

## ÖSSZEFOGLALÓ

**Misják Barbara**

**Gábor Dénes Főiskola, mérnökinformatikus szak, IV. évfolyam**

Konzulens: Berecz Antónia

**főiskolai adjunktus**

### **ÓVODÁSKORÚAK KÉSZSÉGFEJLESZTÉSE OKTATÁSI CÉLÚ MOBILALKALMAZÁSOKKAL**

Az okoseszközök és a számítógépek nem csak a felnőttek, hanem az egyre fiatalabb korosztályok mindennapi életének részévé váltak. Mára nem szokatlan, hogy az óvodásoknak, sőt, bizonyos esetekben a két-három éveseknek is magától értetődő az érintőképernyő használata. A technológia ilyen irányú fejlődése és a minket körülvevő, az életünk részét képező digitális eszközök használata elkerülhetetlen, ezért kiemelten fontos már kora gyermekkorban a tudatos használatuk ösztönzése.

Az óvodáskorú és a kisiskolás gyermekeknél pozitív felhasználási lehetőségekkel rendelkeznek az oktató, fejlesztő alkalmazások. Az interneten online, illetve PC-re letölthető játékok között, az alkalmazás-áruházakban pedig mobilalkalmazások között válogathatunk. Egyre több országban biztosított a közoktatásban is az IKT eszközök bevonása, így lehetőség van azok helyes használatra nevelésre, valamint az eszközökben rejlő, a gyermekek tanulását és a tanítóik munkáját is támogató lehetőségek kihasználására. A gyerekek egészséges fejlődéséhez a következő tényezőkre van szükség: szociális interakciók, kreatív, a képzelőerőt fejlesztő játékok és a körülöttünk lévő, valós világ megfelelő észlelése. A helyes megközelítés az lenne, ha a képességfejlesztő applikációk kiegészítenék, nem pedig helyettesítenék a társakkal való játékot, olvasást, a kreatív és a sporttevékenységeket.

A dolgozat az iskolára való felkészítéshez használható multimédiás lehetőségeket mutatja be a mobil-, illetve a számítógépes játékok terén. Áttekintésre kerülnek az iskolakezdés előtti, illetve kisiskolás korosztályokkal kapcsolatos IKT eszköz alkalmazások hazai és külföldi trendjei. Bemutatja, hogy mely képességek és hogyan fejleszthetőek IKT eszközökön futtatható alkalmazások segítségével, és példákat is mutat ezekre.

---

Az iskolakezdés előtti korosztályok számára kevés a magyar nyelven „beszélő” oktatási célú mobilalkalmazás, szükség lenne továbbiak fejlesztésére. Ezért szoftverfejlesztési projektem célja egy magyar nyelvű mobiljáték fejlesztése volt, amely az évszakokkal kapcsolatos fogalmakat ismerteti meg a gyermekekkel. A játék a Google Play alkalmazás-áruházban lesz publikálva „4évszak” néven. Az eddig elkészült tavasz modul ingyenesen lesz letölthető, a további három évszak moduljai pedig jelképes összegért lesznek megvásárolhatóak. A fejlesztés támogatásához a RUP szoftverfejlesztési eljárást használtam, a grafika elkészítéséhez a Gimp rajzoló szoftvert, illetve digitalizáló táblát. A szoftvert a Unity videójáték-motorral készítettem.

## **ABSTRACT**

**Barbara Misják**

**Dennis Gabor College, engineer-informatics, IV<sup>th</sup> year**

Consultant: Antónia Berecz

**College senior lecturer**

### **SKILL DEVELOPMENT OF KINDERGARTENS WITH EDUCATIONAL MOBILE APPLICATIONS**

The use of computers and smart devices such as phones and tablets become part of everyday life not only for adults but for younger ages as well. It is not unusual the use of touch screen for kindergartners or even for 2-3 year olds is being evident. The development of technology and the use of the digital tools that surround us are inevitable, so it is especially important promoting the conscious use of these devices starting from early childhood.

For pre-school and primary school children, educational applications could provide examples for positive device usage. Such applications could be found online or downloadable for PC and mobile on the internet and in the application stores.

The number of countries where ICT tools are provided by the government education is increasing, so there are a growing possibility to educate children for the proper use of these

---

devices and use the benefit of ICT tools such as supporting the student's learning and the work of their teachers. Children's healthy development involves social interaction, playing games improving creative imagination, and an engagement with the real world around us. The correct approach would be therefore to use skill-enhancing applications as a complementary rather than replacement of playing with real life partners, reading, creative and sport activities.

The thesis introduces multimedia opportunities for the preparation of school in the form of mobile and computer games. Domestic and foreign trends for using ICT tools both in pre-schools and primary schools are going to be reviewed. It is also going to be discussed, which skills could be improved by using ICT applications and several examples for such applications are going to be introduced.

For pre-school age children, there is a lack of mobile apps with educational purposes that are also available in Hungarian language, so it would be prudent for further development of such applications. Therefore my software development project aimed to create a mobile game in the Hungarian language, which supports school preparation by teaching children about the four seasons. This mobile game is going to be published in the Google Play Store and is going to be found as „4évszak”. The already completed spring module is going to be downloadable free of charge, and the modules of the other three seasons are going to be available for a symbolic amount. To support the development I used the RUP software development process. I created the graphic elements by the Gimp drawing software and used a digitizing table. I developed the game by the Unity game engine.