

✦ Mire jó?

- Érettségi témakörök rendszerező, játékos ismétlésére és felmérésére.
- Órai bemelegítésre, óra végi összegzésre vagy dolgozat előtti gyakorlásra egyaránt.
- Pár- vagy kiscsoportos munkára, illetve egyéni gyakorlásra gép-partnerrel.

⚙ Mit gyakoroltat?

- Aktív felidézést (retrieval practice), nem csupán felismerést.
- Kifejtőkészséget: összefüggő mondatban kell válaszolni, nem elég a kulcsszavak felsorolása.
- Lényegkiemelést – mely fogalmak a legfontosabbak egy jó válaszban.
- Algoritmikus gondolkodást: a jó kifejtéshez szükséges kulcsszavak, hely és idő megnevezése.

★ Miért hasznos? (pedagógiai háttér)

- Az aktív felidézés tartósabb tudást eredményez, mint az ismételt olvasás vagy aláhúzás – ezt a tanulási kutatások is megerősítik.
- A játékos verseny (amőba-mechanika) növeli a motivációt és a bevonódást, anélkül hogy a tét elvonná a próbálkozás kedvét.
- Az azonnali, vizuális visszajelzés (zöld/piros kiemelés a kulcsszavakon) erősíti az önreflexiót: a diák pontosan látja, mit tudott és mit nem.

☰ A lebonyolítás fő lépései

- 1 Témakör kiválasztása**
Ha még nincs feltöltve, az Adminban egy .txt fájlal pár perc alatt hozzáadható.
- 2 Játékosok / mód beállítása**
Nevek megadása, vagy Szóló mód bekapcsolása gép-partnerrel.
- 3 Gyakorlási idő (3–5 perc)**
A diákok szabadon átnézik a kérdéseket és a hozzájuk tartozó válaszokat.
- 4 Játék indítása**
Felváltva választanak mezőt, majd hangosan vagy írásban válaszolnak.
- 5 Mezőszerzés**
Legalább 3 az 5 kulcsszó közül elhangzik/megjelenik egy értelmes mondatban.
- 6 Győzelem**
Négy mező egy sorban – vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

★ Gyakorlati tippek

- Az első körökben engedj bátrabb, akár pontatlan mondatokat is – a cél a megszólalás, nem a tökéletesség.
- Ha egy csapat elakad, finoman kérdezz rá: „Melyik kulcsszó hiányzik még a mondatodból?” – ne áruld el a választ.
- A gyakorlási fázist ne hagyd ki: enélkül a játék inkább találgatás, mint valódi tudásfelmérés.



Mit mondj az óra elején? (felolvasható / átfogalmazható)

„Most egy amőba-kvízt fogtok játszani [témakör] témában. Először öt percek lesz körülnézni: kattintgassatok a mezőkre, és olvassátok el nyugodtan a kérdéseket és a hozzájuk tartozó válaszokat is – ekkor még nem dől el semmi, csak tanuljátok meg, hol bújnak meg a fontos kulcsszavak. Amikor elindul a játék, felváltva választotok egy mezőt. A rendszer megmutatja a kérdést, nektek pedig egy összefüggő, értelmes mondatban kell válaszolnotok rá – nem elég csak felsorolni a kulcsszavakat. Ha a mondatotokban legalább három az öt kulcsszó közül elhangzik vagy megjelenik, a mező a tiétek lesz. Aki négy mezőt szerez meg egy sorban – vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan –, az nyeri a játékot.”



Gyors referencia



Gyakorlási idő

3–5 perc, szabadon állítható



Mezőszerzés

3/5 kulcsszó egy értelmes mondatban



Győzelem

4 mező egy sorban, bármely irányban



Bemeneti mód

Hang vagy szöveg – menet közben váltható



.txt feltöltés

Admin → 1 fájl = 1 témakör, 20 kérdés, 5–5 kulcsszó



Nyomtatható PDF

Rácsos kérdés-áttekintő + megoldókulcs



Szóló mód

A gép „kártyát fordít”, automatikusan szerzi a mezőt



Válaszelemek

Gyakorlásnál láthatók, játék közben rejtve maradnak



Ha elakad egy csapat

- A gyakorlási fázisban visszaléphetnek, és újra elolvashatják a kérdést és a választ.
- Játék közben a mikrofonos és a szöveges bevitel között bármikor válthatnak, ha az egyik nem megy.
- A tanár a PDF-es megoldókulcsból gyorsan rásegíthet egy-egy kimaradt kulcsszóra, anélkül hogy elárulná a teljes választ.