

TANÁRI SEGÉDLET

MÓDSZERTANI JAVASLATOK

A JÁTÉKMOTOROK MŰVELETTÍPUSOKHOZ RENDELÉSÉRŐL

Tartalom

Játékmotorok művelettypusokhoz rendelése.....	2
Művelettypusok.....	2
1. Párosító feladatmotor	2
1.1 Tilos az Á.....	2
2. Csoportosító feladattypus	3
2.1. Halmazok	3
3. Feleletválasztós játékmotorok	4
3.1. Kérdezz-felelek	4
3.2. Buborékszörny.....	4
3.3. Igaz-Hamis	4
3.4. Bumm	4
4. Kiegészítendő játékmotor.....	5
4.1. Szövegértés játékmotor	5
4.4. Akasztófa	7
4.5. Számoló	7
5. Szövegalkotó játékmotor.....	8
Egyéni szöveges feladat / Nyílt kérdés.....	8

- Ugyanakkor események sorba rendezésre is alkalmas, amennyiben rövid válaszokról van szó. Ebben az esetben a pár első tagja a számozás, míg a második maga az esemény. A léceknek rövideknek kell lenniük, különben a túl hosszú párok kilógnak a felületről.

Rakd sorba az eseményeket!

1. - *Jancsi hazaviszi a királylányt.*
2. - *A francia király új nevet ad Jancsinak.*
3. - *Jancsi visszautasítja a királylány kezét.*
4. - *Jancsi belekezd történetének mesélésébe.*

- Kiválóan alkalmas „szétvágott” és összekevert közmondások összeillesztésére:



2. Csoportosító feladattípus



2.1. Halmazok

Ez a feladattípus logikai összefüggések, kapcsolatok, ellentétek, hasonlóságok, feldolgozására, összehasonlítása szolgál. A feladatban 2-4 halmaz hozható létre, melyekbe az adott szempont alapján kell csoportosítani, behúzni a megadott kifejezéseket, szavakat. A feladat fejleszti az összehasonlító gondolkodást, a közös és az eltérő jegyek felismerését.



3. Feleletválasztós játékmotorok



3.1. Kérdezz-felelek

A Kérdezz-felelek játékmotorban a tanulónak több alternatív megoldás közül kell kiválasztania a helyes megoldást. Gyakorlatilag bármilyen tartalom létrehozására alkalmas ez a feladattípus. A feleletválasztós játékmotorban több helyes megoldás is megadható, ennek a jelzése az instrukcióban egyéni döntéstől függ. Ha könnyíteni szeretnénk a feladatmegoldást, akár a helyes válaszok száma is pontosan megadható.

Amennyiben a feladatot szeretnénk nehezebbé tenni, érdemes rossz válaszokat „eltérítőket” is megadni. A feladatok hasznosságát inkább az eltérítők minősége határozza meg, mint maga a kérdés vagy a helyes válasz. Érdemes egymáshoz közel álló, csupán kis különbséget tartalmazó jó és rossz válaszokat egyaránt megfogalmazni, melyek megnehezítik a feladatmegoldást, és növelik a tartalom nehézségi szintjét.



3.2. Buborékszörny

A Buborékszörny játékmotor a feladatválasztós feladat egy típusa, egy logikai csavarral kiegészítve, ugyanis itt nem a helyes, hanem a helytelen válaszokat kell kipukkasztani. Érdemes olyan tartalmak esetében használni a buborékok terjedelmi korlátaira tekintettel, melynek a válaszai rövidebbek.



3.3. Igaz-Hamis

Az **Igaz-Hamis** játékmotor olyan feleletválasztós kérdés, mely esetén csak két lehetséges válasz közül lehet választani. Ebben a feladattípusban pl. egy szöveghez tartozó állításokról kell eldönteni, hogy igazak, hamisak.



3.4. Bumm

Ebben a játékmotorban a felvillanó szavak vagy képek közül kell kiválasztani a helyes megoldást.

4. Kiegészítendő játékmotor

A kiegészítendő játékmotorban a hiányos szöveget szükséges kiegészíteni adott egységgel, angolul gap-filling néven ismert feladattípus. *Lényege, hogy a lyukas szöveget ki kell egészíteni a szövegből kiemelt mondatrészsel vagy mondattal.* Több válfaja létezik, van, hogy a hiányzó elemet a diáknak kell beírnia, vagy az előre megadott elemekből kell kiválasztani a megfelelőt.



4.1. Szövegértés játékmotor

Kifejezetten nagy terjedelmű szöveg befogadására alkalmas, ezért széleskörűen alkalmazható feladatmotor. A hiányos szöveget kell kiegészíteni az előre megadott, több alternatív megoldás közül a helyessel. Nagy előnye, hogy a feladatokat és a szöveget egyszerre láthatja a tanuló, az utóbbi a képernyő bal oldalán található sávban bármikor újraolvasható, a keresett információ kikereshető.

Hiányos szöveg: A Szöveg részhez érdemes csupán az instrukció egy részét vagy a Szöveg címét megadni. A *Feladvány teljes szövege* részbe helyezzük a hiányos szöveget, ami ki kell egészíteni.



1. Itt van például a gyerek, **aki** már iskolás, **mégpedig** harmadikos. Termetre kicsi, **amúgy** nagy fogalmú. Öröm hallgatni, **azért mégpedig is mert de** "törpet törppel" **osztunk**. Öregapó ugyan, **afféle** öregember, aggatódzó természetű, nem tudja, **mi** a nehézségnek kell a törpét elosztani, **az** anélkül **kicsike**, **titokban** ő **büszke** rá, **ilyen** nagy művelten van része az unokájának. **maga** jószántából

classY classY 4_2_0

T 4.2. Szöveges feladat

A Szöveges feladatot abban az esetben érdemes használni, amennyiben egy konkrét választ várunk a diáktól. A megoldásnak nincsenek változatai, mivel a rendszer tartalomtól függetlenül nem fogad el a megadott helyes választól formailag eltérő megoldást, különbséget tesz kis- és nagybetűk, szóközök, névelő használata vagy hiánya között. A tanulónak egy rövid szöveget kell beírnia. Ha a beírt szöveg nem felel meg a tanár által előre megadott válasznak, akkor a feladatmegoldás sikertelen.

Sorrend: egy lehetséges alkalmazási mód az összekevert szövegrészek (bekezdések, mondatok) sorba rendezése: az összekevert és számokkal/betűkkel jelölt szövegrészt a **Szöveg** részbe illesztjük. A **Feladvány** részben kell megjelölni a betűjelek helyes sorrendjét (pl. A szöveg helyes sorrendje: A B C D.). Előre tisztázzuk, hogy ne használjanak központozást, nagybetűvel írják le a megoldást.

Összekevert szöveg

A szöveg mondatai összekeveredtek. Szerkessz értelmes, logikus szöveget az alábbi mondatokból!

A) Érdeemes hát megismerkedni az erdőnek ezekkel az első hóesésig könnyen fellelhető terméseivel.

B) Az avar kincseket rejt: táplálékot madaraknak, mókusoknak, őzeknek, szarvasoknak, vaddisznóknak.

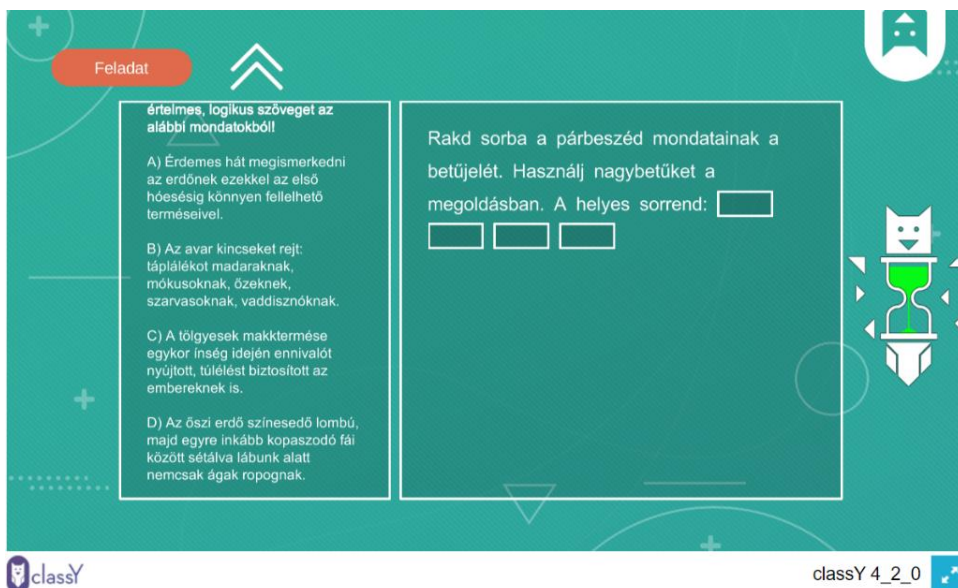
C) A tölgyesek makktermése egykor inség idején ennivalót nyújtott, túlélést biztosított az embereknek is.

D) Az őszi erdő színesedő lombú, majd egyre inkább kopaszodó fái között

Válaszadás

classY classY 4_2_0

Válaszadás




4.3. Hal a vízben

A Hal a vízben feladatmotorban a szöveget játékosabb módon lehet kiegészíteni, ki kell választani a rossz megoldások közül a jót és behúzni a mondat megfelelő részére. A feladat nehezítéseként érdemes több rossz választ megadni. Az alkalmazott szöveg ebben az esetben rövidebb, maximum 1-2 mondat, a hiányzó szavak száma pedig maximum 2-3.



4.4. Akasztófa

A kiegészítő játékmotor egy sajátos válfaja az Akasztófa feladatmotor, mely a jól ismert játékra épül, a megoldást jelentő kifejezést, rövidebb mondatot, szólást, közmondást betűkből lehet kirakni.



4.5. Számoló

A Számoló kiegészítendő játékmotorban a hiányos feladatot vagy szöveget szükséges kiegészíteni. A Lehetséges válaszok buborékban jelennek meg, amit be kell húzni a megfelelő helyre. Mivel a buborékok mérete korlátozza a válasz hosszát, érdemes rövidebb válaszok esetén használni, vagy matematika feladatoknál, mikor a válasz egy szám.

5. Szövegalkotó játékmotor



Egyéni szöveges feladat / Nyílt kérdés

Az Egyéni szöveges feladat önálló szövegalkotásra alkalmas, de mivel a digitális alkalmazás(ok) nem tudja ezt értelmezni, ezért a válasz tartalmától függetlenül helyesnek értékeli a rendszer a leírtakat, ezért a munkákat hagyományos módon értékeli.