

Szakképzési mintaprojekt

Turizmus - vendéglátás ágazat

9. számú melléklet

A játék kipróbálása utáni értékelés

Digitális Jólét Nonprofit Kft.
H-1016 Budapest, Naphegy tér 8.
www.digitalisjoletprogram.hu

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001
azonosító számú, „Szakmai képzés digitális
módszertanának egységesítése” c. projekt

Kezünkben a digitális jövő

Emojik: <http://emojihomepage.com> honlap segítségével elkészíthető

Játék kipróbálása utáni értékelés

Értékelő neve:

Osztálya:

Értékelt kalandjáték neve:

Remélem jól érezted magad a kalandjáték során! Kérlek, értékeld a játékot az alábbi szempontok szerint! Véleményedet egy 1-től 5-ig terjedő skálán jelöld, ahol az 😞 (1) egyáltalán nemet, az 😊 (5) a teljes mértékben igent jelenti!

1. A kalandjáték szórakoztató volt.

😞	😞	😞	😊	😊
---	---	---	---	---

2. A játék során legalább 2 új dolgot ismertem meg.

😞	😞	😞	😊	😊
---	---	---	---	---

3. A játék alatt sokat nevettünk.

😞	😞	😞	😊	😊
---	---	---	---	---

4. A túra alatt kellemesen elfáradtam.

😞	😞	😞	😊	😊
---	---	---	---	---

5. A túra során nem tévedtünk el, vagy ha igen, akkor visszataláltunk.

😞	😞	😞	😊	😊
---	---	---	---	---

6. A játék időtartama éppen megfelelő volt.

😞	😞	😞	😊	😊
---	---	---	---	---

7. A kalandjáték feladványai közepesen nehezek voltak.

😞	😞	😞	😊	😊
---	---	---	---	---

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

8. A kódot megfejtettük.



9. A játék segédeszközei praktikusak voltak.



10. A játék segédeszközei szépen kivitelezettek.



11. Máskor is szívesen részt vennék egy ilyen játékban.



GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő