

Képes Csilla: Escape Room To Go

Élményekkel a tanulók motivációjáért! Játsszani jó, ezt mindenki tudja. De jó lenne, ha a játékot a tanulásra is fordíthatnánk!

Többéves tapasztalatra támaszkodva jól tudjuk, hogy a hazai oktatási rendszer több problémával is szembesül a mindennapokban. A generációváltás okozta eltérő igények, szokások új kihívások elé állította az oktatási intézményeket. Az iskolák versenyeznek a tanulókért, s nehéz megakadályozni főleg a szakképző intézményekben az iskola elhagyását. Csak abban az esetben lehetünk sikeresek, ha ki tudjuk alakítani a hosszútávú elköteleződést.

A fiatalokat nagyon sok információ éri, hatalmas a reklámzaj. A sok információ közül nagyon nehéz kiszűrniük a valóban fontos dolgokat. Ezért érdemes valami különleges, hatásos módszert találni, amivel fenntarthatjuk a tanulók figyelmét.

Tény, hogy az órák után a tanulók többsége egy héten, sőt, talán egy napon belül elfelejti az elhangzottak 80%-át. De ha az átadott információkat játékos formába csomagoljuk, mintha csoda történe, az információk hosszabb távon megmaradnak, ráadásul a tanulók figyelmét is könnyebb megőrizni. Az általam alkalmazott szabadulószoa, mint gamifikációs módszer segít, hogy a tananyagot ne csak elméletben dolgozzák fel a tanulók, de gyakorlatban is kipróbálhassák.

Egy élményalapú társadalomban nem engedheti meg magának senki, hogy elkényelmesedjen.

Az általam tervezett szabaduló szoba alapja több Padlet oldal. A Padlet virtuális fal, amire virtuális cetliket ragaszthatunk. A virtuális cetli több lehetőséget nyújt, mint az igazi - például hozzáadhatunk videókat, képeket, és a cetlik névtelenül jelennek meg. A Padlet megosztásánál lehetőségünk van jelszóval védeni az oldalt, így csak a megfejtett kód birtokában biztosítja a játékosok számára a továbblépést. A Padeleten pedig több olyan feladatot is elhelyezhetünk, melyhez a résztvevők használhatják tableteiket és mobiltelefonjaikat is. Ennek megfelelően használhatunk rajta bármihez társított QR kódot, kiterjesztett valóságot, egyszerűen tudunk rajta elhelyezni Learningapps tankockákat, melyek lehetőségei rendkívül szélesek a keresztretjvénytől a szókeresőig. Egy-egy oldalon több feladatot elhelyezve lehetőséget adunk a tanulóknak a csapatmunkára. A feladatok megoldásához ezen túl szükség van a jó kommunikációra, logikus gondolkodásra, a részletekre való odafigyelésre, na meg leleményességre, kreativitásra, és egy jó nagy adag józan paraszti észre.

A feladatok a tanulók optimális terhelését is figyelembe veszik, egyensúlyban vannak a tanulók képességeivel, kompetenciáival. Bízom benne, hogy elképzeléseim biztosítják a flow-hatás elérését, s a játék öröme túl sikerélményeket is ad, valamint segíti az ismeretek rögzülését.

A végső cél: „Megmenteni az e-napló szerverét a hackertámadástól!”

„Itt járunk a tanév vége előtt néhány héttel, azonban a tanulók egy renegát csoportja felbérelt néhány kínai hackert, hogy megváltoztassák saját eredményüket az e-naplóban. Sajnos azonban a hackerek a saját szakállukra kezdtek el dolgozni, s amennyiben bizonyos összeg nem kerül átutalásra a számlájukra, nemcsak a kikapukat kereső tanítványok, de a ti jegyeitek is törlésre kerülnek a naplóból. Sajnos senki nem rendelkezik másolattal a jegyekről, így, ha a hackerek sikerrel jártak, s nem kapják meg a követelésüket, akkor mindenkinek osztályt kell ismételnie.

Néhány barátoddal azonban rájöttetek, hogy kijátszhatjátok a kínaikat. Találtatok néhány képet, egy QR-kódot és egy mobiltelefont, de a tervetek megvalósítására csak 60 percetek van, mivel ekkor lejár a határidő, amit a hackerek szabtak.

Mindannyiunk érdeke, hogy tervetek sikerrel végződjön, jó munkát!”

Valójában a teljes játék erre a szálra kerül felfűzésre.

Természetesen ez csak egy történet, melyet számtalan sztori követ még, így minden életkorban, minden területen alkalmazható.

A „Nagy Célt” kisebb, hamarabb elérhető célokra, több szobára bontottam, s ezek adják a visszacsatolást, jutalmazó mechanizmust. A több kis cél biztosítja a gyakori, szinte folyamatos pozitív élményt, s fenntartja a tanulók motivációját.

A generációk közti szakadék elmélyülése – mely részben az információs technológiai forradalomnak köszönhető – elsősorban a pedagógusokat és az oktatási intézményeket állította nagy kihívás elé. Nem szabad azonban figyelmen kívül hagyni, hogy a tanulók kezében, zsebében elképesztő értékek vannak. Az ő IKT eszközhasználatukkal a tanulási folyamat színesíthető.

Az előző Science On Stage fesztiválon a BYOD szemléletet képviseltem, hiszem azt, hogy a mobil eszközök használata az oktatási intézményekben egy valódi forradalmi pedagógiai változást okoz. A kérdés az, hogy részesei akarunk-e lenni a változásnak, vagy kívülről, a „kispadról” akarjuk szemlélni változást?

Jelen projektben a BYOD és a gamifikáció kombinációját jelenítem meg, s a tanulókkal való kipróbálási folyamat után, úgy érzem sikeresen.

Az Escape Room To Go azt a szemléletet sugározza, hogy bármely tantermet egyetlen link megadásával, a tanulók eszközhasználatának engedélyezésével szabaduló szobává alakíthat a pedagógus. A feladatok megfogalmazásában saját szaktárgya anyagára van szüksége, s egy jó történetre.

A projekt tervezése során a következőket vettem figyelembe:

1. A cél elérése a fontos
 - a. Mit lehet megtanulni?
 - b. Csapatépítő tevékenység vagy kötődik a tantervhez?
 - c. Milyen időtartamra készül? (ha csak 1 tanóra, akkor csak néhány fogalom használható)
2. Rejtvények, feladatok létrehozása
 - a. Nem kell, hogy túl bonyolult legyen.
 - b. Szöveges és matematikai problémák, de társadalmi események is feldolgozhatók.
3. Tevékenységek megtervezése
 - a. Képzeljük magunkat a diákok helyébe.
 - b. Minden lépés legyen tisztázott.
4. Próbajáték fejben
 - a. Minden megvan? Nem hiányzik semmi fontos?
 - b. Internet elérhetőség biztosítása.
 - c. Feladatkártyák probléma esetén.
 - d. Segítő kártyák.

- e. Fontos, hogy egyensúlyt találjunk az egyszerű, mérsékelt és komoly kihívást jelentő feladatok között.
5. Izgalom fokozása a játék előtt.
6. ESCAPE
 - a. Együttműködés.
 - b. Kihívás.
 - c. Tanulás.
7. Önértékelés, reflexió
 - a. Tanulói visszajelzés.
 - b. Tanulás megerősítése.
 - c. Tervezési folyamatba beépítés.

A bővülő ismeretanyag és a nevelési igények változása új utak keresését, új módszerek bevezetését tették szükségessé. Az információs technológiai forradalom magával hozott egy sor megoldási lehetőséget is, melyek az oktatásban jelentkező problémákra adhatnak választ.

A digitális játékok óriási piacot teremtettek maguknak. A játékmechanizmusok beépítése az oktatásba, a tanórák szervezésébe sikerrel járhat. Ezek a folyamatok segítenek bizonyos képességeket fejleszteni, ismereteket vagy készségeket elsajátítani. Az iskolákban a játéknak eddig kiegészítő szerep jutott, a pedagógusok általában levezető feladatként vagy jutalmazásként használták, használják. A projektem segítségével megoldható, hogy a diákok a játék közvetlen segítségével sajátítsanak el konkrét tananyagrészeket, s közben fejlesszék digitális kompetenciájukat is.

A műhelymunka forgatókönyve

(a 20 perces korlát miatt egyszerűsített feladatokkal)

- Kreativitás és innováció
- Kritikus gondolkodás és problémamegoldás
- Kommunikáció és együttműködés

A résztvevőket 4-6 fős csoportokra osztjuk, minden csoport egy laptopot kap a munka kezdetéhez.

A játék alap történetének ismertetése. Ezután a résztvevők megkapják a „kezdő szoba” elérhetőségét: Pl.: <https://padlet.com/kepescsilla/escape1> Jelszó: kódfejtés

Az oldalon található feladatok között megtalálhatók a tankockák, QR kódok, kiterjesztett valóság feladatok, a legújabb mobil applikációkkal megoldható feladatok.

Minden feladat az alaptörténethez kapcsolódik. Például a már fentebb ismertetett sztoriban a második kihívásban a hacker íróasztala jelent feladatot a résztvevőknek, s a történet folytatódik. Újabb feladatok, újabb kód. A műhelymunkában 3 szobán kell túljutni a meneküléshez.

Ha megvan az utolsó kód, jöhet a szórakozás!

A feladatok megoldása során a laptopon kívül a játékosok használhatják a saját eszközeiket, illetve a játék közben kapott kiegészítőket és szükség esetén a segítség kártyákat.