

### ALAPADATOK

SZERZŐ	Szimet Éva
CÉLCSOPORT (KOROSZTÁLY)	5. évfolyam
TÉMA	Tic-Tac-Toe játék készítése
FEJLESZTÉS FÓKUSZA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- problémamegoldó képesség,</li> <li>- logikus gondolkodás fejlesztése,</li> <li>- tervezőképesség,</li> <li>- alkotóképesség,</li> <li>- ismeretszerző képesség,</li> <li>- kooperatív készség</li> </ul>
TANTÁRGYI KAPCSOLÓDÁSOK	matematika, vizuális kultúra, technika és tervezés
RÖVID LEÍRÁS	<p>Tanóra célja:</p> <p>Egy olyan ismert játék elkészítése, amely felhasználható a tanórák elején ráhangó játéknak, időkitöltő feladatnak, fejlesztőfoglalkozásokon és szünetekben is jó szolgálatot tesz</p> <p>Stresszoldó játék is egyben.</p> <p>A játékot a Beam Studioval megtervezni és a lézervágóval kivágva kézzelfoghatóvá tenni.</p>
SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK	<p>digitális tábla,</p> <p>laptopok,</p> <p>lézervágó</p> <p>Beam Studio alkalmazás a laptopokon</p>

ÓRAVÁZLAT

TEVÉKENYSÉG LEÍRÁSA	MEGJEGYZÉS
<p><b>1.Ráhangelődés, téma kijelölése: (6-7 perc):</b></p> <p>Rövid bevezető beszélgetés a gyerekekkel:            Miért jó játszani? Játsszunk-e eleget? Hasznosak -e, ha igen, miért a játékok?            Rövid videó közös megtekintése egy egyszerű játékról - Tic-Tac-Toe            A videó alapján, ha nem értjük meg -és nem ismerjük a játékot - akkor a játékszabály leírásának elolvasása</p> <p>Feltételezzük, ha nem ismerik a játékot, akkor ennyi motiváció elég, az érdeklődés felkeltéséhez.            (Munkaforma: Frontális)</p>	<p>A játék leírása:</p> <p><a href="http://www.gameai.eu/alkotas_megjelenitese.php?cikk_id=5">http://www.gameai.eu/alkotas_megjelenitese.php?cikk_id=5</a></p> <p>Videó a játékról:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/shorts/J1FsDsw4h_w">https://www.youtube.com/shorts/J1FsDsw4h_w</a></p>
<p><b>2.A feladat ismertetése: (2-3 perc)</b></p> <p>A mai óránk célja, hogy megalkossunk párosával egy-egy játékot.</p> <p>A képek kivetítése előtt (1.és 2. számú melléklet) érdemes ötletelni, hogyan is tudnánk megalkotni lézervágóval, esetleg gravírozással a játék elemeit.</p> <p>Megbeszélni, milyen és hány darab elemre van szükségünk a játékhoz.            Esetleg a gyerekek fantáziájára bízni, hátha kitalálnak másik formát, hiszen azt kell felismerniük, hogy 2 különböző formára van szükség, de nem kötelező a kör és x forma.            Végül a képek kivetítése segítségként.</p>	
<p><b>3.A feladat közös előkészítése: (10 perc)</b></p> <p>A Beam Studio programot megnyitják a gyerekek az előkészített laptopokon, amit a tanár is kivetít az interaktív táblára, közösen áttekintik az alkalmazás legfontosabb elemeit.</p>	

- körgyűrű megadása, méretezése
- a kereszt forma megadása, méretezése
- a játéktábla megadása, méretezése
- az adott alakzatok mozgatása, duplikálása
- a középre/jobbra/balra igazítás gombok megbeszélése
- alakzatok törlése a munkafelületről
- csoport létrehozása, csoport szétbontása, csoport egyesítése
- rétegezések (vágás, glavírozás)

(Munkaforma: frontális)

#### 4. Tervező tevékenység páros munkában ( 20 perc)

A gyerekek párokban megtervezik a kitalált eszközt.

A játéklap nagyságára egy kb. 10cmx10cm játékmező elég.

(Munkaforma: Páros munka)

#### 5. A tanóra értékelése, zárása

A tanulók elmentik elkészült munkáikat a meghatározott mappába, hogy lehetőség legyen a lézervágóval elkészíteni, kivágni a kész eszközöket.

<https://classroomscreen.com/app/screen/w/529a4aa0-ba4d-44a8-98ed-1f2bf06eda92/g/04eb6d5d-5b2f-4e9d-a02f-33166f15be4>

## High-Tech SULI Program

Az interaktív táblán egy digitális kilépőcíkjével értékelik munkájukat.

<0/s/da0032c0-fae6-4d63-bc7a-dcd54d0ca4d4>

(Munkaforma: egyéni munka)

**MELLÉKLETEK:**

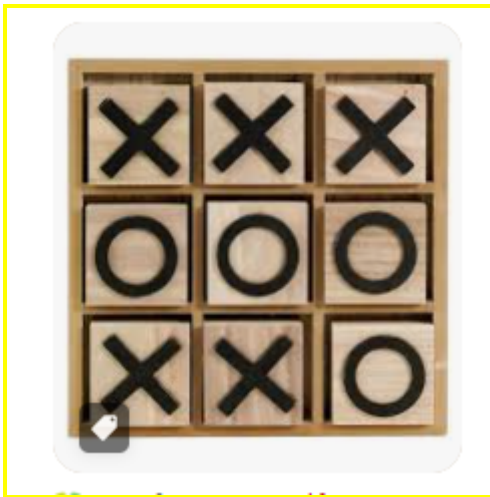
1.számú melléklet

Ez a típus csak lézervágóval megoldható.



2.számú melléklet

Ez a típus lézervágóval és gravírozással oldható meg.



Képek forrása: Internet