

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Útvonalterv és iránymutatások a rejtélyek teszteléséhez

A lépések, rejtvények és rejtvények tesztelése szerves részét képezik az házi feladatokat tartalmazó oktatási kaland tervezési folyamatának. Segít biztosítani nemcsak azt, hogy a játékosított történet gyakorlati szempontból megfelelően működjön, hanem azt is, hogy a célközönség a tevékenységet magával ragadónak és tanulságosnak találja. A rejtvények tesztelésének célja a történettervezés finomítása, hogy a végső változat hatékony és koherens legyen. Ehhez különböző eszközöket és dokumentumokat használhat, például egy útvonaltervet és egy tesztelési űrlapot, amelyeket az útmutató következő részeiben ismertetünk.

A tesztek kivitelezése

- **A tervezési folyamat során a kérdések segítségével mérlegelje a rejtélyek játéklehetőségét**, hogy eldönthesse:
 - 1) A különböző játékelemek kompatibilisek-e
 - 2) A rejtvények megfelelnek-e a nyelvi és pedagógiai céloknak.**Ebben a folyamatban irányadó kérdések lehetnek a következők:**

Megismételhető-e ez az egész? Biztonságos-e? Alkalmazkodott-e az osztályteremhez és a diákok igényeihez? A diákok önállóan tudják-e használni? Megfelelően működnek-e az elemek együtt?
- **Miután megalkotta a kalandját, készítsen egy tesztlapot** a különböző játékelemekre elvégzendő vizsgálatok listájával, valamint a tesztelők visszajelzéseinek megszerzéséhez szükséges releváns kérdésekkel.
- **Válasszon ki tesztelői csapatokat** (ha lehetséges, vegyen fel különböző tesztelői profilokat), és figyelje játékmenetüket egy útvonalterven, illetve a tesztlapon szereplő kérdésekre adott válaszaikat.
- **Vegye figyelembe a kaland fejlesztésére vonatkozó javaslatokat és**

kritikákat, és ennek megfelelően végezze el a módosításokat.

- **A tesztelők visszajelzéseit felhasználva frissítse a történetet**, hogy a végleges verzió megfelelő módon készülhessen el a diákok számára.

Útvonalterv

Az útvonalterv egy stratégiai terv, amely meghatározza a célt vagy a kívánt eredményt, és tartalmazza az eléréséhez szükséges főbb lépéseket. Attól függően, hogy milyen preferenciái vannak, vagy hogy először próbálkozik-e a történetmeséléssel, hasznosnak találhatja egy útvonalterv alkalmazását, vagy dönthet úgy, hogy egyből belevág a kalandírásba. Mivel egy játékosított történet megalkotása meglehetősen ijesztő és kihívást jelentő élmény lehet a kezdők számára, egy útvonalterv követése segíthet abban, hogy gyorsabban elkészüljön a kaland, jobban élvezhesse, és elkerülhesse a hibákat vagy mulasztásokat. A tervrajz elkészítéséhez használhatsz papírt és ceruzát vagy számítógépet is. Előnyösebb lehet azonban, ha az útvonaltervet elektronikus formában tervezi meg, így bármilyen eszköztől hozzáadhat támpontokat vagy módosíthatja azt, illetve megoszthatja kollégáival.

Nincsenek jó és rossz útvonaltervek, amennyiben megfelelnek az Ön igényeinek és preferenciáinak. Egy hatékony útvonaltervhez azonban a következő lépésekre lenne szükség:

- 1. Vázzon fel egy magával ragadó történetet**, azaz a kaland kontextusát. Gondolja át a résztvevőket, az időtartamot, az általános témát, a játék célját, a használandó tárgyakat stb.
- 2. Tervezzen meg néhány titokzatos rejtvényt és találós kérdést**, hogy a diákok elmerüljenek az élményben. Hozzon döntéseket azzal kapcsolatban, hogy milyen rejtvényeket fog szerepeltetni, és hogyan kívánja azokat bemutatni. Akár post-it jegyzeteket is használhatsz a történet tervének és részleteinek vagy lépéseinek átalakítására.
- 3. Építse fel a kalandot, használja a fantáziáját**, és építsen be rejtvényeket és eszközöket, hogy mindent a gyakorlatban is megvalósíthasson.
- 4. Tegye történetét magával ragadóbbá és interaktívabbá** audiovizuális elemek használatával, díszítőelemek és tematikus grafikák vagy fizikai anyagok hozzáadásával, hogy megfelelő hangulatot teremtsen.
Azt gondolhatná, hogy ez időigényes, de valójában segít időt megtakarítani a

tervezés, az alkotás és a megbeszélések során, segít jobban strukturálni és megvalósítani a kalandot, és iránymutatásként használható minden tervezett kalandhoz. Az útvonalterv abban is segít, hogy figyelembe vehesse a sajátos tanulási zavarokkal küzdő tanulók igényeit vagy bármilyen speciális követelményét.

Teszt űrlap

A tesztlapot az útvonaltervvel I párhuzamosan, a kaland értékelésének szakaszában lehet használni. Célja, hogy segítse Önt abban, hogy személyre szabott visszajelzést adjon a tanulóknak, miután nyomon követte teljesítményüket a történet során.

Ez lehet egy hiánypótló dokumentum, például egy táblázat vagy bármilyen más, Ön által választott formátum, amely tartalmazza a kaland összes lépésének listáját, és helyet biztosít a megjegyzéseknek és a javításoknak. A nyomtatvány tartalmazhat olyan kérdéseket is, amelyekkel a résztvevők konkrét visszajelzést kaphatnak az egyes lépésekről, amelyekkel találkoznak, vagy arról, hogy mi az általános véleményük a tevékenységről, mennyire volt az egyes résztvevők számára szórakoztató, kihívást jelentő, érdekes, idevágó vagy magával ragadó, és hogy vannak-e javaslataik a tevékenység javítására.

A tesztlap felhasználható a következőkre:

- Annak megállapítása, hogy az összes rejtvény megoldható volt-e a megadott idő alatt.
- Annak eldöntése, hogy mely rejtvényeket kell megváltoztatni vagy eltávolítani (vagy azért, mert nem feleltek meg a tanulók tudásszintjének, vagy mert nem feleltek meg a játszhatósági kritériumoknak).
- Azonosítani, hogy a tanulók milyen szerepeket vállaltak a tevékenység során, és hogy együttműködve oldották-e meg a rejtvényeket, vagy további utasításokat vagy kiosztott szerepeket kell-e fontolóra venni.
- Jegyezze fel azt is, hogy a lépések elég vonzóak és tanulságosak voltak-e ahhoz, hogy megfeleljenek a pedagógiai céloknak, és fenntartsák a résztvevők figyelmét és motivációját.

Egy ilyen eszköz egyik lehetséges korlátja az lenne, hogy a visszajelzés túlságosan teljesítményalapúvá válna: A tanulók úgy érezhetik, hogy megkülönböztetik őket, ha nem teljesítenek olyan jól, mint az osztálytársaik, ezért ügyeljen arra, hogy a visszajelzés ne helyezzen túl nagy hangsúlyt a rejtélyek megoldására a pedagógiai célok vagy a résztvevők által a történet

során tett erőfeszítések és szándékok helyett, akár egyénileg, akár közösen haladnak előre. Legyen tisztában előre azzal, hogy mely lépések jelenthetnek kihívást az SLD-s tanulók számára (finommotoros feladatok stb.), és ennek megfelelően igazítsa ki a visszajelzést.