



A projektet az Európai Bizottság támogatta.

A közleményben megjelentek nem szükségszerűen tükrözik az Európai Bizottság nézeteit.

Pályázat azonosítója: 2022-2-HU01-KA122-SCH-000097771

Résztvevő: Varga Zsuzsanna

Kurzus neve: Game-Based Learning and Gamification

Kurzus helye: Prága, Csehország

Fogadó intézmény: ITC International training center s.r.o., Spanielova 1292/4, 163 00 Praha 6

A kiutazás kezdő és befejező dátuma: 2023.08.20-2023.08.26.

Kurzus tartama: 21 óra

OID kód: E10019130

2023. 08.20-án este 20:45-kor, majdnem 10 órás utazás után érkeztem meg Prágába. 19-én már felutaztam este Pestre vonattal, hogy 20-án a 11:15-ös prágai Flixbuszt biztosan elérjem. Prágában az első pozitív benyomásom az volt, hogy mennyi villamosvonal van, és hogy milyen pontosak! A szállásra könnyen eljutottam és a kurzus helyszíne pedig 7 percnyi sétára volt a hoteltől.

1.kurzusnap-08.21.

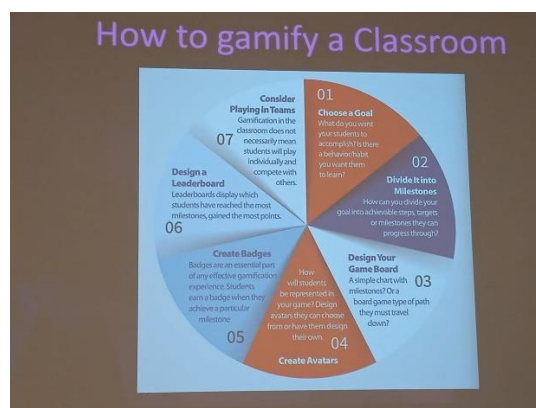
A csoportban 27-en voltunk és én voltam az egyedüli magyar. 3 olasz, 5 spanyol, 3 szlovák, 4 ciprusi és 11 lengyel csoporttársam volt, akik közül alig beszélt néhány angolul. Legelőször játékos formában bemutatkozott mindenki. Legtöbben a szlogent választottuk, de volt, aki metaforával jellemezte magát, és néhányan a logóval vagy egy sztori elmesélésével mutatták be magukat! Az óra második részében csoportokban kellett dolgoznunk és ki kellett találnunk egy csapatnevet, egy szlogent és egy logót! Én 2 spanyollal és két olasszal dolgoztam együtt. Az óra végén megbeszéltük, hogy mi a különbség a Games, Gamification és Game-Based learning között. Délután egy szervezett, 3 órás városnézés volt a program, ami fantasztikus volt! Azonnal és menthetetlenül beleszerettem ebbe a csodálatos városba!



2.kurzusnap-08.22.

Ezen a napon 9:30-13:00-ig és 14:00-16:30-ig voltak óráink, szóval sok elméleti és gyakorlati tudást szerezhettünk. Legelőször -és mindig csoportokban-megbeszéltük, mi a játékosítás lényege, célja, majd végigvettük a játékosítás legfontosabb lépéseit és megnéztünk egy videót "productive struggle" címmel. Ezután próbáltuk megérteni az emberi viselkedés 8 alapvető elvét, amik fontos tényezők a játékosítás folyamatában. Ezután jöttek a gyakorlati feladatok: A víz körforgásáról párokban megnéztünk egy 7 perces filmet majd azt kellett feldolgoznunk csoportokban a 4 megadott lehetőség valamelyikével, majd párokban egy Quizzez tesztet kellett megoldanunk erről a témáról. Az ebédszünet után egy másik kurzus résztvevőivel ismerkedtünk meg játékos formában és egy újabb játék segítségével random csapatokba kerültünk. Az utolsó egy órát a szabadban töltöttük, egy parkban, ahol különböző missziókat kellett teljesítenünk a Goosechase applikáció segítségével.

A kurzus után néhányan még bementünk a belvárosba, és hajóztunk egyet a Moldván, ami igazi élmény volt!



3.kurzusnap-08.23.

Ezen a napon 9:30-13:00-ig voltak az óráink, amelyeken a tegnapi gyakorlati feladatok "elméleti" részeit néztük meg. A missziókat a GOOSECHASE applikáción keresztül teljesítettük, a víz körforgásához pedig az Edpuzzle.com applikációt használtuk. Számomra mindkettő új volt és hasznos! Ezután megnéztük a Friends sitcom egyik epizódját, amelyben Joey a Piramis játékban szerepel-katasztrofálisan! Ez a videó azt szolgálta, hogy lássuk, hogyan nem szabad csinálni! Az első napi csapatfelosztásban játszottuk a Piramis játékot, vagyis a kategóriánk szavait (foglalkozások) úgy kellett elmagyarázni a csapattársunknak, hogy nem mondhattuk ki a kitalálandó szó semmilyen részét. Az óra végén a "productive struggle" gyakorlására az Hour of Code.com applikációban tesztelhetjük a programírást a Jégvarázs két szereplőjének, Annának és Elzának a segítségével. A lényeg, hogy olyan feladatokra vállalkozzunk, amelyek kihívást jelentenek számunkra, próbára teszik problémamegoldó készségeinket, progresszív fejlődést nyújtanak, informatív visszajelzést kapunk a játékról és amelyekben a kudarc és a hibázás inkább előre viszi a játékost, mint hátráltatja.

Délután a prágai várat jártuk körbe, ami Európa legnagyobb várkomplexumának számít! Én a Szt. Vitus székesegyházat, a királyi palotát, a Szt. György bazilikát és az Arany-utcácskát csodálhattam meg!



4.kurzusnap-08.24.

Ezen a napon az órák 9:30-13:00-ig tartottak. A reggel nagyobb részében a "Blended Learning" (vegyes oktatás) keretében a "Station Rotation" model szerint 3 csoportban dolgoztunk. Vagyis egyidőben dolgozott 30 percig mindegyik csoport 1-1 állomáson, majd váltottuk egymást.(rotálódtunk) Mi a kinti feladatokkal kezdtük, amelyben a QR kódok megfejtése után 18 tárgyat kellett kint keresnünk vagy fényképet készíteni azokról. Ezután következett az online állomás, ahol a deck.toys appon kellett megcsinálnunk egy menekülő szobás feladatot. A harmadik állomás a "teacher led"(tanár által vezetett) rész: ekkor beszéltük meg, részletesen ezt a modellt, az esetleges problémákat,előnyöket. Megnéztük a QR Code Generator és a [Vocaroo.com](https://vocaroo.com) felületeket, majd kicsit foglalkoztunk a Storyjumper felülettel, aminek a segítségével saját történetet-könyvet-írhatunk képpel, hanggal.

Délután a zsidó negyedbe látogattam el, és az egyik templomban egy 1 órás komolyzenei koncertet hallgathattam meg. Ezután megcsodálhattam az esti, kivilágított Prágát is!



5.kurzusnap-08.25.

Az utolsó napon 9:30-12:00-ig tartottak az órák. Az óra nagyrészt képek voltak, akiknek különböző feladatokat kellett teljesíteni csoportokban, hogy megtaláljuk a végső kódot, amivel a kis dobozát ki tudtuk nyitni! Gyakorlatilag a fókuszban a "productive struggle" állt, mert bizony 1-2 feladatnál nem boldogultunk könnyen. Tesztelhetjük a logikai, megfigyelési, problémamegoldó és kommunikációs készségeinket egyaránt. Szerencsére a végén sikerült megtalálnunk a kódot, amivel ki tudtuk nyitni a kis dobozt és a jutalom sem maradt el! Ezután megbeszéltük a tanfolyamon szerzett pozitív és esetleges negatív tapasztalatokat és ünnepélyes módon, egyenként átvehettük a tanúsítványunkat.



És közben a csodás Prágát is felfedezhettük!

