



Tervező csomag játékokhoz és tanuláshoz

**A JÁTÉKOK A DIÁKOKAT
SZÁMUKRA KÖNNYEN
ÉRTELMEZHETŐ KÖRNYEZETBE
HELYEZIK, AHOL KOMPLEX
KÉRDÉSEKET DOLGOZHATNAK
FEL PROBLÉMAKÖZPONTÚAN
JUST-IN-TIME (JIT - TÖKÉLETESEN
IDŐZÍTETT) RENDSZERBEN. A
JÁTÉKBAN KELETKEZŐ ADATOK
SEGÍTHETNEK ABBAN, HOGY
A TANULÓK MEGÉRTSÉK,
MENNYIRE SIKERESEK, MIBEN
KELL JAVULNIUK, ÉS MILYEN
IRÁNYBAN TEGYÉK MEG A
KÖVETKEZŐ LÉPÉSEKET.**

A TERVEZŐ CSOMAG HASZNÁLATA

A Quest iskolákban kreatív, innovatív utakon segítjük a diákok aktív részvételét a tanulási folyamatban. A tervező csomag segítségével te is felfedezheted ezt a világot, és kipróbálhatod a saját iskoládban, a saját diákjaiddal! A csomag a következő részekből áll:

- **A keretek kidolgozása**
- **Bevezetés a játéktervezésbe**
- **Játéktervező alapcsomag**

Ha oktató, pedagógus, játéktervező vagy szakmai fejlesztő vagy, javasoljuk, hogy kövesd a számodra meghatározott útvonalat a leírásokban. Ezeket lejjebb találod.



PEDAGÓGUS, OKTATÓ

Ez a tervező csomag abban lehet segítségére, hogy kollaboratív eszközökkel tervezhess játékokat a diákjaidnak.

A csomag feldolgozásához az alábbi utat javasoljuk:

- A keretek kidolgozása
- Bevezetés a játéktervezésbe
- Játéktervező alapcsomag



JÁTÉKTERVEZŐ

Ez a tervező csomag abban segít neked, hogy pedagógusokkal együttműködve tudj olyan játékokat tervezni, amelyek képesek a tanulók igényeinek megfelelni.

A csomag feldolgozásához az alábbi utat javasoljuk:

- A keretek kidolgozása
- Játéktervező alapcsomag



TANÁRTOVÁBBKÉPZŐ, FEJLESZTŐ

Ez a tervező csomag segít, hogy olyan pedagógiai kontextust, környezetet tudj ki alakítani, amelyben a tanárok képesek együttműködve oktatójátékokat tervezni.

A csomag feldolgozásához az alábbi utat javasoljuk:

- A keretek kidolgozása
- Bevezetés a játéktervezésbe
- Játéktervező alapcsomag

A KERETEK KIDOLGOZÁSA



**AHhoz, hogy sikeres játéktervező
vagy olyan pedagógus legyél, aki a
játékokat a tanulás támogatására
hatékonyan tudja felhasználni,
először fontos megértsd, hogy miért
értékesek számunkra a játékok vagy
éppen a játéktervezés.**

MIÉRT HASZNÁLJUK A JÁTÉKTERVEZÉST AZ ISKOLÁBAN?

- INTEGRÁLD A TANULÁSI CÉLOKAT A JÁTÉKTERVEZÉS FOLYAMATÁBA.
- VÁLASSZ KI ÉRDEKES, KIHÍVÁST JELENTŐ TANULÁSI CÉLOKAT.
- PRÓBÁLD MEG A JÁTÉKOKAT MINDEN LEHETSÉGES FORMÁBAN INTEGRÁLNI AZ OSZTÁLYTERMI MUNKÁBA.
- PRÓBÁLD MEG MINÉL SZOROSABB KAPCSOLatot KIALAKÍTANI A DIÁKOKKAL, A TANÁROKKAL ÉS A SZÜLŐKKEL IS.

A fiatalok és a gyerekek akár egy egész napot végigjátszanak. Miért ne hoznánk be tehát a játékok jellemzőit és a tervezésüket az osztályterembe?

A Quest Iskolák egyik legfontosabb jellemzője, hogy a diákok játszva tanulnak. Azonban még ennél is különlegesebb bennük az, hogy a tanárok a játéktervezés részesei.*

Egy igazán jó játék olyan mélyen beszippantja a tanulókat, hogy a valódi világ dimenziói (tér, idő, felelősségek) időszakosan megszűnnek létezni. Ezeket az aktív foglalkoztató tereket a játéktervezők készítik el, valósítják meg. Tudjuk, hogy ahhoz, hogy az oktatás hatékonyan működjön, a diákok magas szintű bevonására és aktivitására van szükség. A játékokat ismerve, logikusnak tűnik tehát az, hogy a játéktervezés elemeit a diákok hatékonyabb bevonására használhatjuk az iskolákban. A Quest Iskolákban a játéktervezés a tanulási-tanítási folyamat szerves része. A Quest tanárok megtanulják, hogyan teremtsenek a diákjaik számára könnyen érthető, kutatásalapú, visszajelzésekben gazdag, komplex problémamegoldó tereket. Ebben segítünk neked is ezzel a csomaggal.

A Quest Iskola tanárai rájöttek arra, hogy a játékokat rengeteg különböző módon tudják a tantermi munka részévé tenni. A játék lehet például:

- Ízelítő a készülő tantervről,
- Bevezetés az új tantervbe,
- Eszköz az ismétléshez és az értékeléshez is,
- A lecke megismétlésének lehetőségei.



Hatodik osztályos diákok ismétlik a műveleti sorrendet a PEMDAS játék használata közben

MINDEN TANÁRBÓL VÁLHAT JÁTÉKTERVEZŐ

**Designgondolkodás + kreativitás
= hatékony, lebilincselő pedagógiai eszközök**

- **EMPATIZÁLJ: KIK PONTOSAN A DIÁKJAIM? MIT CSINÁLNAK? MIÉRT TESZIK EZT?**
- **HATÁROZD MEG: AZ ALAPJÁN, AMIT A DIÁKJAIMRÓL TUDOK, MELYEK LESZNEK A LEGNEHEZEBB KIHÍVÁSOK, AMIVEL SZEMBE KELL MAJD NÉZNEM?**
- **GONDOLD EL: MILYEN ÖTLETEIM VANNAK A TERVEZŐ FOLYAMAT SIKERES KIVITELEZÉSÉHEZ?**
- **KÉSZÍTS PROTOTÍPUST: HOGVAN TUDOM AZ ÖTLETEIMET KIPRÓBÁLNI A GYAKORLATBAN A DIÁKJAIMMAL?**
- **JÁTSZVA TESZTELJ: SIKERES VOLT A TERVEZETT ESZKÖZ A DIÁKJAIM SZÁMÁRA? ELÉRTEM, AMIT AKARTAM?**

A Quest Iskolákban minden tanárra játéktervezőként gondolunk. * A tanárok megtervezik a tanmeneteiket, az osztálytermi környezetet, a mindennapok menetét, valamint sok egyéb szeletét az oktatási folyamatnak. Nagyra értékeljük a minőségi tervezést és az ennek nyomán sarjadó ötleteket. Azon dolgozunk, hogy támogassuk a pedagógusok kreativitásának fejlődését, ahogy innovatív tanterveket és tanulási eszközöket, például játékokat terveznek azért, hogy bevonják és támogassák a diákokat a tanulásban.

Az iskoláinkban az üzleti életben, valamint a műszaki és a technológia területein népszerű „design thinking” (*designgondolkodás, tervezői gondolkodás*) elvét használjuk az oktatási környezet megteremtéséhez. Számunkra a designgondolkodás az a szemléletmód, amelyet a tervezők használnak, amikor kitalálnak, megterveznek, végül kiviteleznek egy terméket, vagy éppen egy rendszert.

A Quest tanárai alaposan megismerik a designgondolkodás szemléletét - ami egy iteratív, ismétlődő végrehajtáson alapuló, kollaboratív módszertan - és így terveznek tanmeneteket és játékokat az iskoláinkban. Az iskolai környezethez igazítva designgondolkodásnak öt lépését határoztuk meg: empatizálj, határozd meg, gondold el, készíts prototípust és játszva tesztelj. A jobb oldalon található kérdések neked is segíthetnek a designgondolkodás folyamatának elsajátításában.

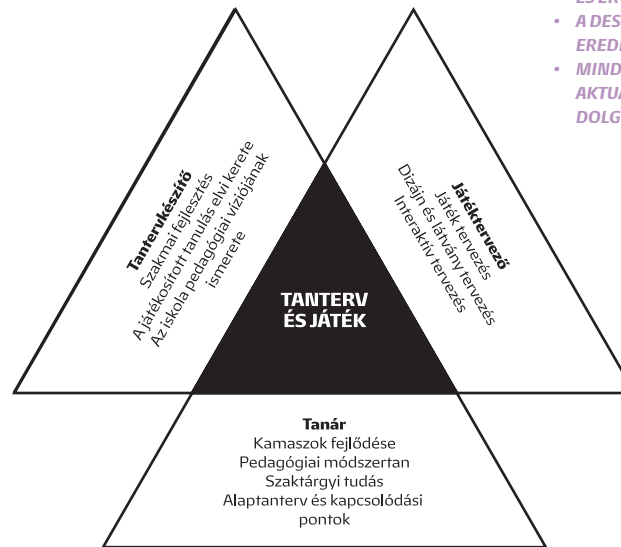
Fontos, hogy a designgondolkodás az első lépés ahhoz, hogy megtanulhassuk, hogy hogyan készíthetünk a tanórákon használható oktatójátékokat.



Hatodikos diákok a "Caterpillar" (Hernyó) nevű matematikai játékkal játszanak, amely a gyakoriság és valószínűség tanulását segíti elő.

EGYÜTTMŰKÖDÉS ÉS TERVEZÉS

A tervezés, különösen a játéktervezés, sokféle készség és képesség interakciójából születik



Az ábra azt mutatja be, hogy milyen készségekkel járulnak hozzá az egyes csapattagok a kurrikulomhoz igazodó játéktervezéséhez és megvalósításához

Amikor tanmeneteket, tanterveket, illetve játékokat tervező csapatokra gondolsz, kikből áll ez a csapat? Mit hoznak az egyes szereplők a tervezőasztalhoz? A Quest Iskolák kollaboratív tervezési modelljében az egyes szereplők szaktudása folyamatosan bővül. Ezeket a csapatokat „tantervfejlesztő csapatoknak” hívjuk, és minden esetben van bennük egy tanár, egy tantervkészítő valamint egy játéktervező. Minden egyes tag fontos tudást hoz a **csapatba – a tanárok a szaktárgyi és a módszertani tudást**; a tantervkészítők az interdiszciplináris tartalmi és pedagógiai, valamint az IKT eszközök pedagógiai integrációjának ismeretét; a játéktervezők pedig az interaktív tanulási terek tervezésének készségét hozzák magukkal. E három szakember közös munkája egy csapatban olyan fokú kreativitást és innovációt tesz lehetővé, amely sokkal erősebb hatást ér el, mintha ez a három szereplő egymástól elszigetelten vagy egyedül dolgozna.

Bár lehet, hogy a te iskoládban nincsenek a Quest Iskolákhoz hasonló „tantervfejlesztő csapatok” bevonva, bárki építhet hasonló kollaboratív együttműködéseket, ahol többféle tudás van jelen (különösen miután megtanulta a játékok tervezésének folyamatát ebből a tervező csomagból). Fontos, hogy hasonló gondolkodású kollégákkal együttműködve, a design-gondolkodás segítségével a tanárok könnyen elkészíthetik saját oktató játékaikat.

- MINDIG A TANÁROK PEDAGÓGIAI CÉLJAIT TARTSD SZEM ELŐTT.
- A JÁTÉKOK LEGYENEK EGYSZERŰEK ÉS ÉRTHETŐEK.
- A DESIGN-T KEZELD ÉS TEDD KÖZÖS EREDMÉNNYÉ A TANÁROKKAL.
- MINDIG AZ OKTATÁSBAN AKTUÁLISAN HASZNÁLT ANYGVBÓL DOLGOZZ.

HOGY TERVEZZÜNK JÁTÉKOKAT BÁRMILYEN TANULÁSI KÖRNYEZETHEZ?

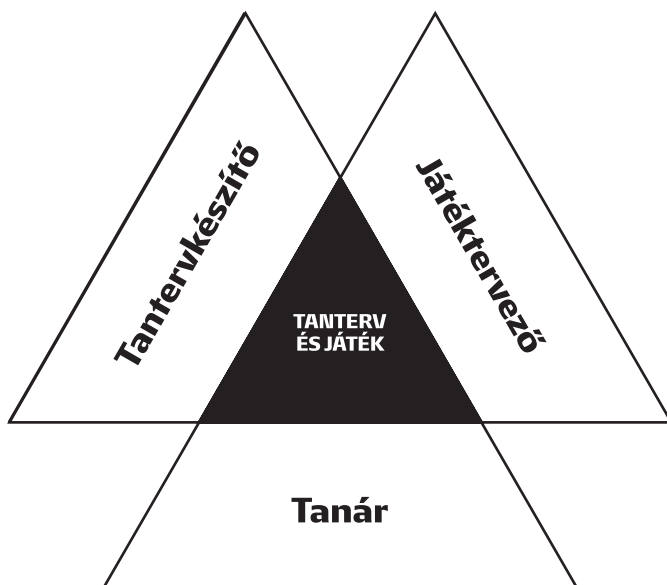
A megfelelő eszközök felhasználásával, a tanárok bővíthetik saját módszertani arzenáljukat a játéktervezéssel és így kreatív módszerekkel motiválhatják diákjaikat az elmélyült tanulásra.

Hisszük, hogy minden tanár játéktervezővé válhat. Ha sikerül némi alapot megtanulni a játéktervezésben és ezt kiegészítjük a tanmenet készítésének tapasztalataival, valamint az általános módszertani tudással, akkor minden rendelkezésünkre fog állni ahhoz, hogy jó játékokat tervezzünk.

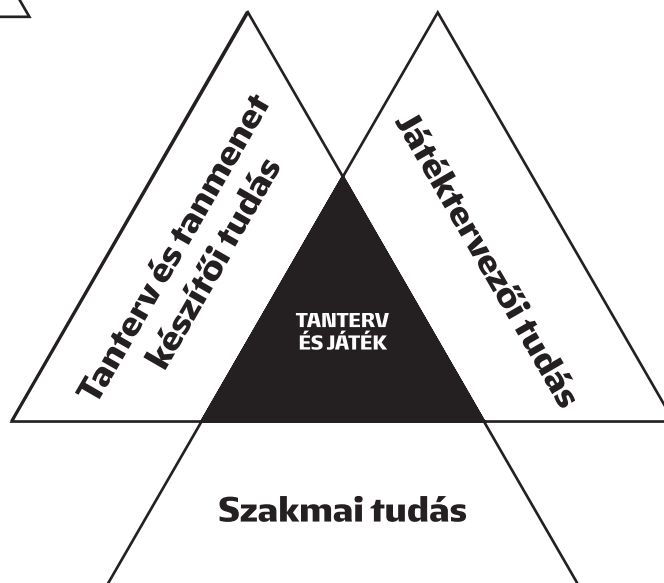
Jól tudjuk, hogy a Quest Iskolákban kivételesen szerencsés helyzetben vagyunk, mert az iskolai munka aktív részesei lehetnek a játéktervezők. Ugyanakkor azt is látjuk az iskolákban, hogy hasonlóan gondolkodó tanárok, együttműködve izgalmas és kiváló játékokat tudnak fejleszteni szinte bárhol.

A játéktervezés, mint pedagógiai feladat azonban túl soknak tűnhet elsőre és nyomasztóan hathat tanárookra. Gondoljunk inkább úgy rá, mint egy újabb eszközre, amellyel a diákok érdeklődését megpróbáljuk felkelteni, csakúgy, mint például a természettudományos kísérletekkel vagy a tanulói egymás munkájára adható visszajelzésekkel is. Emellett, ha több tanárral együttműködve próbálunk megtervezni és elkészíteni pedagógiai céllal születő játékokat, a folyamat sokkal könnyebb lesz (és sokkal több örömet is ad így alkotni).

A játékokat használhatjuk értékelésre is. Előfordul, hogy így sokkal több hasznos adatot nyerhetünk ki a tanulási folyamatból, hiszen a diákokban játék közben gyakran nem is tudatosul, hogy valójában iskolai értékelésben vesznek részt: elmerülnek a játékban. Végül fontos megjegyezni, hogy tudjuk, hogy a hatékony oktatójátékok készítése gyakorlatot igényel. Készen kell lennünk tehát arra, hogy rengeteg új, megtanulandó és érdekes információ várhat ránk ezen az izgalmas utazáson, amely segítségével az oktatójátékok is részét képezhetik a módszertani repertoárunknak a későbbiekben.



QUEST ISKOLÁK



ATE ISKOLÁD

BEVEZETÉS A JÁTÉKTERVEZÉSBE



**EZ A FEJEZET A JÁTÉKTERVEZÉS
FOLYAMATÁRÓL MOND MÉG TÖBBET.
SEGÍTSÉGÉVEL FELKÉSZÜLHETÜNK ARRRA,
HOGY MEGTERVEZZÜK A SAJÁT OKTATÓ
JÁTÉKAINKAT.**

**A HATÉKONY OKTATÓ JÁTÉKOK
MEGHATÁROZOTT PEDAGÓGIAI
CÉLLAL KÉSZÜLNEK. MIELŐTT
AZONBAN A SAJÁT SPECIFIKUS
PEDAGÓGIAI CÉLJAINKNAK
MEGFELELŐ JÁTÉKOT
TERVEZNÉNK, FONTOS
MEGISMERKEDNÜNK A
JÁTÉKTERVEZÉS ALAPJAIVAL.
EZ A FEJEZET ABBAN SEGÍT,
HOGY AZ EHHEZ SZÜKSÉGES
TUDÁST ÉS KÉSZSÉGEKET
ELSAJÁTÍTSUK.**

A JÁTÉKTERVEZÉS

- EGY ITERATÍV FOLYAMAT,
- GYAKORLATTAL ÉS IDŐVEL TÖKÉLETESÍTHETŐ,
- FŐKÉNT EGYÜTTMŰKÖDÉSEN ALAPSZIK,
- RÉSZTVEVŐ (A JÁTÉKOSOK RÉSZEI A FOLYAMATNAK),
- SZÁNDÉKOS ÉS TERVEZETT.

MI A JÁTÉK? MELYEK EGY JÁTÉK RÉSZEI?

*„Játéknak azt a tevékenységet nevezzük, amikor meghatározott szabályok között játszunk és a folyamat valamilyen konfliktust foglal magába.”**

A fenti egy leegyszerűsített definíció, hiszen valószínűleg tudnánk mondani olyan játéko(k)a)t, amely(ek) nem felel(nek) meg ennek a meghatározásnak. Azonban amikor definíciószerűen meghatározni próbáljuk, hogy pontosan mi is egy „játék” folyamatosan nehézségekbe fogunk ütközni. A játékok kultúránként eltérőek, s rengeteg különböző fajta játékot játszanak világszerte.

A játékok iránti szeretet és azok általános elterjedtsége azonban azt támasztják alá, hogy a játékok bevonása valóban hatékony eszköz lehet a tanulás támogatásában.

A játék pontosabb meghatározásához vezethet az, ha azt vizsgáljuk, hogy milyen elemei vannak egy játéknak. A kultúrákon és az évezredekben átívelően játékok a legtöbb esetben hat elemből állnak – van egy cél, egy kihívás, egy adott játékmekhanika, vannak játékelemek, szabályok, valamint a játéktér. A jobb oldalon található táblázat mindegyik elemet részletesen elmagyarázza. A játékelemek megértése és ismerete nyitja meg előttünk a játéktervezés világát, mivel ennek segítségével megváltoztathatod egy adott játék egy-egy elemét, s ez által új játékot hozhatsz létre (ezt hívjuk „modding”-nak, azaz módosításnak). Amennyiben nem módosítunk akkor akár megalkothatunk egy saját, teljesen új játékot is, mind a hat játékelemnek a figyelembevételével, ezért is fontos az ismeretük.

- EMLÉKEZZÜNK A JÁTÉKMECHANIKÁK ÉS A JÁTÉKELEMEK KÖZTI KÜLÖNBBSÉGEKRE – A LEGTÖBB ESETBEN A JÁTÉKMELEMEKET FŐNEVEK ÍRJÁK LE JÓL, MÍG A JÁTÉKMECHANIKÁKAT IGÉK.
- HA...AKKOR... VAGY...LEHET, HOGY...NEM LEHET... EZEK MIND JÓ MONDATKEZDŐ SZAVAK A SZABÁLYOK ELKÉSZÍTÉSE SORÁN.

CÉL

Mit kell egy játékosnak vagy a csapatnak tennie, hogy nyerjen? Először ártaladni a célvonalon, a legröbbs gyöngyöt szerezn, vagy legutolsóként állva maradni stb.

KIHÍVÁS

Milyen nehézségeket helyezhetünk a játékos útjába, hogy a cél elérése érdekes és szórakoztató legyen? Hogyan nehezítjük meg a cél elérését? A játékos lába össze van kötve egy csapatársa lábával, a gyöngyök el vannak rejtve, ha megdobják labdával, kiesik a játékból, stb.

JÁTÉKMECHANIKA

Milyen alapvető cselekvéseket kell a játékosnak elvégeznie, hogy megoldja a játékot? Például a játékos ugrál, izeg-mozog, kurat, rejtvényeket fejt meg, behúzza a nyakát, elhajol, kikerül, cselez, stb.

JÁTÉKELEMEK

Milyen tartalmi, esetleg kézzel fogható komponensekből, elemekből áll a játék? Fejkendők? Egy mező, gyöngyök, esetleg piros gumilabdák és egy pálya?

SZABÁLYOK

Milyen meghatározott szabályok alapján dönthető el, hogy mit tehetünk és mit nem a játékban? A játékosok lába össze van kötve, ugyanonnan kell mindenkinek indulnia, három perc alatt az összes gyöngyöt össze kell gyűjteni, a labdákat csak a játéktéren előre szabad dobni, stb.

JÁTÉKTÉR

Hol zajlik a játék és ez hogyan befolyásolja a játék menetét? Kosárlabda pályán? Egy körben? Az osztályteremben? A parkban?

PÉLDÁK A JÁTÉKELEMEKRE

Dobókocka	Keménykalap	Rúd	Kulcs
Labda	Autó	Háló	Szék
Kötél	Felhő	Gally	Hordó
Bázis	Pénzérme	Kő	Zene
Akadály	Szellem	Kosár	Bíró
	Denevér	Kalapács	Ló

PÉLDÁK A JÁTÉKMECHANIKÁRA

Valaki tippet ad	Nyújtózik	Letérdel	Gurul
Felmászik	Forog	Előrenyom	Pihen
Felemel	Előrehajol	Húz	Dob
Földön mászik	Megráz	Feltör	Pumpál
Ugrik	Hajlong	Forgat	
Egyensúlyoz		Lóbál	

MILYEN RÉSZEI VANNAK A KEDVENC JÁTÉKODNAK?

Mielőtt játéktervezéshez kezdünk, fontos, hogy már ismert játékokban azonosítsuk az egyes alkotóelemeket gyakorlásként. Az alábbi példában a kő-papír-olló játékot elemezzük.

KŐ-PAPÍR-OLLÓ JÁTÉK:

CÉL A győztes mozdulatot megjátszani (kő, papír, vagy olló).
KIHÍVÁS Kikövetkeztetni, hogy az ellenfél melyik mozdulatot fogja mutatni – követ, papírt vagy ollót – hogy le tudjuk győzni.
JÁTÉKMECHANIKA A játékosok egy mozdulatot "hívnak", ami azt jelenti, hogy a megadott időpontban az egyik elemnek megfelelő kézmozdulatot mutatnak.
JÁTÉKELEMEK Három alakzat: kő, papír és olló; legalább 1 kézfjátékos.
SZABÁLYOK Minden játékos „előhív” egy alakzatot a kezével. A kő (az ökölbe szorított kéz) üti az ollót (a középső és a mutatóujj kinyújtásával jelzett V alakzat), az olló üti a papírt (előre nyújtott kéz, nyújtott ujjakkal) és a papír üti a követ. Aki nyer, az szerez egy pontot. Ha döntetlen (mindketten ugyanazt az alakzatot „hívják”), akkor megismétlik a kört. Az nyer, aki három játékból kettő pontot szerez.
JÁTÉKTÉR Bárhol játszható, ahol van elég hely ahhoz, hogy két ember egymással szemben megálljon és kinyújtsa a karját.

NEVEZD MEG A KEDVENC JÁTÉKODAT:

CÉL
KIHÍVÁS
JÁTÉKMECHANIKA
JÁTÉKELEMEK
SZABÁLYOK
JÁTÉKTÉR

VÁLJ JÁTÉKTERVEZŐVÉ: KÉSZÍTS EL EGY MOD-OT!

- PÉLDAKÉNT ALÁBB BEMUTATJUK A KŐ-PAPÍR-OLLÓ JÁTÉK EGYIK LEHETSÉGES MÓDOSÍTÁSÁT. OLVASD EL A PÉLDÁT, VOND LE A KÖVETKEZTETÉSEKET ÉS MODOLD AZ EGYIK KEDVENC JÁTÉKODAT!
- MINDIG CSAK EGY VAGY KÉT DOLGOT VÁLTOZTASS MEG ABBAN JÁTÉKBAN, AMIT MODOLSZ!
- EGY OLYAN JÁTÉK MÓDOSÍTÁSA, AMIT SZERETSZ REMEK KEZDŐLÉPÉS LEHET A SAJÁT JÁTÉKAID TERVEZÉSÉHEZ.

Az egyik lehetséges lépés a játéktervezés felé lehet az, ha „modolunk”, azaz módosítunk egy játékot. A módosítás általában azt jelenti, hogy megváltoztatjuk az egyik játékelemet azért, hogy egy teljesen új játékot kapjunk.

KŐ-PAPÍR-OLLÓ JÁTEK:

MODIFIKÁCIÓ	CÉL A győztes mozdulatot megjátszani (kő, papír, vagy olló).
	KIHÍVÁS Kikövetkeztetni, hogy az ellenfél melyik mozdulatot fogja mutatni – követ, papírt vagy ollót – hogy le tudjuk győzni.
	JÁTÉKMECHANIKA A játékosok egy mozdulatot “hívnak”, ami azt jelenti, hogy a megadott időpontban az egyik elemnek megfelelő kézmozdulatot mutatnak.
	JÁTÉKELEMEK Három alakzat: kő, papír és olló; két kézen bemutatva, mindkét játékos részéről
	SZABÁLYOK Mindenki két kézzel alkot egy formát. A többi szabály ugyanaz, mint az eredeti játékban.
	JÁTÉKTÉR Bárhol játszható, ahol van elég hely ahhoz, hogy két ember egymással szemben megálljon és kinyújtsa a karját.

NEVEZD MEG A KEDVENC JÁTÉKODAT:

CÉL
KIHÍVÁS
JÁTÉKMECHANIKA
JÁTÉKELEMEK
SZABÁLYOK
JÁTÉKTÉR

**A JÁTÉK
TESZTELÉSE**

Keressünk játékosokat, akik kipróbálják a játékot, így kitapasztalhatjuk, hogy a játék valóban működik-e. A teszt során ezekhez hasonló megválaszolható kérdéseket tegyünk fel:

- **Mi tetszett a legjobban a játékban?**
- **Mit változtatnál a játékon?**
- **Mit tennél hozzá a játékhoz, vagy mit vennél el belőle?**

VÁLJ JÁTÉKTERVEZŐVÉ: TERVEZZ MEG EGY JÁTÉKOT!

- A JÁTÉKOK LEGYENEK EGYSZERŰEK.
- TESZTELJ KORÁN, TESZTELJ GYAKRAN!
- A TESZTELÉSBE VONJUK BE A DIÁKOKAT, A JÁTÉKTERVEZŐKET, A TANÁROKAT VAGY AKÁR MÁSOkat IS.
- TÖREKEDJÜNK ARRA, HOGY A JÁTÉK SZÓRAKOZTATÓ LEGYEN!

**Ezek után felkészültünk arra, hogy megtervezzük a saját játékunkat!
Ehhez használjuk a lap bal oldalán található játéktervezési lépéseket!**

1. LÉPÉS

Gyűjtünk össze három különböző dolgot, alapanyagot. Használjunk mindennapi tárgyakat, mint például a pénzérme, a hajgumi, a papírpohár vagy a gemkapocs. *(a számuk változó lehet, például 4 érme, 2 hajgumi és 9 papírpohár)*

2. LÉPÉS

Gondoljuk át, hogy miből fog állni a játékmechanika! Játsszunk, kísérletezzünk a tárgyakkal, hogy kitalálhassuk, hogyan lehetne ezeket egy játékban használni. *(pl. a hajgumit kinyújhatjuk, az érméket pörgethetjük, a papírpoharakat pedig egymásra is tehetjük)*

3. LÉPÉS

Válasszunk ki egy konkrét mechanikai elemet! Építsük köré a játékot. *(például: lőjük ki a hajgumit)*

4. LÉPÉS

Válasszunk ki egy célt!
Határozzuk meg, hogy milyen akadályokat kell a játékosoknak legyőzniük ahhoz, hogy nyerjenek és elérjék a céljukat. *(például: lőjük bele a hajgumit a pohárba!)*

5. LÉPÉS

Alkossunk szabályokat!
Használjuk a különböző anyagokat és tárgyakat, illetve szabályokat arra, hogy keretet adjunk a játéknak *(pl. dobjunk fel egy pénzérmét ahhoz, hogy eldöntsük, hogy ki kezd).*

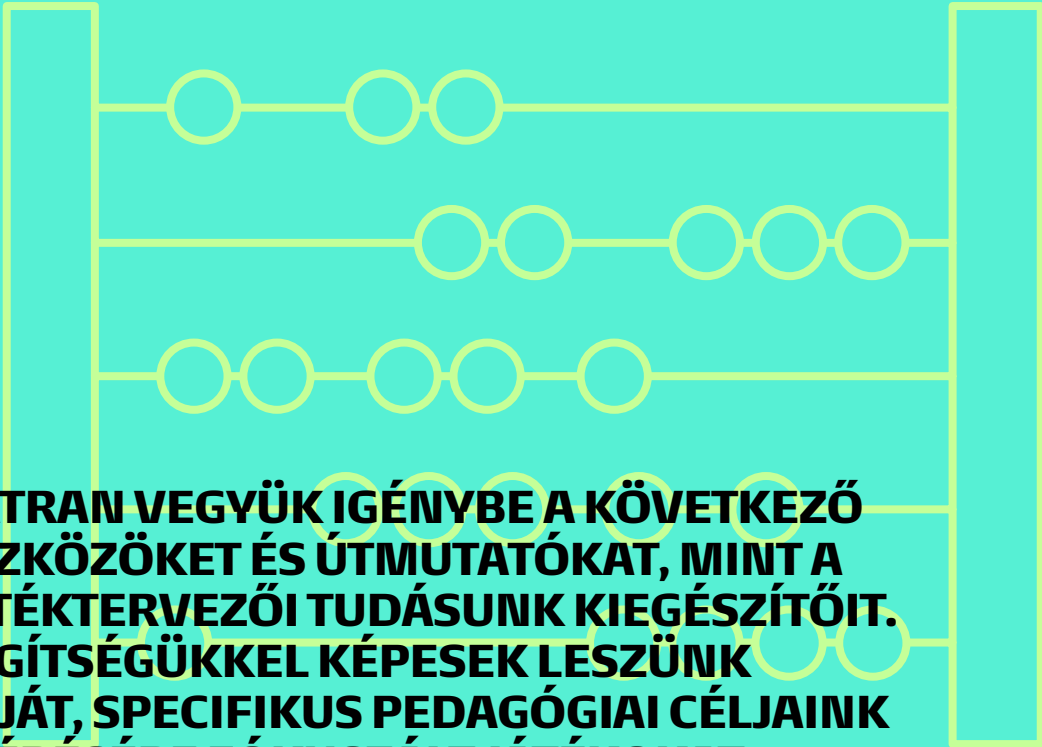
6. LÉPÉS

Teszteljük a játékot!
Keressünk egy játszótársat és játsszuk le a játékot.

NEVEZD MEG A KEDVENC:

CÉL
KIHÍVÁS
JÁTÉKMECHANIKA
JÁTÉKELEMEK
SZABÁLYOK
JÁTÉKTÉR

JÁTÉKTERVEZŐI ESZKÖZTÁR



**BÁTRAN VEGYÜK IGÉNYBE A KÖVETKEZŐ
ESZKÖZÖKET ÉS ÚTMUTATÓKAT, MINT A
JÁTÉKTERVEZŐI TUDÁSUNK KIEGÉSZÍTŐIT.
SEGÍTSÉGÜKKEL KÉPESEK LESZÜNK
SAJÁT, SPECIFIKUS PEDAGÓGIAI CÉLJAINK
ELÉRÉSÉRE FÓKUSZÁLT JÁTÉKOKAT
FEJLESZTENI.**

JÁTÉKTERVEZÉS A GYAKORLATBAN

A Quest iskolák diákjai elmélyülten tanulnak és ismerkednek meg összetett kérdésekkel miközben játszanak.

- AZ OSZTÁLYTEREMI JÁTÉKOK TANÁROKKAL TÖRTÉNŐ KÖZÖS TERVEZÉSE ÁLTALÁBAN GYORS FOLYAMAT – EGY JÁTÉK KÖRÜLBELÜL 4-6 HÉT ALATT KÉSZÜL EL.
- TUDD, HOGY AZ ELSŐ ALKALOMMAL A JÁTÉKOD NEM FELTÉTLENÜL FOGJA MEGSZÓLÍTANI AZ ÖSSZES DIÁKOT, DE A TESZTELÉS ALATT NEM IS KELL MINDENKIT BEVONNOD.
- TANULJ A TANÁROKTÓL ÉS AZ OSZTÁLYTERMI MEGFIGYELÉSEKBŐL AZ OKTATÁSRÓL.
- LEGYÉL RUGALMAS AZ ÖTLETEIDET ILLETŐEN.



Az egyik diák gyorsan végignézi a kártyáit, hogy megkeresse a kéket, amire az 1/1000 van írva. Titkon megmutatja egy társának, aki egy Top Secret nevű (Szigorúan Titkos) adatlapon valamit bejelöl. „Most én jövök!” – kiáltja egy másik a csoportban, majd dobókockával dob egyet.

Ki gondolta volna, hogy a mértékegységek ilyen izgalmat válthatnak ki a 11-12 éves diákokból egy integrált, matematika és természettudomány órán? Ez az a varázslat, amit az izgalmas oktató játékok adhatnak. Egy természettudományokat és matematikát tanító tanár, egy tantervtervező és egy játékkervező fogott össze annak érdekében, hogy elkészítsenek egy társasjátékot, a MetricMystery-t (magyarra fordítva: *MetrikusRejtvény*), azért, hogy segítsenek a diákoknak a mértékegységek rendszerével megismerkedni, s hogy az abban való váltást játékosan gyakorolhassák.







„Az, hogy játszva tanulhatok, sokkal jobban segít a tanulásban, mint bármilyen más az eddigi iskoláimban.”

– A Quest iskola egyik tanulója

A JÁTÉKTERVEZÉS FOLYAMATA

- KERESSÜNK HASONLÓ GONDOLKODÁSÚ KOLLÉGÁKAT, AKIKKEL EGYÜTTMŰKÖDHETÜNK.
- FOGADJUK EL, HOGY A JÁTÉKTERVEZÉS KICSIT „PRÓBA-SZERENCSE” ALAPON MŰKÖDIK, SOK LEHET BENNE A PRÓBÁLKOZÁS ÉS A HIBA IS.
- TELJESÍTHETŐ CÉLOKAT TŰZZÜNK KI MAGUNK ELÉ, EZ LEHET AKÁR ÉVENTE CSUPÁN EGY JÁTÉK.

A Quest iskolákban a játéktervezésnek négy fázisa van, amelyek különböző mennyiségű befektetett munkát igényelnek.

1. FÁZIS: A BEFEKTETENDŐ MUNKA HOSSZA 2-4 ÓRA	
	ASZIKRA A pedagógusokkal együtt keressünk olyan témákat melyek a játékok alapjául szolgálhatnak.
	MEGHATÁROZÁS Miután egy tantárgyi tematikus egységet kiválasztottunk, határozzuk meg a specifikus tanulási célokat.
	ÖTLETELÉS Egy bizonyos tanulói csoportra fókuszálva (pl. 6. osztályosok), kezdjük el ötletelni, olyan játékok alapokat keresve, amelyek az adott korcsoport alaptantervében leírt követelményeit, valamint a kimeneti mérések alapjául szolgáló tudást is felölelik.
2. FÁZIS: A BEFEKTETENDŐ MUNKA HOSSZA 2-3 HÉT	
	PROTOTÍPUS Készítsünk el egy, vagy akár több prototípust a megálmodott játékból.
3. FÁZIS: A BEFEKTETENDŐ MUNKA HOSSZA 2-3 HÉT	
	TESZTELÉS ÉS ITERÁCIÓ Játsszuk végig a játékot! Ideális esetben ez egy kisebb csoportban történik, ahol visszajelzéseket tudunk gyűjteni. Finomítsunk a játékmechanikán a tanulói visszajelzések alapján.
4. FÁZIS: A BEFEKTETENDŐ MUNKA HOSSZA 1-1,5 ÓRA	
	BEVEZETÉS Próbáljuk ki a játékot egy teljes osztállyal és gyűjtsünk megfigyeléseket arról, hogy a diákok hogyan játszanak, milyen válaszokat adnak, milyen interakciók jellemzik a játékot, mit és hogyan tanulnak, stb.

FOLYAMATTERVEZŐ EGY JÁTÉK FEJLESZTÉSÉHEZ

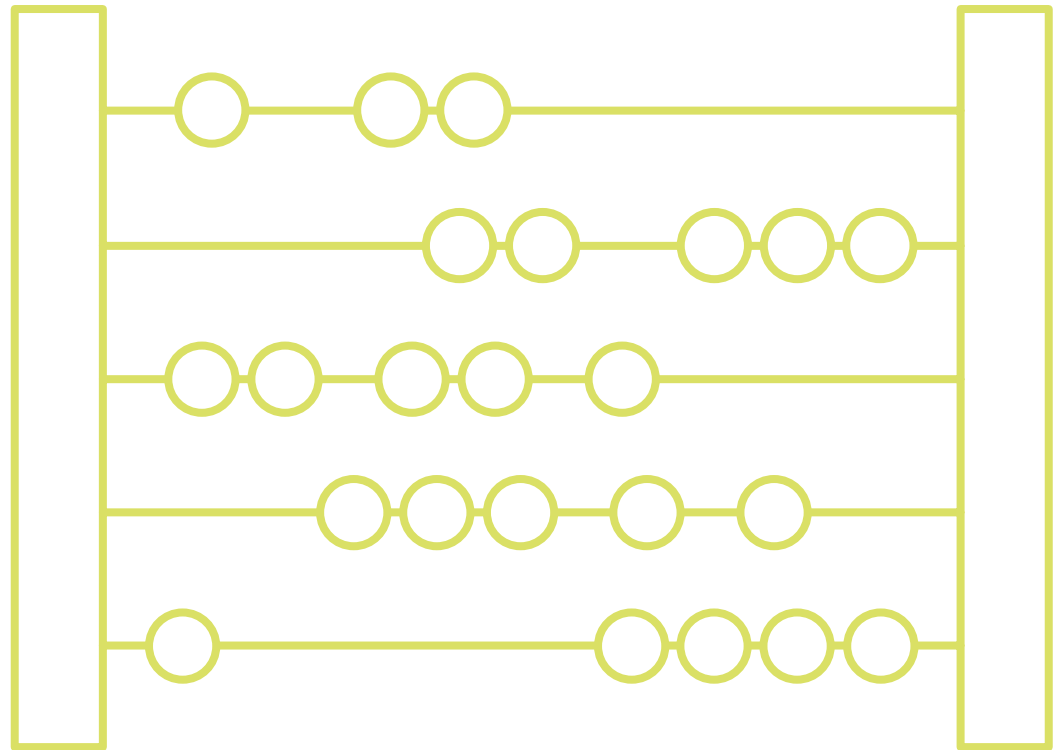
- EZT AZ ESZKÖZT FOLYAMATOKTERVEZÉSÉRE, KÖVETÉSÉRE HASZNÁLHATJUK. SEGÍT ABBAN, HOGY LÁSSUK PONTOSAN HOL TARTUNK A FEJLESZTÉSI FOLYAMATBAN.
- NE FELEDD, HOGY MINDEN ESZKÖZHÖZ TARTOZIK EGY SABLON, AMELY KÖVETI AZ ELŐZŐ PÉLDA SZERKEZETÉT ÉS AMIT A KÉSŐBBIEKBEN TE IS HASZNÁLHATSZ!

Az itt bemutatott Folyamattervezőt arra használhatjuk, hogy lássuk, hol tartunk éppen az általunk megálmodott játék fejlesztésében.

	ASZIKRA
	MEGHATÁROZÁS
	ÖTLETELÉS
	PROTOTÍPUS
	TESZTELÉS ÉS ITERÁCIÓ
	BEVEZETÉS

SZÜKSÉGES IDŐRÁFORDÍTÁS:
KÖRÜLBELÜL 2-4 ÓRA

JÁTÉKTERVEZÉSI ESZKÖZTÁR



FÁZIS 1.

JÁTÉKÖTLET GENERÁTOR

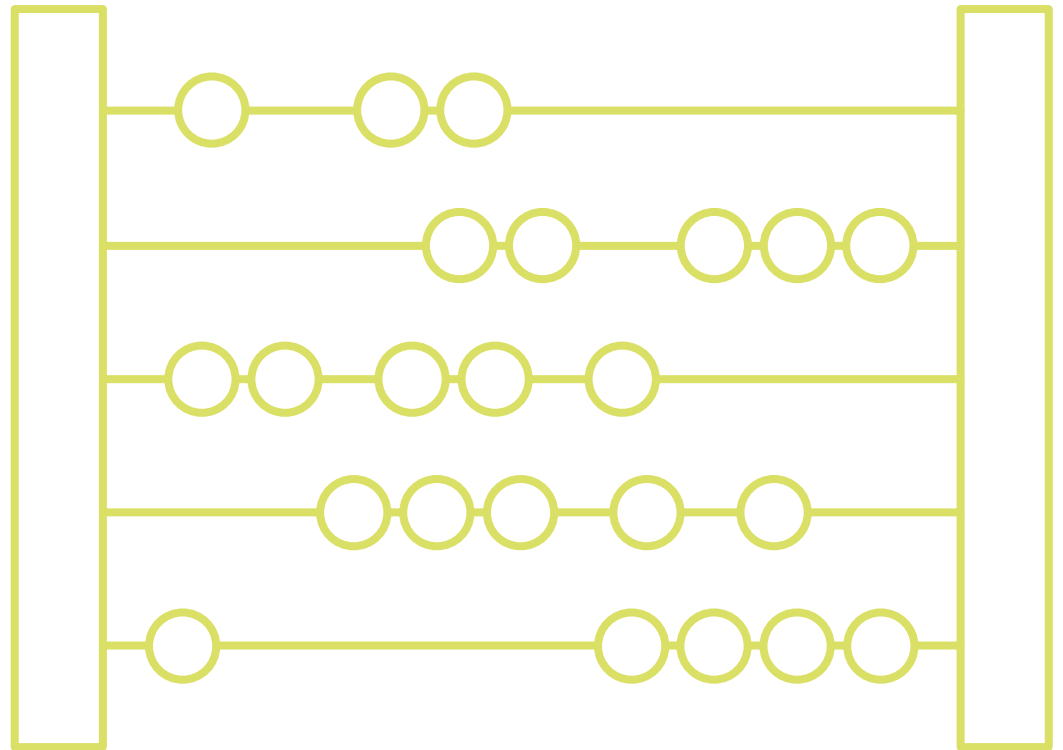
- FIGYELJÜNK ARRRA, HOGY A JÁTÉK ÖSSZHANGBAN LEGYEN AZ EREDETILEG MEGHATÁROZOTT PEDAGÓGIAI CÉLOKKAL!
- A JÁTÉKÖTLETEK LEGYENEK EGYSZERŰEK, NEHOGY TÚL ÖSSZETETT LEGYEN A JÁTÉK.

Arra használhatjuk a Játékötlet Generátort, hogy – amint arra a megnevezés is utal - játékötleteket gyűjtsünk úgy, hogy a pedagógiai célok végig a fókuszban maradjanak. Az eszköz segítségével megtervezhető az is, hogy hogyan fogjuk a diákok tudását felmérni a játék alatt és után, valamint az, hogy ezek a mérések mennyiben állnak összhangban az eredetileg meghatározott pedagógiai célokkal.

LEHETSÉGES TANULÁSI CÉLOK	JÁTÉKÖTLETEK (a tanulási célok alapján)	MÉRÉS ÉS ÉRTÉKELÉS
		<p>TIPP Győződjünk meg róla, hogy az értékelések is összhangban vannak a tanulási célokkal.</p>

SZÜKSÉGES IDŐRÁFORDÍTÁS:
KÖRÜLBELÜL 2-3 HÉT

JÁTÉKTERVEZÉSI ESZKÖZTÁR



FÁZIS 2.

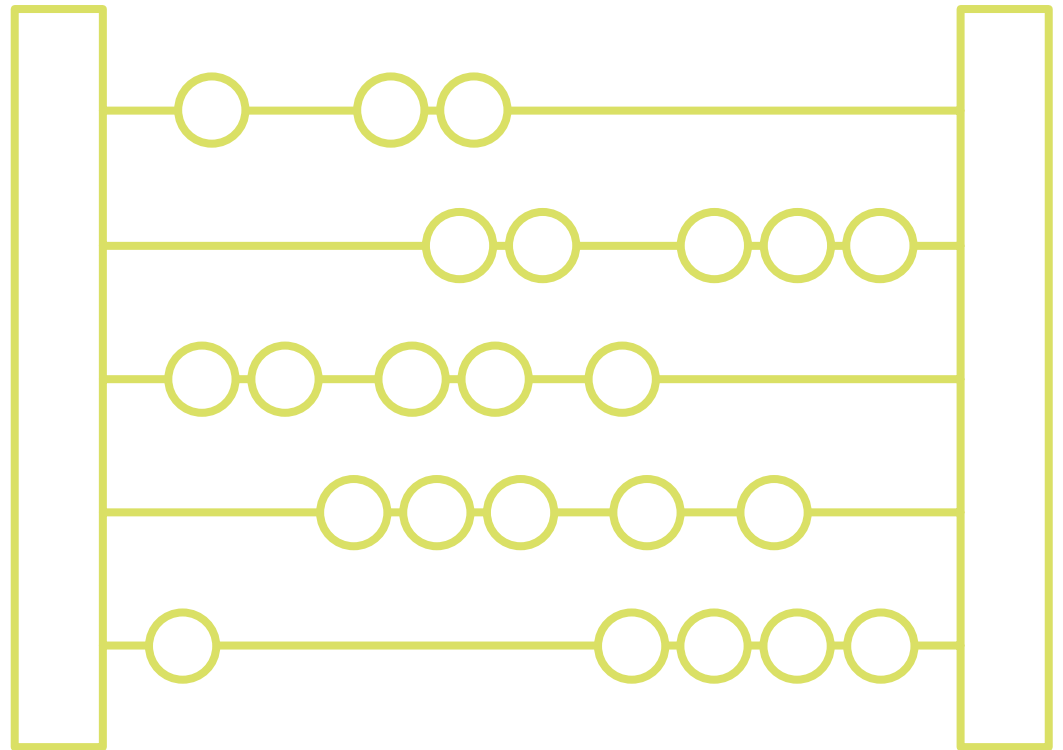
A JÁTÉK RÉSZLETEI

Ezt a tervezőeszközt a játék prototípusának elkészítéséhez használhatjuk. A Szabályok rész különösen fontos, mert a világosan megírt szabályok elengedhetetlenek a gördülékeny osztálytermi játékhoz.

A JÁTÉK NEVE:
CÉLOK
KIHÍVÁSOK
JÁTÉKMECHANIKA
JÁTÉKELEMEK
SZABÁLYOK
JÁTÉKTÉR

SZÜKSÉGES IDŐRÁFORDÍTÁS:
KÖRÜLBELÜL 2-3 HÉT

JÁTÉKTERVEZÉSI ESZKÖZTÁR



FÁZIS 3.

TESZTELÉSI ÚTMUTATÓ

Ez a leírás, útmutató abban segíthet, hogy hogyan gyűjtsünk be hasznos, kulcsfontosságú visszajelzéseket a diákoktól a játék tökéletesítésre, mielőtt a játékot az egész osztályközösségbe bevezetnénk, használnánk.

VÁLASSZUK KI A TESZTELŐKET

1. Határozzuk meg a szükséges tesztelők számát.
2. A tesztelésbe különböző tanulmányi eredményeket felmutató diákokat vonjunk be (hiszen szeretnénk, hogy a játék megfelelőképpen differenciáljon és mindenki számára hasznos legyen).
3. Ne feledjük: a tesztelésben való részvétel jutalom a keményen dolgozó diákok számára.

HOL ÉS MIKOR?

1. Válasszunk ki egy helyszínt és egy időpontot a teszteléshez (a napközi vagy az ebédszünet jó idő lehet erre, de tesztelhetünk akár az iskola előtti vagy utáni időben is).
2. Ha a tesztelést a napközi idő alatt szeretnénk elvégezni, kérjük el a diákokat a felügyelő tanártól.

A TESZTELÉS FOLYAMATA

1. Köszöntsük a tesztelőket.
2. Mondjuk el világosan, hogy mit várunk tőlük (visszajelzést a játékról, a tanulási célokról, arról, hogy mennyire szórakoztató a játék, stb.).
3. Magyarázzuk el a szabályokat.
4. Játsszunk.

REFLEXIÓ GYŰJTÉSE

1. Adjunk elég időt a diákoknak ahhoz, hogy kitöltsék a visszajelző kérdőívet.
2. Kérjük meg a tesztelőket, hogy a Tesztelési visszajelző kérdőív kitöltésével kapcsolatban osszák meg tapasztalataikat velünk szóban.
3. Köszönjük meg a diákoknak a részvételt.
4. Jegyezzük le a tesztelők neveit azért, hogy legközelebb másokat tudjunk választani.









A TESZTELŐK EGYÉB LEHETSÉGES SZEREPEI

1. Kérjük meg a tesztelőket, hogy segítsenek a játék bevezetésében az egész osztályos próbajáték során.
2. Kérjük meg őket, hogy amennyiben lehetséges, rögzítsék a bevezető játékot videó formátumban.

TESZTELÉSI VISSZAJELZŐ KÉRDŐÍV

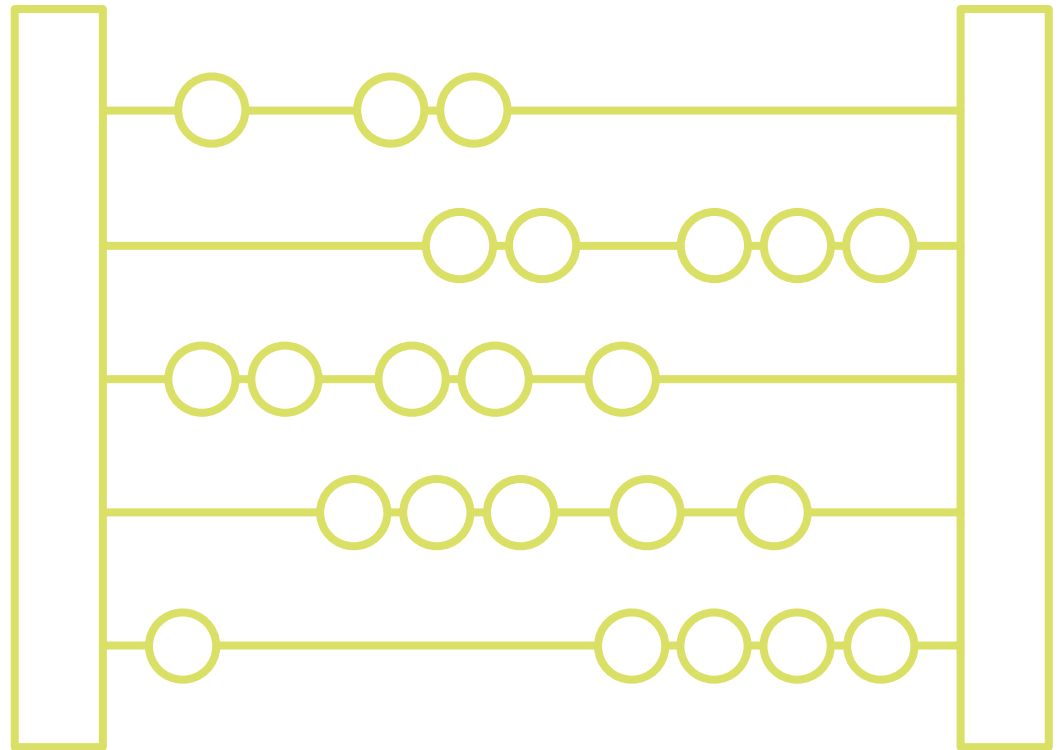
Ez az űrlap a tesztelő tanulók visszajelzéseinek gyűjtésére szolgál.

AZ ALÁBBI VISSZAJELZŐ KÉRDŐÍVET ARRA HASZNÁLHATJUK, HOGY REFLEXIÓKAT GYŰJTŚUNK A DIÁKOKTÓL (MEGJEGYZÉS: UGYANEZT A VISSZAJELZŐ KÉRDŐÍVET HASZNÁLHATJUK EGYÉB TESZTELŐK, PL. TANÁROK ESETÉBEN IS). A KÉRDŐÍV SEGÍTSÉGÉVEL TOVÁBBFEJESZTHETJÜK A JÁTÉKOT MIELŐTT BEVEZETÉSRE KERŰLNE EGY OSZTÁLYKÖZÖSSÉGBEN. FONTOS, HOGY TISZTÁBAN LEGYÜNK AZZAL, HOGY A DIÁKOK ÁLTALÁBAN TÖMÖREN VÁLASZOLNAK AZ ILYEN TÍPUSÚ KÉRDÉSEKRE, FELMÉRÉSEKRE, EZÉRT A TESZTELÉSNEK ELENGEDHETETLEN RÉSE AZ ÍRÁSBAN LEADOTT VÁLASZOK SZÓBELI MEGBESZÉLÉSE IS KÉSŐBB.

JÁTÉK NEVE:	DÁTUM:				
TESZTELŐ NEVE:	ÉVFOLYAM:				
SZÓRAKOZTATÁS Mennyire volt szórakoztató a játék? (Karikázd be a megfelelő jelet.)	 nagyon szórakoztató	 szórakoztató	 nem tudom	 nem túl szórakoztató	 egyáltalán nem élveztem
NEHÉZSÉG Mennyire volt nehéz a játék? (Karikázd be a megfelelő jelet.)	túl könnyű volt		pont elég kihívás volt benne	túl nehéz volt	
SZABÁLYOK Mennyire voltak egyértelműek, világosak a szabályok? (Karikázd be a megfelelő jelet.)	 minden világos volt	 elég világos volt a játék	 nem tudom	 nem igazán volt világos a játék	 egyáltalán nem világos a játék
MIT GONDOLSZ, MIT TANULHATNAK AZ OSZTÁLYTÁRSAID EBBŐL A JÁTÉKBÓL?					
MIT VÁLTOZTATNÁL MEG A JÁTÉKBAN? MIT VENNÉL EL ÉS MIT TENNÉL HOZZÁ?					
SZERINTE MI VOLT A LEGJOBB A JÁTÉKBAN?					
MI VOLT A LEGROSSZABB A JÁTÉKBAN?					

SZÜKSÉGES IDŐRÁFORDÍTÁS:
KÖRÜLBELÜL 1-5 ÓRA






JÁTÉKTERVEZÉSI ESZKÖZTÁR



FÁZIS 4.

TERVEZÉSI A JÁTÉK GYAKORLATBA ÜLTETÉSE ÚTMUTATÓ

Ezt a tervező eszközt arra használhatjuk, hogy lássuk azt, mit kell tennünk a játék előtt, alatt és után.

 ELŐKÉSZÍTÉS	MIT KELL TENNÜNK AHHOZ, HOGY A JÁTÉK ELKÉSZÜLHESSEN ÉS JÁTSZANI LEHESSEN VELE?
 SZABÁLYOK	MILYEN ELVÁRÁSOKAT ÉS (JÁTÉK)SZABÁLYOKAT KELL A JÁTÉK ELŐTT MEGOSZTANUNK A DIÁKOKKAL?
 DEMO BEMUTATÓ	HOGYAN MUTATJUK BE, PREZENTÁLJUK A DIÁKOKNAK A JÁTÉK MŰKÖDÉSÉT ÉS MAGÁT A JÁTÉKOT?
 JÁTÉK	HOGYAN ÉPÜL FEL A JÁTÉK? HONNAN TUDHATJUK MEG, HOGY A DIÁKJAINK VALÓBAN TANULTAK VALAMIT?
 REFLEXIÓ	HOGYAN REFLEKTÁLNAK, ADNAK VISSZAJELZÉST A DIÁKOK A JÁTÉKRA ÉS ARRA, HOGY MIT TANULTAK BELŐLE?

ELLENŐRZŐLISTA JÁTÉKOK BEVEZETÉSÉHEZ

HA MÁR TAPASZTALTAK VAGYUNK
JÁTÉKOK BEVEZETÉSÉBEN, ÉRDEMES
LEHET SAJÁT ELLENŐRZŐLISTÁT IS
KÉSZÍTENÜNK, KIFEJEZETTEN A SAJÁT
OSZTÁLYAINK ÉS DIÁKJAINK SZÁMÁRA.











Sok játék bevezetésének tapasztalatai alapján összeállítottunk egy ellenőrzőlistát, nehogy elfelejtsünk egy-egy fontos lépést a bevezetés során. Ezt a listát bárki használhatja, amikor a saját játékait vezeti be egy osztályterembe.

ELŐKÉSZÍTÉS	JÁTÉK
<p>Döntsük el előre, hogy kik lesznek a játék facilitátorai. Döntsük el, hogy a bevezetés egyes pontjain ki lesz a vezető az osztályteremben? Készítsük elő és rendezzük össze a játékananyagokat! Nyomtasassuk ki a szabályokat. Ne vegyük elő a játékhoz tartozó anyagokat a játék előtt, hogy ne vonjuk el a diákok figyelmét az órán. Amikor a játékot megkezdjük, ügyeljünk rá, hogy minden játékos számára könnyen hozzáférhetőek legyenek a játék anyagai.</p>	<p><i>AZ ADOTT HELYZETTŐL ÉS A LEHETŐSÉGEINKTŐL FÜGGŐEN A JÁTÉKRA SORT KERÍTHETÜNK AKÁR A BEMUTATÓ NAPIJÁN IS, VAGY EGY MÁSIK NAPON A SZABÁLYOK ÉS A DEMO LÉPÉSEK UTÁN. BONYOLULTABB JÁTÉKOK ESETÉBEN JOBB LEHET, HA EGY MÁSIK NAPON TÖRTÉNIK MEG MAGA A JÁTÉK, MIVEL ÍGY TÖBB IDŐT SZENTELHETÜNK A DEMO-RA. ELŐNY LEHET MÉG AZ, HA EGY KÉSŐBBI NAPOT VÁLASZTUNK, HOGY AKKOR LEHETŐSÉGÜNK NYÍLHAT ARRA IS, HOGY A TANTERMET ÁTRENDEZZESSÜK A JÁTÉKHOZ.</i></p> <p>Fontos, hogy a facilitátor szervezi és ellenőrzi a játékmenet egyes fázisait, ha szükséges. A facilitátor körbejárja a termet, hogy elmagyarázza a szabályokat és válaszoljon a kérdésekre. A facilitátor figyel a tanulókra, és kérdéseket tesz fel nekik, hogy ellenőrizze, mindent megértettek-e. Ha több kör játékra is van idő, érdemes megfontolni, hogy az első körök győzteseit egy csoportba rakjuk a továbbiakban úgy, hogy egymás ellen játszanak.</p>
<p>SZABÁLYOK</p> <p>Legyen világos a játékosok számára, hogy mit várunk el tőlük a játék során. Az, hogy játszhatunk a játékkal, legyen kiváltság. Adjuk ki a szabályok nyomtatott verzióját. Mutassuk be a játék különböző elemeit is (pl. bábukat, kártyákat stb.). Mondjuk el a játék célját. Próbáljuk ezeket a célokat - ahol csak lehetőségünk nyílik rá - a tanulási célokhoz kapcsolni. Mondjuk el, hogy hogyan lehet a célokat elérni. Magyarázzuk el az egyéb szabályokat és akadályokat is! Engedjük, hogy a diákok röviden kérdezzenek, de emlékeztessük őket arra, hogy játék közben a szabályok érthetőbbek lesznek.</p>	<p>REFLEXIÓ ÉS VISSZAJELZÉS</p> <p>Töltessük ki a diákokkal a játék után a visszajelző kérdőívet, akár az órán, vagy házi feladatként. Ha van időnk rá, beszélgessünk a diákokkal a tapasztalataikról, a stratégiáiról, valamint általános visszajelzést is kérhetünk a játékról. Későbbi időpontra is szervezzünk egy-egy játék alkalmat azért, hogy a diákok kísérletezhessenek különböző stratégiákkal, illetve jobban elmélyülhessenek a tananyagban. Olyan projekteknél is gondolkodhatunk, ahol a diákjaink később "modolhatják" az általunk elkészített játékokat. Feltétlenül reflektáljunk a játékra mi is!</p>
<p>DEMO BEMUTATÓ</p> <p>A demo alatt a facilitátor végigvezeti az osztályt a játékon, lehetőleg úgy, hogy ő maga is játszik közben. Lehetőség az is, hogy kiválasztunk olyan diákokat, akik részt vesznek a bemutató játékban, amíg a többiek figyelnek. Játék közben magyarázzuk el, hogy mit, miért teszünk, és biztassuk a bemutató játékban résztvevő tanulókat is erre. Addig folytassuk a bemutató játékot, amíg a játék összes elemét sikerül megmutatnunk.</p>	

REFLEXIÓ A JÁTÉKMENETRE

EZT A KÉRDŐÍVET ÉRTÉKELÉSRE IS FELHASZNÁLHATJUK. A KÉRDŐÍV REMEK ADATFORRÁS LEHET ARRRA, HOGY A JÁTÉK HATÉKONYSÁGÁT VIZSGÁLJUK, BEMUTASSUK AZT. A SABLON ALJÁN TALÁLHATÓ ÜRES RÉSZT HASZNÁLHATJUK ARRRA, HOGY A SAJÁT JÁTÉKUNKKAL KAPCSOLATOS KONKRÉT, JÁTÉKRA SZABOTT KÉRDÉSEKET FEL TUDJUK TENNI.

Ez az űrlap a résztvevő tanulók visszajelzéseinek gyűjtésére szolgál.

JÁTÉK NEVE:	DÁTUM:				
TESZTELŐ NEVE:	ÉVFOLYAM:				
SZÓRAKOZTATÁS Mennyire volt szórakoztató a játék? (Karikázd be a megfelelő jelet.)	 nagyon szórakoztató	 szórakoztató	 nem tudom	 nem túl szórakoztató	 egyáltalán nem élveztem
NEHÉZSÉG Mennyire volt nehéz a játék? (Karikázd be a megfelelő jelet.)	túl könnyű volt	pont elég kihívás volt benne	túl nehéz volt		
SZABÁLYOK Mennyire voltak egyértelműek, világosak a szabályok? (Karikázd be a megfelelő jelet.)	 minden világos volt	 elég világos volt a játék	 nem tudom	 nem igazán volt világos a játék	 egyáltalán nem volt világos a játék
MIT TANULTÁL A JÁTÉK SORÁN?					
HOGY TUDTÁL SEGÍTENI/SEGÍTETTÉL MÁSOKNAK JÁTÉK KÖZBEN, HOGY MINÉL TÖBBET TANULJANAK A JÁTÉKBÓL?					

ÓRAMEGFIGYELÉSI ÚTMUTATÓ

KÉRJÜK MEG A KOLLÉGÁINKAT, AZ ISKOLAVEZETŐKET, VAGY A SZÜLŐKET, HOGY SEGÍTSENEK A JÁTÉKMENT MEGFIGYELÉSÉBEN AZ ALATT A TANÓRA ALATT, AMIKOR KIPRÓBÁLJUK AZT.

Ezt a segédletet használjuk arra, hogy eldöntsük, milyen adatokat szeretnénk gyűjteni az óramegfigyelés alatt, a játék során. A segédlet kitöltése után a fejlesztő csapat már össze tudja állítani, valamint akár ki is tudja tölteni a részletesebb Óramegfigyelő Kérdőív-et is.

A JÁTÉK NEVE:	
AZ ÓRAMEGFIGYELÉS CÉLJA	A JÁTÉK PEDAGÓGIAI CÉLJAI (PÉLDÁUL MATEMATIKAI/TERMÉSZETTUDOMÁNYOS KÉSZSÉGEK, KÉPESSÉGEK ÉS TARTALOM)
MEGFIGYELÉSI SZEMPONTOK AZ ÓRA ALATT	ÚTMUTATÓ AZ ÓRAMEGFIGYELÉSHEZ <ul style="list-style-type: none"> • Mindegyik megfigyelő egy tanulói csoporthoz üljön le. • Ne segítsünk, vagy beszélgessünk a diákokkal a játékról, ha valamit nem értenek, küldjük őket a facilitátor tanárhoz. • Próbáljunk minél kevésbé beavatkozni a játékmenetbe. Objektív megfigyelésekre szorítkozzunk a feladat során. • Használjuk a bemutatott sablont sorvezetőként, és minél gyakrabban nézzünk bele, hogy sikerüljön a fókuszot megtartani.

ÓRAMEGFIGYELÉSI SABLON

A JÁTÉK NEVE:	
A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE, MEGTERVEZETTSÉGE	
TANULÁSI CÉLOK	
TOVÁBBI TANULÁSI CÉLOK	
AKTÍV RÉSZVÉTEL ÉS EGYÜTT- MŰKÖDÉS	

TANÁRI VISSZAJELZÉS

Ezt az eszközt arra használhatjuk, hogy a játék hatékonyságáról adatokat gyűjtsünk. Szintén segítségünkre lehet abban, hogy fejleszthessük a játék hatékonyságát amikor legközelebb játszunk vele.

- HASZNÁLJUK A DIÁKOK VISSZAJELZŐ ÉS ÓRAMEGFIGYELÉSI KÉRDŐÍVEINEK EREDMÉNYEIT IS ADATFORRÁSKÉNT.
- AZ ADATOK GYŰJTÉSE A JÁTÉK HATÉKONYSÁGÁRÓL SZINTÉN FEJLESZTI A SAJÁT JÁTÉKFEJLESZTŐI TUDÁSUNKAT ÉS KÉPESÉGEINKET IS.

Ebben a játékban minden diák szívesen részt vett.	HONNAN TUDJUK?
1 2 3 4 5	
A játék azonnali visszajelzést adott a diákoknak arról, hogy mit tanultak.	HONNAN TUDJUK?
1 2 3 4 5	
A játékban folyamatosan volt kihívás a diákok számára.	HONNAN TUDJUK?
1 2 3 4 5	
A diákok sikeresen elérték az összes kitűzött tanulási célt.	HONNAN TUDJUK?
1 2 3 4 5	
A tanulók megosztották a tudásukat társaikkal.	HONNAN TUDJUK?
1 2 3 4 5	
A tanulók hibázhatnak a játék során és lehetőségük van újrapróbálkozni.	HONNAN TUDJUK?
1 2 3 4 5	
A diákok jól érezték magukat játék közben.	HONNAN TUDJUK?
1 2 3 4 5	

EGYÜTTMŰKÖDÉSEK KIALAKÍTÁSA

Az együttműködős nem jön létre magától: ápolni, támogatni kell.

Ne felejtünk el időt és teret biztosítani a (tananyag)fejlesztő csapat megbeszéléseinek!

Mielőtt elkezdenénk kollaboratív alkotói tereket tervezni, fontos, hogy kialakítsunk egy norma rendszert az együttműködés támogatására. A több-kevesebb sikerrel bevezetett különböző szabályrendszerek tapasztalatai alapján az alábbi négy szabályt ajánljuk:

- **A diákok legyenek a középpontban,**
- **Osszuk meg az ötleteinket szabadon,**
- **Támazkodjunk egymásra és támogassuk egymást,**
- **Játsszunk!**



- **AZ EGYÜTTMŰKÖDÉSEK KIALAKÍTÁSÁHOZ HASZNÁLJUNK KOLLABORATÍV ESZKÖZÖKET, MINT PL. A GOOGLE DOKUMENTUMOK.**
- **KÉSZÜLJÜNK FEL A MEGBESZÉLÉSEKRE, DE NE TERVEZZÜK TÚL EZEKET.**
- **LEGYÜNK RUGALMASAK: A FEJLESZÉSHEZ IDŐ KELL.**

Fontos, hogy mindig **a diákok legyenek a munka középpontjában**, hiszen ők a mi tanulóink és a játékosaink is egyben. A játékaink ideális esetben tökéletes összhangban vannak a pedagógiai célokkal, illetve tanulói értékelésekkel, sebben rendszerben tanulóktól azt várjuk el, hogy képesek legyenek a megszerzett tudást más kontextusban is alkalmazni, nem elég tényeket és adatokat memorizálniuk. Az **ötletek megosztásakor** minden ötletet - legyen az bármilyen őrült - összegyűjtünk, és megvitatunk, mielőtt elvetnénk. A hatékony és jó munkához fontos, hogy **megbízunk egymásban és támogatjuk egymást**, illetve bízunk egymás szakmai tudásában, hátterében is.

Fontos, hogy a közös munka szórakozás is legyen! Élvezzük a kreatív folyamatot, s a **játék és a játszás** folyamatos része legyen a fejlesztésnek is.

Ezekén túl pedig, amikor egy egymással szorosan együttműködő csapatot szervezünk, elengedhetetlen bizonyos normák együttes felállítása is. Közösen dolgozzuk ki ezeket! Ha sikerül egy stabil rendszert megalkotnunk az együttműködés keretezéséhez, betartható szabályokkal, bármit képesek leszünk közösen, csapatként elérni.

REFLEXIÓ A JÁTÉKTERVEZŐ CSOMAGRÓL

HA VALAMI ÚJAT TANULUNK, ÉS EGY ÚJ
TÉRBEN PRÓBÁLUNK KI EGY JÁTÉKOT,
FONTOS, HOGY IDŐT SZAKÍTSUNK
ARRA, HOGY REFLEKTÁLJUNK AZ EDDIG
TANULTAKRA, ÉS TUDATOŚÍTSUK AZT IS, HOGY
MIRŐL SZERETNÉNK MÉG TÖBBET TANULNI.

*Egy pár percet szánjunk arra, hogy visszatekintsünk
az eddig tanultakra a Játéktervező csomag-ban.*



KÉRDÉSEK
REFLE-
XIÓHOZ

1. Mi fogott meg leginkább a designgondolkodás és/vagy a játéktervezésről tanultakból?
2. Hogyan használnád fel a játékokat az osztályteremben?
3. Mit szeretnél még megtudni a játéktervezésről?

FÜGGELÉK:

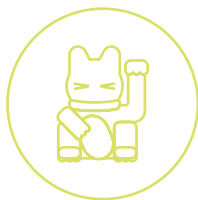
A JÁTÉKALAPÚ TANULÁS LEGFŐBB ELVEI

A játékszerű, játékalapú tanulás elvei keretet adnak a tanterv tervezésének és az osztálytermi interakcióknak azért, hogy a Quest Iskolákban a tanulás még vonzóbb legyen. Az itt bemutatott hét alapelv egymással összefüggésben működik, egy rendszeren belül - egyetlen alapelv sem nyújt jelentős előnyt önmagában. Az alapelvek közötti kapcsolat teszi hatékonná és eredményessé a játékalapú tanulást az iskoláinkban.



ÚGY ÉREZZÜK MAGUNKAT, MINTHA JÁTSZANÁNK

A hatékony tanulási élmény magával ragadó, tanulóközpontú, valamint a felfedezés és a kreativitás támogatása köré szerveződik.



MINDENKI A RÉSEZE

A tudásmegosztás kultúrájának kialakításához mindenki hozzájárul, ami azt is jelentheti, hogy az egyes tanulók különböző típusú tudást hoznak magukkal és ezek előítéletek nélkül, azonos érteken fogadjuk be.



A KUDARCOT ITERÁCIÓKÉNT ÉRTELMEZZÜK ÚJRA

A kudarcokból a tanárok és a diákok is rengeteget tanulhatnak. Minden tanulási folyamat részévé kell tenni a tesztelést és az újragondollást, az iterációt is.



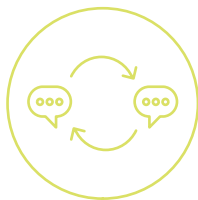
A TANULÁS CSELEKVÉS

A tanulás aktív, kísérletező folyamat. A diákok a tanulás során feltételezéseket fogalmazna meg, ezeket tesztelik, játszanak és interakcióba lépnek velük, majd elméleteket elemeznek és alakítanak ki a világ működéséről.



ÁLLANDÓ A KIHÍVÁS

A „tudásvágy” arra motiválja a diákokat, hogy megoldjanak olyan problémákat, amelyekhez a megoldás kulcsát egy ilyen folyamatban pont elég messze helyezük el ahhoz, hogy a diákok a tanulási zónáikon belül maradjanak.



A VISSZAJELZÉS AZONNALI ÉS FOLYAMATOS

A diákok folyamatos visszajelzést kapnak a fejlődésükről a tanulási célok és a kimeneti mérési feltételek szempontjai alapján.



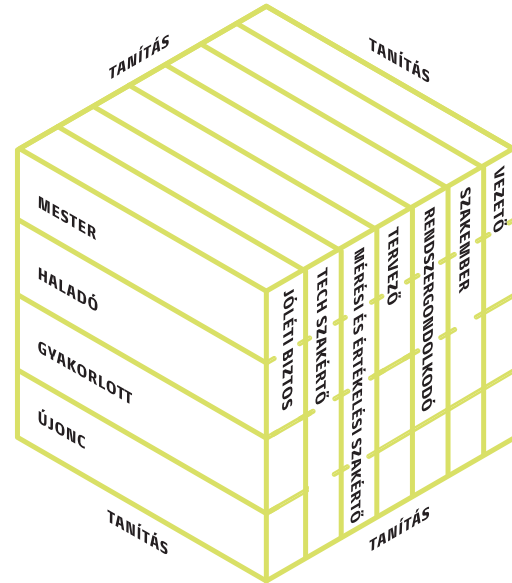
MINDEN ÉS MINDENKI ÖSSZEFÜGG MINDENNEL

A tanulóknak lehetőségük van arra, hogy a képességeiket, tudásukat megosszák más csoportokkal, közösségekkel, vagy hálózatokkal.

FÜGGELÉK:

A TANÍTÁS HÉT DIMENZIÓJA

Tudjuk, hogy a tanítás sokkal több annál, mint amit a tanulók az osztálytermekben tapasztalnak. Quest Iskolák egyik alapkövetelménye, hogy a szakmai fejlődésük során a tanároknak hét dimenzióban kell követniük a saját szakmai útrjukat. A oldalsó ábra szemlélteti a dimenziók különálló, de egymással összefüggő természetét. Hiszünk abban, hogy minden dimenzió kulcsfontosságú a hatékony tanításhoz és tanuláshoz. Azt is tudjuk azonban, hogy a tanárok különböző ütemben fejlődnek az egyes dimenziók mentén. Egy tanár lehet kezdő bizonyos szempontok alapján, ám más dimenzióban már haladónak számíthat. A célunk az, hogy minden nálunk dolgozó pedagógust támogassunk abban, hogy haladó, vagy akár mester szintet érjen el az egyes elemeket, és így – ezen képességei által - tudja még hatékonyabban segíteni a diákokat a tanulási céljaik elérésében.



MESTER

Ezen a szinten a tanár az alapvető elvárásokat meghaladóan integrál kreatív, innovatív megoldásokat, új tudásanyagot a pedagógiai gyakorlatába és támogatja ebben a kollégáit is.

HALADÓ

Ezen a szinten a tanár az alapvető elvárásokat meghaladóan alkalmaz új tudásanyagot és innovatív megoldásokat, és ezeket képes különböző pedagógiai környezetekben is adaptálni.

GYAKORLOTT

Ezen a szinten a tanár az alapvető elvárásoknak megfelelően képes új tudásanyagot és innovatív pedagógiai megoldásokat alkalmazni, azonban további segítségre van szüksége ahhoz, hogy fejlődhessen.

ÚJONC

Ezen a szinten a tanárnak képzésre van szüksége, hogy az alapvetően elvárható mértékben képes legyen új tudásanyagot és innovatív pedagógiai megoldásokat alkalmazni.

JÓLÉTI BIZTOS

A tanár saját tapasztalata és szaktudása alapján képes a tanulókat támogatni, segíteni érzelmi, szaktantárgyi és fizikai szükségleteik kielégítésében.

TECH SZAKÉRTŐ

A tanár képes a technológiai eszközök szakmailag indokolt, értelmes felhasználásával a diákok számára összetett feladatok kezelésére alkalmas környezet teremteni, olyan mértékben, ami analóg eszközökkel lehetetlen lenne.

MÉRÉSI ÉS ÉRTÉKELÉSI SZAKÉRTŐ

A tanár képes adatok és eszközök felhasználásával döntéseket hozni annak érdekében, hogy effektíven megállapítsa és felmérje, hogy az egyes diákokat hogyan tudja hatékonyan támogatni. Ismeri a diákok erősségeit, gyengeségeit is.

TERVEZŐ

A tanár képes olyan tanulási környezetet teremteni, amelyben a diákok elmélyült munkavégzéssel elérhetik saját tanulási céljait.

RENDSZERGONDOLKODÓ

A tanár képes észlelni és értelmezni komplex rendszereket, és ezeket a diákoknak meg tudja tanítani, továbbá képes eszközöket és eszmerendszereket modellezni, amik segítségével megérteti a diákokkal azt, hogy ezek a rendszerek hogyan működnek és, hogy hogyan lehet ezeket pozitív irányban megváltoztatni.

SZAKEMBER

A tanár képes biztonságos, produktív tanulási környezetet kialakítani minden tanuló számára, valamint képes hatékonyan összekötni támogató rendszereket az iskolán belül és azon kívül is.

VEZETŐ

A tanár képes folyamatos szakmai fejlődésre, olyan projekteket kezdeményez és vezet, amelyek bemutatják a tanárok erősségeit, és képessé teszik őket arra, hogy vezetői kompetenciáikat folyamatosan fejleszthessék.

Ez a játéktervező csomag egy tízéves együttműködés eredménye az Institute of Play, a Quest to Learn, és a CICS ChicagoQuest között. Az anyag nem készülhetett volna el az alábbiak nagylelkű támogatása nélkül: The Bill and Melinda Gates Foundation, a Carnegie Corporation of New York, és a John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.

TOVÁBBI FORRÁSOK

Játéktervezés

Institute of Play

- Gamekit - <http://www.instituteofplay.org/work/projects/gamekit/>
- Games As Guide - <http://www.instituteofplay.org/work/projects/games-as-guide/>
- GlassLab- <http://glasslabgames.org/>
- Playtime Online - <http://www.instituteofplay.org/work/projects/playtime-online/>
- Quest to Learn - <http://www.instituteofplay.org/work/projects/quest-schools/quest-to-learn/>

A fordítás és a módszertani útmutató az Erasmus+ Program Ifjúsági ágának támogatásával valósult meg a #Gamifactory projekt keretein belül.

Az eredti szöveg angol, Q Design Pack: Games and Learning címen jelent meg, az Institute of Play kiadásában és gondozásában. Ez a kiadvány, az eredetivel megegyezőleg a [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) nyílt licence alatt jelent meg.

Megjelenés éve: 2023

Szerzői csapat: Institute of Play

Fordítás: Prievara Tibor, Lukács Lilla

Nyelvi lektorálás: Lukács Lilla

Szakmai szerkesztés: Jakub Žaludko, Lukács Lilla

Grafikai szerkesztés: Matej Binka



QUEST

