

Ügyesedni

ALSÓ TAGOZATOS
PROGRAMOZÁS FEJLESZTÉSÉT
SEGÍTŐ SZOFTVERCSOMAG





KEDVES FELHASZNÁLÓNK!

Köszöntünk az algoritmikus gondolkodás és a programozás világában!

Szeretnénk segítséget adni ahhoz, hogy a legjobban használd a szoftverekben rejlő lehetőséget.

Szoftvereink programozás fejlesztésében használhatók, ezek közül mutatunk néhányat.

Digitális kultúra tantárgy tanításában nyújt segítséget a programozási feladatokkal, melyet jól lehet használni akár digitális munkarendben is.



internetes böngészőből elérhető:

<https://jateker.ugyesedni.hu>

The screenshot displays the 'Ugyesedni' website interface. At the top left is the logo 'Ugyesedni'. In the top right corner, there is a button labeled 'Bejelentkezés vagy bejelentkezés'. The main content area features a registration form with the following elements:

- A box for 'Kupon vagy promóciós kód' (Coupon or promotional code) with a 'Kód bemenés' (Code input) button.
- A 'Bejelentkezés' (Registration) section with the text 'Az intézményi adatok megadásával lehetséges bejelentkezni.' (Registration is possible with the provision of institutional data.)
- Input fields for 'Felhasználónév' (Username) and 'Jelszó' (Password).
- A 'Bejelentkezés' (Registration) button.

To the right of the registration form is a cartoon owl wearing a graduation cap. Below the registration form is a section titled 'FEJLESZŐ SZOFTVEREK' (Educational Software) with a starburst graphic. This section contains a grid of software icons:

- ABC betűszó (ABC letter words) - icon with letters and a globe.
- Csónesze (The Boatman) - icon of a boatman.
- Pomni (Pomni) - icon of a red tractor.
- Pomni 2 (Pomni 2) - icon of a white duck.
- Ért-Ész (Ért-Ész) - icon of a cat.
- Észlelem (Észlelem) - icon of two children.

ALAPOK

Az **Ügyesedni online fejlesztőszoftverek** a **www.ugyessedni.hu** weboldalon érhetőek el.

A bal felső sarokban található a játéktér, ahonnan indítani lehet a játékokat.

- Tanári felhasználónév és jelszó beírás után egy napi kódot generál a rendszer a diákok részére.
- A kódnak a kiadásával a diákok bárhol elérhetik a fejlesztőjátékokat.
- A belépést követően, minden előfizetett játékot korlátlanul több beállítási lehetőséggel használhatnak az iskola pedagógusai és diákjai.

Kis felfedező



HU



EGYSÉGES KERETRENDSZER

Részletes leírás található a játékoknál a beállítások ikonra kattintva a kérdőjel fül alatt, egy igazi mankó a játék alkalmazásához.

Ajánlott a játékok első használata előtt elolvasni, hiszen megjelöli a fejlesztési területeket is.

? METODOLOGIA

A kis lelledező – fejlesztő, pedagógiai applikáció

A kognitív munka mindig személyiségközpontú. Nem a sérülésből indulunk ki, hanem az egyének megismeréséből.

A sérüléssel élő gyermekek nagy problémája az adaptációs nehézség, ami akadályozza a biológiai és a társadalmi követelményekhez való alkalmazkodását. Ezért is mondjuk, hogy nem orvosi, hanem **pedagógiai feladat az eredményes fejlesztésük és a nevelésük.**

Az idegrendszeri károsodással élők állapota **nem felmenthető maradandó**, hiszen a nevelés segítségével képessé válhatnak arra, hogy megtanulják a megfelelő stratégiákat.

Feladatunk, hogy célirányos tevékenységet alakítsunk ki, hogy akarjon, tudatosan törekedjen a személyi megvalósításra. Fontos, hogy legyen indítka (motiváció), hogy eljussunk az önálló tevékenység szintjére a megfelelő előkészítés útján.

Jó közös játékok kívánok óvodának! Az iDoctum SNI szoftvercsalád azaz a céltal jött létre, hogy a sérüléssel élő gyermekeknek is lehetőséget nyújtson az önálló játékra, interakciókra. A játékok között



Rét



Sivatag



Vízi világ



Sarkvidék



BEÁLLÍTÁSOK

A játékok beállításai lehetővé teszik, hogy különböző nehézségi szinteket, játék módokat határozzunk meg. A rengeteg beállítási lehetőség a differenciálást támogatja.





Könnyű



Közepes



Nehéz



NEHÉZSÉGI SZINTEK

A legtöbb játékunkban a pályaválasztó 3 szintes, ahol játékszínteret, játékmódot és nehézségi szintet állíthatunk be.

A differenciálásban hatalmas szerepet játszik a tanulók képességeinek meghatározása és az annak megfelelő szint beállítása.





IRÁNYÍTÁS

Programozást fejlesztő játékaink, támogatják az algoritmikus gondolkodást, a programozás alapfogalmainak megismertetését. Az applikációkra jellemző a szemléletes algoritmus leírás, könnyen áttekinthető és követhető parancssorok.





KIS FELFEDEZŐ

Játékosan fejleszti a térbeli tájékozódást, a koncentrációt, az algoritmikus gondolkodást és a megfigyelőképességet.

A játékosok segítenek Katicának eljutni a célba, a dobókockákkal dobott mennyiségek lelépésével.





Építsd úgy az alagutamat a vakondtúráshoz,
hogy közben be tudjam gyűjteni az összes
eleségemet!



VAKOND KALAND

A Vakond kaland olyan szoftver, amely játékosan, élményszerűen fejleszti a térbeli tájékozódást és az algoritmikus gondolkodást.

Illeszkedik a digitális kultúra tantárgyhoz, távolléti oktatásban is kiválóan alkalmazható.





FELADATKÁRTYÁK



PROGRAMOZÁS - NAPRENDSZER

Ebben az applikációban egy virtuális robotot kell eljuttatni a küldetésben szereplő feladat szerint a megfelelő helyre.

Az utasítások egyszerűen a gombok segítségével történnek.

Ha a küldetést jól teljesíted, akkor csillaggal jutalmaz az applikáció.

Illeszkedik a digitális kultúra tantárgyhoz, távolléti oktatásban is kiválóan alkalmazható.

Melyik az a bolygó, ami gázból álló óriás,
a Naprendszer második legnagyobb bolygója?
Gyűrűs bolygóként is emlegetik.
Naptól távolodva a hatodik helyen áll.
Melyik bolygó ez?



Naprendszer



JÁTSSZ VELÜNK!

A szoftvereket folyamatosan fejlesztjük, ezért szívesen fogadunk minden észrevételt, ami a gyakorlati használat során felmerül.

ugyessedni.hu/eszrevetel



balazs-diak.hu



JELENTKEZZ REFERENCIA PEDAGÓGUSNAK!

Nekünk fontos a visszajelzés. Küldd be véleményedet a kipróbált játékainkról, és garantált ajándékokkal köszönjük meg!

A felhívás részletei: ugyessedni.hu/pedagogus

Jó tanulást kívánunk!



Ügyesedni



BALÁZS-DIÁK

Cím: 1138 Budapest, Szekszárdi u. 12/A

Tel.: +36 1 266 5140, +36 1 486 1971

Mobil: +36 20 466 1160, +36 20 366 5657

E-mail: info@balazs-diak.hu