

VTT Velencei-tavi Terület- és
Településfejlesztési Nonprofit Kft.

2475 Kápolnásnyék, Fő utca 28.

EFOP-1.5.2-16-2017-00017

OKOSDOBOZ – Az oktatási-nevelési weboldal, az Okosdoboz sok más terület mellett az egészségre is remek anyagokat kínál. Különösen fontos, hogy a digitális térben is figyelmet magára vonó anyagokkal szórakoztatva oktassuk a gyerekeket erre a fontos témára.

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

Az OkosDoboz oldalán jelenleg 160 db egészségnevelés célzattal készült, 2-3 perces animált kisfilm és 600 feladat érhető el. Egy-egy témakör kidolgozásán több pedagógus, iskolapszichológus, gyermekorvos, házi orvos, testnevelő tanár, pedagógiai, szakmai és nyelvi lektor - átlagosan 15-20 szakember dolgozik, ehhez jön még 30-40 grafikus, animátor, informatikus szigorúan összehangolt munkája. Naponta átlagosan 3000 általános iskolás gyerek használja az oldalt, ahol a három legnépszerűbb témakör egyike az egészségnevelés. A megoldott feladatok száma több mint 5millió - és ez folyamatosan növekszik, a honlap fejlécébe épített számlálóval lehet követni.

**VTT Velencei-tavi Terület- és
Településfejlesztési Nonprofit Kft.**

2475 Kápolnásnyék, Fő utca 28.

EFOP-1.5.2-16-2017-00017



The screenshot shows the OkosDoboz website interface. At the top, there is a blue header with the 'okosdoboz' logo on the left and 'Megoldott feladatok: 5 192 526' on the right. Below the header, there are navigation tabs: 'TUDÁSPRÓBA', 'GYAKORLÁS', 'JÁTÉKOK', 'VIDEÓK', and 'SÚGÓ'. A secondary navigation bar contains four red buttons: 'ALSÓS FELADATOK', 'FELSŐS FELADATOK', 'KOGNITÍV JÁTÉKOK', and 'EGÉSZSÉG VIDEÓK'. Below this, there is a row of subject icons: 'GYAKORLÁS', 'MAGYAR IRODALOM', 'MAGYAR NYELV', 'VIZUÁLIS KULTÚRA', 'ÉNEK-ZENE', 'MATEMATIKA', 'KÖRNYEZET-ISMERET', and 'EGÉSZSÉG-NEVELÉS'. The main content area is a grid of colored squares (blue, purple, orange, green) with a cartoon pencil character overlaid on it. On the left side of the grid, there are four numbered circles (1, 2, 3, 4) corresponding to the rows.

Homo Ludens, avagy játékos gyerekből játékos ember

Magyarországon jelenleg kizárólag az OkosDoboz oldalán érhetőek el olyan kognitív képességet felmérő és fejlesztő játékok, amelyek kialakításában pszichológusok, iskola pszichológusok vettek részt. A játékok minden esetben érvényes pszichológiai teszteken alapulnak, ezek a diákok internetes szokásaihoz, vizuális igényeihez igazodva lettek átalakítva olyan online kognitív játékokká, amelyek bizonyos képességek felmérésére is szolgálnak. A játékok kiválasztásánál figyelembe vették azokat a képességeket is, amelyek leginkább szükségesek a diákok iskolai előrehaladásában. Ilyen például: emlékezet, figyelem, gyorsaság, problémamegoldás, kreativitás, numerikus gondolkodás. A fejlesztők a kezdet kezdetétől fontosnak tartották, hogy ne csak a kerettantervhez kapcsolódó tartalmak legyenek az oldalon, hanem olyanok is, amelyek ezen túlmutatnak. A csapat hitt abban, hogy nemcsak a tantárgyi ismeretek, hanem a gondolkodási képességek fejlesztése is fontos az iskolai előmenetelhez.

VTT Velencei-tavi Terület- és Településfejlesztési Nonprofit Kft.

2475 Kápolnásnyék, Fő utca 28.

EFOP-1.5.2-16-2017-00017




De hogy miért is fontosak a kognitív játékok?

„Először is, a kogníció azt jelenti, ahogyan valaki megérti a világot, és ahogyan működik benne. Szinte minden kifejtett tevékenység fontos részét képezik az ide tartozó képességek és folyamatok - beleértve a legegyszerűbbtől a legbonyolultabb feladatok megoldásához szükségeseket. Az oktatás területén is egyre inkább felismerik, hogy a játékok a tanulók számára rendkívül szinte ellenállhatatlanok. Egyre nagyobb érdeklődés irányul arra, miként lehet úgy oktatási célú játékokat alkotni, hogy megőrizzük a játék mindazon jellemzőit, amelyek motiválják a fiatalokat, de közben az oktatási értékek és célok is érvényesüljenek.” – fogalmazott Szűcs Dóra munkatárs.

**VTT Velencei-tavi Terület- és
Településfejlesztési Nonprofit Kft.**

2475 Kápolnásnyék, Fő utca 28.

EFOP-1.5.2-16-2017-00017



The screenshot shows the 'okosdoboz' website interface. At the top, there is a blue header with the 'okosdoboz' logo on the left, a search bar with 'Megoldott feladatok: 5 192 838', and a 'Visszajelzés' button on the right. Below the header is a navigation menu with 'TUDÁSPRÓBA', 'GYAKORLÁS', 'JÁTÉKOK', 'VIDEÓK', and 'SÚGÓ'. A 'BEJÁRÁS / REGISZTRÁCIÓ' button is also visible. The main content area is titled 'VIDEÓK' and features a search filter with 'Összes ismeretterület', 'Összes témakör', and 'Összes osztály' dropdown menus, followed by a 'KERESÉS' button. Below the search area, there is a grid of video thumbnails. Each thumbnail has a title, a video preview image, and a subtitle. The thumbnails are: 1. 'T04' with subtitle 'A mentőhívás lépési balcseltek'; 2. 'A CSALÁDI ÉLET SZÉPSÉGEI ÉS N...' with subtitle 'Mik a közös programok a családdal?'; 3. 'A FRIZÚRA HIVATLAN VENDÉGEI ...' with subtitle 'A fejtető megjelenése, az általa okoz...'; 4. 'A GÓLYA HOZZA?' with subtitle 'Hogyan jövünk a világra?'; 5. 'A GYŐZTESEK TITKA' with subtitle 'SPORTÁPLÁLKOZÁS'; 6. 'A HÁLÓZAT VESZÉLYE'; 7. 'A HÁVEROK BEPOLYÁSA' with subtitle 'A HÁVEROK BEPOLYÁSA'; 8. 'A HERGÁL NEM BIOT'.