

# Ügyesedni



**FELSŐ TAGOZATOS  
PROGRAMOZÁS FEJLESZTÉSÉT  
SEGÍTŐ SZOFTVERCSOMAG**



[jatekter.ugyesedni.hu](http://jatekter.ugyesedni.hu)

# 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 beírása' (Code entry) button.
- A 'Bejelentkezés' (Registration) section with the text 'Az intézményi adataik 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' (Developmental Software) with a starburst graphic. This section contains a grid of software icons:

- ABC betűszó (ABC letter words) - icon with letters and a book.
- 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's face.
- Érzelmek (Emotions) - icon of two children's faces.

[jateker.ugyesedni.hu](https://jateker.ugyesedni.hu)

# ALAPOK

Az **Ügyesedni online** fejlesztőszoftverek a **[www.ugyessedni.hu](http://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.

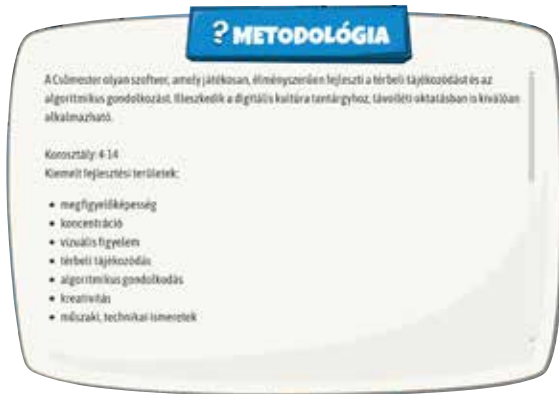
# Csőmester



[jateker.ugyessedni.hu](http://jateker.ugyessedni.hu)

# 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.





Gyakorlás



Kampány



Szabad játék



Saját pálya



Pályaszerkesztő

[jateker.ugyesedni.hu](http://jateker.ugyesedni.hu)



## KERETRENDSZER

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.



# Tiszta-Tisza

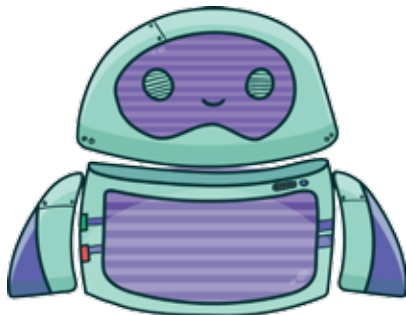


[jatekter.ugyesedni.hu](http://jatekter.ugyesedni.hu)

## EGYEDI JÁTÉKOK:

Programozást fejlesztő játékaink bevezetik a ciklusosság fogalmát és fejlesztik az algoritmikus gondolkodást.

A "Tiszta Tisza" applikáció megmutatja azt, hogy a mesterségesen létrehozott robot folyamatos emberi beavatkozás nélkül hogyan képes válaszolni környezeti behatásokra.





# CSŐMESTER

A „Csőmester” olyan szoftver, amely játékosan, élményszerűen fejleszti a térbeli tájékozódást és az algoritmikus gondolkodást. Illeszkedik a digitális kultúra tantárgyhoz, távolléti oktatásban is kiválóan alkalmazható.

Hibamentes tanulás: A játékmenetek úgy lettek kitalálva, hogy a tanulás ezen formájában nem ad lehetőséget hibázásra. Ezáltal a szorongást keltő frusztráció elkerülhető.



# Ködkapitány



programozás alapok

[jatekter.ugyessedni.hu](http://jatekter.ugyessedni.hu)



# KÓDKAPITÁNY

A "Kódkapitány" applikáció hasznos a digitális kultúra tantárgy tanításában és a programozási alapfogalmak elsajátításában.

Felső tagozatos diákoknak ajánljuk, olyan alapfogalmak bevezetésére alkalmas, mint: algoritmus, utasítás, utasításfajták, ciklusosság.

Beállításai segítik a differenciálást, segítségével a diákok személyre szabottan a képességeiknek megfelelően tudnak fejlődni.





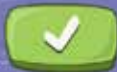
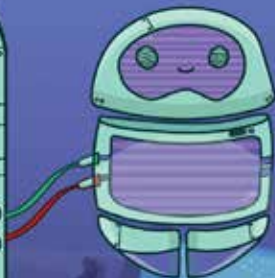
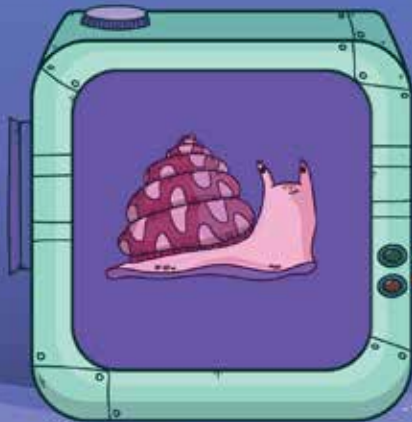
[jateker.ugyesedni.hu](http://jateker.ugyesedni.hu)

# EGYEDI PÁLYASZERKESZTÉS

Pályaszerkesztő játékmódban a gyerekek megtervezhetik saját pályájukat. A bolygók számát és sorrendjét, a hozzájuk tartozó feloldók számát és helyét is a tanulók határozhatják meg.



Melyik tartozik a vízbe?



[jatekter.ugyessedni.hu](http://jatekter.ugyessedni.hu)

## TISZTA TISZA

A mesterséges intelligencia (MI) bemutatását segítő játékunkkal, megtaníthatod a robotot a folyóba nem illő szemetek felismerésére. A robot a tanulást követően, a helyes besorolási mintázatot követve maga válogatja ki, dönti el a megfelelő besorolást.





# JELENTKEZZ REFERENCIA PEDAGÓGUSNAK!

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

**A felhívás részletei: [ugyessedni.hu/pedagogus](https://ugyessedni.hu/pedagogus)**

Jó tanulást kívánunk!



[jatekter.ugyessedni.hu](https://jatekter.ugyessedni.hu)

# 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](mailto:info@balazs-diak.hu)