

FÜREDI ISTVÁN

tanár

Általános Iskola

Mátraszőlős

## Számítógépes játékprogramok alkalmazása az oktatásban

– ALSÓ TAGOZATOS TANULÓK FEJLESZTÉSE COMÉNIUS LOGO 3.0 PROGRAMMAL –

Ebben a sorozatban, amit most kezdek, szeretnék programokat és módszereket ajánlani alsó tagozatos kollégáimnak, talán a bemutatás után lehetőséget látnak az alábbiakban leírt játékok felhasználására, és bíznak ezek hatékonyságában.

A bemutatásra kerülő programok nem igényelnek nagy számítógépes ismeretet, csak annak az alkalmazásának a használatában való jártasságot, amit egy 6 éves gyermek is rövid időn belül elsajátíthat.

1986 óta foglalkozom számítástechnikával, illetve oktatásával, és mondhatom, mint tanító is igen nagy hasznát vettem egy elsősorban felső tagozaton oktatott programnak, a COMENIUS LOGO-nak.

Elsősorban azt a részét szeretném minden érdeklődő figyelmébe ajánlani, mely kifejezetten egyes részképességek fejlődésében hiányt mutató tanulók esetében alkalmazható eredményesen.

Ezek a programcskák azonban nem pótolják az írás, olvasás és számolás tanításainak módszereit és az interperszonális kapcsolatokat sem.

A Gyerekjátékok program olvasni, írni kezdő gyerekek számára készült. 6 kis játékból áll, melyek a gyerekek olvasási készségét és logikai gondolkodását fejlesztik. A feladatokat úgy állították össze, hogy az egyszerűeket egyre összetettebbek követik, ezáltal elérve, hogy a gyerekek figyelmét hosszabb ideig ébren tartsa, és a megoldáshoz szükséges lépések természetesen adódjanak számukra.

### SZÓKIRAKÓ JÁTÉK

Alapja egy 4x9-es négyzetháló. A program megad egy – a négyzetháló feletti képhez kapcsolódó – szót vagy mondatot, majd ennek betűit össze-vissza elhelyezi ebben a négyzethálóban. A játékos feladata, hogy az összekevert betűkből kirakja a szót vagy mondatot kijelölt helyen.

### PONTSOROK ÖSSZEKÖTÉSE

Ez a játék ismerős különböző rejtvényűjságokból. Lényege, hogy a gyerekek ismerjék fel a betűk, számok és más objektumok sorba rendezését. Különböző pontok vannak szétszórva és valamilyen módon megjelölve (betűkkel, dobókockával, arab és római számokkal). Miután az összes pontot összekötötték, egy kép alakul ki, melyet a program kiszínez, és egy kis animációt is láthatunk.

### KOCKAKIRAKÓ JÁTÉK

Megjelenik egy kis színes, kockákból kialakított mozaikszerű kép. Ezt a képet kell különböző színű kockákból felépíteni. Egy olyan táblában dolgozunk, melyben egymás mellé 10

kockát rakhatunk, és egymás tetejére szintén 10-et. Ebbe a táblába kell a kockákat felülről „bedobálni”. A kocka vagy a tábla aljára esik, vagy valamelyik, már ott lévő kocka tetejére. A gyerekek gyorsan rájönnek, hogy szükség van az átlátszó kocka használatára is az építés során. Többféle kocka áll rendelkezésre.

## **KIFESTŐ JÁTÉK**

Ennek alapja egy kép, melyet ki kell színezni a megadott színekkel. A színeket kis színes körök, zászlócskák, majd a további feladatokban számok és betűk azonosítják. Az ecsetet a megfelelő színt ábrázoló kis téglalapra kattintva mártjuk a festékbe, és egy területet szintén egérkattintással festhetünk be. Ha jó színnel festünk, akkor a képen eltűnik a színt azonosító jel. Miután kifestettük a képet, kis animációt láthatunk.

## **GYÜMÖLCSÖSKERT**

Egy kis kertlabirintus látható gyümölcsökkel. Az a feladat, hogy a kis sünit irányítva összeszedjük a termést. Egyszerre csak három gyümölcsöt bír el a süni, így minden harmadik felszedett gyümölcs után ki kell őt vezetni a kertből. A süni irányítása egyszerűen úgy történik, hogy az orra előtt húzzuk az egérmutatót, ő pedig követi. A gyümölcsök szedése egyszerűen a gyümölcsön való áthaladással történik. A későbbi feladatokban fontos a gyümölcsök sorrendje, a további feladatokban pedig a kertben még vermek is vannak, amelyekre lépve sünik a verembe esik. Egy még nehezebb változatban a vermek el vannak rejtve.

## **VASÚTÉPÍTÉS**

Egy terepasztal és meghatározott számú, különböző alakú sínelem látható. A sínelemekből össze kell rakni a vasúti pályát, hogy a vonat a pályaudvarra mehessen. A sínelemek kiválasztása és elhelyezése a megfelelő sínelemre és terepontra kattintással történik. Ha a kis vonatot jelző ikon kiszíneződik, akkor újtárra indíthatjuk a vonatot. Ha a pálya nem teljes, akkor a vonat az addig elkészült pályaszakasz két végpontja között mozog.

Ez a leginkább érdekes, gondolkodást igénylő feladatcsoport, némelyik megoldása komoly fejtorést okoz még felnőtteknek is. Lehet, hogy valaki valamelyik feladatnál hosszas gondolkodás után is azt állítja, hogy a feladat megoldhatatlan. Természetesen mindegyik feladatnak van legalább egy – némelyiknek több – megoldása. Az egyik feladatban például csak 5 sínelem van, holott a terepasztalt látva nyilvánvaló, hogy legalább 6 elem kell egy teljes pálya kiépítéséhez. Ekkor trükk alkalmazására van szükség: a vonatot már a félig felépített vasútvonal elkészülése után elindítjuk, és újra felhasználjuk azokat az elemeket, amelyekre már nincs szükség.

A fentiekben leírt programok csak kiegészítők, egyszerűen kezelhetőek, mégis eredményesen fejlesztik a gyermek betű-, szám-, színelismerését, fejlesztik logikus gondolkodását, és nem utolsósorban olyan sikerélményhez juttatják, melynek személyiségfejlesztő hatása jelentős. Kiragadják őket egy esetleges sematikus tanítási folyamatból, élményszerűvé téve és más úton megközelítve a tanulást és a problémamegoldást.

Az egér és a billentyűzet használata kifejezetten a kéz finom mozgását fejleszti, egyidejűleg a gyermekek megszabadulnak a monotonitástól is.

Fejlődik a térlátásuk, a fantáziájuk, a figyelmük, és rájönnek, hogy van más szerepe is a számítógépnek, nem csak a sok erőszakos játék, amire ma a legtöbb tanuló használja az otthoni számítógépét.

*A cikkben szereplő játékok leírása, illetve a részletes leírás az eredeti COMENIUS LOGO 3.0 verziószámú program leírásában található.*