

Szakképzési projektterv

Kreatív ágazat

Vizuális ágazati alapoktatás

12. számú melléklet

Szabadulószoba típusú játék

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

Szabadulószoba típusú játék

A játékot a projektbemutatóra terveztük. Fontosnak gondoljuk, hogy a tanulóknak legyen lehetősége a projekt zárásakor egy játékos vetélkedőre, arra, hogy összemérjék a programban szerzett tudásukat a tanulótársakkal és legyen sikerélményük.

A játékba javasoljuk bevonni a projekten kívüli tanulócsoportokat is, mert ez lehetőséget biztosít arra, hogy egyrészt a többen is tanulhatnak erről a témáról, másrészt összehasonlíthatóvá teszi a tanulócsoportok tudását is, (a projektvezető felhasználhatja ennek játékos tudásmérőnek is az eredményét a projekt komplex értékelésénél).

Az alábbiakban tesszük közzé a JÁTÉK LEÍRÁSÁT.

Kedves Tanulócsoport!

Egy fatális véletlen következtében a fiatal Johannes Gutenberg strasbourg műhelyéből a Ti iskolátokba került. 45 perc áll rendelkezésetekre, hogy segítsetek számára visszajutni, különben a könyvnyomtatás történelme örökre megváltozik.

Az időgép beindításához 4 „kulcsot” kell megtalálnotok, Gutenberg 4 találmányát, amelyek bárhol megtalálhatók az iskolában – QR-kódokat keressetek, amelyek feladatokat rejtenek, megfejtve őket meglelhetitek a kulcsokat. A megtalált találmányokat írástok fel, és ha mind a négy megvan, jelentkezsetek oktatótoknál az utolsó feladatért, hogy aktiválhassátok az időgépet. ☺ Sok sikert!

OKTATÓK SZÁMÁRA INFORMÁCIÓ:

1. A megtalálendő találmányok (a játékok megoldásai):

- szedő-sorjázó
- kézisajtó
- festékező labdacs
- szedővas

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

Kezünkben a digitális jövő

2. A QR-kódokat, illetve elrejtésüket a csoporthoz igazíthatjuk: lehetnek látható helyen, vagy elrejtve (pl. szék alá felragasztva), egyet akár szét is vághatunk, hogy a darabokat előbb megfelelően össze kelljen állítani, és csak utána tudják leolvasni stb.
3. A kódok tetszőleges méretben nyomtathatók, leolvasásukhoz internetkapcsolattal rendelkező okoseszköz (mobiltelefon, tablet) szükséges.
4. Nehezítés lehet hamis nyomok elhelyezése is, ilyenkor a QR-kód mögötti feladat megoldása nem nyomdai eszköz. Vagy lehet olyan nyomdai eszköz fényképét is szétvágva elrejtetni a teremben, ami nem Gutenberg találmánya, ez szintén lassítja a játékmenetet.
5. Szintén csoporthoz igazítható a nyomok „összefűzése”, amikor megfejtésként nem csupán az eszköz képét/leírását, hanem a következő nyomhoz vezető utalást is kapnak a csapatok.
6. Az utolsó feladathoz tartozó QR-kódot a tanár a négy kulcsszó átvétele és ellenőrzése után adja oda a tanulóknak. Mivel ez egy hosszabb, véleményt is kérdező kérdőívhez vezet, a QR-kód helyett számítógépes eléréshez is adhat elérhetőséget: www.redmenta.hu – „kézisajtó” direktcím, vagy <https://redmenta.com/k%C3%A9zisajt%C3%B3> közvetlen link.

A feladatlap szükség esetén nyomtatható is. A feladatlap beállítása publikus, emiatt nevet kér, javasoljuk, hogy a csapatnevet írják be a tanulók. Ha van regisztrációjuk a Redmentába, ez a beállítás módosítható.



1. ábra A Redmenta teszt QR-kóddal

Szükséges eszközök:

- Okostelefon QR-kód olvasóval
- Internet hozzáférés


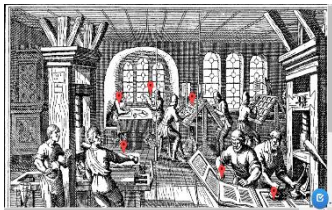


GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

- Kinyomtatott QR-kódok a tanteremben elrejtve, illetve a befejező QR-kód a tanteremben kiragasztva.

Lebonyolítás:

A 4-6 fős csoportok párhuzamosan tudnak dolgozni egymással egy osztályterembe.

Tanári útmutató	QR-kód	Feladat linkje, forrása:
<p>1. Párosítós játék</p> <p>Megoldás: SZEDŐ-SORJÁZÓ</p>		<p>Link: https://learningapps.org/display?v=pir77u07321</p> 
<p>2. Keresztrejtvény</p> <p>Megoldás: KÉZISAJTÓ</p>		<p>Link: https://learningapps.org/display?v=p0gz4a3s521</p> 

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

Kezünkben a digitális jövő

<p>3. Szóvadász</p> <p>Megoldás: FESTÉKEZŐ LABDACS</p>		<p>Link: https://learningapps.org/display?v=p506erdwc21</p> 
<p>4. Kérdés-válasz</p> <p>Megoldás: SZEDŐVAS</p>		<p>Link: https://learningapps.org/display?v=p0mfm99uk21</p> 

Utolsó feladat

Az utolsó feladathoz tartozó QR-kódot az oktató a négy kulcsszó átvétele és ellenőrzése után adja oda a tanulóknak. Mivel ez egy hosszabb, véleményt is kérdező kérdőívhez vezet, a QR-kód helyett számítógépes eléréshez is adhat elérhetőséget: www.redmenta.hu – „kézisajtó” direktcím, vagy <https://redmenta.com/k%C3%A9zisajt%C3%B3> közvetlen link.



2. ábra Redmenta teszt

A tanulócsoporthoz a megadott elérhetőségen megkapják az utolsó öt kérdést, melyek megválaszolása után vége van a játéknak.

Az alábbi kérdésekre kell válaszolniuk:

Mit gondoltok, mi a legfontosabb, amit tanultatok a kiadványokról, könyvekről a projekt során?
Szerintetek mi a mai legkorszerűbb nyomtatási technológia?
Milyen technológiával nyomtatnak ki plakátokat?
Mi az, amit a nyomdatechnika lehetővé tesz a XXI. században?
Hogyan látjátok az e-könyvek és nyomtatott könyvek jövőjét?

Javasoljuk, hogy a játék végén hirdessenek eredményt és jutalmazza meg a leggyorsabb, legügyesebb csapatok tagjait!

Jó közös, játékos projektzárást kívánunk!

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

Kezünkben a digitális jövő