

A TÁMOP 3.2.4/08/2-2009-0001
Nevelés Tudásexpó című projektben
kifejlesztett,
"Digitális Erőd" című mintaprogram
kipróbálásának gyakorlati tapasztalatai

Készítette: Tóth Krisztina
könyvtáros / informatika szakos tanár

2013. márciusában kaptam a megbízást, hogy „A Nevelési Tudásdepó projekt helye a közoktatás-fejlesztési stratégiában, különös tekintettel az innovációs potenciál fejlesztésének lehetőségei a nem formális és informális képzés területén” címmel meghirdetett TÁMOP 3.2.4 pályázat keretében elkészült „Digitális erőd – információkereső kalandjáték a reneszánsz témakörében” programot a várpalotai Szindbád Nonprofit Kft. - Krúdy Gyula Városi Könyvtárban (8100 Várpalota, Szent István út 28.) levezessem, és a tapasztalatokat összegezzem. (Örültem a feladatnak, mert sokat olvastam már hasonló játékokról, ahol egy képzeletbeli labirintusból kell a kód megfejtésével kiszabadulni. Elképzelni azonban nem tudtam, hogy hogyan működhet a gyakorlatban egy ilyen „verseny”).)

A program célja:

- a különféle tantárgyak tudásanyagának beillesztése, elmélyítése és együttes felhasználása;
- a csoportmunkára való felkészítés,
- a fontosabb kompetenciák, mint eszközhasználat, digitális írástudás, kommunikációs képességek, problémamegoldás és szövegértés fejlesztése;
- előadói képesség fejlesztése;
- önálló tanulási technika elsajátítása;
- könyvtári és internetes források önálló használata.

A tanulók a program befejezése után:

1. A program eredményes teljesítése utána a tanulók legyenek képesek magabiztosan, egy-egy nehézség önálló megoldása érdekében

- egy feladat szövegéből kiszűrni a kulcsfontosságú adatokat;
- kiválasztani a megoldáshoz szükséges forrásokat;
- önállóan tájékozódni egy könyvtár állományában;
- önállóan használni a kézikönyveket;
- információt keresni egy-egy dokumentumban annak tartalomjegyzéke és mutatói igénybe vételével;
- a megtalált információkat papíron és elektronikusan is rögzíteni, továbbítani;
- a tudnivalókat ellenőrizni, értékelni és később felmerülő problémák megoldásánál felhasználni;
- elektronikus tananyagot, adatbázisokat, digitális könyvtári gyűjteményeket használni;
- új digitális tudásbázisok feltérképezésére és szolgáltatásaik megismerésére;

- csapatban dolgozni, feladatokat megosztani;
- az új környezetben is nyitottan állni a források megismeréséhez;
- ellenőrizni és értékelni a feladatai megoldását.

2. A programban való részvétel erősítse a fontosabb kompetenciák fejlesztését:

- eszközhasználat: a résztvevők tudjanak nyomtatott és audiovizuális dokumentumokat, elektronikus és digitális forrásokat használni;
- kommunikációs képességek: a tanulók tudjanak párbeszédet folytatni a csapattagokkal és a játékvezetővel írásban, szóban és számítógépes eszközökkel;
- csoportmunka: a résztvevők ismerjék fel a csoportmunka előnyeit és a benne rejlő lehetőségeket;
- önálló tanulás: a résztvevők ismerjék azokat a forrásokat, amelyek segítségével a tanúláshoz szükséges tananyagokat összegyűjthetik, és ismerjék azokat a technikákat, amelyek ezek használatához szükségesek;
- problémamegoldás: a résztvevők tudják azonosítani a felmerülő problémákat és önállóan el tudják dönteni, hogy milyen út vezet annak hatékony és sikeres megoldásához.

3. A reneszánsz témakörére szűkítve a programot a tanulók a különböző tantárgyak keretében már megalapozott ismeretanyagot (történelem, földrajz, irodalom, képzőművészet, informatika, stb.) összefüggéseiben lássák, és a reneszánsz kor neves személyiségeiről, eseményeiről, művészeti alkotásairól közösen a többi játékkal is információt tudjanak szerezni, azokat feldolgozni és prezentálni.

A tanulók a reneszánsz témakörét illetően ismerjék meg a kor jelentős magyar és külföldi személyiségeit, alkotásait. Legyenek tisztában a reneszánsz kor jellemzőivel, sajátosságaival.

Megvalósítás menete (ahogy én csináltam)

Előkészületek

Első lépésként megkaptam és elolvastam a program anyagát, majd átgondoltam megvalósításának lehetőségét. Az intézmény igazgatójával egyeztetve elvállaltam a lebonyolítást.

Ezután ismételten nekiálltam a program átolvasásának, csak most már tüzetesen megvizsgálva minden egyes feladatot. Közben próbáltam elképzelni a játék menetét. Utánanéztem a katalógusban, hogy mely dokumentumok találhatók meg könyvtárunkban és melyeket kell

valami mással helyettesíteni. A hiányzó könyvekre vonatkozóan is található ajánlás a leírásban, ezt kíváncsiságból megtekintettem, de nem minden esetben használtam.

Következő mozzanat a feladatok megoldása volt. Ez nagy élvezetet jelentett, mert változatos, izgalmas kérdésekre kellett válaszolnom. Minden eredményemet összevettem a megadott megoldásokkal. A tévutakat is megnéztem, elgondolkodtam rajta, hogy előfordulhat-e még más lehetőség is. Itt több pontban át kellett alakítani a feladatokat saját lehetőségeinkhez. A próba során fel tudtam mérni a különböző feladatok elvégzéséhez felhasznált időt, a tévedési lehetőségeket és ezek alapján a nehézséget. Ebből igyekeztem következtetni arra, hogy a résztvevő csapatok tagjainak körülbelül mennyi idő alatt kell végezni egy-egy feladvánnyal, és mennyi időre lesz szükség az összes kérdés megválaszolására.

Az interneten rákerestem a játékra. Kíváncsi lettem volna, hogy milyen módon, milyen feladatokkal bonyolítják le mások a hasonló programokat. Sajnos nem jártam sikerrel, mert bár több találat volt digitális erőd játék felhívásra és találtam élménybeszámolót is, egyik sem volt olyan részletes, hogy összehasonlítási alapot nyújthatott volna. Ami azonban szembevető különbség volt az általam levezetendőhöz képest, az az, hogy mindegyiket egy óra időtartamra hirdették meg.

Az interneten való böngészés mindenképpen hasznosnak bizonyult, a felhívás megfogalmazásában nagy segítséget jelentett. A kapott anyagot és a világhálón talált hirdetményeket összevetve a saját ötleteimmel fogalmaztam meg az általunk közzétenni kívánt szöveget. A megfogalmazást tekintve egységes, de formailag kétféle megoldás született. Várpalota egyik nevezetessége a feltehetően a XIV. században épült vár, ezért úgy gondoltam, hogy mindenképpen szerepelnie kell a Digitális erőd játék felhívásában. Véleményem szerint a kor, amit idéz, és maga az épület is illik a program szelleméhez. A 2012-ben megrendezésre került Végvári Reneszánsz Napok alkalmával készült fénykép szolgált az egyik variáción háttérül, míg a másikon WordArt szöveggént került beszáúrásra a „Szervezz csapatot és fejtss meg a kódot!” figyelemfelkeltő szöveg. A kétoldalas szórólap egyik felére rövid, tömör, reményeim szerint kedvcsináló felirat került, míg a másik oldalon egy kicsit bővebben szerepelt, hogy mire is lehet számítani a játék során. A betűstílust is igyekeztem a kor hangulatához igazítani.

Készítettem plakátként és egyben jelentkezési lapként is szolgáló kiadványokat is. Az ezeken található szöveg részletesebb leírást tartalmazott a játékról, mint a szórólapnak szánt, és hátlapjára került a jelentkezési lap. A jelentkezéshez csapatnevet, a játékosok nevét és életkorát, valamint a kapcsolattartó nevét és elérhetőségét (e-mail címét) kellett megadni.

A játék meghirdetése több helyszínen történt. E-mail-ben és telefonon történt megkeresés után személyesen is elmentem a helyi középiskolákba. Itt elsősorban a könyvtárosokkal vettem fel a kapcsolatot. Ők kapták meg a plakátokat és helyezték ki az iskolai hirdetőtáblára, illetve a kisebb méretű, szétosztásra készült lapokat. Ezeket a könyvtári asztalokra rakták ki, ahol a szembetűnő helyen, minden arra járó láthatta. Vállalták, hogy maguk is ajánlják a vetélkedőt azoknak a fiataloknak, akikről úgy gondolják, hogy erre fogékonyak. Próbáltam pedagógust is megnyerni a projekt népszerűsítésére, de elfoglaltságra hivatkozva nem vállalták a feladatot.

A felhívás szövegét a világháló segítségével közzétettük a www.krudylib.hu internetes portál aktualitások oldalán, a könyvtár blogján a www.krudylib.freeblog.hu címen, és a facebook oldalunkon is. Intézményünk nagy ablakkal, ezáltal nagy üvegfelülettel rendelkezik egy forgalmas utca felé. A „kirakatba” elhelyezett hirdetőtáblák megfelelő teret nyújtanak a helyi és városi események népszerűsítésére. Természetesen ide is került az elkészült plakátokból. A kölcsönző térben szórólapokat és jelentkezési lapokat helyeztünk el, amik az asztalokra és a kiszolgáló pultra kerültek. A kölcsönző pultnál mindenki megfordul, aki bejön a könyvtárba, ebből következően sűrűn látogatott hely.

A játék időpontját az iskolákkal egyeztetve határoztam meg. Sietni kellett a lebonyolítással, mert nem szerettem volna, hogy közel essen a ballagás dátumához.

Facebook-on érkezett jelentkezés először két csapat ígéretével, majd egy csapat maradt. A honlapunkról értesült egy másik jelentkező társaság. Sajnos az iskolákból nem tolongtak a tanulók. Négy középiskolából egy indított csoportot. Itt sikerült megnyerni a lelkes könyvtároson kívül az egyik történelem tanárt, aki összefogta a fiatalokat. Volt olyan hely, ahonnan még visszajelzés sem érkezett, annak ellenére, hogy a jelentkezési határidő lejártának közeledtével mindenkit újra megkerestem. Végül négy csapat jelezte részvételi szándékát, mindegyik öt fővel.

1. Modullal kapcsolatos tapasztalatok

A tanulók feladata egy gondolattérkép elkészítése a reneszánszsal kapcsolatban. Ehhez használhatják az internetes keresőket, a Wikipédiát, a Magyar Elektronikus Könyvtárat. Az elkészített gondolattérképet le kell fényképezniük és egy e-mail mellékletként el kell küldeniük egymásnak. Az e-mailhez egy olyan melléklet is tartozik, amely egy, az internetről letöltött képet is tartalmaz.

A feladat megoldásához szükséges előismeretek a következők:

- internetes kereső használata
- adatbázisok használata

- böngészőprogramok weboldalon belül való keresési lehetőségének ismerete
- e-mail küldés melléklettel
- képek mentése és tárolás az internetről
- könyvtári katalógus használata
- wikipedia használata

A gondolattérkép elkészítését előzetes, ráhangoló feladatnak adtam meg a csapatoknak. Úgy ítélt meg, a munka elkészítése és annak milyensége tükrözni fogja a hozzáállás komolyságát. Egy hét állt rendelkezésre, hogy a csapattagok összeüljenek és létrehozzák az elmetérképet. Ehhez három, csapatonként egy-egy időpontot biztosítottunk, amit a könyvtárban a térkép megalkotására, az előismeretek elmélyítésére, illetve a könyvtári környezettel való ismerkedésre fordíthattak. Összeállítottam egy segédanyagot a gondolattérkép elkészítéséhez annak, aki igényli az ilyen jellegű támogatást. Szerepelt benne leírás az elkészítés menetéről pontokba szedve és mellékeltem hozzá két képet, hogy lehessen látni miről is van szó, hogyan is néz ki egy mind map. Forrásnak, kiindulási pontnak a leírásban szerepeltek szerint a wikipedia reneszánsz szócikkét javasoltam. Az elkészült „művet” lefényképezve, e-mail mellékletként kértem elküldeni a címemre.

Egy helyről jött segítségkérés, nekik elküldtem az összeállított segédanyagot. A többiektől semmilyen válasz nem jött. Az elkészítési határidő lejáratára előtt újabb megkeresésre került sor. Telefonon, illetve elektronikusan vettem fel a kapcsolatot a kontaktszemélyekkel. Ennek a személyes megbeszélésnek alkalmával történt, hogy két csapat azt mondta, mégsem tudnak részt venni a vetélkedőn. Ebből kiderült, hogy elhamarkodott volt a jelentkezésük, nem gondolták át megfelelően a részvétellel járó elkötelezettséget. A további előkészületek ennek tükrében zajlottak.

Bizonyossá vált, hogy a játékot két, ugyanabból a középiskolából érkező csapat részvételével fogom megtartani. A Faller Jenő Szakképző Iskola és Kollégium felkészítő tanárának kérésére elküldtem a teljes programot, illetve a könyvtáros is megnézte. Ebből látták a feladattípusokat és annak megfelelően tudták az előkészítő foglalkozásokat megtartani. Három könyvtári óra alkalmával, melyeken magam is részt vettem, a tanulók elméletben és gyakorlatban is megtanulták / átismételték a szabad polcokon való könyvkeresést és az intézményünk honlapján található internetes katalógus használatát. Az internetes keresők használata, a webről mentés és tárolás valamint az e-mail küldés melléklettel napi rutin, nem okozott gondot, nagy gyakorlattal oldották meg a feladatot. Ezen alkalmak keretében készültek el a gondolattérképek, melyeket a verseny napján hozták magukkal a tanulók.

A program megvalósításának időpontját korábbi egyeztetés alapján 2013. április 16-án 15 órára tűztem ki. Azért esett erre a napra a választás, mert a kollégisták miatt kérték az iskolák, hogy ne pénteki nap legyen és a hét elején még frissebbek a tanulók (és a játékvezető is). Hétfő a könyvtárunkban nyitva tartás nélküli munkanap, így el tudtam végezni az utolsó simításokat a vetélkedőhöz. Kinyomtattam a már korábban a könyvtárunk állományához és lehetőségeihez összeállított kérdéssort. Összeszedtem a szükséges dokumentumokat, elhelyeztem benne a feladatokat és visszatettem a megfelelő helyre a polcon.

Mivel a „főágban” megoldandó feladatok is nagyon összetettek és időigényesek, úgy döntöttem, hogy a végtelen ciklus, a hurok feladatait nem alkalmazom. A zsákutca így is nyitva állt a pontatlan megoldások esetére.

Ajándékra költeni a szűkös anyagi lehetőségeink miatt nem tudtunk, ezért azzal kellett gazdálkodni, ami rendelkezésre állt. Adottak voltak a könyvek, amelyek a könyvtár kiadásában, vagy támogatásával jelentek meg. Ezekből van készlet, felhasználhatók ilyen célra. A választás, az igazgató úr javaslatára, Huszár Pál: Források és dokumentumok Várpalota történetéhez című kötetre esett. Mint a címe is mutatja, helyi témájú, a város történetét feldolgozó, érdekes olvasmány. A középiskolai korosztály érdeklődésére is számot tartó alkotás.

Korábban megrendezésre került rendezvényeken fel nem használt ajándéktárgyakból kulcstartót, fakanalat, vászon szatyrot raktam a csomagba. Sikerült támogatókat megnyerni. A szomszédban működő boltból csokit, a helyi Vásárhelyi András Tagiskola hozzájárulásával kitűzőt is kaptak a résztvevők. Ez utóbbin a felhíváson is szereplő Thury-vár képe és a „Digitális erőd” felirat szerepelt. Került még az ajándécsomagba mindenkinek névre szóló oklevél a játékon való részvétel emlékére.

A meglepetéseket kulccsal zárható szekrényekbe raktam, amik a könyvtár ruhatárában találhatók. Ezek töltötték be a kincsesláda szerepét.

Minden készen állt, jöhettek a játékosok. A kitöltött és leadott jelentkezési lapok alapján tudtam, hogy 10 főre számíthatok. Nemek szerinti megoszlás alapján 4 fiú és 6 lány, koruk alapján 5 fő 15 éves, 3 fő 16 éves és 2 fő 17 éves. Hátrányos helyzetű és SNI-s tanuló nem volt a résztvevők között. Mindannyian a helyi Faller Jenő Szakképző Iskola és Kollégium tanulói. A csapattagok a „Fekete Sereg” és „A 3 muskétás + 2 ÁFA” nevet választották.

2. Modulal kapcsolatos tapasztalatok

Ebben a modulban a Digitális Erőd információkereső kalandjátékra kerül sor.

A modul elvégzése után a tanuló

- önálló alkalmazás szintjén
 - tudja használni a könyvtár állományát,
 - tudja használni az internetes forrásokat,
 - pontosan ügyel a jegyzetelés technikájára,
- legyen képes csoportmunkára,
- felismerés szintjén ismerje a reneszánsz kor neves személyiségeit,
- tudjon megjelölni és keresni olyan internetes forrásokat, melyek a reneszánsz korra fókuszálnak,
- tudja a megszerzett ismereteket különböző formában reprezentálni,
- tudását tudja önállóan ellenőrizni.

A meghirdetett napon és időpontban megjöttek a játékosok egy fő kivételével. Kis késéssel el tudtuk kezdeni a munkát. Az intézmény gyermekkönyvtári részét foglaltuk el a tájékoztatóhoz, a program részleteinek ismertetéséhez. A játék megkezdése előtt bemutattam a könyvtárat. Nálunk sajátosság, hogy nincs külön olvasóterem, csak a lexikonok vannak külön, a régi olvasóterem többi dokumentuma egybevonva található a kölcsönözhető állománnyal.

Mindkét csapat megkapta egy mappában az útinaplóját, a fegyvertárat, a kódtáblát és a segítőkártyákat. A számítógépnél várta őket az előre elkészített munka mappa és e-mail cím jelszóval. Csapatonként egy-egy gép volt kijelölve munkaállomásnak, de az olvasótérben található szabad pc-k is rendelkezésükre álltak, használhatták őket. Az indulás 10 perces késleltetéssel történt.

1. feladat

Tini Nindzsa teknőcök neveinek felderítése, és azon híres művészek adatainak megkeresése, akikről a nevüket kapták.

Fejlesztendő terület:

- wikipedia használat,
- információkeresés,
- katalógushasználat,
- információk felhasználása,
- szövegértés,
- információ szelektálása.

Tapasztalat: Egyik csapatnak sem okozott gondot a feladat megoldása. Megtalálták a wikipedia megfelelő szócikkét és a katalógusban is eligazodtak. Az első kérdés megválaszolásában, naplózásában voltak különbségek. A lányok csapata szépen, precízen oldotta meg a feladatot, míg a fiúk eredménye nagy hiányosságokat mutatott. A kért négy név helyett, csak egyet tüntettek fel. Ezt a feladat nem megfelelő értelmezésének tudom be, illetve az információ helytelen felhasználásának. Sietség miatt is lehetett, de nem látszott rajtuk, hogy kapkodnának.

2. feladat

A Szépművészeti Múzeum gyűjteményében megtalált négy művész munkáinak mentése a munkamappába és e-mailben való elküldése a játékvezetőnek.

Fejlesztendő terület:

- információ gyűjtése, keresése, szelektálása,
- információ tárolása,
- e-mail küldése, melléklet csatolása,
- katalógushasználat,
- tájékozódás a könyvtárban.

Tapasztalat: A múzeumi adatbázisban való keresés nem okozott gondot, mindkét csapat könnyen megoldotta a feladatot. Itt is a pontosságban voltak különbségek. Ebben az esetben is a lányok munkája bizonyult jobbnak. Tökéletes megoldást küldtek el az e-mailben. A fiú csapat eredményében hiányosság mutatkozott itt is. Az információ tárolása, az e-mail küldése melléklet csatolásával könnyedén végrehajtható teendőknek bizonyult.

Az állományunkban nem található meg a feladatban ajánlott videokazetta, ezért itt is könyvet kellett keresni. Egyik csapat tagjainak sem okozott gondot a megfelelő dokumentum megtalálása sem a könyvtári katalógusban, sem a polcokon. Ekkor már közel háromnegyed órája dolgoztak a csapatok.

3. feladat

Az itáliai reneszánsz című könyv keresése az olvasóteremben. A könyv oldalszámának kitalálása, ahol a feladat található a következő matematikai feladvány alapján: egy háromjegyű számról van szó, mely számjegyeinek összege 7. Az utolsó két számjegy egyforma. Első számjegy eggyel nagyobb, mint a második számjegy.

Fejlesztendő terület:

- könyvtári katalógus használata,
- tájékozódás a könyvtárban,
- szövegértés
- logikus következtetés.

Tapasztalat: A könyvtári katalógus használatában a fiú csapatnak ennél a feladatnál volt egy kis figyelmetlensége. Az itáliai reneszánsz című könyv az állományunkban nem található meg, de a katalógusban szerepel, csak nincs példányadat rendelve hozzá. A feladat itt úgy szólt, hogy Az itáliai reneszánsz művészete című könyvet kell keresni. A felületesen dolgozó játékosok ezen az egy szóból álló különbségen átsiklottak és nem találták a megfelelő dokumentumot. Itt kellett első alkalommal segítséget nyújtanom.

A logikai feladványt szépen megoldotta mindkét társaság.

4. feladat

A képhez tartozó festménytérkép alapján való navigálás. Értelmes szavak keresése. Jeremiás próféta adatainak keresése a lexikonban.

Fejlesztendő terület:

- térkép alapján való tájékozódás,
- 3D alkalmazás használata,
- nyelvi készségek fejlesztése,
- nyomtatott és internetes kézikönyvek használata,
- számolási készség fejlesztése,
- információkeresés,
- kézikönyvhasználat.

Tapasztalat: Ez egy nagyon érdekes feladat volt. A feladat hosszán és a térkép láttán a lányok kicsit megijedtek, de fennakadás nélkül megtalálták Jeremiás prófétát. Értelmes szavakat hasonló mennyiségben írtak. A fiúk 11, míg a lányok 13 darabot jegyeztek le.

A születési év meghatározásánál a fiúk nem azt az évszámot írták az útinaplóba, mint ami a megkeresendő könyvben szerepelt. Azonban kénytelenek voltak a Bibliai kislexikonban is megkeresni, mert csak az alapján jutottak el ahhoz a dokumentumhoz, amely a továbblépéshez szükségeltetett.

5. feladat

Több szempontú keresés a NAVA állományában. Majd műsor lejátszása és bizonyos részeihez ugrás. A wikipédiában lévő szöveg alapján kell válaszolni az alábbi kérdésre: hány láb magas egy ember? Adatok táblázatba rendezése.

Fejlesztendő terület:

- adatbázis használat,
- szövegértés,
- mérés, számolás,
- szótárhasználat.

Tapasztalat: Eddig a feladatig a csapatok nagyjából párhuzamosan dolgoztak. A lányok az indulási előnyüket nem tartották, a fiúk le is előzték őket kissé. Az előnyük azonban nem volt számottevő. A NAVA adatbázisával meggyűlt a baja a lánycsapatnak. Figyelmetlenek voltak és nem találták meg a megfelelő műsort. Sokáig próbálkoztak, de hiába segítettem, nem tudtak kilépni a holtpontról. Úgy éreztem ekkorra már lankadt a figyelmük, a türelmük is. Elfáradtak.

A másik csapatnak ezen feladat megoldásánál sem akadtak problémái. Az újságot is könnyedén megtalálták.

6. feladat

A böngészőprogram keresési opciójával gyorsabban megtalálható a válasz. 1. Ki volt a könyvtár őrője, könyvtáros? 2. Kinek a gyűjteménye lett a könyvtár része? 3. Ki volt Naldo Naldi? A második tökéletes szám meghatározása.

Fejlesztendő terület:

- információkeresés,
- információ feldolgozása,
- számolás.

Tapasztalat: Eddig a feladatig már csak a fiúk csapata jutott el. Az információ keresése és feldolgozása tökéletes volt itt is. Egy figyelmetlenségből adódó hibás megfejtés után megszületett a feladvány jó eredménye is, de nem követhető nyomon a megoldás menete. Mivel nem használtam tévutakat, így a kapott eredményt nekem kellett bemondani, és a helyes szám közlése után adtam oda a következő feladatot.

7. feladat

Navigáció a digitális corvinák között és a megfelelő kiválasztása. Az oldal szolgáltatásainak megismerése. Latin szótár használata.

Fejlesztendő terület:

- információkeresés,
- szótárhasználat.

Tapasztalat: A feladat megoldásának kezdetén a játékidő már majdnem elérte a program tervezete szerint rendelkezésre álló három órát. A résztvevők érdeklődése erősen lankadt, az egyre előrébb jutó csapat tagjai is kezdtek mással foglalkozni. Két fő volt, aki továbbra is lelkesen oldotta meg a feladványokat.

A keresendő Corvina megtalálása után a tízedik oldal megtalálásával akadtak gondok. A számozott oldalak hiánya miatt nem volt egyértelmű, hogy melyik is az pontosan. Kizárásos alapon viszont jól meghatározható volt. Itt eltévedtek a fiúk, nem jó betűnél kerestek először a polcon. Kis segítséggel már megtalálták a megfelelő oldalt és a keresett iniciálét is. Ezután a könyv pillanatok alatt meglett a következő feladattal.

8. feladat

Navigáció a matyasmesek.oszk.hu oldalon a megadott szempontok alapján. A szerző melyik műve található meg a Magyar Elektronikus Könyvtárban? Ki a mű főhőse? Annak a könyvnek a megkeresése a könyvtárban, amelynek a hős teljes neve a címe.

Fejlesztendő terület:

- információkeresés,
- katalógushasználat,
- szövegértés.

Tapasztalat: Sajnos mire idáig jutottak a feladatmegoldásokban elfogyott a türelem, a lelkesedés. Ajánlottam, hogy jöjjenek vissza egy másik alkalommal megoldani a még hátralévő feladványokat. Ezt iskolai elfoglaltságok miatt nem tudták vállalni.

A „kincsesláda” kulcsait odaadtam, megkapták az ajándékokat annak ellenére, hogy végül a teljes feladatsort nem oldották meg. Úgy ítélt meg, hogy ennek ellenére mindkét csapat tagjai megérdemlik az addig is elvégzett munkáért és kitartásért.

Gyors eredményhirdetés alkalmával kiderült, hogy a lányok hiába akadtak el az ötödik feladat megoldása során, pontszámokban alig érték el kevesebbet, mint a sokkal több feladatot megoldó fiú csapat.

Távozáskor azt mondták a fiatalok, hogy szívesen jönnek jövőre is, jól érezték magukat.

Tapasztalatok összefoglalása

A „Digitális erőd – információkereső kalandjáték a reneszánsz témakörében” programot nagyon jó projektnek találtam. Érthető, áttekinthető, aprólékosan, minden lehetőséget figyelembe véve kidolgozott. A feladatok változatosak, érdekesek, sokat lehet tanulni belőlük. Megmozgatják az ember fantáziáját, logikáját. A megoldások előrehaladása során megismert személyiségek és alkotások felkeltik az érdeklődést a kor iránt. Az átélt élmények által könnyen, észrevétlenül, szinte játszva megjegyezhetők az új ismeretek.

A feladatok megoldása során a könyvtári állományban való keresés jól begyakorolható. A különböző internetes, vagy könyvtári katalógusokban való böngészés természetes, magától értetődő lehetőséggé válik.

A csoportmunka kezdetekben nem okozott gondot, de nem egyforma a kitartása és szorgalma a csapattagoknak, így leginkább a fiúknál volt megfigyelhető, hogy egy idő elteltével már voltak, akik nem dolgoztak. A feladatokat nem osztották meg, inkább együtt gondolkodtak, ami nem feltétlen rossz, de ahol szerepet játszik az idő, ott lehet, hogy nem hátrány a munkamegosztás.

Általános hibaként jelentkezett a tanulónál - és ez erre a korosztályra lehet, hogy fokozottan érvényes az életkori sajátosságok miatt -, hogy figyelmetlenek. Ebből adódtak a szövegértési problémák, amik hozták magukkal a megoldási pontatlanságokat.

Javaslatok

Véleményem szerint az alkalmanként megoldandó feladatok számát kellene elsősorban átgondolni. Ha több részre bontanák a játékot és egy-egy forduló nem tartana tovább másfél óránál, akkor sokkal pörgősebb lenne, és nem fásulnának bele a játékosok.

Ha van rá igény, egységes arculatot lehetne adni a programnak szórólap mintával, „reklámszöveggel”.

Amennyiben iskolából várjuk a jelentkezőket, pedagógus segítsége nélkül nem lehet résztvevőt találni. A tanulók között ritkán akad, aki össze tud, össze akar fogni egy csapatot. A nevelőjük az, akire hallgatnak, aki motiválni tudja őket. Megkeresését feltétlenül szükségesnek tartom.

A fegyvertárat nem használták, feleslegesnek bizonyult.

Jelenléti ív

Aláírással igazolom, hogy „A Nevelési Tudásdepó projekt helye a közoktatás-fejlesztési stratégiában, különös tekintettel az innovációs potenciál fejlesztésének lehetőségei a nem formális és informális képzés területén” címmel meghirdetett TÁMOP 3.2.4 pályázat keretében elkészült „Digitális erőd – információkereső kalandjáték a reneszánsz témakörében” programon 2013. április 16-án a várpalotai Szindbád Nonprofit Kft. - Krúdy Gyula Városi Könyvtárban (8100 Várpalota, Szent István út 28.) részt vettem.

Somogyi P.

Somogyi Balázs Péter

Kátai Tamás

Kátai Tamás

Rostás Krisztián

Rostás Krisztián

Hodula Ákos

Hodula Ákos

Sümegei Zoltán

Sümegei Zoltán

Orbán Nóra

Orbán Nóra

Wolher Vivien

Wolher Vivien

—

Nagy Levente

Kovács Szilvia

Kovács Szilvia

Lohner Mercédész

Lohner Mercédész

Várpalota, 2013. április 16.

Téka kártya



