Szakképzési projektterv

Kreatív ágazat

Vizuális ágazati alapoktatás

12. számú melléklet

Szabadulószoba típusú játék

**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 strasbourgi 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 írjátok fel, és ha mind a négy megvan, jelentkezzetek oktatótoknál az utolsó feladatért, hogy aktiválhassátok az időgépet.  Sok sikert!

OKTATÓK SZÁMÁRA INFORMÁCIÓ:

1. A megtalálandó találmányok (a játékok megoldásai):

* szedő-sorjázó
* kézisajtó
* festékező labdacs
* szedővas

1. A QR-kódokat, illetve elrejtésüket a csoporthoz igazíthatjuk: lehetnek látható helyen, vagy elrejtve (pl. szék aljára felragasztva), egyet akár szét is vághatunk, hogy a darabokat előbb megfelelően össze kelljen állítani, és csak utána tudják leolvasni stb.
2. A kódok tetszőleges méretben nyomtathatók, leolvasásukhoz internetkapcsolattal rendelkező okoseszköz (mobiltelefon, tablet) szükséges.
3. Nehezítés lehet hamis nyomok elhelyezése is, ilyenkor a QR-kód mögötti feladat megoldása nem nyomdai eszköz. Vagy lehet olyan nyomdai eszköz fényképét is szétvágva elrejteni a teremben, ami nem Gutenberg találmánya, ez szintén lassítja a játékmenetet.
4. Szintén csoporthoz igazítható a nyomok „összefűzése”, amikor megfejtésként nem csupán az eszköz képét/leírását, hanem a következő nyomhoz vezető utalást is kapnak a csapatok.
5. 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](http://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
* Kinyomtatott QR-kódok a tanteremben elrejtve, illetve a befejező QR-kód a tanteremben kiragasztva.

**Lebonyolítás:**

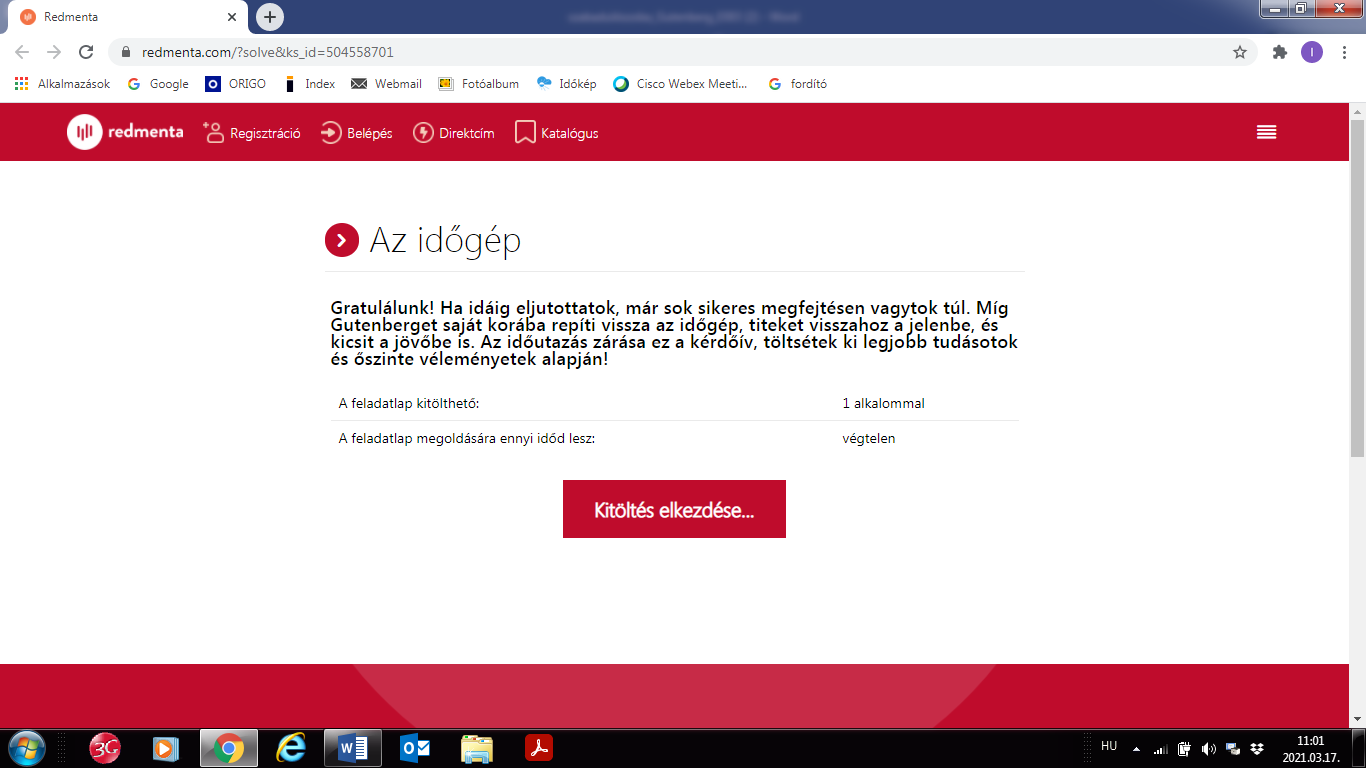
A 4-6 fős csoportok párhuzamosan tudnak dolgozni egymással egy osztályterembe.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tanári útmutató** | **QR-kód** | **Feladat linkje, forrása:** |
| 1.Párosítós játék  Megoldás:  SZEDŐ-SORJÁZÓ | https://learningapps.org/qrcode.php?id=pir77u07321 | Link: <https://learningapps.org/display?v=pir77u07321> |
| 2. Keresztrejtvény    Megoldás: KÉZISAJTÓ | https://learningapps.org/qrcode.php?id=p0gz4a3s521 | Link: <https://learningapps.org/display?v=p0gz4a3s521> |
| 3. Szóvadász  Megoldás:  FESTÉKEZŐ LABDACS | https://learningapps.org/qrcode.php?id=p506erdwc21 | Link:  <https://learningapps.org/display?v=p506erdwc21>  1911_Britannica-Bible-Line_Bible |
| 4. Kérdés-válasz    Megoldás: SZEDŐVAS | https://learningapps.org/qrcode.php?id=p0mfm99uk21 | Link:  <https://learningapps.org/display?v=p0mfm99uk21> |

**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](http://www.redmenta.hu) – „kézisajtó” direktcím, vagy

<https://redmenta.com/k%C3%A9zisajt%C3%B3> közvetlen link.



**2**. ábra Redmenta teszt

A tanulócsoportok 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 jutalmazzák meg a leggyorsabb, legügyesebb csapatok tagjait!

Jó közös, játékos projektzárást kívánunk!