

# Pedagógiai eszköztár

## Oktatási javaslatok

### Interaktivitás biztosítása a játékosított házi feladatokban

Az online oktatási modul 2.3.3. fejezetében javaslatokat adunk arra vonatkozóan, hogyan teremtsük meg az interakció alapját, és bemutatunk olyan eszközöket, amelyek lehetővé teszik, hogy az olvasó a történet főszereplőjévé váljon.

Íme néhány példa.

1. **Használjon olyan tárgyakat, amelyeknek felismerhető azonossága és funkciója van a történetben:** Az olvasók a kaland során maguk dönthetik el, hogy használják-e és hogyan.

*Carlo egy furcsa tárgyat vesz észre, amikor elhagyni készül a régész irodáját. "Ez egy ősi Malepeggio" - mondja a régész. "Magaddal viheted, ha akarod."*



(...)

Végül Carlo a sír bejáratának tűnő helyen köt ki, ahol az ősi kincset őrzik. De az évek óta szabadon burjánzó növények és bokrok gyökerei megakadályozzák a bejutást.

Carlo fontolgatja, hogy tüzet gyújt, és elégeti a gyomokat, majd megkérdezi: "Szerinted ez a legjobb megoldás?"

2. **Alkalmazzon útkereszteződéseket:** Az olvasó dönti el, hogyan folytatódik a történet, két vagy több alternatíva közül választhat.

Carlo egy idegenvezetőt lát balra, aki egy látogatócsoportot kísér. Megkérdezhetné tőle, hogy látott-e valamit. De figyelmét egy furcsa férfi zörgése köti le a jobb oldali szuvenírbolt ajtaja előtt: zöld pólót visel, és cukorkát rágcsál. Miközben őt figyeli, a férfi tovább babrál a cukorka műanyag csomagolópapírával. Carlónak döntenie kell, hogy mit tegyen. Mit tanácsolnál neki?

3. **Alkalmazzon tesztelést:** A tanulóknak használniuk kell tudásukat ahhoz, hogy átmenjenek egy próbán.

Carlo egy postaláda előtt áll, amit egy 3 számjegyű lakat zár. A francba! Alaposabb vizsgálat után azonban észrevesz egy vésett "π=" feliratot. Tudsz neki segíteni?

4. **Használjon fel olyan információkat és jelzéseket, amelyek hasznosak lehetnek a továbblépéshez:**

A figyelmes olvasók tudják, hogyan kell továbbhaladni; ha azonban nem vették észre ezeket az információkat, előfordulhat, hogy a szerencsére kell hagyatkozniuk, vagy csapdába esnek, esetleg nem tudják, merre kell menniük, és visszafordulnak.

Carlo megtalálja cukorka csomagolópapírt a földön. A tettes hagyhatta ott. De mit tehet? Nem sok minden van, amin elindulhatna. Talán tudsz segíteni neki, hogy megértse...