

Rablás a múzeumban

DIXI DETEKTÍV

e-book



Kreatív Katedra

Ötletbazár

A Dixi Detektív játékosomag a **Kreatív Katedra** szellemi tulajdona, és kizárólag azon személyek számára készült, akik jogszerűen megvásárolták.

A termék **szerzői jogvédelem** alatt áll, másolása, terjesztése vagy továbbadása harmadik fél számára a szerzői jogok megsértését jelenti, ami jogi következményekkel járhat.



Köszönöm, hogy a terméket saját célra használod fel, ezzel is támogatod a **Kreatív Katedra** munkáját!

A játékosomag felhasználója:
ELEKNÉ SZÉLPÁL ILDIKÓ

A játék egyedi azonosítója:
PDD 260719 36030

<https://www.kreativkatedra.hu/>

DIXI DETEKTÍV

Rablás a múzeumban e-book

Mire való ez a játék?	4. oldal
Milyen feladat való ehhez a játékhoz?	7. oldal
Ellenőrző lista – A sablon átalakítása pontokba szedve.	8. oldal
Lépésről lépésre – Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!	9. oldal
Digitális ellenőrző felület – Útmutató a tanórához.	22. oldal
Módszertani ötletbörze	24. oldal
Kapcsolat	30. oldal



Mire való ez a játék?

Legyen élmény a tanulás!

Motiváld diákjaid egyedi nyomozós játékkal!

A „Dixi Detektív – Rablás a múzeumban” sablont tetszőleges tantárgyhoz és tetszőlegesen sokszor felhasználhatod.

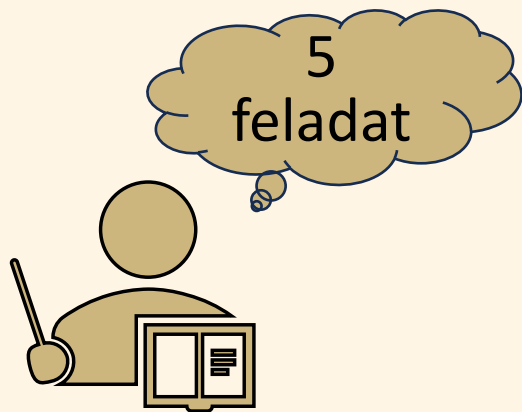
A játéksablonnak két funkciója van:

- Diavetítés módban egy digitális ellenőrzőfelület, beépített animációkkal.
- Nyomtatáshoz is való ez a sablon, így a feladatokat és a nyomozási naplót papíralapon is megkaphatják a gyerekek.

A „Dixi Detektív – Rablás a múzeumban” játékkal 5 darab, egyszeres feleletválasztó feladat megoldását ellenőrizheted le, játékos formában.

Mire való ez a játék?

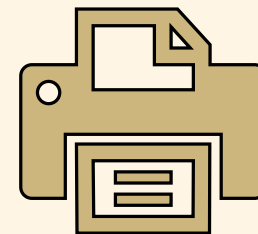
Tanári feladatok az óra előtt



Alkosd meg a feladatokat és a válaszlehetőségeket.



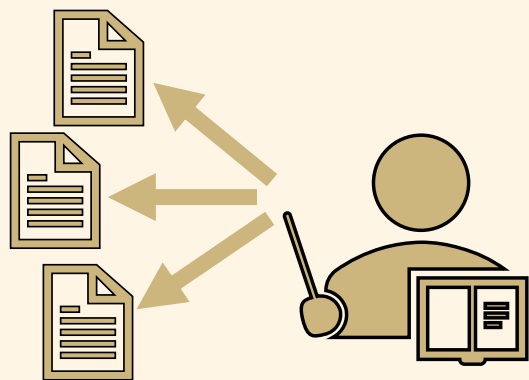
Töltsd ki a „Dixi Detektív – Rablás a múzeumban” sablont.



Nyomtasd ki a nyomozási naplót (és feladatokat), piros körök (és pipák) nélkül.

Mire való ez a játék?

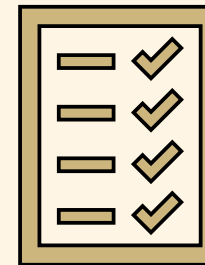
Teendők az órán



A kinyomtatott
nyomozási naplót oszd
ki a tanulóknak.



A tanulók megoldják a
feladatokat és bejelölik
a nyomozási naplóban a
megoldásokat.



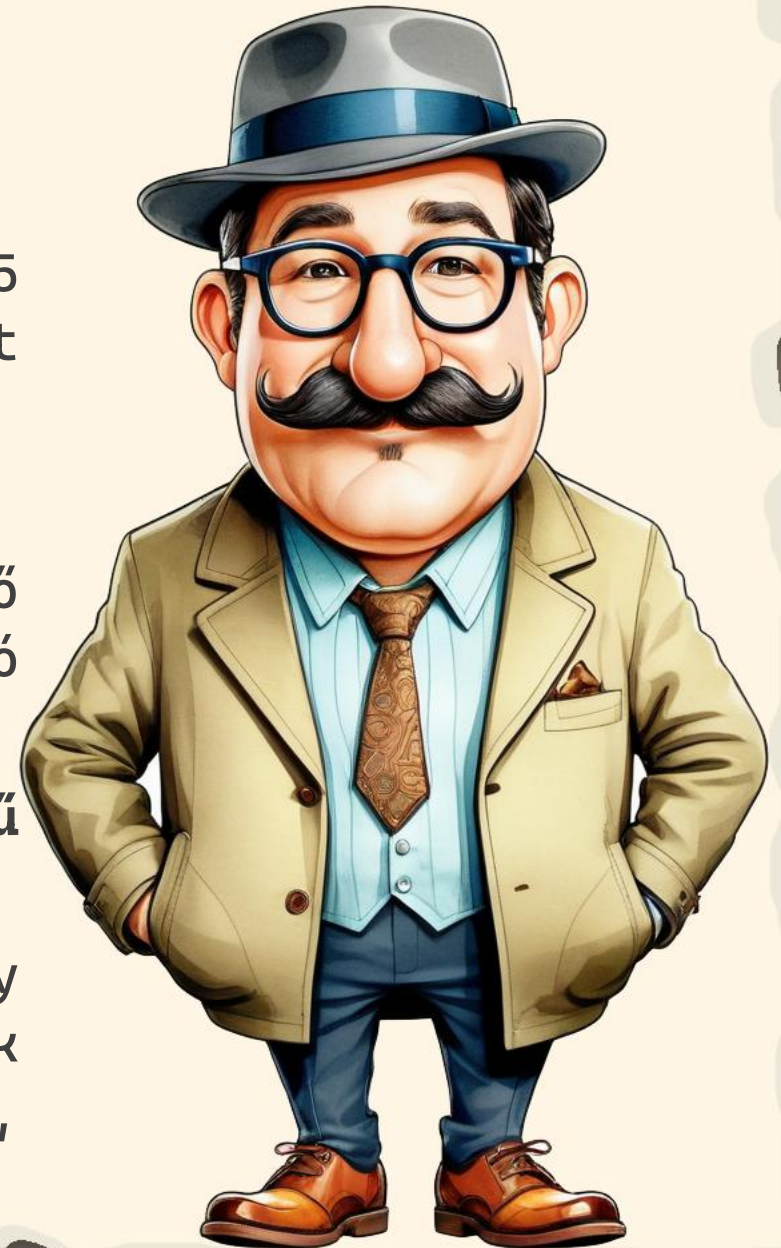
Ellenőrizd a
megoldásokat
diavetítés módban.

Milyen feladat való ehhez a játékhoz?

A „Dixi Detektív – Rablás a múzeumban” játékkal 5 darab, egyszeres feleletválasztó feladat megoldását ellenőrizheted le, játékos formában.

Milyenek legyenek a feladatok?

- Alkoss öt darab **részletes kidolgozást** igénylő kérdést vagy feladatot. Időszűkében ehhez hasonló is megteszi: „Tankönyv 25. oldal 3. feladat”
- Fontos, hogy a feladatok megoldása **egyértelmű** legyen!
- Alkoss minden kérdéshez vagy feladathoz négy darab válaszlehetőséget. A válaszlehetőségek közül **pontosan egy** legyen a jó, a többi hihető, de rossz legyen.



Ellenőrző lista

A sablon átalakítása pontokba szedve:

- Írd a feladat vagy kérdés szövegét, valamint a négy válaszlehetőséget a feladatkártyákon a szövegdobozokba! (8., 9., 10., 11., 12. dia)
- A piros pipát húzd a megoldáshoz a feladatkártyákon! (8., 9., 10., 11., 12. dia)
- A piros kört húzd a megoldásoknak megfelelő ábrára a nyomozási naplóban. (13. dia)
- Nyomtasd ki a nyomozási naplót, a piros körök nélkül. Ha szeretnéd, nyomtasd ki a feladatokat is, a piros pipák nélkül.



Lépésről lépésre! Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



„Mentés másként”

A sablon szerkesztése előtt,
másolatként mentsd el a saját
játékokodat, így az eredeti
sablon megmarad!

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

1.



2.



3.



Címlapok

- Ezekkel a diákkal semmi teendő nincs.
- A 3. diával érdemes indítani a játékot az órán.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

4.



Instrukciós oldal

- Nem kell szerkeszteni rajta semmit.
- Érdeemes a gyerekekkel részletesen megbeszélni a játék menetét.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

5.

Mintafeladat

Állapítsátok meg az állításokról, hogy igazak vagy hamisak!

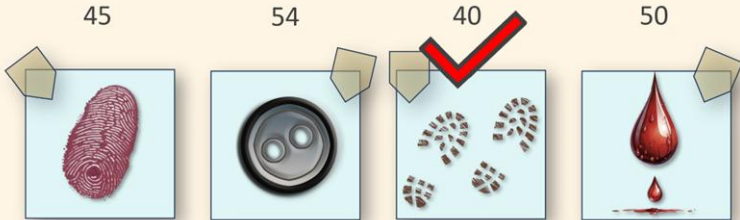
Melyik szám osztható négygel és öttel is?

45

54

40

50



Nyomozási
napló:

NYOM



Mintafeladat

- Nem kell szerkeszteni rajta semmit.
- Érdeemes egy nagyon egyszerű példán bemutatni, hogyan kell a nyomozási naplóban a megoldásnak megfelelően bekarikázni a nyomot.

Lépésről lépésre! Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

6.

DIXI DETEKTÍV Rablás a múzeumban

Egy péntek délután Dixi Detektív éppen hazafelé indult az irodájából, amikor hirtelen megcsörrent a telefonja. Régi barátja, a múzeum igazgatója kétségbeesetten hívta.

"Segíts rajtam, Dixi! A múzeumból elrabolták az egyik legértékesebb festményt! A rendőrség tehetetlen, és az idő szorít. Kérlek, segíts megtalálni a tettest és visszaszerezni a festményt!"

Dixi azonnal a múzeum felé vette az irányt. Az ügy bonyolultnak ígérkezett, de Dixi tudta, hogy minden rejtélynek van megoldása. Vajon ki lehetett az elkövető? És legfőképpen: hol lehet a festmény?



Sztori

- Nem kell szerkeszteni rajta semmit.
- A játékot ezzel a történettel lehet indítani.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

7.



Kattintható gomb: kék és barna gombok.

Navigációs oldal

- Nem kell szerkeszteni rajta semmit.
- A játék ellenőrzését, diavetítés módban erről a diáról lehet irányítani: a gombokra tetszőleges sorrendben kattintva a megfelelő oldalra lehet jutni.
- Az ellenőrzés során erre a diára lehet visszatérni, a „házikó” gombra kattintva.
- A dia alatti „jegyzet” részben látható, hogy melyek a kattintható gombok.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

7.

Navigációs oldal



- A kék gombokkal a feladatokat tetszőleges sorrendben tudjuk ellenőrizni.
- A „Mintafeladat” gombbal, szükség esetén ismét bemutathatjuk, hogyan kell megjelölni a nyomozási naplóban a nyomot.
- A „Nyomozási napló” gombbal lehet ellenőrizni az összes feladat megoldását egyszerre és külön-külön is, valamint a nyomozási napló kitöltését.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

8.



9.



10.



11.



12.



Feladatkaarták

Mindegyik diával ugyanaz a teendő:

- A feladatok vagy kérdések szövegét be kell írni.
- A válaszok szövegét be kell írni.
- A piros pipát a megoldásnak megfelelő ábrához kell húzni.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

Feladatkártyák

8.



- A „**Feladat szövege**” szövegdobozba kell kattintani és a feladatot vagy kérdést be kell írni.
- A „**Válasz**” szövegdobozokba kell kattintani és a lehetséges válaszokat be kell írni (egy jó válasz, a többi rossz).
- A szövegek beírásakor a betű méretét meg lehet változtatni, de javasolt, hogy 24-es méretnél ne legyen kisebb.
- A **piros pipa** mozgatható. Ahhoz a képhez kell húzni, amelyik a jó válaszhoz tartozik.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

Feladatkaarták

8.



- Diavetítés módban a feladatkaarták diáira lehet jutni a navigációs oldalról, a megfelelő **kék gombra** kattintva.
- Diavetítés módban a „Megoldás” gombra kattintva előjön a piros pipa, ezzel ellenőrizhető ennek a feladatnak a megoldása.
- A „Házikó” gombra kattintva a navigációs oldalra lehet jutni.
- A feladatkaartákat is kinyomtathatjuk, de nem kötelező.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

Nyomozási napló

13.

Nyomozási napló
Rablás a múzeumban

Karikázzátok be a jó válasznak megfelelő képet! Minden sorban pontosan egy képet kell megjelölni.

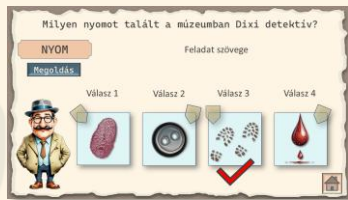


NYOM	   	?
SZEMTANÚ	   	?
SÍGÍTÓ	   	?
GYANÚSÍTOTT	   	?
VÁROS	   	?

- A piros körök mozgathatóak. Saját sorában, a megoldásnak megfelelő képre kell húzni.
- Diavetítés módban a „?” gombokra kattintva megjelennek a piros körök, feladatonként, tetszőleges sorrendben ellenőrizhetjük a megoldásokat.
- A „Házikó” gombra kattintva a navigációs oldalra lehet jutni. Tehát a feladatokat tetszőleges sorrendben, egyenként is ellenőrizhetjük.

Lépésről lépésre! Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

8.



9.



10.



Nyomtatás

- Miután a sablont kitöltötted, készíts ismét egy másolatot. Erre a másolatra a nyomtatáshoz lesz szükség.

11.



12.



13.



- A feladatkártyákról (8., 9., 10., 11., 12. dia) vágd ki a piros pipákat.
- A nyomozási naplóból (13. dia) vágd ki a piros köröket.

Lépésről lépésre!

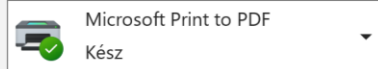
Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

Nyomtatás



Példányszám: 1

Nyomtató



[Nyomtatóbeállítások](#)

Beállítások

Egyéni tartomány
A megadott diák nyomtatása

Diák: 8-13

2 dia
Handout (2 dia oldalanként)

Szétválogatással
1;2;3 1;2;3 1;2;3

Álló tájolás

Színes

[Élőfej és élőláb szerkesztése](#)

Javasolt nyomtatási beállítás

Diák: 8 – 13

2 dia oldalanként

Álló tájolás



Digitális ellenőrző felület

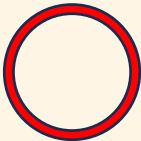
A „Dixi Detektív – Múzeum” játék beépített animációinak segítségével egyszerűen ellenőrizheted a tanulók megoldásait.

A navigációs oldalról tetszőleges sorrendben lehet a feladatkártyákat megtekinteni és a megoldást ellenőrizni.

A navigációs oldalról a mintafeladatot is újból meg lehet nézni és a nyomozási naplóhoz is eljuthatunk, ahol az összes megoldás ellenőrizhető.



Digitális ellenőrző felület

		A „Házikó” gombokra kattintva a navigációs oldalra jutunk.
		A „Megoldás” gombokra kattintva megjelenik a piros pipa, vagyis a jó megoldás.
		A „?” gombokra kattintva megjelenik az adott sorban a piros kör, vagyis a bekarikázott nyom.

Módszertani ötletbörze

Ezzel a játékkal számtalan sok módon segítheted a tanulási folyamatot. Az alább felsorolt ötletek egyike sem kötelező érvényű, csupán gondolatébresztő.

- A játék elsősorban a 8-14 éves gyerekeknek készült, de akár idősebb tanítványok tanulási folyamatába is beépíthető.
- A sablon nemcsak iskolai tantárgyak tudásanyagával tölthető meg, hanem használható osztályfőnöki órán, táborozáson, szabadidős foglalkozáson, témanapon, témahéten.
- Építs be plusz diákat a diasorba, ha a feladatok megoldását részletesen szeretnéd ellenőrizni.
- Ha laminálsz a kinyomtatott lapokat, tartós játékot kaphatsz. A nyomozási naplóra alkoholos filctollal karikázhatnak a gyerekek, amely letörölhető róla.



Módszertani ötletbörze

Lehetséges munkaformák a játék feldolgozásához

Egyéni vagy páros munka

- Ha azt szeretnéd, hogy a gyerekek egyszerre haladjanak a feladatok megoldásaival, akkor elegendő a nyomozási naplót (13. dia) kinyomtatni.
- A feladatkártyát interaktív táblán kivetítheted, közben a tanulók a füzetbe, munkafüzetbe írják a feladat megoldását.
- Ha azt szeretnéd, hogy minden tanuló a saját tempójában haladjon és tetszőleges sorrendben válogasson a feladatok közül, akkor a feladatkártyákat is ki kell nyomtatni.
- Páros munka esetén a párok kooperációját biztosítani kell.



Módszertani ötletbörze

Lehetséges munkaformák a játék feldolgozásához

Csoportmunka

- Csoportmunka esetén érdemes az öt feladatkártyát és a nyomozási naplót is kinyomtatni. Így a csoportok saját tempójukban haladhatnak a megoldásokkal.
- Csoportmunka esetén a csoport tagjainak kooperációját biztosítani kell.
- A csoportok egy-egy nyomozási naplót kapnak, amelyen bekarikázzák a megoldásoknak megfelelő nyomokat.



Módszertani ötletbörze

„Forgó csoportok” módszer *(nem szakirodalmi kifejezés, csupán fantáziánév)*

- A tanteremben állomásokat kell kialakítani, a feladatok számánál eggyel több, vagyis most 6 állomásra lesz szükség.
- Az egyik állomásra elhelyezzük a „Nyom” feladatkártyát, annyi példányban, ahány tagja van a csoportoknak. Egy másik állomásra elhelyezzük a „Szemtanú” feladatkártyát, szintén annyi példányban, ahány tagja van a csoportoknak. És így tovább.
- A hatodik állomásra az összes feladatkártyát kitesszük, (lehet külön borítékokba tenni fajták szerint, minden borítékban annyi példányban, ahány tagja van a csoportoknak).
- A csoportok állomásról állomásra haladnak, saját tempójukban, tetszőleges sorrendben megoldják a feladatokat és a játék elején megkapott nyomozási naplóban bekarikázzák a megoldásnak megfelelő nyomokat.

Módszertani ötletbörze

„Forgó csoportok” módszer *(nem szakirodalmi kifejezés, csupán fantáziánév)*

- Ha egy csoport nem talál magának olyan üres állomást, amelynek feladatát még nem oldották meg, akkor a hatodik állomáshoz ül és a borítékokban lévő feladatok közül kiválasztja azt, amelyet még nem oldottak meg.
- Ötlet: érdemes bónusz feladatot is készíteni, a leggyorsabban haladó csoportok részére.
- Javasolt, hogy a csoportok munkáját, a kooperációt az óra egészében figyeljük és segítsük.
- Ha minden csoport megoldotta a feladatokat, interaktív táblán ellenőrizhetjük a megoldásokat.

Módszertani ötletbörze

Javaslat értékelésre

- Az óra végén, a digitális ellenőrzőfelülettel könnyen bemutathatjuk a feladatok megoldásait. A tanulók eredményességét fontos feltérképezni, valamint a hibákat megbeszélni.
- Javaslom, hogy a játékos tanóra elsődleges célja a fejlesztés legyen. Érdekes rávezető, segítő kérdésekkel, egyszerű példákkal, magyarázatokkal, apró ötletekkel a tanulók gondolkodását helyes irányba terelni. A játékos feladatmegoldás közben a tanulók gondolkodása fejlődik, ismeretei bővülnek.
- Érdemjeggyel való értékelés helyett lehet matricával jutalmazni a tanulókat, valamint a játék öröméért is játszhatnak a gyerekek.



Kapcsolat

Kedves Felhasználó!

Legyen élmény a tanulás!

Remélem, hogy a „Dixi Detektív – Rablás a múzeumban” sablon segítségével számtalan, jobbnál jobb, vidám tanórát fogsz tartani, melyre tanítványaid még évek múlva is emlékezni fognak!

Köszönöm, hogy támogattad a Kreatív Katedra munkáját!

Írj üzenetet, ha bármilyen kérdésed van!

kreativkatedra@gmail.com



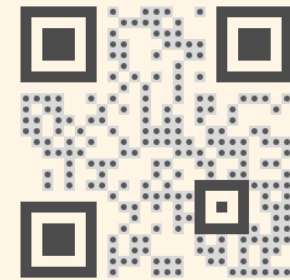
Kreatív Katedra

Ötletbazár



Inspirálódj a Pinteresten!

<https://pin.it/JR7cQgfaa>



Nézelődj a Weboldalon!

<https://www.kreativkatedra.hu/>



Elérhetőség:

kreativkatedra@gmail.com



Kövess a facebook oldalon!

<https://www.facebook.com/KreativKatedra/>