

Sophie

A három grácia

Német Ágnes Sára, Hunyadi Anna, Ruzsa Kata

Felkészítő tanár: Rozgonyi-Borus Ferenc

*SZTE Gyakorló Gimnázium és Általános Iskola,
6722 Szeged, Szentháromság utca 2.*

1. Bevezetés

Hogyan tegyük szórakoztatóvá a matematikát a kis –lány - gyerekek számára? Ez a játék logikus gondolkodásra ösztönöz, miközben egy nehéz labirintuson mennek keresztül. A játékkal ráébreszthetjük az alsós lányokat, hogy számukra is fontos lesz az életben a matematika, ezért életszerű problémákat is felvetettünk. Ezalatt felidézük a Hamupipőke történetét és igazi hercegnővé válhatnak.

2. Probléma megoldásának menete

A Scratch programozási nyelvet választottuk a probléma megoldásához.

Olyan játékot készítettünk, amibe beleszóttuk a matematikát, mert egy igazi hercegnőnek műveltnek kell lennie.

A játékszabályokat a két főszereplő dialógusából ismerhetjük meg a játék elején. Lásd a 2. ábrán.

A mesében a kisállatkák próbára teszik a játékost. Ehhez olyan kérdéseket kellett kitalálnunk, ami az adott korosztálynak érthető, megoldható, és a történettől sem áll messze. A kérdéseket alsós tanulók segítségével teszteltük. Ezekre adott idő alatt kell válaszolni, ezt is a segítségükkel állítottuk be. Az idő a 4. ábrán látható, a bal felső sarokban.

A játékos miközben eljut az állatkákhoz néhány segítségbe illetve nehézségbe ütközhet. Ha tökört érint útközben, időt nyer, ha fáklyát érint, újra láthatja a pálya egészét. Ez az 5. ábrán látható.

Amikor a játékos helyes választ adott, új pályára léphet.

Emellett látványossá kellett tennünk a játékot, így magunk rajzoltuk a szereplőket. Ez a 1. képen látható. A háttér egy témához illő kép, amely néhány pályánként változik, és rajta a labirintus, amelyet a „Word 2013” program segítségével, táblázatokkal rajzoltuk meg. A hangulathoz hozzájárul, hogy hanggal is kibővítettük a programot.

A játék végén a főszereplő/játékos eljut a herceghez a palotába, hiszen ez volt a fő célja is, és bebizonyította, hogy erre érdemes.

2.1. Ábrák

Az 1. ábrán látható Sophie kinézete a játék elején és miután a játékos végigment a pályán. Minden egyes jó válsz után egy új ruha az ajándék.



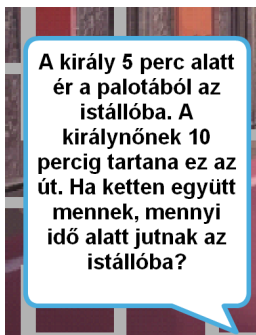
1. ábra. Sophie átváltozása

A 2. ábrán egy párbeszéd részlet látható a játék elejéről.



2. ábra. A párbeszéd

A 3. ábrán egy kismadár által feltett kérdés van.



3. ábra. Egy feltett kérdés.

A 4. ábrán a labirintus egy részlete van.



4. ábra. Labirintus

A 5. ábrán a fáklya és tök látható.



5. ábra. A segítő lehetőségek.

3. Elért eredmények

Az iskolánknak van általános iskola része is, és ez inspirált minket egy kisgyerekeknek szóló játék megtervezésére. Az elkészült programot sok kisgyerekekkel kipróbáltattuk, ami hatalmas sikert aratott.