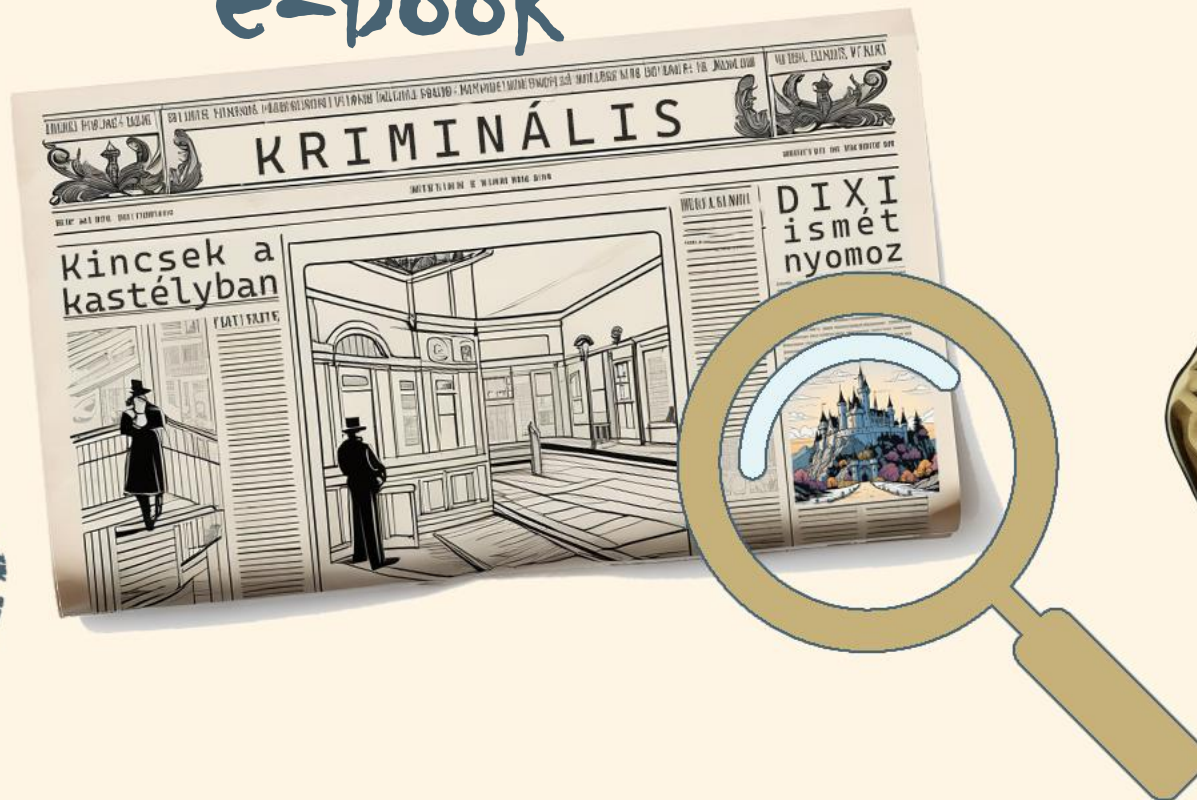


Kincsek a kastélyban DIXI DETEKTÍV e-book



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

Kincsek a kastélyban 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 – Kincsek a kastélyban” sablont tetszőleges tantárgyhoz és tetszőlegesen sokszor felhasználhatod.

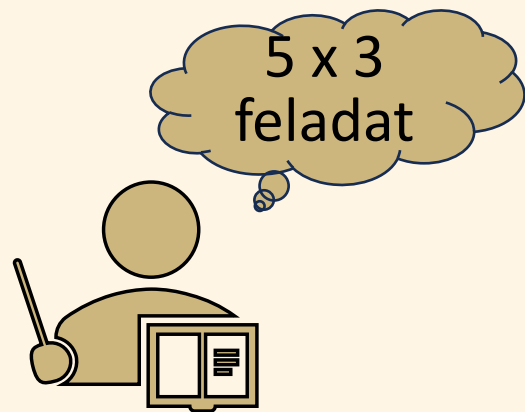
A játéksablonnak két funkciója van:

- 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 – Kincsek a kastélyban” játékban 5 darab feladatkártya szerepel, mindegyiken 3 darab feladat vagy állítás, melyet sorrendbe kell rendezni. A megoldásokat játékos formában ellenőrizheted le.

Mire való ez a játék?

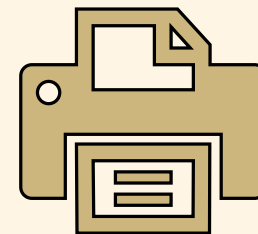
Tanári feladatok az óra előtt



Fogalmazz meg 5x3 feladatot, melyeket majd sorrendbe lehet rendezni.



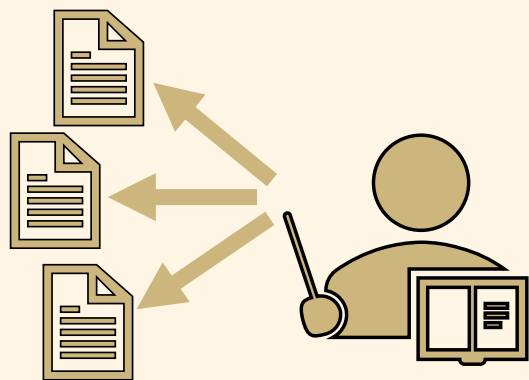
Töltsd ki a „Dixi Detektív – Kincsek a kastélyban” sablont.



Nyomtasd ki a nyomozási naplót (és feladatkártyákat), piros betűk (és piros feliratok) nélkül.

Mire való ez a játék?

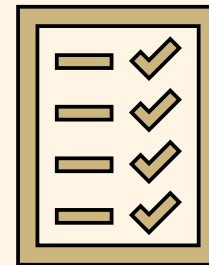
Teendők az órán



A kinyomtatott
nyomozási naplót oszd
ki a tanulóknak.



A tanulók megoldják a
feladatokat és megalkotják a
sorrendet, a nyomozási
naplóban jelölik a H, K, SZ
betűket.



Ellenőrizd a
megoldásokat
diavetítés módban.

Milyen feladat való ehhez a játékhoz?

A „Dixi Detektív – Kincsek a kastélyban” játékkal 5x3 darab sorbarendezési feladat megoldását ellenőrizheted le, játékos formában.

Milyenek legyenek a feladatok?

- Fogalmazz meg 5x3 darab **sorbarendezési feladatot**.
- Fontos, hogy a sorrend **egyértelműen** eldönthető legyen.
- Egy feladatkártyára egy instrukció és 3 feladat kerül.



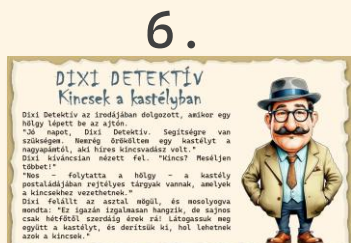
Ellenőrző lista

A sablon átalakítása pontokba szedve:

- Írd az instrukciót és a 3 feladatot a feladatkártyákon a szövegdobozokba! (8., 9., 10., 11., 12. dia)
- A piros színű „HÉTFŐ, KEDD, SZERDA” feliratokat húzd a feladatok alá vagy fölé a feladatkártyákon (8., 9., 10., 11., 12. dia)
- A piros H, K, SZ betűket húzd a sorrendnek megfelelően a képek mellé, az üres keretekbe a nyomozási naplóban. (13. dia)
- Nyomtasd ki a nyomozási naplót, a piros H, K, SZ betűk nélkül. Ha szeretnéd, nyomtasd ki a feladatkártyákat is, a piros HÉTFŐ, KEDD, SZERDA feliratok nélkül.



Lépésről lépésre! Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!



„Mentés másként”

A sablon szerkesztése előtt, másolatként mentsd el a saját játékodat, 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.

DIXI DETEKTÍV

Kincsek a kastélyban



Segítsetek Dixi detektívnek a nyomozásban!



Álkossatok sorrendet! Így kiderül, hogy melyik kép tartozik hétfőhöz, keddhez és szerdához.



A nyomozási naplóban, a sorrendnek megfelelően írjátok a képek mellé, hogy melyik naphoz tartoznak!



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

Rendezzék növekvő sorrendbe a számokat!



Megoldás:



Nyomozási napló:



Mintafeladat

- Nem kell szerkeszteni rajta semmit.
- Érdeemes egy nagyon egyszerű példán bemutatni, hogyan kell sorrendet meghatározni és ennek megfelelően a H, K, Sz betűket beírni.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

6.

DIXI DETEKTÍV

Kincsek a kastélyban

Dixi Detektív az irodájában dolgozott, amikor egy hölgy lépett be az ajtón.

"Jó napot, Dixi Detektív. Segítségre van szükségem. Nemrég örököltem egy kastélyt a nagyapámtól, aki híres kincsvadász volt."

Dixi kíváncsian nézett fel. "Kincs? Meséljen többet!"

"Nos - folytatta a hölgy - a kastély postaládájában rejtélyes tárgyak vannak, amelyek a kincsekhez vezethetnek."

Dixi felállt az asztal mögül, és mosolyogva mondta: "Ez igazán izgalmasan hangzik, de sajnos csak hétfőtől szerdáig érek rá! Látogassuk meg együtt a kastélyt, és derítsük ki, hol lehetnek azok a kincsek."



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 nyomokat.
- 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:

- Minden feladatkaartára a feladat szövegét, vagyis az instrukciót, valamint 3 kis feladatot, kifejezést, fogalmat be kell írni.
- A piros „HÉTFŐ, KEDD, SZERDA” feliratokat az állítások alá vagy fölé kell húzni.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

Feladatkártyák

8.



- A „Feladat szövege” szövegdobozokba kell kattintani és a feladat szövegét, vagyis az **instrukciót** be kell írni. Például: ”Rendezd az egyenletek megoldásait növekvő sorrendbe!”, „Fejezd ki a sebességeket méter per szekundum mértékegységben és rendezd őket növekvő sorrendbe!”, „Rendezd az eseményeket időrendi sorrendbe!”, „Rendezd az elemeket a tömegszámuk alapján növekvő sorrendbe!”
- A „Feladat 1,2,3” szövegdobozokba 3 olyan feladatot, fogalmat, kifejezést kell beírni, amelyet majd az instrukció szerint sorrendbe tudnak tenni a gyerekek.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

Feladatkártyák

8.



- A „HÉTFŐ, KEDD, SZERDA” feliratokat a sorrend szerint a képekhez kell húzni.
- Diavetítés módban a feladatkártyák diáira lehet jutni a navigációs oldalról, a megfelelő kék gombra kattintva.
- Diavetítés módban a „Megoldás” gombra kattintva előjön a „HÉTFŐ, KEDD, SZERDA” felirat, ezzel ellenőrizhető a megoldás.
- A „Házikó” gombra kattintva a navigációs oldalra lehet jutni.
- A feladatkártyákat is kinyomtathatjuk, de nem kötelező.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

13.

Nyomozási napló

Nyomozási napló
Kincsek a kastélyban

Írjátok az üres téglalapokba, hogy a képek a hétfői, keddi vagy szerdai nyomozáshoz tartoznak-e!



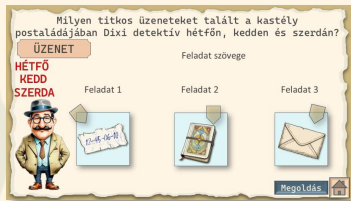
ÜZENET H K SZ				?
JÁRMŰ H K SZ				?
SEGÍTŐ H K SZ				?
HELYSZÍN H K SZ				?
KINCSEK H K SZ				?

- A piros H, K, SZ betűk mozgathatóak. A betűket a saját sorában, a sorrendnek megfelelően az üres keretekbe, a képek mellé kell húzni.
- Diavetítés módban a „?” gombokra kattintva megjelennek a piros betűk, 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 „HÉTFŐ, KEDD, SZERDA” feliratokat.
- A nyomozási naplóból (13. dia) vágd ki a piros betűket.

Lépésről lépésre!

Így töltsd meg saját tartalmaddal a játékot!

Nyomtatás

Nyomtatás Példányszám: 1

Nyomtató

Microsoft Print to PDF
Kész

[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 – Kincsek a kastélyban” 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.
Megoldás	HÉTFŐ KEDD SZERDA	A „Megoldás” gombokra kattintva megjelennek a piros „HÉTFŐ, KEDD, SZERDA” feliratok, vagyis a jó megoldás.
?	H K SZ	A „?” gombokra kattintva megjelennek az adott sorban a piros H, K, SZ betűk, vagyis a helyes sorrend.

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 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.
- Három fős csoportok esetén a három feladatot szétoszthatják egymás között a csoportok tagjai.
- A csoportok egy-egy nyomozási naplót kapnak, amelyre bírnak a H, K, SZ betűket a megfelelő nyomokhoz.



Módszertani ötletbörze

„Hármas mozaik” módszer *(nem szakirodalmi kifejezés, csupán fantáziánév)*

- Három fős heterogén csoportokat érdemes kialakítani ehhez a játékhoz. A csoportok egyidejűleg különböző feladatkártyákon is dolgozhatnak.
- A feladatkártyán lévő három feladatot szétosztják a csoport tagjai. Minden csoporttag megoldja a saját feladatát.
- Ha elkészültek a csoporttagok, először ellenőrzik egymás munkáját, majd közösen megalkotják az instrukciónak megfelelően a sorrendet.
- Ehhez a módszerhez érdemes olyan feladatokat írni a feladatkártyákra, amelyek részletesebb kidolgozást igényelnek, azonban könnyen le tudják a gyerekek ellenőrizni egymás megoldását.
- A nyomozási naplóba, a csoporton belüli ellenőrzést követően, a csoport közösen írja be a H, K, SZ betűket.
- Ha elkészült egy csoport egy feladatkártyával, új feladatkártyát kapnak.

Módszertani ötletbörze

„Hármas mozaik” módszer *(nem szakirodalmi kifejezés, csupán fantáziánév)*

- A csoport tagjai kockadobással is eldönthetik, hogy melyik feladatot oldják meg a feladatkártyán. Aki a legkisebbet dobja, az kapja balról az első feladatot. Aki a legnagyobbat dobja, az kapja balról a harmadik feladatot.
- 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 örömeért is játszhatnak a gyerekek.



Kapcsolat

Kedves Felhasználó!

Legyen élmény a tanulás!

Remélem, hogy a „Dixi Detektív – Kincsek a kastélyban!” 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



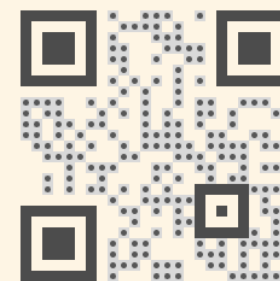
Kreatív Katedra

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/>