítsuk a gyermeket tervező munkája során. Dönthessen, hogy milyen munkaformában, melyik társával szeretne együttműködni. Adhatunk alkalmat arra, hogy értékesnek tartsa döntéseit, ez rávezeti arra is, hogy a döntéseinek következményei vannak. Ha érzi a bizalmat, az fokozhatja a felelősségérzetét is.

Neveljük tanítványainkat arra, hogy érzékenyek legyenek környezetük iránt, hogy kérdezzenek, hogy kísérletezzenek. Figyeljünk meg hangyákat, figyeljük meg, ahogy a szél mozgatja a fákat, nagyítóval vizsgáljunk meg növényeket, állatokat, ültessünk befőttesüvegbe magokat, és tegyük az ablakpárkányra. Válaszoljunk minden feltett kérdésre legjobb tudásunk szerint. Ha valamire nem tudjuk a választ, az Interneten szinte mindenre megtaláljuk!

A kísérletezések jó alkalmat adnak arra is, hogy a gyermek megértse: nem mindig sikerül minden kísérlet, és ez nem feltétlenül jelent kudarcot, de a kudarc és szorongás megtapasztalásától és sikeres kezelésétől se óvjuk meg tanítványainkat. Szükség van az újabb próbálkozásra, esetleg újabb kudarcra és megint újabb próbálkozásra. Így tapasztalja meg a gyermek, hogy maga is elérhet sikereket. Játsszunk gyermekkel minél többet, minél változatosabban az órán, a szünetben, kiránduláson, napközis foglalkozásokon. Klasszikus játék, ha egy használati tárgyról összegyűjtjük, hogy mi mindenre lehetne még használni, mint amire szokásos (pl. a ceruza)

Teremtsünk sokszor lehetőséget arra, hogy a gyermekek elmélyedhessenek saját gondolataikban, önállóan fantáziáljanak, alkossanak. Az óvodában, iskolában is szüksége van a gyerekeknek nyugalomra ahhoz, hogy jó ötletei születhessenek. Az kreativitást igénylő feladatok megoldása idején esetleg halk zene szóljon, mindenképpen kerüljük a beszédet, tanítói magyarázatot.

Gondosan tervezzük a feladatot, szervezzük a munkát. Csak pontos és határozott célkitűzés után várhatunk alkotó munkát. Mellőzzük a felesleges példákat, mintákat! Utóbbiak inkább beszűkítik, mint felszabadítják a kreatív gondolkodást és az alkotói kedvet.

Az alábbiakban olyan feladat ötleteket gyűjtöttem, ami alkalmas lehet kreatív gondolatok ébresztésére, ösztönözhetik a gyermeket alkotó munkára.

Sem a rajzolóprogramok mesterfokú használatát, sem a szövegszerkesztési ismeretek tudományos igényű megtanítását nem tűzzük feladatul. A kisgyermek informatikai nevelésében meg kell találnunk azt a kényes egyensúlyt, ami játékosság és a kreativitás előtérbe állításával biztosítja a gyermekek fejlődését. Az „eltantárgyasuló” informatika oktatási gyakorlatnak nincs helye a kisgyermekkorban. A fejlesztés és a fejlődés csak olyan környezetben érheti el az optimumot, ahol biztosított a derűs légkör, szabad teret kap az alkotó képzelet, ahol jól érzi magát a gyermek és tanítója.

Változó világunkban minden pedagógus kötelessége, hogy lépést tartson a rohamosan fejlődő környezetével. Tudomásul kell vennünk, hogy már régen nem csak az iskola a megszerzhető tudás egyetlen tárháza. Úgy kell tevékenykednünk, hogy a tanítványaink, a szülei és társadalmi környezetünk minden tagja azt érezze, hogy a pedagógusok jól tudják fejleszteni a rájuk bízott gyermekeiket, és a tudás, amit átadnak alkalmazható, továbbfejleszthető egy életen át.

### 5.1. Kreatívirást igénylő rajzos feladatok

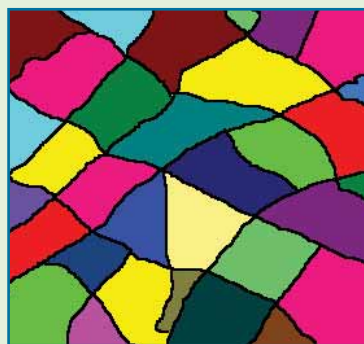
#### SZÍNES ÜVEGABLAKOK



Templomokban, katedrálisokban, középületekben gyakran találkozhatunk színes üvegablakokkal. Vajon milyen lehetne az óvoda/iskola, ha színes üvegablakokon áradna be a fény?

Tervezzünk saját színes üvegablakokat.

A legegyszerűbb változatot úgy készíthetik a kicsik, ha egyszerű ferde, görbe vonalakat húznak a „rajzlapra”, majd a keletkezett szeszélyes alakú területekbe színes festéket „öntenek”. Nagyobbak, úgyszólván rajzolók megpróbálkozhatnak figurális ablaktervezéssel is.



**Tipp:** A vonalakat célszerű feketével rajzolni, a vonal vastagsága ne legyen túl vékony, s arra is érdemes ügyelni, hogy lehetőleg minél több zárt alakzat keletkezzen a rajzoláskor!

**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*

### MESEILLUSZTRÁCIÓ



Kedvenc vagy olvasott meséhez készíthetünk meseillusztrációkat rajzóprogram segítségével. Minél több, érdekes illusztrációt gyűjtsünk össze! Ha összegyűltek a munkák rendezhetjük egy *PowerPoint* bemutatóba. Hívjuk meg az óvodásokat, és rendezzünk nekik mesedélutánt. Egy projektorral kivetíthetjük az illusztrációkat, miközben a gyerekek a meséket felolvassák.



**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*

### TÜKÖRKÉP

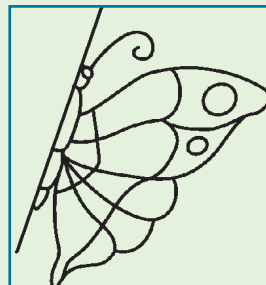


A tengelyes tükrözés kiváló játék lehetőségeket biztosít. Tengelyesen tükrös alakzatokat használunk fel a játékban úgy, hogy csak a tükrötengely bal vagy a jobb oldalán látható ábrarészt rajzoljuk meg. A gyerekeknek azt a feladatot adjuk, hogy rajzolják meg minél pontosabban a tükrötengely túoldaláról hiányzó képet.

**Tipp:** Készíthetünk vízszintes vagy ferde tengelyre is tükröképet. Nehezebb a feladat, ha nem egyszerű vonalas ábrát, hanem összetettebb színes képet kell tükrözni (pl. egy fél pillangó vagy bohócfeje)

**Használható szoftver:**

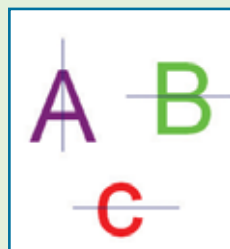
*Microsoft Paint, Word*



## TÜKRÖS BETŰK, TÜKRÖS SZÁMOK



A tengelyes tükrözést alkalmazó másik érdekes játék annak a kinyomozása, hogy a tanult betűk és számok közül melyek a tengelyesen tükrösek. Az elgondolás helyességének igazolására rajzolják le a betűket, más színnel húzzák meg a tükörtengelyt, és újabb színnel húzzák át a tengelytől jobbra, balra, lefelé, vagy felfelé. Tengelyesen tükrös alakzatokat használunk fel a játékban úgy, hogy csak a tükörtengely bal vagy a jobb oldalán látható ábrarészt rajzoljuk meg. A gyerekeknek azt a feladatot adjuk, hogy rajzolják meg minél pontosabban a tükörtengely túloldaláról hiányzó képet.



**Tipp:** Készíthetünk vízszintes vagy ferde tengelyre is tükörképet. Nehezebb a feladat, ha nem egyszerű vonalas ábrát, hanem összetettebb színes képet kell tükrözni (pl. egy fél pillangó vagy bohócfej)

### Használható szoftver:

*Microsoft Paint*

## KÖNYVBORÍTÓ



A gyerekek vonzódnak a szép könyvekhez. Ahogy könyvtári ismereteik gyarapodnak, egyre ügyesebben ismerik ki magukat a polcokon elhelyezkedő könyvek között. Azt a feladatot adjuk, hogy válasszák ki a kedvenc könyvüket. Milyen lenne a könyv borítója, ha nekik kell azt elkészíteni. Tervezzenek új, saját borítót kedvenc könyvüknek. A munkához rajzolóprogramot használnak!

**Tipp:** Ha a munkák elkészültek, kérjük meg a gyerekeket, hogy mutassák be egymásnak az új könyvbortót. Érvelhetnek, magyarázhatnak, a társak pedig kérdezhetnek.

### Használható szoftver:

*Microsoft Paint*

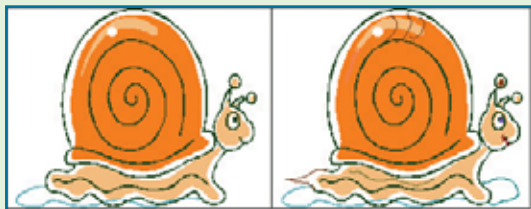


### KERESD A KÜLÖNBSÉGET!



A klasszikus játékot ismerik a gyerekek. Az ilyen játékokban a gyerekek „készen” kapják a képeket. A feladat: hasonlítsunk össze két képet. Az egyik 5-8 részletében eltér a másiktól. Változtassuk meg úgy a feladatot, hogy az apró változtatásokat a gyerekeknek kell elkészíteniük! A kép készítése során „radírozhatnak” vagy új apró részleteket rajzolhatnak meg a képen, kicsinyíthetnek, nagyíthatnak. Ha elkészültek, társaikat kérhetik meg, hogy fedezzék fel a különbségeket!

**Tipp:** A játékot egy előzőleg elkészített gyermekrajzzal vagy az Internetről letöltött rajzzal, képpel



is játszhatjuk. Kisebb gyermekeknél egyszerűbb vonalas rajzokat válasszunk, a nagyobbak már megbirkóznak az összetettebb színes képekkel is.

### Használható szoftver:

*Microsoft Paint*

### AZ ÉN BÉLYEGEM



A legtöbb gyermek szívesen gyűjt valamit. A színes bélyegek mindig nagyon érdeklik a gyerekeket. Ha van bélyeggyűjtő az osztályban vagy az ismeretségi körünkben, kölcsönkérhetünk, és megmutathatunk bélyeggyűjteményeket. Egyes múzeumokban is találhatóak bélyegkiállítások. Adhatunk gyűjtőfeladatot. Keressenek a gyerekek különböző bélyegeket.

Az órát kezdjük néhány bélyeg vizsgálatával. Figyeljük meg a tulajdonságait (kicsi, cakkos szélű, kép van rajta, feliratot és árat is felfedezhetünk)! Tervezzenek a gyerekek saját bélyeget! Mutassuk meg, hogy hogyan használhatjuk a rajzóprogram kicsinyítő, nagyító funkcióit. A kész munkákból készítsünk „bélyegalbumot”!

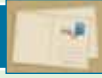


**Tipp:** A bélyeget készíthetjük tematikusan, de a témamegkötés nélküli feladatokban sokkal több újszerű ötlettel állnak elő a gyerekek.

### Használható szoftver:

*Microsoft Paint*

## KÉPESLAP



Az előző feladathoz hasonlóan készíthetjük elő a feladatot. Ebben a feladatban azonban képeslapot tervezzenek a gyerekek. A képeslapok kapcsolódhatnak valamelyik ünnepkörhöz (karácsony, húsvét, anyák napja, stb.), de készíthetnek a gyerekek virágos, macis, mókás képeslapokat is.

**Tipp:** A kész munkákat mentsük el, s ha jön az ünnep, csak elő kell keresnünk a gyönyörű képeslapjainkat, és már küldhetjük is azokat szeretteinknek, barátainknak, ismerőseinknek. A képeslapokat nem csak „papír alapon”, hanem elektronikus levelekbe illesztve is küldhetjük. Nagy örömet szerezhetünk velük.



**Használható szoftver:** *Microsoft Paint*, online tároláshoz, megosztáshoz: *Microsoft Live HotMail, Windows Live Fotótár* (<http://get.live.com/>)

## TÜKRÖM, TÜKRÖM...



Az ember arca tükrözi érzelmi állapotát. Figyeljük meg képeken, játsszuk el a gyerekekkel, hogy mi jellemző az egyes hangulatokra! Hogyan változik a száj, szem, szemöldök, stb. akkor, ha boldogok vagyunk, vagy éppen szomorodunk, ha meglepetés ér bennünket vagy unatkozunk. A gyerekek szívesen mutatnak be grimaszokat, ami hamar jó hangulatot varázsol. A feladat ezután az lesz, hogy rajzoljanak valamilyen érzelmet kifejező emberarcot. Ha elkészültek az alkotások, társaik megnézhetik, kitalálhatják, hogy milyen érzelmet tükröz társuk munkája.



**Tipp:** Ösztönözzük a gyerekeket véleményük megformálására, elmondására. Megfogalmazhatják kritikai észrevételeiket, módosítási javaslataikat. Dicsérhetik társaik ügyességét, egyedi ötleteiket. A feladat jó alkalmat ad a szociális kompetenciák fejlesztésére.

**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*

### BUSÓ MASZKOK



A farsang idején mesélünk a gyerekeknek a téltemető szokásokról. Mutassunk képeket a mohács környéki busójárásról. Figyeltessük meg a busó maszkokat. Fedeztessük fel, hogy mik azok a jegyek, amik közösek! (nagy száj, fogak, színek, szarv, szemek, stb.) Rajzoltassunk a gyerekekkel olyan busó maszkokat, amik hordozzák a már megfigyelt lényeges jegyeket, és képesek megijeszteni, elűzni a telet!

**Tipp:** Bátorítsuk az egyéni elképzelések kibontakozását, hiszen számos ötlettel egészítették ki a busók is maszkjaikat: bajusz, bozont, stb.!



**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*

### MOZAIK



A mozaik technika nagyon régi. Mutathatunk a gyerekeknek híres mozaikalkotásokat képről. Készíthetünk mozaikot színes papírdarabkák, kisebb kavicsok, magok, virágszirmok, stb. felhasználásával. A legnagyobb gondot ilyenkor mindig a darabkák felragasztása okozza. Néha elfolyik a ragasztó, máskor lepotyognak a mozaik darabok.

A számítógéppel olyan mozaikot készíthetünk, aminél a darabkák mindig a helyükön maradnak. A *Paint* rajzolóprogram esetje



többféle alakú mozaik darabka használatát biztosítja. (szögletes, kerek) A mozaik darabok színét is könnyen váltogathatjuk a színpaletta segítségével. A munka élvezetes, az eredmény szemet gyönyörködtető.

**Tipp:** Kisebbeknek vékony vonallal rajzolt képeket adhatunk a mozaikozáshoz. (halacska, pillangó, stb.) Ilyen képeket akár az Internetről is letölthetünk. A 9-10 évesek már szívesen tervezik meg a saját mozaik képeiket (emberi arc, kedvenc állat, stb.). A feladat kapcsolható például a keresztzemes terítők mintatechnikájához is. Tervezhetnek a gyerekek ilyen mintákat is.

**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*

## TERVEZZÜNK PARKOT, JÁTSZÓTERET!



Szerencsére egyre több gyönyörű park díszíti közttereinket. A játszótérek közül is vannak ötletesen kialakítottak, amit a gyerekek nagyon kedvelnek. Ha módunkban áll látogassunk meg több parkot, játszótérrel! Beszéljük meg a gyerekekkel, hogy mi tetszett nekik a legjobban, esetleg mit hiányoltak, mivel egészíthetnék ki a létesítményeket.

Kérjük meg a gyerekeket, hogy tapasztalataik felhasználásával tervezzenek parkot és/vagy játszótérrel. Bátorítsuk az egyéni elgondolások megvalósítását. Fák, növények, virágok elhelyezését; szökőkutak, izgalmas sétautak kialakítását is javasolhatjuk. A játszótérekre a hagyományos játékok mellé fantáziájuk alapján új játékokat is tervezhetnek a gyerekek.

**Tipp:** Az elkészült tervekről beszéljünk, vitassuk meg a legérdekesebb elgondolásokat. A legjobb elképzeléseket, terveket eljuttathatjuk az önkormányzatok városgazdálkodásért illetékes intézményeihez is, hátha ők is merítenek a kiváló ötletekből.

**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*



### KÉPREJTVÉNY

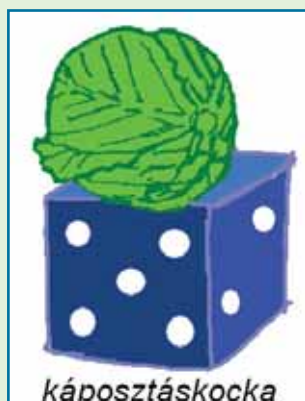


A képírás több ezer éves múltra tekint vissza. Az egyszerű képekkel sok fontos információt tudunk közölni. A képrejtvények meglepő ötletességgel alkalmazzák a képeket, ábrákat. Számos kiadványban találhatunk képrejtvényeket. Néhányat mutassunk meg a gyerekeknek és fejtsük meg őket közösen. Ezután minden gyereknek adjunk egy egyszerűen megrajzolható képrejtvényt, aminek a megoldását csak neki áruljuk el. A feladat az lesz, hogy rajzolja fel a képrejtvényt a képernyőre. Ha elkészültek a gyerekek, megpróbálhatják egymás rejtvényeit kitalálni. Ezután csoportokat is alakíthatunk és saját elképzelés alapján is próbálkozhatnak a gyerekek képrejtvény alkotásával. Az ötletek néha nagyon mulatságosak, az ilyen órákon garantált a derűs hangulat.

**Tipp:** A legjobb ötleteket mentsük külön mappába, hogy később ezeket egy újabb játékban felhasználhassuk.

**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*



### MINEK A DARABJA?



A kreatív ötletek akkor támadnak, ha az órákon, foglalkozáson azokat tudatosan előhívjuk. Gyakran játszhatjuk a gyerekekkel a *Minek a darabja?* játékot. Lényege az, hogy egy egyszerű alakzatot, vonaldarabot (kör, négyzet, háromszög, ív, körcikk, stb.) mutatunk a gyerekeknek, majd megkérdezzük tőlük, hogy vajon minek lehet a darabja? Hamarosan számtalan jobbnál jobb ötlet születik (pl. egy kör egy hal szeme, a kapucsengő gombja, stb.) A következő játékban már csak néhány ábrarészletet kell mutatnunk, s a gyerekek lelkesen egészítik ki egy olyan rajzzá, ami a mutatott részletet tartalmazza.



**Tipp:** A feladatok megrajzolása közben többször is adjunk lehetőséget arra, hogy a gyerekek egymás ötletes megoldásait megnézzék. Egy „rajzlapra” több rajz is készülhet.

**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*

## MIRE LEHETNE MÉG HASZNÁLNI?



Az ismert játék közkedvelt a gyerekek körében. A lényege, hogy egy használati tárgyat mire lehetne még használni a megszokott funkcióján kívül? (például ceruzát varázspálcának, felfordított esernyőt csónaknak, stb.). Az ötletek gyűjtése után ki-ki rajzolja le azt, amelyik a legjobban tetszett neki! Ezen a foglalkozáson is sok újszerű gyermekalkotásra számíthatunk.

**Tipp:** Az elkészült rajzokat gyűjtsük össze, ha módunkban áll projektorral vetítsük ki, hogy mindenki kedvére gyönyörködhessen bennük. A legötletesebb munkák alkotóinak igyekezetét tapssal jutalmazhatjuk. Nagyobbak szövegszerkesztő programba is írhatják ötleteiket.



**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*

## „SOSEMVOLT” ÁLLATKERT



Az állatoknak megvannak a maguk jellemző tulajdonságaik. A macskának a hegyes füle, bajusza, hosszú farka, a halaknak az uszonya, a szarvasnak a gyönyörű agancsa. A „Sosemvolt” állatkertben azonban nem ilyen „hétköznapi” állatok élnek. Kitalált állataink egy-egy állattól szarvat, hosszú fület, de akár szárnyakat is kölcsönözhetnek. Így aztán kedvére repülhet a macska (sasmacska), vagy rémisztheti a halakat az egér (cápegér). A játékban ötletes



neveket is kitalálhatunk a „sosemvolt” állatoknak. Kérjük meg a gyerekeket, hogy rajzolják le ötleteiket.

**Tipp:** Az elkészült rajzokat gyűjtsük össze, projektorral vetítsük ki! Kérjük meg az alkotó gyerekeket, hogy néhány mondatban mutassák be „sosemvolt” állatukat. Biztassuk a gyerekeket, hozzászólásra, tetszésük kinyilvánítására!

### Használható szoftver:

*Microsoft Paint*

## ÉKSZERÉSZ



Az emberek ősidőktől használnak díszeket ruhájukon, hordanak különféle ékszereket. Manapság az ékszerek viselése egyre divatosabb (már a fiúk körében is). Keressünk példákat a különféle ékszertípusokra, ékszerviselési szokásokra. Gyűjthetnek a gyerekek képeket, de megnézhetjük közösen egy ékszerüzlet kirakatát is.

Ezután következzen az *Ékszerész játék*. Saját ékszerüzletet nyitunk, egyéni elképzeléseink alapján ékszereket tervezünk. Ha elkészültek a munkák átlátogathatunk a „szomszéd ékszerboltba” meg szemlélni a „konkurencia” kínálatát.



**Tipp:** Már a feladat előkészítése során adjunk alkalmat a vitára. Mondják el a gyerekek, hogy milyen ékszer tetszik nekik, melyik ékszerviselési formát nem választanák. Az elkészült ékszer-tervek megtekintése is jó alkalom kritika megfogalmazására, gyakoroltathatjuk a tapintatos bírálat megfogalmazását, de az elismerő véleményekben is legyen benne, hogy egy-egy alkotás mivel nyerte el a gyerekek tetszését.

### Használható szoftver:

*Microsoft Paint*

## CÍMEREK

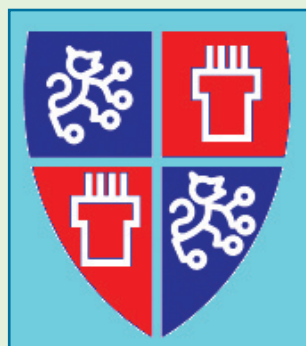


A címerek világa legalább olyan érdekes, mint a zászlóké. A címerek története (családi, város, ország címer) is nagyon izgalmas. Internetes kutatásra is kiváló a téma. Igyekezzünk minél több érdekességet felkutatni és a gyerekek elé tárni! Tanulóink kiválaszthatnak „kedvenc” címert, amit megrajzolhatnak rajzolóprogrammal, de saját címert is tervezhetnek.

**Tipp:** A munkát egyénileg vagy párban is végezhetik a gyerekek. Az elkészült munkákat kivetíthetjük projektorral, s kérhetjük a gyerekeket, hogy néhány mondattal mutassák be a címerüket.

**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*



## AKVÁRIUM



A vízi világ csodája rabul ejti a gyerekeket. Egy állatkerti séta vagy a *Magyar Természet tudományi Múzeum* meglátogatása után lelkenedezve mesélik a gyerekek, hogy melyik tengeri állat, hal, kagyló, korall tetszett nekik a legjobban. Az akvárium lerajzolása kedvenc témája a gyerekeknek. A rajzolóprogram élénk színei felidézik a látott élményt.

A képernyőt igazi akváriummal képesek varázsolni a gyerekek. Ha *Imagine Logót* is használunk, akkor az animáció sem okozhat gondot. (Mert ugye akkor érdekes igazán az akvárium, ha abban úszkálnak a halacskaik.)



**Tipp:** A munkát egyénileg vagy párban is végezhetik a gyerekek. Az elkészült munkákat kivetíthetjük projektorral, s kérhetjük a gyerekeket, hogy néhány mondattal mutassák be a címerüket.

**Használható szoftver:**

*Microsoft Paint*

### 5.2. Szövegszerkesztő használata alkotó munkához

#### A JÓ TÜNDÉR



A mesebeli jó tündér teljesíti a kívánságainkat. Beszélgethetünk a gyerekekkel kívánságaikról, vágyaikról. Közösén összegyűjthetjük azokat a kívánságokat, amikkel majd játszani fogunk. Szó-, vagy mondatkártyákat készíthetünk, de akár ki is vetíthetjük a kívánságokat. Minél többet gyűjtöttünk, annál élvezetesebb a játék. Ezután kiszámolóval kiválaszthatjuk a jó tündért, aki kimegy a teremből. A gyerekek az általuk választott szót, vagy mondatot beírják a szövegszerkesztő programba, ellenőrzik a munkát, majd ha már a tanító is látta, „elrejtik” a képernyőről a szöveget. (Például a „Kis méret ikonra kattintva” vagy digitális táblán a „függőnyt” használva.) Ezután behívjuk a kint várakozó jó tündért és megkérdezzük tőle: *Kedves jó tündér, valaki egy sakkot kér tőled. Találd el, hogy ki az!* A jó tündér választ egy gyereket, és megnézi, hogy milyen kívánságot írt le. Ha eltalálta, akkor például előre elkészített jutalomkártyát ajándékozhatunk „tündérünknek”, ha nem megdicsérjük a próbálkozást. A játékot az a kisgyermek folytatja, akinek „felfedtük a titkát”, ő megy ki a teremből, ő lesz a jó tündér. Ezután gyorsan újraoszthatjuk a kártyákat, esetleg újakat is tehetünk közéjük.

**Tipp:** Kisebбекnél érdemes játszó párokat alakítani. Számítástechnika teremben sok számítógépen igazán izgalmas a játék. Nagyobbakkal már érdemes mondatokban megfogalmazott kívánságokat íratni, de a játék alkalmas például a helyesírás játékos gyakorlására (pl. *j* vagy *ly*). Utóbbi esetben kimondottan hasznos, ha a kártyákon lévő szavak néha visszakerülnek egy-egy kisgyerekekhez „egy kis gyakorlás” céljából. A játék élvezetes, sok mozgásra ad lehetőséget, ha adott jelre (számítástechnika teremben) például számítógépet cserélnek a gyerekek, és a társuk által begépelte szóval (mondattal) vesznek részt a játékban.



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## REJTVÉNYBARKÁCSOLÁS



Mindenki ismeri a sakkból a lóugrást. Készítsünk négyzetrácsot a szövegszerkesztőnk táblázatrajzolósi funkcióit használva. Majd írjuk be a négyzetrácsba az előre megtervezett rejtvényt. Jelöljük csillaggal a kiindulási betűt, majd az üres négyzeteket töltsük fel véletlenszerűen betűkkel. Percek alatt készíthetünk 3-4 változatot. Nyomtassuk ki, majd fejtsek meg a gyerekek.

Minden gyerek kíváncsi arra, hogy hogyan lehet rejtvényt barkácsolni. Mutassuk meg a módszert, ezután a gyerekek már önállóan is készíthetnek feladványokat.

*	E	S	M	X
W	É	Í	É	
T	G	Z	G	
S	P	N	Q	

**Tipp:** A négyzetrács méretét, és a feladvány hosszúságát a gyermekek életkorához igazítsuk. Kisebbszavakat, nagyobbak már rövid mondatokat is meg tudnak fejteti. (A négyzetrács elkészítését a kisebbeknek nem mutatjuk, nekik kész, üres táblázatot adunk.)

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## KÖLTŐI VERSENY



A gyerekeknek egy általuk még nem ismert verset jelenítünk meg a monitoron, vagy vetítünk ki a digitális táblán. Csakhogy írás közben valamilyen különös ok miatt a verssorok összekeveredtek. A tanulók feladata az, hogy próbálják meg helyes sorrendbe állítani a sorokat. A játékban verssorok helyes sorrendben való leírása, a szövegszerkesztő kivágás és beillesztés funkcióinak használata egyaránt gyakorolható. A csapatok olvassák fel az általuk „költött” verset! A különböző megoldásokat hasonlítsuk össze az eredeti költeménnyel. Néha egészen mókás megoldásokon is derülhetünk!



**Tipp:** Párokban vagy kiscsoportokban (3-4 fő) érdemes játszani. A csoportszerepeket (*csapatkapitány, íródeák, kutató, lektor, koordinátor, előadóművész, időfelelős stb.*) feladatonként cseréljék fel a gyerekek!

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### SZÁMTORPEDÓ



Minden gyermek felír a szövegszerkesztőjébe egymás alá például tíz darab kétjegyű számot. Amikor elkészültek, a tanító is diktál tíz kétjegyű számot. Ha valaki már írta a mondott számot, akkor ki kell törölnie a szövegszerkesztő valamelyik törlő funkcióját használva. Az nyer, akinek több szám marad a képernyőjén. A játékban a matematikai kompetencia is fejleszthető.

**Tipp:** Párokban vagy csapatokban is élvezetes játék. Ekkor ne a tanító, hanem a csapatok diktálják a kitörlendő számokat! A csoportszerepeket érdemes feladatonként váltogatni! A számkör a tanulócsoporthoz szabható, de összetettebb feladat is megfogalmazható (pl.: háromjegyű – páros; kétjegyű – páratlan; négyjegyű – palindrom szám, stb.



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### ORSZÁG, VÁROS...



A klasszikus játék számítógépes változatát nagyon szeretik a gyerekek. Előre elkészített táblázatba kell beírni megadott kezdőbetűvel például ország, város, fiú, lány, növény, állat, stb. neveket. Minden jó megoldásért pontot (csil-

ORSZÁG	VÁROS	ÁLLAT	NÖVÉNY	FIÚ	LÁNY
Ausztria	Aszód		almafa	Antal	Anna
Svédország	Sopron	sündisznó	sóska	Sándor	Sarolta
Magyarország	Tihany	tigris		Tibor	Tímea
Magyarország	Miskolc	medve		Miklós	Mária
Belgium	Budapest		borsó	Bence	Bianka

lagot, korongot, jutalomkártyát) kaphatnak a gyerekek. Hasznos lehet a játék a tulajdonnevek helyesírásának gyakorlásában is.

**Tipp:** Párokban vagy csapatokban is élvezetes játék. A kezdőbetűt megadhatjuk úgy, hogy az előző fordulóban legjobban teljesítő gyermek magában mondja az ábécét, majd az egyik társa „Állj!” felszólítására hangosan kimondja azt a betűt, amelyiknél éppen tartott.

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## AZ ÉN PÁROM ELVESZETT...



A nyelvi kultúra, a népi kollektív bölcsesség hordozói a szólások, közmondások. Ahhoz, hogy minél többen megismerkedjenek a gyerekek, játszhatjuk ezt a játékot. A gyerekek a szövegszerkesztőjükben megkapják a szólások, közmondások elejét. A feladatuk az lesz, hogy keressék meg és pótolják a hiányzó végét. Könyvből vagy az Internetről is kereshetnek. Próbálják azt is kideríteni, hogy mit jelent a szólás/közmondás.

**Tipp:** Ha az Interneten keresnek a gyerekek, akkor javasolhatunk olyan web-oldalt, ahonnan gyűjthetnek, ha keresőprogrammal keresnek, akkor célszerű előzőleg kipróbálni, hogy az adott szólás/közmondás kezdetre milyen találatra lehet számítani.

1. Aki **á-t** mond,
2. Ha adnak, vedd el,
3. **Jobb** adni,
4. **Kétszer** ad,
5. **Amilyen** az adjonisten,
6. **Ki mint** veti ágát,
7. **Ajándék** lónak
8. **Nem esik** messze
9. **Ki korán** kel,

**Használható szoftver:** *Word, Internet Explorer*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## ESZPERENTE



A szövegszerkesztő program használatát minél változatosabban gyakoroljuk annál jobban meg fogják szeretni tanítványaink. A digitális kompetencia is csak színes, érdekes gyakorló anyagon keresztül alakítható kisgyermekkorban.

Karinthy Frigyesnek köszönhetjük a nyelvi játékot. A játékban egy olyan nyelvet kell használnunk, amiben egyetlen magánhangzót, az e-t lehet csak használni. Nyelvünkben gyakran használt magánhangzó az e, ezért leleménnyel, furfanggal sok minden frappánsan megfogalmazható eszperente nyelven.

Például: *fagylalt - kellemes kerek jeges, melyet nyelvemmel lefetyelhetek; gyógyszer - e szert kell beszédnem, mert beteg lettem; iskola - ebben eszesednek gyermekek.*

**Tipp:** Párokban vagy kiscsoportokban élvezetes a játék. Bátorítsuk a gyermekeket a próbálkozásra! Néha meglepő nyelvi leleményükkel rukkolnak elő.



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### TALÁLÓS KÉRDÉSEK



A nyelvi lelemény kitűnő példái, és a gyerekek kedvencei a találós kérdések. A szöveg szerkesztő programok nem csak az írás fejlesztésére, hanem az olvasás gyakorlására is jól használhatók. Gyűjthetünk a gyerekeknek találós kérdéseket. A feladat legyen az, hogy olvassák el azokat, s ha tudják, írják alá a megfejtéseket. Segíthetjük, rávezethetjük a gyerekeket a megoldásra.

Például: Zöld istállóban  
fekete lovak  
piros szénát esznek.  
Megfejtés: *görögdinnye*



**Tipp:** Érdemes tanítványainkat bevonni a gyűjtésbe. A játékba vonjunk be olyan találós kérdéseket is, amiket a gyerekektől még nem hallottunk!

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## REKLÁM



Gyakran találkozunk reklámokkal. Beszéljünk a gyerekekkel a reklámokról. Kérdezzük meg a véleményüket. Osszuk két táborra az osztályt: az egyik kapja azt a feladatot, hogy meg kell védeniük a reklámokat (miért jó?), a másikkal el kell ítélniük a reklámokat (miért rossz?). Az érdekes vita után kérhetjük a gyerekeket, hogy készítsenek „jó” reklámot. Találják ki, hogy hogyan reklámoznák (adnák el) környezetük néhány tárgyát (tornazsák, ellenőrző, stb.) A reklámszöveget szövegszerkesztővel írják meg!

**Tipp:** Csoportmunkában végezhető feladat. A csoportok értékelik a társaik reklámjait: Mi tetszett benne? Miért?



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## TRÉFÁS MONDATOK



A gyerekeket csoportokba osztjuk. Minden csoportnak más-más szófajú szót kell gyűjteni: *igét, főnevet, melléknevet, számnevet*. Ha elkészültek a csapatok, a játékvezető felkéri a csapatok szóvivőjét, hogy olvassa fel az első gyűjtött igét, majd a másik csapattól a főnevet kéri, és így tovább. A szavakból közösen összeállítunk egy mondatot. A mondatok gyakran nagyon mulatságosak lesznek. Pl. *Három okos macska korcsolyázik.*, stb. A szórakoztató játék alkalmat ad sok mondat közös megalkotására. A szófaji ismeretek elmélyítésére is játékos lehetőség nyílik.

**Tipp:** Egyszerre csak néhány (3-5) azonos szófajú szó gyűjtésére adjunk időt a csoportoknak. A mondatok megalkotása után cseréljük fel a csoportfeladatot! Ezt úgy is megtehetjük, hogy a csapatok forgószínpad szerűen átsétálnak a mellettük levő számítógéphez,



ahol már más szófajú szót kell beírniuk. A könnyebb eligazodás érdekében célszerű minden gyűjtött szót új sorba írni, és a szövegszerkesztő automatikus sorszámozás funkciójával számozni is őket. A játék végén azt is megállapíthatjuk, hogy melyik szófajú szóból tudtak többet gyűjteni a gyerekek.

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### SZÓJÁTÉK



Rengeteg szójátékot ismerünk néhány bemutatása után a gyerekek örömmel barkácsolnak hasonlókat. A szabályt hamar felfedezik, hiszen legtöbbször egy kifejezés szinonimájával alkotunk egy humoros szóösszetételt. Magyarázat helyett álljon itt néhány példa. Készüljünk a játékra sok-sok példával. Kis rávezetéssel, segítséggel hamar kedvet kapnak a gyerekek a játékhoz. Az olvasási feladat kiegészülhet írással.

Például: éhes bálna = zabálna  
kecskegida = gyerekecske  
kövér sas = hasas  
gyors ürge = fürge  
lyukas cipőjű százlábú = fázlábú  
kis bagoly = babagoly



**Tipp:** Néha meg is fordíthatjuk a játékot. megmutatjuk a meglepő szóösszetételt és megkérdezzük a gyerekektől, hogy mire gondolnak? Jó szórakozást!

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

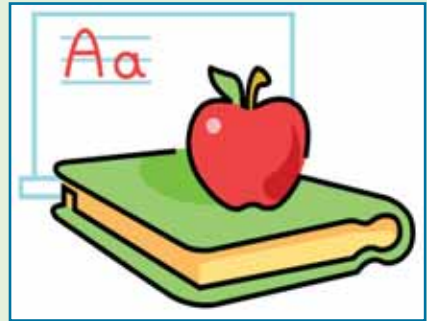
### SZÖVEG ÁTALAKÍTÁSA



Nyelvtan vagy fogalmazás órán gyakran találkoznak a gyerekek olyan feladattal, hogy alakítsák át egy szöveg mondatait jelen idejűből múlt idejűvé, vagy E/3. személyből T/1. személyűvé.

A feladat egy szövegszerkesztő program segítségével könnyedén megoldható, s a gyerekek közben begyakorolják a törlési és javítási funkciók használatát is.

**Tipp:** Érdeemes az ilyen feladatokat párban vagy kisebb csoportban végeztetni. Tapasztalatunk szerint ugyanis a gyerekek ügyesebb, gyorsan tanuló társaiktól hatékonyabban „lesik el” a számítógépes tevékenység fortélyait, mintha a tanító próbálná azt minden nebulónak megmutatni.



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## MORZE-JÁTÉK



A titkosírás mindig izgalomba hozza a gyerekeket. Megismertethetjük őket a morze-abc jeleivel is. Tapssal, koppantással is megszólaltathatjuk a jeleket. Majd adhatunk kódfejtő, és kódíró feladatot is a gyerekeknek. A kódok megfejtéséhez illetve megírásához a morze táblát kinyomtathatjuk, kivetíthetjük, vagy szövegfájlban is a gyerekek rendelkezésére bocsáthatjuk. A morze kódok írásához jól használható a szövegszerkesztő program. A rövid jel a pont, a hosszú a kötőjel lehet. A betűket vagy számokat helyettesítő morze-kódokat szóközzel, a szavak végét esetleg egy álló egyenes-sel jelölhetjük (billentyűzetben az „I” betű).



A — — .- -.. . kód megfejtése például a *morze* szó.

**Tipp:** A kódolás és a kódfejtés párban vagy kisebb csoportban is végezhető. Kezdetben csak egy-egy szó titkosítása vagy megfejtése legyen a feladat. A morze kódok táblázatát előre elkészíthetik vállalkozó gyermekeink. Ha nekik

kell megkeresniük a kódtáblát az interneten vagy valamelyik könyvtári könyvből, akkor még izgalmasabbá tehetjük számukra a feladatot.

**Használható szoftver:** *Word, Internet Explorer*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### BETŰREND



A szövegszerkesztő programok olyan feladatokban is tudják segíteni a gyerekeket, amelyek csak sok gyakorlással sajátíthatók el. Ilyen például a nevek, szavak betűrendbe állítása.

Adjunk olyan feladatot a gyerekeknek, amelyben nevek, vagy más szavak betűrendbe állítása a feladat. Ha elkészültek, mutassuk be, hogy hogyan ellenőrizhetik le saját maguk egyszerűen a jó megoldást.

Írjuk egymás alá a betűrendbe állítandó neveket/ szavakat, majd a szövegszerkesztő *Táblázat* menüből válasszuk ki a *Sorba rendezés* funkciót

**Tipp:** A bemutatott módszer mindig nagy kedvet csinál a betűrendbe állítási feladatokhoz. A gyerekek már egymásnak is adhatnak feladatokat, és játszva figyelhetik, hogy *hibátlanul dolgozik-e a gép*. A módszert bármelyik magyar órán is használhatjuk, ha van az osztályunkban számítógép.



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### ANAGRAMMA



Az ismert nyelvi játék jól játszható számítógépes környezetben. A lényege, hogy egy értelmes szóból a betűk felcserélésével alkossunk új értelmes szót. A legtöbb megoldás talán az ötbetűs szavak között található. Például: *álmos – másol; tábor – bátor; halom – lomha;*



*görbe – bögre; sóhaj – hajós, stb.* A példákat kivetíthetjük, megjeleníthetjük a digitális táblán, vagy szövegfájlból is olvashatják a gyerekek.

**Tipp:** A bemutatott példák ösztönzik a gyerekeket, hogy újakat keressenek. Javaslom, hogy a tanító olyan szavakra kerestessen anagrammát, amire ő már tudja a megoldást. A siker nem marad el. Párban vagy kisebb csoportokban is játszhatjuk, akár versenyszerűen is az anag-ramma játékot.

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### FOGALMAZÁS



Különösen fontos, hogy a kisiskolások kedvét ne szegje, ha még nem képes „szép, hosszú” fogalmazásokat leírni. Segíthetjük őket abban, hogy egy-egy közösen megbeszélt témát előre beírunk a szövegszerkesztőbe (kihagyva egy-egy részt), és azt a feladatot adjuk, hogy pótolják a gyerekek a hiányzó részt. (bevezetés, befejezés vagy egy lényeges esemény is hiányozhat az eseménysorból.

**Tipp:** Ezt a feladatot is adhatjuk tanulópároknak vagy kisebb csoportoknak. A munka végén ellenőrizték a gyerekek a helyesírásukat (helyesírás ellenőrző modul!), és készüljenek fel a felolvasásra. Egy ilyen órán különböző szövegeken is dolgozhatnak a gyerekek, könnyen differenciálhatunk a képességeik szerint.



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### TOLLBA-MONDOGATÓ



A gyerekek szívesen bújnak a tanító szerepébe. Alkossunk tanulópárokat a tollbamondás gyakorlására! Minden „tanító” kezébe adjunk egy előre elkészített tollbamondás szöveget. A feladata az lesz, hogy társának diktálja (toll-

ba mondja) a szöveget. A kiváló teljesítményt együtt kell elérniük. Fontos szabály, hogy a „tanító” nem mutathatja meg a „diáknak” a szöveget. (Ebben a feladatban is segít a helyesírás ellenőrző modul.)

**Tipp:** A tanulópairban a „tanító”-„diák” szerep felcserélhető. Érdekes többféle rövid szöveggel gyakorolni, hogy a gyerekek élvezzék a játékot, és ne fáradjanak el. (A tanulópaírok ne ugyanazt a szöveget kapják egy időben, ezért több szöveggel készülünk a feladathoz)



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### TOLLBAMONDÁS - MÁSKÉPP!



Látó-halló tollbamondásnál fontos didaktikai lépés a „helyesírási tudnivalók” megbeszélése. Ezt korábban a táblán színes krétával, vagy a gyerekeknek kinyomtatott lapon színes ceruzával bejelöltük. Újabb ötletünk, hogy a mondatokat projektorral vetítjük ki, amit néhány ügyes, gyorsan dolgozó gyermek az előző napi napközis foglalkozáson már a *Power-Point* bemutatóban „kiszínezett”. Az órán a kis segédtanítók nagy lelkesedéssel magyarázzák társaiknak, hogy mire kell majd ügyelni a leíráskor.

**Tipp:** Érdekes minél több gyermeket bevonni az előző napi előkészítésbe. A jó munkát jutalmazhatjuk egy kis animáció beszúrásával is (ezt nagyon szeretik a gyerekek). Tapasztalatom szerint a tollbamondások jobban sikerülnek, a gyermekek jobban figyelnek a munkájukra.



**Használható szoftver:** *PowerPoint*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## ÓRAREND



Az órarend igazi csemege a szövegbevitel játékos gyakorlására. Célszerű néhány vállalkozó kedvű gyermekkel előre kialakítani a táblázatot (beírhatjuk a napok nevét és az órák sorszámát is). Az informatika órán pedig párokban, egymást segítve írhatják be a táblázatba a tanulók az órákat.

**Tipp:** Mindig „legyen kéznél” egy kis rajz, aminek a beszúrásával egyénivé lehet varázsolni az órarendet!



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## NÉVJEGY - JÁTÉK



A játékban a gyerekeknek be kell mutatkozniuk. Le kell írniuk a nevüket, hogy honnan jöttek, mi a foglalkozásuk, és hogy hová mennek éppen. A játékot azzal nehezíthetjük, hogy mind a négy dolognak ugyanazzal a betűvel kell kezdődnie. Pl.: *Nevem Ernő, Esztergomból jöttem, esztergályos vagyok, Egerbe megyek.* A következő játék kezdőbetűjét azok a tanulók javasolhatják, akik legelőször írják le a megoldásukat, vagy esetleg a legötletesebb megoldást eszelik ki. Minden megoldást hallgassunk meg! A játék alkalmat nyújt a tulajdonnevek helyesírásának gyakorlására, alkalmas a nyelvi, a szociális kompetencia fejlesztésére, atlasz használattal a természettudományos kompetencia is fejlődik.

**Tipp:** Páros vagy csapatjátékot érdemes szervezni. A játékot segíthetjük keresztneveket tartalmazó naptárral, tanulói atlaszszal, stb. Érdemes váltogatni a szerepeket! (*csapatkapitány, íródeák, kutató, lektor, koordinátor, előadóművész, időfelelős*)



stb.) Játszhatjuk úgy is a játékot, hogy kitalált városneveket írnak a csapatok. A lényeg a derűs, játékos helyzet megtartása, és természetesen a tulajdonnevek nagy kezdőbetűjének írása.

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### EGY KIS MATEMATIKA



A tapasztalat azt mutatja, hogy a számítógépes munka erősen motiválja a gyerekeket. Ezt kihasználva a próbálkozhatunk a *Tollba-mondogató* játék mintájára számolási feladatokat diktálni és kiszámolni. Ennél a feladatnál a gyerekek a numerikus billentyűzetet használják már.

**Tipp:** Megállapodhatunk abban, hogy az osztásnál: vagy a / jelet használjuk. Célszerű megbeszélni a különbséget. A zárójeles feladatokhoz kerestessük ki a billentyűzetről a nyitó és a bezáró zárójelet is!



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### JÁTÉK A BETŰKKEL



A klasszikus játék számítógépes változata fejlesztő és egyben nagyon szórakoztató játék. Szövegszerkesztő programmal előre elkészített (például 20x20-as) táblázatba beírjuk a három szót pirossal: *JÁTÉK A BETŰKKEL*. (Vízszintesen, függőlegesen tetszés szerint.) Ezután sor-solunk vagy kaplából húzunk betűket és a betűkhöz számokat, amikből a gyerekek szavakat alkothatnak. A szavak alkotásához a „Játék a betűkkel” piros betűit is érdemes felhasználni. Minden sorsolás után be kell írni a táblázatba egy szót. A tanuló annyi pontot ér el, amennyi a megalkotott szó egyes betűinek összpontszáma. A táblázatban szereplő betűk érnek a legtöbb pontot, ezért

a gyerekeknek érdemes felhasználni azokat. A játék módot ad a táblázat sorai és oszlopai közötti eligazodás gyakorlására, erősíti a gyerekek koordináta geometriai szemléletét. A nyelvi kompetencia fejlesztése mellett a szerzett pontok összeszámolása a matematikai kompetenciát is fejleszti.

**Tipp:** Páros és csapatjátékban is játszható.

A kisorsolandó betűk számát, a pontszámok nagyságát a gyermekek életkorához szabhatjuk. A táblán már szereplő betűk felhasználását jutalmazó pontszámban is érdemes megegyezni a játék elején. A végső pontszám kiszámítását segíthetjük például úgy, hogy a táblázat alatt elhelyezett külön sorba írják be a gyerekek a pontszámaikat, majd a



játék végén összeszámolják azokat. Természetesen *Excel* táblázatba is rögzíthetők az eredmények. Ha egyéni vagy páros versenyt játszunk, akkor érdemes a gyerekeknek maguknak rögzíteni az eredményüket. Ha csapatok versenyeznek, akkor a közös *Excel*-táblázatban rögzített eredményt kivetíthetjük projektorral, vagy megjeleníthetjük a digitális táblán.

A játéknak interneten elérhető, online játszható változata is van, a játékhoz előzetesen regisztrálni kell. (<http://195.228.254.243/games/JAB.jsp>)

**Használható szoftver:** *Word, Excel, Internet Explorer*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## TITKOS TELEFONSZÁMOK



A gyerekek nagyon szeretik a „titkos” dolgokat. Élvezetes játék néhány meseszereplőnek a titkos telefonszámát megfejteni. A megoldó kulcsot megkapják a gyerekek, a megoldást azonban gépeltessük be velük egy előre elkészített táblázatba! Népszerű feladvány a mobiltelefonok billentyűzetéről megfejthető telefonszámok megadása. (pl. Micimackó: dmg-aj-pb megfejtés: 364-25-72



**Tipp:** Párokban és kisebb csoportokban is élvezetes a játék. Korcsoport szerint differenciálhatjuk a telefonszámok hosszúságát, illetve a meseszereplők számát. Versenyt is rendezhetünk, hogy melyik csapat tudja előbb felhívni az összes mesehőst.

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### BETŰJÁTÉK



A szókirakó és betűjátékoknak számtalan változatát játszhatjuk szövegszerkesztő program használatával. A legegyszerűbb talán, amikor egy hárombetűs szóból indulva úgy kell szóláncot alkotni a gyerekeknek, hogy egyszerre csak egy betűt változtathatnak a szóban, és természetesen minden lépésben értelmes szót kell alkotniuk.

Például: RAK – RÁK – FÁK – FÉK – SZÉK – SZÉP.

**Tipp:** Párokban és kisebb csoportokban is élvezetes a játék. Lehet a feladat a minél hosszabb szólánc elkészítése adott idő alatt, de az talán még izgalmasabb hogy hogyan lehet minél kevesebb lépésben eljutni egy kezdő szótól egy befejező szóig. Versenyt is rendezhetünk a gyerekek között. Játszható a játék négybetűs szavakkal is.



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### SZÓTAG - TOLDÓ



A szavak szótagolása, elválasztása néhány kisgyermeknek nehezen megy. Játékosan gyakorolva az ilyen feladat is könnyebbnek tűnik. A fejlesztés eszköze ismét a számítógép és a szövegszerkesztő program. A játékban ismét szóláncot alkotunk kéttagú szavakból. A szabály az lesz, hogy a következő

szónak pontosan azzal a szótaggal kell kezdődnie, mint amellyel az előző végződött. Például: RÓ-KA KA-CSA CSA-CSI CSI-GA GA-BI BI-KA...

**Tipp:** Ezt a játékot is érdemes párokban és kisebb csoportokban játszani. Igazi sikerhez akkor juttatjuk a gyerekeket, ügyelünk arra, hogy minden csoportba kerüljön olyan tanuló, aki az átlagosnál fejlettebb nyelvi érzékeléssel rendelkezik. Versenyt is rendezhetünk a gyerekek között, bár ebben a játékban a tanítót is ötletgazdának, a gyerekek segítőjének képzelem el.



**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### VÁROSKERESŐ



Előzetes feladatként gyűjtessünk a gyerekekkel magyar városneveket. A gyűjtött nevekből szókérdőket készíthetünk és a mágneses táblán elhelyezhetjük őket. Napközben többször felhívhatjuk a gyerek figyelmét, hogy olvassák el a városneveket.

A másnapi informatika órán már játszhatunk. Kétszlopos táblázat első oszlopának sorait rendre töltünk a városok nevének összekevert betűivel.

A feladat az, hogy gyermekeink fejtsék meg a városok neveit, és írják be rendre a második oszlopba az összekevert nevek mellé.

**Tipp:** Párban és kisebb csapatban is játszható. Kisebbszámú csapatok eltérő hangokból álló városneveket adjunk feladvánnyul, és a kezdőbetűt nagybetűvel helyezzük az összekevert szóba. Nagyobbaknál nehezíthetünk hasonló nevekkel, nyomtatott nagybetűkkel írjuk az összekevert szót, és nagy kezdőbetűvel és kisbetűkkel várjuk el a helyes megoldást.

Természetesen nem csak városnevekkel játszható a játék.

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))



### IDŐJÁRÁS - MEGFIGYELÉS



Minden kisiskolással végzünk időjárásmegfigyelést. Ha a tanteremben is van számítógépünk, akkor feltétlenül a számítógépben rögzítjük a megfigyelési adatokat. A táblázat elkészítéséhez vállalkozó kedvű segítőt lehet hívhatunk. A megfigyelés idejére érdemes a megfigyelő táblázat parancsikonzóját az asztalon elhelyezni. Naponta vagy naponta többször is rögzíthetünk adatokat.

	A	B	C
1		HÉTFŐ	KEDD
2	reggel	4	2
3	délben	7	6

**Tipp:** A megfigyelés végén a táblázatot kinyomtathatjuk és a gyerekek füzetébe ragaszthatjuk.

Az elkészült táblázat elemzéséhez a tanító látványos diagramokat is bemutathat a gyerekeknek (pl. a reggeli hőmérséklet ingadozásáról, stb.)

**Használható szoftver:** *Word, Excel, PowerPoint*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### PÁROSÍTÓ



Mivel a Word szövegszerkesztőben a szövegdozók az egérrel vonszolhatók, könnyedén készíthetünk párosító feladatokat. Minden szót külön szövegdozba írjunk! A gyerekek azt a feladatot kapják, hogy húzzák az egérrel a szavak párját. (A párosítás különböző szempontok szerint történhet: rokon értelmű, ellentétes jelentésű, stb.)

**Tipp:** Ez a feladattípus az idegen nyelvek oktatását is segítheti, hiszen az idegen nyelven leírt szavak kiejtésükben és leírásukban lényegesen eltérhetnek (pl. angol)

szorgalmas	könnyű	
hideg	hosszú	lusta
meleg	nehéz	rövid

**Használható szoftver:** *Word*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## 5.3. Összetettebb, kreatívírást igénylő tevékenységek

### BAB CSÍRÁZTATÁSA



Egy filmforgatásnál talán nincs izgalmasabb feladat. A bab csíráztatása minden kisiskolás kedvelt feladata. Készíthetünk filmet a bab fejlődéséről. Szükséges hozzá egy egyszerű webkamera és egy videoszerkesztő program. A tevékenységet végezheti állandó csapat, de válthatják is a gyerekek időnként egymást. A feladat: meghatározott időnként fényképfelvételt készíteni a csírázó babról, majd a Movie Maker program segítségével a fényképek tizedmásodpercenkénti léptetésével filmet készíthetnek a gyerekek.



A feladat nagy kitartást igényel, de az eredmény kárpótol az erőfeszítésért.

**Tipp:** Digitális fényképezőgéppel is dolgozhatunk.

**Használható szoftver:** meghatározott időnkénti automatikus fényképkészítésre *Webcam Timershot* (ingyen letölthető: <http://www.microsoft.com/windowsxp/downloads/power toys/xppowertoys.msp>) a fényképek összefűzésére: *Movie Maker* (a Windows része, keresse a programok között)

### MI LENNE, HA...



A gyerekek szívesen képzelik magukat olyan helyzetekbe, ahol valamilyen problémát képzeletük, fantáziájuk segítségével oldhatnak meg. A feladat izgalmasabb, ha rajzokat, terveket, leírásokat készíthetnek. Ha a munkát számítógép segítségével készítik az eredményt egy projektor segítségével könnyen bemutathatják társaiknak. Előadásuk során érvelhetnek, magyarázhatnak, s válaszolhatnak a kíváncsi hallgatóság kérdéseire.

Sok kreativitásra készítő feladatból választhassanak a gyerekek! (Mi lenne, ha te tervezhetnéd az ovi/iskola előtti játszóteret? ... újfajta autó tervezésére kérnének fel? ...holnaptól neked kellene főzni a konyhán?, stb.)

**Tipp:** Csak egyéni esetleg páros munkát szervezzünk. Nagyobb csoportban nem bontakoznak ki eléggé az eredeti ötletek, viták alakulhatnak ki.



**Használható szoftver:** *Microsoft Paint, Word, PowerPoint*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### ÜNNEPEINK



Egy-egy ünnep közeledtével a felkészülés a várakozás izgalma természetes. A felkészülésbe bevonhatjuk a gyerekeket. Gyűjtő munkát indíthatunk az ünnepel kapcsolatokban. A feladat megoldásához számítógépes környezetben a számítógépet, az internetet, a digitális táblát is segítő eszközül használhatjuk. A gyerekekből kisebb csoportokat szervezhetünk.

*Feladatok:*

1. Az ünnep története, kialakulása
2. Az ünneplés hagyományai
3. Az ünnep jelképei, díszei és azok elkészítési módjai
4. Ünnepi rendezvény, műsor előkészítése (versek, dalok)

A csoportok munkáját irányíthatja, segítheti a tanító, de a szülők is részt vállalhatnak a segítségben. Ha kellő mennyiségű anyag összegyűlt, akkor a rendezés és válogatás után dönthetnek a csoportok, hogy milyen formában szeretnék megosztani egymással a szerzett információkat. Az ünnep történetéről, kialakulásáról *Power Point* bemutatót készíthetnek a gyerekek, Az ünnep hagyományait előszóval kísért diabemutatóval, illetve videó lejátszással is a társaik elé tárhatják. A jelképek, díszek készítésére kézműves foglalkozást szervezhetnek egy technika órán.



Összeállított ünnepi műsorról, versekkel, dalokkal magyar- vagy énekórán örövendeztetik meg egymást. Az így előkészített és megünnepelt ünnepek maradandó élményt, aktív, tevékeny ünneplést biztosítanak az egész osztályközösségnek. Igyekezünk minél több segítséget nyújtani ahhoz, hogy a gyerekek kreatív gondolataikat megvalósíthassák.

**Tipp:** Kiscsoportos tevékenységeket szervezzünk. A csoportba esetleg csak a csoportvezetőket jelöljük ki, de engedjük, hogy a gyerekek szabadon alkothassanak munkacsoportokat. Érdemes a feladatokat az ünnep előtt 2-3 héttel kiadni, így lesz elegendő idő a gyűjtéshez és a feldolgozáshoz.

**Használható szoftver:** *Internet Explorer, Word, Microsoft Paint, Word, PowerPoint*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### NÉVJEGYKÁRTYA



A névjegykártya készítése izgalmas feladat. Elkészítésére válasszuk a Publisher kiadványszerkesztő programot. A varázsló alkalmazásával hamar elkészíthetjük a névjegykártyákat. Akik igazán egyedül szeretnének, azok bátran készítsenek egyéni rajzot, vagy díszítő mintát, és illesszék be a névjegykártyájukra. Képeket, érdekes piktogramokat akár az internetről is gyűjthetnek. Az elkészült névjegykártyákból nyomtassanak a gyerekek.



**Használható szoftver:** *Publisher*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### MÉRD AZ IDŐT!



Az időjárás megfigyelése, egyszerű mérések elvégzése hasznos és sok érdekes tapasztalathoz juttathatja tanítványainkat. A feladat projektszerű megvalósítása azért fontos, mert a megfigyelési, mérési feladatok teljesítése, a mé-

rőeszközök elkészítése vagy beszerzése izgalmas, de a legpontosabb szervezés mellett is időigényes feladat. A mérési adatok rögzítésére előre elkészített *Excel* táblát is használhatunk, hiszen diagramvarázslójával szemléletes ábrákat készíthetünk az időjárás egyes paramétereinek változásáról.

Az időjárás megfigyelése során mérhetünk:

- hőmérsékletet,
- légnyomást,
- szélereősséget, szélirányt,
- csapadékmennyiséget.

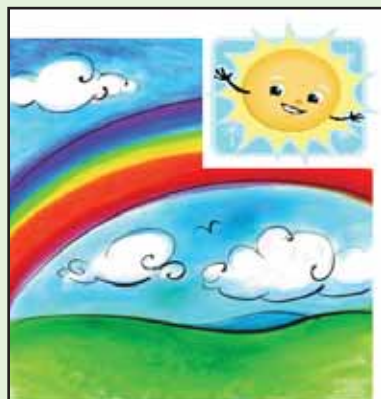
A méréseket érdekes jelenségek szöveges rögzítésével egészíthetjük ki. A napsütés, felhőzet, csapadék jelzésére a meteorológiai jelentésekből jól ismert piktogramokat is használhatják a gyerekek. A projekt munka eredményeit faliújságon, naplóban vagy elektronikus naplóban is rögzíthetjük. Fényképeket is készíthetünk. A megfigyelési időszak végén készítsünk beszámolót, összegezzük a tapasztalatokat, értékeljük az egyéni, páros és csoportos tevékenységeket, készítsünk rövid összefoglalót vagy vetítsük le a projekt során elkészült fényképeinket, melyekhez használjuk a digitális táblát!

**Tipp:** A projekt szervezéséhez, a feladatok tervezéséhez, a mérőeszközök elkészítéséhez jó ötleteket találhatunk az következő weboldalon:

<http://meteoklub.glia.hu/>

**Használható szoftver:** *Internet Explorer, Excel, Power Point*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))



## MESEFILM KÉSZÍTÉSE



A gyerekek saját mesét találhatnak ki vagy ismert mesét dolgozhatnak fel. A meséhez rajzokat készítenek. A „mesefilm” elkészítéséhez a *Photo Story 3 for Windows* programot használhatják. A program segítségével érdekes, mozgóképes történetek hozhatók létre: a képek pásztázási és nagyítási effektusokkal egészíthetők ki. A gyerekek hangot rögzíthetnek a képekhez, illetve cí-

mekkel és háttérzenével bővíthetik történeteiket. A kész munkát többféle módon is megoszthatják (elmenthetik, elküldheti e-mail-ben, stb.) Lehetőség van a mesék projektként való elmentésére, így azok módosíthatók, bővíthetők.

**Tipp:** A program a leggyakoribb képfájl-formátumokat felismeri, ezért kiválóan alkalmas arra, hogy szkennelt gyerekrajzokból állítsunk össze mesefilmet.

**Használható szoftver:** *Microsoft Paint, Photo Story 3 for Windows*

(ingyen letölthető: <http://www.microsoft.com/windowsxp/using/digitalphotography/photostory/default.msp>)

### ISKOLAI LEVELEZŐS VERSENYEK



Szerencsére egyre több gyermeknek van otthon is számítógépe. Az ismeretek széleskörű alkalmazása azt is feltételezi, hogy a gyerekek az informatikai alkalmazott ismereteikről is számot adhassanak. Szervezhetünk a nagy országos tanulmányi versenyek mintájára levelezős tanulmányi versenyeket. Az összeállított feladatlapok sokszorosításáról már nem kell gondoskodnunk, hiszen a gyerekekhez elektronikus levél formájában juttathatjuk el a feladatlapokat. (Nem kevés pénzt megspórolva a nyomtatási és papírköltségen!)

A levelezős versenyeknek az a célja, hogy a gyerekek megszervezzék a feladatok megoldásához szükséges tudás megszerzését. Mozgósíthatják ennek érdekében a segítő nagyobb testvért, a szülőket és tanítójukat is. A helyes tanítói magatartás a tudás megszerzésének segítése, nem pedig egy-egy feladat megoldása a gyermek helyett.



Nagyon jók az olyan feladatok, amiknek a megoldásához lexikonokat, szótárakat és az internetes tudástárat kell használniuk a gyerekeknek. Az ismeretszerzéshez, a tudáselsajátításhoz számtalan érdekes webhelyet ajánlhatunk tanítványainknak.

**Tipp:** Egy-egy levelezős versenyhez érdemes külön erre a célra e-mail postafiókot létrehozni (pl. [verseny@sulidomain.sulinet.hu](mailto:verseny@sulidomain.sulinet.hu)). Az iskolánk rendszergazdája ebben biztosan segítségünkre lesz. (A verseny befejezése után a pos-

tafiók törölhető.) A verseny állásáról naprakész tájékoztatást adhatunk, ha a pontszámokat, eredményeket jó szerkesztett Excel táblázatban rögzítjük.

**Használható szoftver:** *Internet Explorer, Bing, Word, Excel*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### ZÖLD ISKOLA



A ZÖLD ISKOLA PROGRAM keretében tanulóink a környezetünk megóvásának aktuális problémáival ismerkednek. Kirándulások, kiállítások, kísérletek, könyvtárlátogatás, internetről információ gyűjtés, képgyűjtés, szakköri beszélgetések segítik a gyerekeket, hogy megismerjék és gyakorolják a környezettudatos életet. A cél az, hogy tudjanak ok-okozati összefüggéseket meglátni, előadni. Négy témát dolgoznak fel a tanulóknak, melyek szorosan összekapcsolódtak:

1. Mérgező anyagok az elektronikai hulladékokban
2. A számítógép, mint hulladék
3. Az elemek, akkumulátorok, mint veszélyes hulladékok
4. Az újrahasznosítás, újrafeldolgozás lehetősége

Minden témában kérdések segítik a gyerekeket abban, hogy mire kell gondolniuk az adott területen. A legnagyobb témakör az újrahasznosítás. Ahhoz, hogy ezt megértsék, tudniuk kell olyan alapinformációkat, mint például a mérgező anyagok és azok hatása a környezetre, az ember szervezetére, milyen elektronikai hulladékokban található ilyen mérgező anyagok. A projektórán diákjaink ügyesen, határozottan mondják el mindazt a sok információt, amit előzőleg összegyűjtöttek, megismertek. Munkájukat képek és anyagok segítették, amivel könnyebben illusztrálták azt, amiről beszéltek. A gyerekek figyelemfelkeltő plakátokat is készítettek. Persze egy projekt nagyon sok munkával jár mind a gyerekek, mind a felkészítő pedagógusok részéről, hiszen csak együttes munkával lehet



csak dolgozni ezzel a módszerrel, viszont érdekesebb, és hatékonyabb. A diákok viszont nagyon várják és szeretik a nehéz és nagy kihívásokat.

**Használható szoftver:** *Internet Explorer, Microsoft Paint, Word, PowerPoint* (iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### ANYÁK NAPI MEGLEPETÉS



Az anyák napi köszöntők kedves színfoltja lehet, ha a gyerekekkel beszkenelt fényképeikből zenével aláfestett *PowerPoint* bemutatót vagy *Photo Story*-val készített filmet mutatunk be.

**Tipp:** A *Photo Story*-val készített történetünket importálhatjuk olyan VCD vagy DVD-szerkesztő programba, amely kezeli a WMV-fájlokat, azzal olyan VCD-t vagy DVD-t írhatunk, amely lejátszható CD- vagy DVD-lejátszóban. Kedves ajándékot készíthetünk így az anyukáknak, nagymamáknak.



**Használható szoftver:** *Power Point, Photo Story 3 for Windows* (ingyen letölthető: <http://www.microsoft.com/windowsxp/using/talphotography/photostory/default.aspx>)

### ZÁSZLÓK



Minden gyermek eredendően érdeklődő, kíváncsi. A játékot indíthatjuk a saját nemzeti zászlónk vizsgálatával, de mutathatunk más nemzet zászlóiból is néhányat. Tanítványainkat buzdítsuk arra, hogy kutassák fel, hogy vajon melyik nemzetnek milyen a zászlaja. Természetesen magyarázhatjuk is, hogy milyen funkciót tölthet be a zászlók a történelem során, de biztos lesz olyan tanítványunk is, aki ebben a témában is felkészült. A gyűjtőmunkát könyvek, lexikonok, atlaszok vagy akár az interneten való



böngészés is segítheti. Ha már sok zászló összegyűlt csoportosíthatjuk alakjuk, színeik szerint, de külön válogathatjuk az európai államok és más földrészek államainak zászlóit.

A zászlókat megrajzolhatjuk rajzolóprogrammal, a színezés ebben az esetben nem jelent nagy gondot. Az elkészült munkákat közösen értékeljük.

**Tipp:** A téma alkalmas hosszabb projekt munka megvalósítására. A projekt viselheti pl. az *Európában élünk* címet. Projekt munka esetén érdemes a zászlókat a valóságban is elkészíteni papírból, hurkapálcából. Osszák fel egymás közt a gyerekek a munkát (választhatunk projekt irányítót, legyen felelőse a barkácsolásnak, festésnek, stb.) A kész munkákból rendezhetünk kiállítást a folyosón, vagy az osztályteremben. A projekt a számítógépes feldolgozást is továbbfejleszheti: készülhet *PowerPoint* bemutató az elkészült zászlókból. Természetesen a kisiskolások már alkalmazhatják az országok nevének leírásánál a tulajdonnevek helyesírásáról tanultakat. Érdeklődő, vállalkozó gyerekekkel akár a nemzetek himnuszából is megszólaltathatnak részleteket a gyerekek a bemutató vetítésekor.

A projekt munka kiválóan alkalmas komplex fejlesztésre, a megvalósítás során a szociális kompetenciák jól fejleszthetők.

**Használható szoftver:** *Microsoft Paint, Word, PowerPoint*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### HÚSVÉTI LOCSOLÓVERS



A húsvéti ünnep kedves hagyománya, hogy a gyerekek húsvéti locsoló verset mondanak. Gyűjtsünk össze néhányat! Vetítsük ki, jelenítsük meg őket a digitális táblán, de adhatjuk szövegfájlban is a gyerekeknek. Adjuk azt a feladatot, hogy készítsenek húsvéti képeslapot, amelyik a locsoló verset is tartalmazza. Azt, hogy a gyerekek rajzolni szeretnének, vagy inkább az internetről gyűjtött kész rajzot illesztenének a munkájukba, bízunk rájuk. A lényeg



úgyis a kész munkák öröme, illetve néhány új locsolóvers megtanulása úgy, hogy tanulóink alkotó módon használták számítógépüket.

**Tipp:** Ezt a feladatot párban vagy kiscsoportban is végezhetik a gyerekek. Ebben az esetben érdemes kitérni a csoport szerepekre: lehet irányító, gépelő, rajzoló, kutató, „ötletgyáros”, stb. szerepű gyerek a csoportban. Sőt, a feladat közben cserélhetik is a szerepeket a gyerekek. (pl. ha valaki elfáradt az írásban)

**Használható szoftver:** *Word, Paint, Publisher*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### MESE- ÉS VERSMONDÓ DÉLUTÁN



Sok iskolában rendeznek mesemondó vagy versmondó versenyeket. Ilyenkor tanítványainkat felkészítjük a szereplésre, gyakorolunk. Legtöbbször az osztálytársak előtt nincs is semmi izgalom, ügyesen, nyugodtan szerepelnek a gyerekek. Ha a nézők között más osztályból érkező társak, szülők, tanárok is vannak, akkor egy-két gyermeknek gombóc nő a torkába. Hogy a feszültséget oldjuk, hívjuk segítségül az interneten fellelhető meseportálok bármelyikét! Vetítsünk ki néhány megzenésített verset, egy-egy rövidke mesét, s máris elmene-kül mindenkiből a kezdeti feszültség!



**Tipp:** A meseportálok hang és zene-anyaga általában nem tölthető le előre, ezért élő internetkapcsolatra van szükségünk.

(<http://www.egyszervolt.hu>; [mek.oszk.hu](http://mek.oszk.hu))

**Használható szoftver:** *Internet Explorer*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### ÉLJ EGÉSZSÉGESEN - EGÉSZSÉGNEVELÉSI PROJEKT



Projektfeladatok megvalósítására egyik legalkalmasabb eszközkörnyezet a számítógépes környezet. A gyerekek az egészségnevelés területén számos ismerettel rendelkeznek, de kitűzhetjük célnak a további ismeretek gyarapítását, a megszerzett ismeretek rendszerezését, hirdethetünk akciókat, rendezhetünk vetélkedőket, gyakoroltathatjuk az egészségmegőrzés jó szokásait. Egészségnevelési projektet érdemes a tanév teljes hosszában tervezni. A felkészülés és a gyűjtőmunka így folyamatos lesz, és egy-egy projekt rendezvény, megmozdulás, vetélkedő adhat alkalmat egy-egy témakör összefoglalásának.



Az egészségnevelési projekt témáit például az alábbiak lehetnek:

1. Étkezés (helyes táplálkozás, terítés, evőeszközök helyes használata)
2. Személyes higiénia (öltözködés, tisztálkodás, fogápolás)
3. Lelki egészség (önismeret, érzelmek, stressz kezelés, nemet mondás)
4. A víz (párologtatás, a víz körforgása, a víz tulajdonságai, a víz mint életető erő, a víz mint romboló elem, a természetes vizek védelme, csapadékfajták)
5. A drogok (alkohol, dohányzás, élvezeti szerek, kábító szerek)

Minden témában meghatározhatjuk a felelősöket, az időpontokat, módszereket, eszközöket, és az elvárható eredményt.

**Tipp:** A projektfeladatok szinte minden területén alkalmazzunk számítógéppel segített munkát (feladatlapok, internetes gyűjtés, kiselőadás *Power Point* bemutatóval, stb.). Egy-egy altémát gondozhat az iskola egy osztálya, de különböző évfolyamokból is szerveződhet csoport. Projekt feladat hatásos összefoglalása lehet a gyerekek munkáiból az iskola folyosóin rendezett kiállítás.

#### Használható szoftver:

*Internet Explorer, Live Search, Power Point, Word, Paint, Publisher*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## MEGHÍVÓK KÉSZÍTÉSE



Ünnepi alkalmakra szívesen készítenek a gyerekek meghívókat. Meghívó készítésekor a szöveg megalkotása, de főként a díszítése igazi kreatív feladat. A meghívó készülhet rajzoló programmal vagy szövegszerkesztővel is, de a legalkalmasabb a *Publisher* kiadványszerkesztő. Beépített varázsló programjával egyszerűen készíthetnek a gyerekek mutatós kis meghívókat születésnapra, anyák napjára vagy más fontos eseményre. Az egyedi alkotások kedvelői természetesen saját rajzaikat, díszítő motívumaikat is felhasználhatják. A program nem fog csalódást okozni. A mestermunkákból aztán a szükség szerinti mennyiségben nyomtathatunk. A feladat alkalmas a szociális kompetenciák fejlesztésére is.

**Tipp1:** Feloszthatjuk a munkát csoportok között: egyik csoport foglalkozhat a szöveg elkészítésével, másik a díszítő motívumok létrehozásával. A szövegszerkesztésnél biztassuk a gyerekeket, hogy különböző színű, formájú betűk használatát is bátran próbálják ki. A kísérleteknél mérlegeljenek, hogy melyik megoldás adja a legtetszetősebb külsőt.

**Tipp2:** a *Windows Live Események* ingyenes szoftverrel webes meghívókat készíthetünk. (bővebb információk a következő fejezetben)



**Használható szoftver:** *Microsoft Paint, Word, Publisher*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## TEHETSÉGGONDOZÁS - PÁLYÁZATÍRÁS



Egyre több lehetőségünk nyílik arra, hogy országosan meghirdetett pályázatokon szerepeljenek tanítványaink. A pályázatok köre sokrétű: a rajzpályázatok mellett találhatunk meseíró, természetismereti és más témákat is. A pályázatok között könnyen tájékozódhatunk, ha gyakran ellátogatunk néhány olyan weblapra, ami naprakész információt ad a pályázati lehetőségekről. (<http://www.okm.gov.hu>; <http://www.pafi.hu>; <http://www.palyazatsugo.hu>; stb.)

Ha új érdekes pályázatra akadunk, meséljük el tanítványainknak, hogy milyen témában, hogyan készíthető el egy pályamunka. Segítsük az előkészületeket, mutassuk meg az internetes anyaggyűjtés lehetőségeit (*Internet Explorer, Bing*). Segíthetjük a gyerekeket fényképek elkészítésében is. Több olyan pályázatot is kiírnak gyerekek számára, ahová az alkotásokat szövegszerkesztővel megírtan, kinyomtatva lehet beadni. Segítsük a szövegszerkesztő használatában, egy-egy kép beillesztésében ügyeskedő tanítványainkat. Érdekes lehet például az évenként megrendezésre kerülő *Csizmazia Alapítvány* pályázata, amit a *Mozaik Kiadó* weblapján találhatunk meg (<http://www.mozaik.info.hu>).



A *Pataky Művelődési Központ* honlapjára is érdemes gyakran ellátogatnunk, hiszen ott mindig történik valami érdekes (<http://www.patakymk.hu>).

**Tipp:** A pályázatokra készülést időben kell elkezdeni, mert az anyaggyűjtés, a megírás, a javítások sok időt vesznek igénybe. Ne kockáztassuk, hogy lekésünk egy-egy beadási határidőt!

**Használható szoftver:** *Internet Explorer, Microsoft Paint, Word, Publisher* (iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## SZÓTÁR - ELEKTRONIKUS SZÓTÁR



Az idegen nyelvek tanulásában nagyon nagy jelentőségük van a szavak tanulásának. A szókincs bővítésére számtalan ingyenes szótanító programot és szótárprogramot tölthetünk le, vagy használhatunk online internetes kapcsolattal. Egyik angol órára nem jutott elegendő középszótár a tanulóknak. Javasoltam, hogy próbálják meg a gyerekek az elektronikus (és ingyenesen használható *JGL* című szótárat használni. Magam is meglepődtem, hogy a gyerekek milyen gyorsan és ügyesen kezdték használni a szótár programot. Előbb elkészültek a feladattal, mint akik a szótár



lapjait lapozgatták. Ezután az óra után, kérték a gyerekek, hogy többször használhassanak elektronikus szótárprogramot.

([http://www.jomagam.hu/programok/jgl\\_szotar.htm](http://www.jomagam.hu/programok/jgl_szotar.htm))

**Tipp:** Ha a pedagógusok „kinőtték” a JGL szótárt, figyelmükbe ajánlom a MTA online használható, ingyenes internetes szótárát

(<http://www.szotar.sztaki.hu>).

**Használható szoftver:** *Internet Explorer*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### MAGYAR ÉRTELMEZŐ SZÓTÁR



Gyakran előfordul, hogy órán egy gyermek nem érti egy szó jelentését. Ilyenkor elővehetjük az értelmező szótárunkat, és próbálhatjuk kikeresni a magyarázatot. Mennyivel érdekesebb egy gyors elektronikus értelmező szótár használata! Próbáljuk ki! Az ingyenesen letölthető változat valóban nagyon ügyes és gyors. Használjuk interaktív táblán is, hogy a gyerekek hamar elleshessék a keresés fortélyait!



A letölthető változat elérési helye: <http://ertelmezoszotar.atw.hu>.

**Tipp:** Az értelmező szótáron kívül más szakszótárak és lexikonok is elérhetők az interneten. Érdemes többfelét is kipróbálni.

(<http://www.idegen-szavak.hu>).

**Használható szoftver:** *Internet Explorer*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

### KÉPREGÉNYTŐL A GYURMAFILMIG



Gyakorlással tanítványaink hamar jártasságot szereznek a rajzolóprogram használatában (*Paint*). Ha mindenki ugyanarról a témáról rajzol, egy idő után unalmassá válhatnak az órák. Izgalmas vállalkozás lehet, ha képregényt írunk.

A képregény elkészítése hosszadalmas, de ha megosztjuk a munkát a gyerekek között, akkor hamarabb elkészülhetünk. Minden esetben a téma kiválasztásával, a szereplők és az esemény kitalálásával kezdjük. A jeleneteket beszéljük meg, majd a megvalósítást bizzuk párokra, vagy kiscsoportokra. Az elkészült rajzokhoz gondosan fogalmazzuk meg a szöveget. Képregényt *Word* vagy *Publisher* programmal készíthetünk. Kész munkáinkat nyomtassuk ki! Diafilm készítésébe is foghatunk tanítványainkkal. Az eljárás hasonló a fentiekhez, de ehhez a munkához a *Power Point* program a legalkalmasabb. A kész diafilmeket vetítsük le, esetleg az óvodásokat is meghívhatjuk a vetítésre.



Összetettebb a feladat, ha gyurmafilmet szeretnénk forgatni. Kiváló alkalom arra, hogy az ügyes kezű gyurmázók és „profi” számítógép-kezelők is próbára tehesék tudásuk legjavát. A gyurmafilmek elkészítésének eszköze a *Photo Story* program lehet. A könnyen kezelhető *Photo Story* indítása után választhatunk, hogy új munkába kezdünk, vagy folytatjuk régebbi történetünket. Képeinket egy időszalagra helyezhetjük el a fogd és vidd módszerrel. Az álló képek fekete keretét képkivágással módosíthatjuk. Javíthatjuk a színeket, kiszűrhetjük a vörös szem-effektust is. E formázásokat a nagyobb programokhoz hasonlóan végezhetjük el. Történetünknek címet adhatunk, és minden képen feliratot is elhelyezhetünk. Hangfelvételt készíthetünk, és szerkeszthetjük az áttűnéseket az egyes képek között. Filmünkhöz zenét is rögzíthetünk. Kész művünket előnézetben megtekinthetjük, és ha kell, visszalépve módosíthatjuk. A mentés különböző formátumokban történhet aszerint, hogy hol szeretnénk bemutatni a filmünket. A *.wmv* formátumot ajánlom.



**Tipp:** Ahhoz, azonban, hogy filmünket később is módosíthassuk mentük el azt *.wp3* formátumban is! Érdemes a fokozatokat betartani. A kezdetben könnyebb feladatokon edződött tanítványaink kiválóan fognak teljesíteni a gyurmafilm készítésekor is.

**Használható szoftver:** *Internet Explorer, Paint, Word, Publisher*

(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

*Microsoft Photo Story 3 for Windows* ingyenesen letölthető program:

(<http://www.microsoft.com/windowsxp/using/digitalphotography/photostory/default.mspx>)

### KIRÁNDULUNK



Kirándulásra készül az osztályunk. Megállapodhatunk, hogy közösen szervezzük a kirándulást. Munkacsoportokat alakítunk, amiktől egy-egy lényeges részfeladat szervezését, megoldását kérjük. Ilyenek lehetnek:

1. A kirándulás helyére való közlekedés lehetőségei, az utazás költségei.

3. Látnivalók, érdekességek felkutatása.

Praktikus ötletek gyűjtése (öltözködés, élelem, ital, stb.), ajánlása.

Az első csoport búvárkodhat a menetrendekben. Ma már minden közlekedési vállalatnak van interneten elérhető utastájékoztatója.

(<http://www.elvira.hu>; <http://www.volán.hu>)



A második csoport kereshet olyan web-lapokat, amikről tájékozódhat a meglátogatni kívánt hely érdekességeiről, nevezetességeiről, látnivalóiról. Képeket is gyűjthetnek. *Power Point* bemutatóban, vagy közvetlenül a web-lapról is az interaktív táblára kivetítve számolhatnak be az osztálynak kutató-suk eredményéről. Jegyzeteik alapján a kiránduláson felváltva játszhatják az idegenvezető szerepét, adhatnak számot tájékozottságukról, megszerzett ismereteikről.

A harmadik csoport felkereshet turisztikai web-lapokat és onnan gyűjthet ötleteket. Nagyon fontos, hogy a tanácsaikat érvekkel támasszák alá, és társaik felmerülő kérdéseire válaszokat tudjanak adni. (Természetesen a tanító is segíthet.)

(<http://www.iranymagyarorszag.hu>;

<http://www.iskolaikirandulas.hu>; <http://turizmus.lap.hu>)

**Tipp:** Hasonlóan szervezhetünk múzeumlátogatást, színház- és mozi programokat is. Ha Budapesten közlekedünk nagyon izgalmas lehet a BKV útvonaltervezőjének használata (<http://utvonal.bkv.hu>).

**Használható szoftver:** *Internet Explorer; Power Point, Word, Excel*  
(iskoláknak és tanároknak díjmentesen elérhető: [www.tisztaszoftver.hu](http://www.tisztaszoftver.hu))

## 6. Ablak a világra... a Windows Live (ötletek internetes kommunikációra)

### SAJÁT E-MAIL CÍM



Ma már elképzelhetetlen az életünk az elektronikus levelezés nélkül. Készítsünk minden kis tanítványunknak e-mail címet. A *Windows Live ID* létrehozása (e-mail cím és a hozzátartozó jelszó) sok ingyenes internetes szolgáltatás elérését biztosítja.

**Tipp:** Hogy a kellemetlen jelszó elfelejtéseket elkerüljük, regisztrációkor ugyanazt a jelszót adjuk minden tanulóknak. (Később megmutathatjuk, hogyan módosíthatja saját jelszavát.) Praktikus a regisztrációnál másodlagos e-mail címnek a tanító e-mail címét beírni, mert ide küldheti a rendszer a „nagyon feledékeny” nebulóink jelszavát.



### Használható szoftver:

*Internet Explorer, Windows Live HotMail:* (<http://get.live.com/>)

### E-FELADATOK



Gyakoriak az iskolában azok a feladatok, amelyek gyűjtő, kutató munkára inspirálják a gyerekeket. A gyűjtőmunka csak akkor eredményes, ha az anyag rendelkezésre áll ott, és akkor, amikor azt használni szeretnénk. Ha a gyerekek e-mail üzenetben elküldhetik tanítójuknak az e-feladatot, az biztosan elérhetővé válik az iskolában. (Szerencsés esetben az osztályteremben is van Internet elérési lehetőség.)



**Tipp:** Minden reggel pillantsunk a postaládánkba, hogy átfuthassuk érkezett-e tanítványainktól e-mail üzenet!

### Használható szoftver:

*Windows Live HotMail:* (<http://hotmail.com/>)

## KAPCSOLATBAN EGYMÁSSAL



Kapcsoljuk össze osztályunk minden tanulóját!

A Windows Live Messenger programmal beszélgethet az osztály minden tanulója. Egyszerűen az e-mail címükkel vehetők fel a társak. Bejelentkezéskor rögtön megtekinthetjük, hogy elérhetők-e az osztálytársaink. Népszerű a gyerekek körében, hogy mókás hangulatjeleket is küldhetnek egymásnak a beszélgetések során. Akkor is küldhet és fogadhat üzeneteket a gyermek, amikor rejtve kapcsolódik. És amikor valóban nem érhető el, partnerei küldhetnek olyan üzeneteket, amelyeket akkor kap meg, amikor legközelebb bejelentkezik.

**Tipp:** Kiváló lehetőség arra, hogy a tanító tanításon kívül is „találkozhasson”, beszélgethessen tanítványaival. Nincs elfelejtett házi feladat, hiszen bármit megkérdezhetnek egymástól a gyerekek. Érdeemes a szülői értekezleten beszélni arról a szülővel, hogy hogyan és mire használjuk a Messenger programot.



### Használható szoftver:

*Windows Live Messenger* (<http://get.live.com/>)

## FOTÓTÁR



Készítsünk az osztályunknak saját fotótárat!

A *Windows Live Fotótár* szolgáltatással fényképek és videók kreatív felhasználására és megosztására kapunk ingyenes lehetőséget. A *Fotótár* segítségével egyszerűen rendszerezhetjük, szerkeszthetjük és oszthatjuk meg a fényképeinket. A kereső pillanatok alatt megtalálja azt a képet, amire szükségünk van. Nem kell többé CD-re másolni a kirándulás, télapó ünnep vagy akár az anyák napi ünnepség képeit, videóit. Egyszerűen megosztjuk tanulóinkkal, s otthon mindenki számára hozzáférhetővé válnak.



**Tipp:** Szülői értekezleten, családlátogatások alkalmával hamar meg tudjuk beszélni a szülőkkel is, hogy hogyan használják.

### Használható szoftver:

*Windows Live Fotótár* (<http://get.live.com/>)

## KERESÉS AZ INTERNETEN



Ma már elengedhetetlen, hogy a számunkra szükséges információkat gyorsan megkereshessük. Tanítsuk meg tanítványainkat is a kereső program használatára. Állítsuk be úgy a kereső programunkat, hogy az alapértelmezett nyelv a magyar legyen. Gyakoroljuk a gyerekekkel, hogy milyen kereső szavakat célszerű használni ahhoz, hogy pontos találatokat kapjunk. Ha az osztálytermünkben is van számítógép naponta többször is teremtünk alkalmat arra, hogy tanulóink a kereső programot használják.



**Tipp:** A kereső programokkal szöveges információt és képeket egyaránt kerestessünk. A beállítások között találjuk a *Biztonságos keresést* amivel szűrhetjük a szöveges és képi keresés eredményeit.

**Használható szoftver:**

*Bing* (<http://www.bing.com/>)

## INGYEN TÁRHELY AZ INTERNETEN MINDENKINEK



A számítógéppel készített munkáink során gyakran találkozunk a tárolás problémájával. Ezt igyekszik megoldani a Microsoft tárhely szolgáltatása.

Ugyancsak díjtalan, személyre szabott közösségi hálózatépítő és blogszolgáltatás, a *Spaces*. A gyerekek blogot írhatnak, fotókat tölthetnek fel, listákat készíthetnek, gadget-eket és RSS feed-eket adhatnak blogjukhoz, személyes videókhoz irányíthatnak el, és még sok egyéb szolgáltatás is rendelkezésükre áll. A *Windows Live Spaces* lehetővé teszi, hogy bármit megoszthassanak a gyerekek, akivel, amikor és ahogyan szeretnék.



**Használható szoftver:**

*Windows Live Spaces* (<http://spaces.live.com/>)

## MICROSOFT LIVE LABS PHOTOSYNTH



Aki még nem hiszi, hogy elkezdődött a XXI. század, az próbálja ki a *Microsoft Photosynth* programját. A nemcsak Vistára kifejlesztett új programcsoda a *Photosynth* nevet kapta. Meghökkenítő grafikai képességet integráltak az alkalmazásba. Nagy mennyiségű kétdimenziós képből (fényképből) leképezi a terület háromdimenziós látványát a pontos távolságok, arányok és méretek kiszámításával valós időben!

Azt, hogy mi lesz a jövő, nehéz megjósolni, de azt hiszem, hogy néhány éven belül számíthatunk arra, hogy az eljárást beépítik digitális eszközökbe. Addig is kísérletezzünk vele bátran, mutassuk be tanítványainknak!

Készítsünk látványos háromdimenziós látványcsodát iskolánkról, kirándulásainkról. A *Photosynth* használata kellemes időtöltés, jó szórakozás kicsiknek és nagyoknak egyaránt.



### Használható szoftver:

*Microsoft Live Labs Photosynth* (<http://photosynth.net/>)

## SAJÁT INGYENES SZÖVEGSZERKESZTŐ



Nem minden tanítványunknak van otthon saját szövegszerkesztője. A *Live* szolgáltatások között található a *Windows Live Writer*-t. A *Windows Live Writer* lehetővé teszi, hogy ne a világhálón kelljen megszerkeszteni és megformázni a gyerekeknek a blogbejegyzéseiket. Amint elkészültek szövegszerkesztéssel, azonnal feltölthetik a művet akár a *Windows Live Spaces*, akár más blogszolgáltatók oldalaira.



**Tipp:** A *Windows Live* szolgáltatásokat nem kell egyenként telepítenünk, azt egyszerre is megtehetjük

### Használható szoftver:

*Windows Live Writer* (<http://get.live.com/>)

### 7. Az internetezés veszélyei

*Az Internet szinte korlátlan lehetőséget teremt a világ megismerésére. De ne feledjük, veszélyeket is rejteget használói számára. Hívjuk fel néhány óvintézkedésre tanítványaink, gyermekeink figyelmét!*

#### SZEMÉLYES ADATOK



Egy csábító nyeremény vagy kedveskedő ajándék könnyen rábirhatja a kisiskolásokat arra, hogy nem publikus adatokat is szolgáltatassanak magukról, családjukról. A fiatalok kapcsolatrendszere is láthatóvá válik a hálón, néha talán nem is sejtik, hogy a rögzített adatokat nem mindig csak a címzettek köre olvashatja. Jó lenne elérni, hogy legyenek kissé bizalmatlanok az új oldalakkal.



#### A FÁJLCSERÉLÉS, LETÖLTÉS VESZÉLYEI

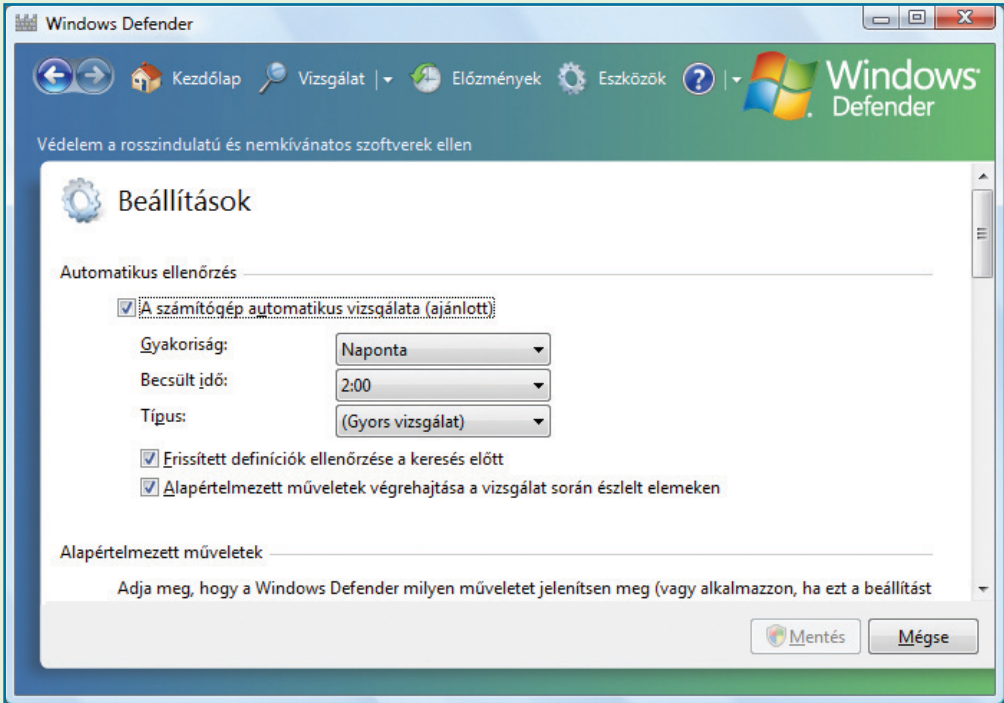


Az Internet mindenki számára hozzáférhető. Az illegális tartalmak szűrése épp emiatt nehéz. A legtöbb vírus gyakran ezek letöltése során kerülhet a gépünkre. Előfordulhat az is, hogy egy játékprogram letöltésekor fertőződik a felhasználó gépe. Még hasznosnak tűnő szoftverek (időjárásfigyelő, hangulatjelt telepítő) is okozhatnak súlyos károkat. A *Windows Vistában* és a *Windows 7*-ben a Microsoft előre telepítette a védekezés lehetőségét kémprogram elhárítóval, a *Windows Defenderrel*. Ha ütemezett vizsgálatot állítunk be, a program akkor is végzi a vizsgálatot, ha nem használjuk a gépet. Ehhez nyissuk meg a *Defendert*, kattintsunk az **Eszközök**, majd a **Beállítások** gombra!

**Tipp:** Eleinte segítsünk a gyermekeknek a letöltésben, még mielőtt egymás közt csereberélnék a fájlokat. Így megtanulhatják az elővigyázatosságot is.

Használható szoftver: *Windows Defender* (ingyenesen letölthető)

<http://www.microsoft.com/downloads/search.aspx?displaylang=hu>



## SZÜLŐI FELÜGYELET



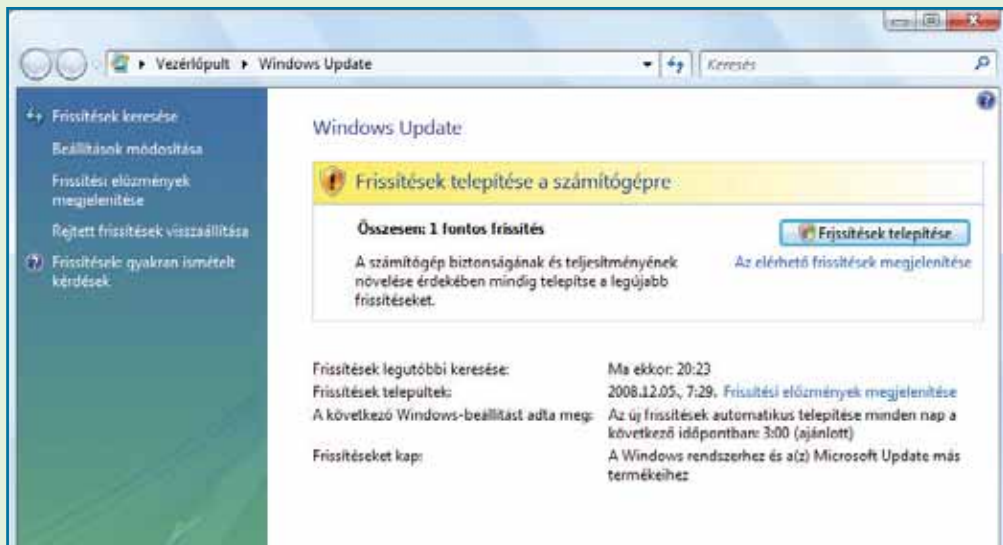
A tudatos szülők számára megnyugtató lehet a *Windows Vistában* és *Windows 7*-ben elérhető **Szülői felügyelet** program. Beállíthatjuk rajta, hogy mely napokon használhatja a gyerek a számítógépet. Azt is szabályozhatjuk, hogy mely oldalakat látogathatja. Még jelentésben is nyomon követhető a gyermek tevékenysége. A részletes tudnivalókat a <http://www.microsoft.com/hun/protect/products/family/vista.msp> és a <http://www.microsoft.com/hu-HU/windows7/products/features/parental-controls> címen találunk.

**Tipp:** Létesítsünk egy külön felhasználói fiókot gyermekünknek. Itt beállíthatjuk az engedélyeket.

### SZÁMÍTÓGÉP NAPRAKÉSZEN



Fontos a védelmi rendszer frissítése is. Így nincs lehetőség átjutni a biztonsági réseken. A *Windows Update* automatikusan letölti és telepíti a biztonsági frissítéseket. A tűzfalon kívül ajánlatos vírusirtó programok alkalmazása. Némelyikükhöz otthoni használatra ingyen is hozzá lehet férni. Ebben az esetben se feledjük a rendszeres frissítést!



### HAMIS TARTALOM A VILÁGHÁLÓN



Böngészés közben gyakran találkozunk felugró ablakokkal. Ha az „Igen”, „Mégse” vagy „Elutasítás” gombot választjuk, vírus telepíthetünk a gépre. Ezért a kénytelen üzeneteket a piros X-szel zárjuk be. Ennél alattomosabb módszer az adathalászat. A csalók például egy bankéhoz hasonló weboldalt készítenek. Ha gyanútlanul megadjuk az e-bankba bejelentkezési adatainkat, hozzáférnek számláinkhoz.

A *Windows Internet Explorer 8* böngésző alapbeállítása véd a felugró ablakok és az adathalászok ellen is. A *Windows 7*-ben előre telepített böngé-



sző letölthető a korábbi Windows rendszerekhez is a <http://www.microsoft.com/hun/windows/internet-explorer/> címről. Ha módosítani akarjuk az alapbeállításokat, kattintsunk az **Eszközök**, majd az **Internet beállítások** gombra.

Az **Adatvédelem** fülön a felugró ablakok blokkolását állíthatjuk be, az **Adathalászat-szűrőt** pedig a **Speciális** fülön.

**Tipp:** Iskolai gépeken blokkoljuk a felugró ablakokat!

**Használható szoftver:**

*Internet Explorer 8*



## HAMISÍTOTT ÜZENETEK

Régóta zavarja az internetezőket a kéréstlen levélszemét áradata. Ennek szűrésére alkalmas Hotmailes postafiók létesítése. Az *Outlook 2007*-ben szintén hatékony levélszemétszűrő található. Az azonnali üzenetküldő programok használatakor is legyünk elővigyázatosak. Ha *Live Messenger* bejelentkezési adatokat kérnek tőlünk, akkor gondoljuk meg, hogy valóban szükséges-e megadni, mert lehet, hogy csak vissza akarnak élni veled, és nevünkben küldenek azonnali üzeneteket illetve linkeket, amire kattintva megfertőződik a gépünk! Ha ilyet észlelünk, akkor azonnal változtassuk meg *Live ID jelszavunkat!*

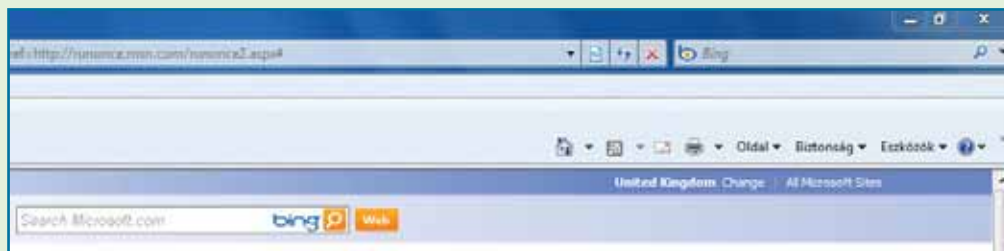
**Tipp:** Ismeretlen feladótól érkező fájlokat, hivatkozásokat inkább megnyitás nélkül töröljük.

**Használható szoftver:** *Windows Live Messenger* ; *Outlook 2007* - a Tisztaszoftver programban elérhető Office programcsomag része

### KÁROS TARTALMAK

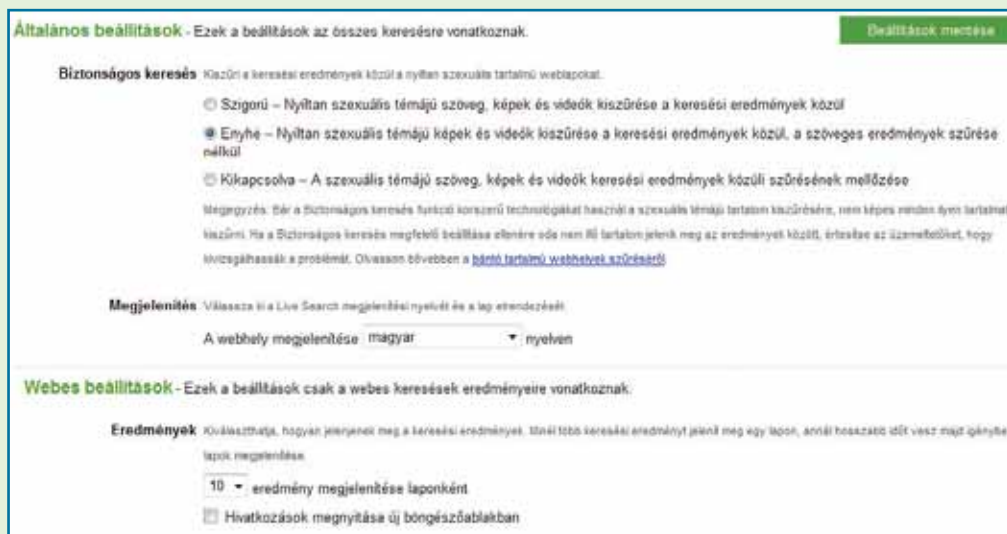


Az *Internet Explorer* 8-ban alapbeállításként használhatjuk a keresést a jobb oldalon található keresősáv segítségével.



Gyakran arról is gondoskodni szeretnénk, hogy gyerekeink, tanítványaink mindenképp életkoruknak megfelelő tartalmakat böngézhessenek. Itt a **Bing Biztonságos keresés** funkciója a megoldás, amellyel kiszűrhető a nem kívánt kép, szöveg, videó.

Használható kereső: **Bing** ([www.bing.com](http://www.bing.com))



## A FELHASZNÁLÓK ÉS A KIBERBŰNÖZŐK



A veszélyforrás általában kétfelé irányul. A kiberbűnözők egyrészt a felhasználók ellen támadnak, személyes adatokat, bankszámlaszámokat, jelszavakat vadásznak. Másfelől a számítógépet fertőzik kártékony programokkal. A jóindulatúnak látszó üzenet lehet egy játék, e-mail a banktól, sőt akár biztonsági figyelmeztetés. Aztán már csak azt vesszük észre, hogy elhalaszták féltett adatainkat, árad hozzánk vagy épp a mi címünkről a levélszemét. Az ilyen jellegű hivatkozásokról, letöltésekről mindig a felhasználónak kell egyéni döntést hoznia. A számítógép ellen támadó, észrevétlenül behatoló programok kiszűrésére remek megoldást kínál az *Internet Explorer 8*. Felismeri és elhárítja a kártékony programok behatolását, melyek akár tönkre is tehetnék a gépet.

**Tipp:** Mindig jól fontolja meg, valóban megbízható helyről kíván-e letölteni.

**Használható szoftver:** *Internet Explorer 8*

## VÉDEKEZÉS A TÁMADÁSOKKAL SZEMBEN



A gyanútlan internetezők gyakran vannak kitéve megtévesztő támadásoknak. Egy látszólag a banktól érkező e-mail, egy népszerű tartalom (pl. játék, film) utáni keresési eredmény, ingyenes letöltést ígérő hirdetés is veszélyes lehet. Hasonlóképp egy azonnali üzenetben érkező hivatkozás vagy látszólag egy közösségi oldalról származó információ is lehet hamis. Ezeknek az üzenetek lényegük, hogy első ránézésre hitelesnek tűnnek, és csak akkor döbbenünk rá a tévedésünkre, amikor már késő. Ehhez fejlesztette ki a *Microsoft* az *Internet Explorer 8*-ban található **SmartScreen** szűrőt. Ha ezt használják tanítványaink, nagyobb bizalommal böngészhetnek a weben, a program nagy valószínűséggel megvédi őket az effajta támadásoktól. A szűrő többféle technológiát ötvöz. Működése az URL-címek „hírnevén” alapul. A letöltéseket és a potenciálisan adathalász webhelyeket tároló kiszolgálók webcímének kiértékelésével megállapítja, hogy kártékony programok terjesztése vagy épp adathalászat történik-e. A **SmartScreen** szűrő fejlett intelligenciát alkalmaz, és nagy hasznát veszi a mi több százmillióból álló közös-

ségünk bejelentéseinek, szóval jelezzük a gyanús webhelyeket! Nap mint nap több millió webhely kiértékelése segít abban, hogy a legújabb támadásokat indító webhelyek is lelepleződjenek. A **Biztonság** menü **SmartScreen** szűrő **Nem biztonságos webhely bejelentése** parancsokkal máris regisztrálható a gyanús találat. A *SmartScreen elemzés*, a Microsoft kártevő-eltávolító eszköze, a *Windows Defender* program és az elterjedt vírusvédelmi termékek együttesen hatékony és átfogó védelmet nyújtanak a kártékony szoftverekkel szemben. Az itt látható képernyők jelennek meg, amikor a *SmartScreen* blokkolja a korábban nem biztonságosnak bejelentett webhelyeket és letöltéseket.

**Használható szoftver:** *Windows Defender, SmartScreen szűrő*

### MEGTÉVESZTÉSRE ÉPÜLŐ TÁMADÁSOK

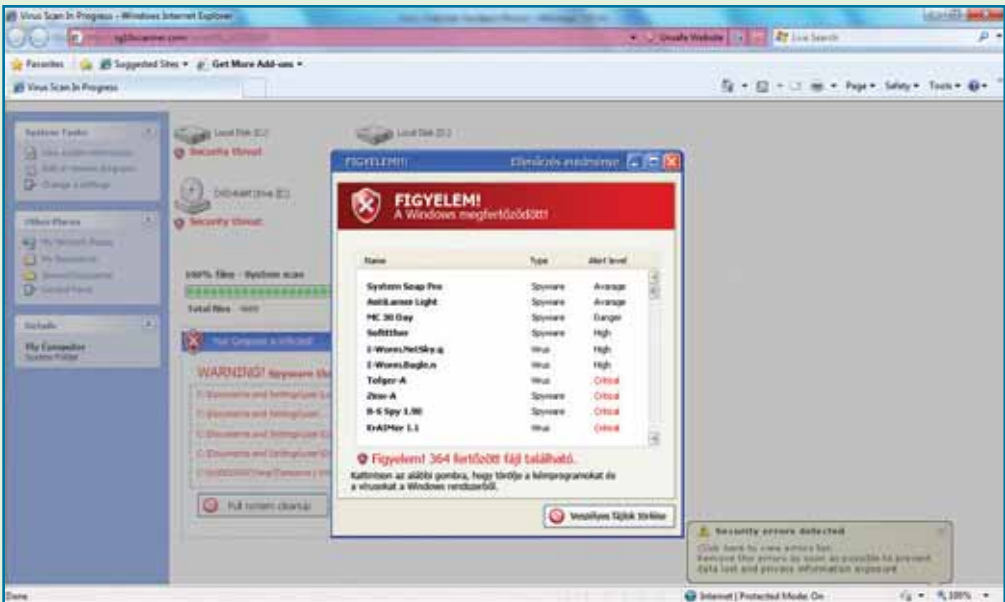


A *SmartScreen* automatikusan blokkolni tudja a megtévesztésre épülő támadásokat, de érdemes bemutatni tanítványainknak is néhány tipikus példát. Így maguk is könnyebben elkerülhetik a veszélyeket.

#### **Hamis vírusvédelmi figyelmeztetés**

A hamis biztonsági figyelmeztetések kártékony szoftverek telepítésére vehe-  
tik rá a felhasználót. Professzionális küllemű előugró ablak jelenik meg egy  
vírusvédelmi szoftvert gyártó fiktív vállalat nevével. A Windows üzeneteihez ha-  
sonló figyelmeztető üzenet olyan „megoldást” tartalmaz, amely kártékony  
programmal fertőzheti számítógépünket, miután rákattintunk. Habár a  
**SmartScreen** blokkolja a támadásokat nekünk is érdemes óvatosan bánnunk  
az ilyen típusú üzenetekkel.

**Tipp:** Ha az ablak szegélye eltér a számítógépen megjelenő többi ablak sze-  
gélyétől, vagy a bezárás ellenére újra meg újra előugrik, legyünk különösen  
elővigyázatosak.



**Ingyenes játékokat, filmeket vagy TV-műsorokat kínáló webhelyek**

Mindenki szereti az izgalmas játékokat, filmeket, tévéműsorokat – különösen nehéz nekik ellenállni, ha ingyen kínálják őket –, s ezt a kiberbűnözők is



tudják. Gyakran kapunk kéretlen programokat akkor is, ha díjmentesen kínálnak számunkra valamilyen szórakozási lehetőséget. A gyerekeknek még nehezebb ellenállniuk a csábító ajánlatnak, ha ingyenes letöltési lehetőségekkel. A **SmartScreen** blokkolja az ilyen oldalakat, ha már jelentették őket a Microsoftnak, de biztassuk diákjainkat, hogy legyenek óvatosak a túl szépnek ígérkező ajánlatokkal.

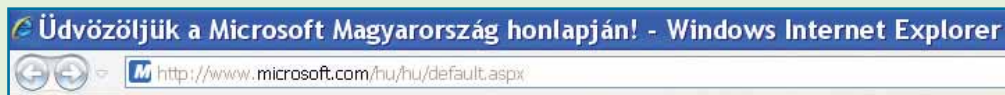
### **Adathalász támadások**

Az adathalászok megbízható személynek, jogszerűen működő cégnek álcázzák magukat. Így próbálják meg kicsalni a felhasználók adatait, felhasználónevét, jelszavát. Előfordulhat, hogy e-mailt kapunk látszólag saját bankunktól, amelyben egy másik intézménnyel való egyesülés miatt számlaadatokat kívánnak egyeztetni. Ha a hamis webhelyre mutató hivatkozásra kattintunk, idegenek tudomására hozzuk bizalmas adatainkat. Ezek segítségével az adathalászok máris hozzáférhetnek bankszámlánkhhoz, egyéb adatainkhoz. A támadások egyre kifinomultabbak, megtévesztésig hasonlítanak az eredeti anyagokra. Az *Internet Explorer* hétről hétre több mint 1 millió adathalászati kísérletet akadályoz meg. Az *Internet Explorer 8* **SmartScreen** szűrője automatikus értesítést küld az ismert adathalász webhelyekről, és elősegíti az áruklódó jelek felismerését. Megfigyelhető, hogy a címsor tartalmazza a bank nevét, de a kiemelt tartomány név nem a bank URL-címe.



Az *Internet Explorer 8* **SmartScreen** szűrője megvizsgálja a webhelyek tartalmát az adathalászati technikák szempontjából, és egy globális adatforrás-hálózat segítségével értékeli a webhelyek megbízhatóságát.

A **SmartScreen** szűrő adathalászati védelme mellett az *Internet Explorer 8* az első olyan böngésző, amely kiemeli a címsorban a tartománynevet, így job-



ban láthatjuk, melyik webhelyen tartózkodunk éppen. A tartománynév kiemelése fekete színű, az URL-cím többi része szürke marad – a webhely identitása így könnyebben megállapítható. Az *Internet Explorer 8* kiemeli a tartománynévet a felkeresett hivatkozásban, így mindig tudhatjuk, hol járunk valójában.

## Tartalom

1. BEVEZETÉS .....	3
2. A KOMPETENCIA ALAPÚ TANÍTÁSRÓL, TANULÁSRÓL .....	5
3. A GYERMEK JÁTSZIK .....	15
4. SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKÖTLETEK KICSIKNEK .....	28
Évszakok.....	28
Mi van a batyuban?.....	29
Sokoban.....	30
Színező játék .....	31
Álmodd tovább! .....	31
Sakk.....	32
Játékos matematika .....	33
Tornasor.....	34
Építs csővezetékét!.....	35
Mondóka-rajzoló.....	36
Mahjongg .....	36
Kövess engem!.....	37
Super Mario játékok.....	37
Pasziánsz.....	38
Dáma.....	39
Labirintus.....	40
Amőba.....	41
Tetris.....	41
Kő, papír, olló.....	42
Torpedó.....	42
Szemfülesek versenye .....	43
Mennyi fél perc?.....	44
Marokkó.....	45

<i>Merlin a varázsló</i> .....	46
<i>Dominó</i> .....	46
<i>Tervezz! – Rajzolj! – Varázsolj!</i> .....	47
<i>Malom</i> .....	44
<i>Állatkert puzzle</i> .....	48
<i>Lakóhelyünk - vetélkedő</i> .....	48
<i>Szókígyó</i> .....	49
5. ALKOT A GYERMEK .....	51
5.1. Kreativitást igénylő rajzos feladatok .....	53
<i>Színes üveglakok</i> .....	53
<i>Meseillusztráció</i> .....	54
<i>Tükörkép</i> .....	54
<i>Tükrös betűk, tükrös számok</i> .....	55
<i>Könyvborító</i> .....	55
<i>Keresd a különbséget!</i> .....	56
<i>Az én bélyegem</i> .....	56
<i>Képeslap</i> .....	57
<i>Tükröm, tükröm</i> .....	57
<i>Busó maszkok</i> .....	58
<i>Mozaik</i> .....	58
<i>Tervezzünk parkot, játszóteret!</i> .....	59
<i>Képrejtvény</i> .....	60
<i>Minek a darabja?</i> .....	60
<i>Mire lehetne még használni?</i> .....	61
<i>„Sosemvolt” állatkert</i> .....	61
<i>Ékszerész</i> .....	62
<i>Címerek</i> .....	63
<i>Akvárium</i> .....	63

5.2. Szövegszerkesztő használata alkotó munkához .....	64
<i>A jó tündér</i> .....	64
<i>Rejtvénybarkácsolás</i> .....	65
<i>Költői verseny</i> .....	65
<i>Számtorpedó</i> .....	66
<i>Ország, város</i> .....	66
<i>Az én párom elveszett</i> .....	67
<i>Eszperente</i> .....	67
<i>Találós kérdések</i> .....	68
<i>Reklám</i> .....	69
<i>Tréfás mondatok</i> .....	69
<i>Szójáték</i> .....	70
<i>Szöveg átalakítása</i> .....	70
<i>Morze-játék</i> .....	71
<i>Betűrend</i> .....	72
<i>Anagramma</i> .....	72
<i>Fogalmazás</i> .....	73
<i>Tollba-modogató</i> .....	73
<i>Tollbamondás – másképp!</i> .....	74
<i>Órarend</i> .....	75
<i>Névjegy-játék</i> .....	75
<i>Egy kis matematika</i> .....	76
<i>Játék a betűkkel</i> .....	76
<i>Titkos telefonszámok</i> .....	77
<i>Betűjáték</i> .....	78
<i>Szótag-toldó</i> .....	78
<i>Városkereső</i> .....	79
<i>Időjárás-megfigyelés</i> .....	80
<i>Párosító</i> .....	80

5.3. Összetettebb, kreativitást igénylő tevékenységek .....	81
<i>Bab csíráztatása.....</i>	<i>81</i>
<i>Mi lenne, ha.....</i>	<i>81</i>
<i>Ünnepeink.....</i>	<i>82</i>
<i>Névjegykártya .....</i>	<i>83</i>
<i>Mérd az időt!.....</i>	<i>83</i>
<i>Mesefilm készítése .....</i>	<i>84</i>
<i>Iskolai levelezős versenyek.....</i>	<i>85</i>
<i>Zöld Iskola.....</i>	<i>86</i>
<i>Anyák napi meglepetés .....</i>	<i>87</i>
<i>Zászlók.....</i>	<i>87</i>
<i>Húsvéti locsolóvers.....</i>	<i>88</i>
<i>Mese- és versmondó délután .....</i>	<i>89</i>
<i>Élj egészségesen - Egészségnevelési projekt.....</i>	<i>90</i>
<i>Meghívók készítése.....</i>	<i>91</i>
<i>Tehetséggondozás - pályázatírás.....</i>	<i>91</i>
<i>Szótár – Elektronikus szótár .....</i>	<i>92</i>
<i>Magyar Értelmező Szótár .....</i>	<i>93</i>
<i>Képregénytől a gyurmafilmig.....</i>	<i>93</i>
<i>Kirándulunk.....</i>	<i>95</i>
6. ABLAK A VILÁGRA... A WINDOWS LIVE (ÖTLETEK INTERNETES KOMMUNIKÁCIÓRA).....	97
<i>Saját e-mail cím .....</i>	<i>97</i>
<i>E-feladatok .....</i>	<i>97</i>
<i>Kapcsolatban egymással .....</i>	<i>98</i>
<i>Fotótár.....</i>	<i>99</i>
<i>Keresés az Interneten .....</i>	<i>99</i>
<i>Ingyen tárhely az Interneten mindenkinek .....</i>	<i>100</i>
<i>Saját ingyenes szövegszerkesztő.....</i>	<i>101</i>

7. AZ INTERVETEZÉS VESZÉLYEI.....	102
Személyes adatok.....	102
A fájlcsereítés, letöltés veszélyei.....	102
Szülői felügyelet .....	103
Számítógép naprakészen.....	104
Hamis tartalom a világhálón .....	104
Hamisított üzenetek.....	105
Káros tartalmak.....	106
A felhasználók és a kiberbűnözők.....	107
Védekezés a támadásokkal szemben.....	107
Megtévesztésre irányuló támadások.....	108
TARTALOM.....	112