

Hogyan készítsünk egy DevFacToe játékot?

Használjuk a következő linket, hogy DevFacToe játékokat készítsünk online a következő oldalon: <http://digw.org>

Először tervezzük meg, majd alakítsuk ki a játék témáját, kategóriáját, a benne található adatokat

- 1.) A diákok először úgy kezdik a játék készítését, hogy annak témája később a **Játék neve** is lesz egyben.
- 2.) Az egyes kategóriák igen csak széles területet fednek le, így a diákok könnyen alakíthatnak ki ehhez kapcsolódó témákat. „Az egészségügy Afrikában” világosan kapcsolódik a „Malária megelőzése” témaköréhez. Írjunk össze egy 16 kategóriát tartalmazó listát.
- 3.) Az ENSZ Millenniumi Fejlesztési Céljai jó kiindulópontja a témakörök felépítésének, amilyen a „A nemek közötti egyenlőség”, amelyen a harmadik fejlesztési cél alapszik
- 4.) Látogassunk el a <http://devinfo.info> oldalra, hogy az egyes kategóriákhoz adatokat gyűjtsünk. Az adatokhoz való hozzáférésről az „Accessing Devinfo Date” nyújt nekünk bővebb segítséget.

Bejelentkezés és regisztráció a <http://digw.org> oldalon

- 5.) a jobboldali Play menüből válasszunk ki a **Log-in** (Bejelentkezés) - / **Register** (regisztráció) címke közül.
- 6.) Jelentkezzünk be a di Gameworks-be, akkor ha már korábban regisztráltunk, a felhasználónevünkkel (**Screen name**) és jelszavunkkal (**Password**).
- 7.) Regisztráljunk abban az esetben, ha új játékot készítünk, vagy ha először próbálunk ki egy játékot.

Egy játék elkészítése

- 8.) Válasszuk ki a jobb oldali **Play** menüsorból a **Create a game** pontot.
- 9.) A játék típusánál (**Game type**) válasszuk a **DevFacToe** címkét. Adjunk nevet a játéknak (**Game Name**), majd kattintsunk a **Create game** gombra.

Adjunk hozzá más témaköröket

- 10.) Kattintsunk a **+category** minden újabb mezőben (első lépés), amikor újabb kategóriát adunk hozzá.
- 11.) A felugró ablakban adjuk hozzá az új kategóriát (második lépés), majd klikkeljünk a **Create** gombra.
- 12.) A kategóriákat folyamatosan lehet szerkeszteni, ehhez nem kell mást tenni, mint rákattintani a **Category game** feliratra, majd az megerősíteni az **Update** gombbal.

Ezután rendeljünk hozzá az egyes témakörökhöz adatokat

- 13.) Kattintsunk a **+facts (0)** feliratra az egyes mezőkben, hogy egy újabb Adatot adjunk hozzá a játékhoz. A **+facts (0)** felirat csak akkor egy kategória elkészülte után lesz látható.
- 14.) Gépeljünk be egy adatot (negyedik lépés) a felugró ablakba. Két fajta adatot jeleníthetünk meg: szöveges és multimédia. A diákokat bíztassuk arra, hogy megadják az adatok forrását (negyedik lépés). Ahhoz, hogy hozzáadjunk egy szöveges adatot, klikkeljünk a **Save Textual Fact** gombra. Egy multimédiás adathoz először

kattintsunk a **Browse...** felíratra, majd válasszuk ki a megfelelő képet vagy hangfájlt a számítógépünkről, majd befejezésül kattintsunk az **Upload Media** gombra. Az egyes, a Kategóriákhoz rendelt adatok száma nincs korlátozva. Az adatokat, a Kategóriákhoz hasonlóan lehet szerkeszteni és frissíteni.

A játék elkészítésének befejezése és hozzáférés

15.) Amikor végeztünk, válasszuk ki a „Submit this game for publication” linket. A játékot ezzel elküldjük az oldal üzemeltetőjének, aki eldönti, hogy elfogadja-e a játékot, vagy még további részletek kidolgozása szükséges hozzá.

16.) A játék egy demo verziója az üzemeltető véleménye előtt már játszható a játék alkotója által, annak bejelentkezése után.

17.) A visszaigazolt játékok megjelennek a di Gameworks honlapon, ahol bejelentkezés után mindenki számára játszhatóvá válnak, a **Play Games** vagy a **My games** gombokra való kattintással.

A di Gameworks csoportok használata

A csoportokhoz való csatlakozáshoz és létrehozásukhoz a következő címre látogassunk el:
<http://digw.org>

Mi a céljuk di Gameworks csoportoknak?

A csoportok (**Groups**) lehetővé teszik a tagoknak (**Members**), hogy könnyebben csatlakozhassanak, együttműködhessenek és játszassanak együtt. A csoportok alkalmasak arra, hogy csapatok jöhessenek létre egy osztályon belül, hogy osztályok egy iskolán belül, területek földrajzi régió vagy országok szerint, vagy éppen a hasonló érdeklődésű játékosok egy közössége születhessen meg. A magáncsoport (**Private Group**) talán alkalmasabb a tanároknak, hogy nyomon követhessenek a diákok csoportjának működését az osztályán belül, ahol a hasonló érdeklődésű játékosok nyilvános csoporthoz csatlakozhatnak (Public Group), mint például nemzetközi fejlesztés, bárki része lehet a di Gameworks közösségén belül.

Egy szervező (Administrator) – bármely tanuló tanár vagy a di Gameworks közösségének egy tagja – láthatja egy csoport funkcióját, amely a következőket foglalja magában:

A tagok fiókjának és szerepeinek létrehozása és menedzselése

Nyilvános és magáncsoportok létrehozásának beállításai

Di Gameworks játékaiknak publikálása

Csoportos játékok létrehozása a di Gameworks közösségnek

Kezdéshez látogassunk el a <http://digw.org> oldalra és jelentkezünk be vagy regisztrálunk:

- 1.) a jobboldali menüsorból válasszuk ki a bejelentkezés (Log in) vagy a regisztrálás (register) linkeket.
- 2.) jelentkezünk be a di Gameworks-be felhasználónevünkkel (Screen name) és jelszavunkkal (Password), ha már korábban regisztráltattuk magunkat.
- 3.) Regisztráljunk akkor, ha új játékot hozunk létre, vagy ha először fogunk játékot játszani.

Hozzáférés a di Gameworks csoportjaihoz

- 4.) a jobboldali menüsorból válasszuk ki a csoportok (**Groups**) linket
- 5.) válasszuk ki a következő opciók közül valamelyiket:
 - a.) kattintsunk a **Browse public groups** linkre, hogy megnézzük az összes nyilvános csoportot.
 - b.) Kattintsunk a **Create a new group** linkre, hogy új csoportot hozhassunk létre
 - c.) Kattintsunk egy csoport névre a **My groups** felirat alatt, ha már tartozunk egy csoporthoz.

Egy di Gameworks csoport létrehozása, majd a hozzá való csatlakozás

- 6.) új csoport létrehozása először is gépeljünk be egy nevet (**Group Name**), írjunk rá pár szó az **About this group** részben, válasszuk ki, hogy ehhez a csoporthoz bárki csatlakozhat-e (nyilvános csoport, ha a Public Group felirat melletti kis dobozt nem ikszeljük be, azt automatikusan magáncsoport marad), majd kattintsunk a **Create group** gombra.
- 7.) Hogy elkezdjünk válogatni a csoportok között (**Browse public groups**, ötödik lépés) vagy egy nyilvános csoporthoz szeretnénk csatlakozni:

- a.) keressünk (**Search**) egy csoport, annak nevének begépelésével, majd kattintsunk a **Go** gombra.
- b.) Kattintsunk a **Join** gombra a felsorolt nyilvános csoportoknál (**Public Groups**), - amelyek a Group Name felirat alatt találhatóak – a csatlakozáshoz.

Már létező di Gameworks csoportok szerkesztése

- 8.) A csoportról szóló információ, így annak típusa, tagjai és játékaik elérhetőek a **Group Name** feliratra kattintva. Ha mi vagyunk a csoport kezelője, lehetőségünk van szerkeszteni és törölni a csoportot.
- 9.) Ha már létrehoztunk egy csoportot vagy annak kezelője vagyunk, megváltoztathatjuk a csoport nevét a beállításoknál (**Group's Public setting**), majd ott átnézhetjük a csoportról szóló információkat (**About this group**). A változtatások elmentéséhez kattintsunk az **Update** gombra.
- 10.) A csoport kezelői megnézhetik a csoportjuk aktuális résztvevőit (**Current group members**), ahonnan eltávolíthatnak tagokat (**Remove**), vagy lehetséges egy új, már létező felhasználó hozzáadása a csoporthoz (**Add an existing user to this group**) vagy egy új felhasználó létrehozása, s csatlakoztatása a csoporthoz. A változtatások elmentéséhez kattintsunk valamelyik **Add** gombra.

Megjegyzés a csoport kezelőinek a tagokkal és a jelszóval kapcsolatban:

A csoportok kezelőinek választani kell egy felhasználónevet (**Login**) és jelszavat (**Password**), amikor új felhasználót hoznak létre és ezt csatlakoztatják egy csoporthoz. Arra biztatjuk a csoportok vezetőit, hogy felhasználónevük kiválasztásánál törekedjenek az egyszerű elnevezésekre, s minden csoporttag ugyanazt a jelszót használja. A kezelőnek ezeket a felhasználóneveket és jelszavakat kötelező a tagok tudomására hozni, hogy játékokat hozhassanak létre és játszhassanak velük.

Kérdésekkel a csapatok létrehozásával, vagy bármilyen egyéb információval kapcsolatban, kérjük az alábbi e-mail címre írjanak:

info@digw.org

A DevInfo adataihoz való hozzáférés

A következő lépések szükségesek ahhoz, hogy hozzáférjünk a DevFacToe játékoknál megtalálható adatokhoz.

Látogassunk el a <http://www.devinfo.info> honlapra!

- 1.) Válasszuk ki a kék **Indicator** gombot.
- 2.) Menjünk a **Database** linkre a DevInfo logó alatt, válasszunk egy adatbázist a felugró menüből (a kiválasztott adatbázis szürke színnel lesz kiemelve), majd kattintsunk az **OK** gombra, a felugró menü legalján.
- 3.) Kattintsunk a **Goal** gombra („ – Goal” ezután fel fog tűnni a baloldali sávban).
- 4.) Ha a + jelre kattintunk a **Millenniumi Fejlesztési Célok** (MFC) mellett, a nyolc MFC fog alatt előtűnni (pl. „ + ötödik cél: „Az anyai egészségügy javítása”).
- 5.) Ha a + jelre kattintunk a kiválasztott MFC mellett, a specifikus „Célok” (**Targets**) felirat fog feltűnni alatta. Az újabb célcsoport kiválasztásával (szürke színnel lesz kiemelve) az Elérhető (**Available**) adatok fognak megjelenni a jobb felső oldalon.
- 6.) Ha a kék nyílra (>) kattintunk, eljutunk az **Auto Select**-hez, amely lehetővé teszi a célcsoportokhoz és az adatokhoz való hozzáférést. Az elérhető célcsoportokat a kettős nyílra (>>) kattintással is elérhetjük (**Select All**).
- 7.) Ha a már kiválasztott csoportokat (**Selected**) használjuk, kattintsunk a fehér nyílra (>), hogy eljussunk a már szürkével kiemelt célokhoz (**Select Highlighted**), a dupla fehér nyilakkal (>>) pedig a **Select All** célcsoportokhoz vagy az egyes kék nyíllal (>) jutunk el az **Auto Select** csoporthoz.
- 8.) Az így kiválasztott jelzők most alul, a jobboldalon lesznek láthatóak. Hogy eltüntessük ezeket a jelzőket, kattintsunk a visszafelé mutató nyílra (<), hogy **Remove Highlighted**, vagy kattintsunk duplán a fehér visszafelé mutató nyilakra (<<), hogy eltüntessük az összes kiválasztott jelzőt (**Remove All**).
- 9.) Válasszuk ki a zöld **Area** gombot. A baloldalon a „ – Area” felirat fog előtűnni, ahogyan a tartalom is (pl. „ +Ázsia”) a választott adatbázisban.
- 10.) Ha a + jelre kattintunk a tartalom mellett (pl. „ +Ázsia”), a hozzátartozó ország fog alatta megjelenni (pl. „ +Nepál”). Ha az ország melletti + jelre kattintunk, az od tartozó régiók és városok fognak feltűnni. Ha kiválasztunk egy területet (szürkén kiemelődik), ott megjelennek az elérhető földrajzi területek (**Available**) az oldal középső részén.
- 11.) Ha a kék előremutató nyílra kattintunk (>) az **Auto Select**-hez jutunk az elérhető területi adatokkal. Az elérhető területeket a **Select All**-ra is elérhetjük (>>).
- 12.) A **Selected** (kiválasztott) földrajzi helyek kiválasztásához használjuk az előremutató nyilat (>), hogy eljussunk a **Select Highlighted** címkéhez, vagy duplakattintás a **Select All**-ra, vagy a kék nyílra az **Auto Select**-nél. A (kiválasztott) **Selected** jelzők a jobboldalon fognak feltűnni. Ha elkívánunk tüntetni helyeket, kattintsunk a visszafelé mutató nyílra (<) **Remove Highlighted**, vagy a kettős visszafelé mutató nyílra (**Remove All**).

Jelzők és területek kiválasztása után, adatok hozzárendelése

13.) Kattintsunk a piros **Data** gombra, hogy a kiválasztott adatokat hozzárendelhessek. A hozzárendelt adatok formája lehet táblázat, diagram, térkép, grafika. Az egyes formátumok felnagyítása elősegíti a vizuális megjelenést és az értelmezés lehetőségét. Az egyes formátumokat el is menthetjük.

Di Gameworks és Kutatás alapú tanulás (Inquiry-based-learning)

A Kutatás alapú tanulás (KAT) arra a filozófiára épül, hogy a tanulást a diákok által feltett kérdésekre kellene alapozni. A DevInfo Gameworks (DIGW) egy egyszerű alapelven működik: „tanulhatsz egy játék során, de biztosan fogsz tanulni valamit abból, hogy magad hozol létre egy játékot”. DIGW ezt szeretné elősegíteni a játék felépítésével, valós adatokkal és oktatási szakemberek támogatásának segítségével.

Hogyan szólhat a Gameworks egy KAT típusú megközelítésről?

- 1.) Szól az együttműködésről¹
 - a.) a diákok közösen dolgoznak egy játék létrehozásán
 - b.) a diákok meghívják másokat a játékba
 - c.) a diákok folyamatosan visszajelzéseket adnak a játékok tervezőinek

- 2.) A kornak megfelelő tevékenységek
 - a.) játék
 - i. Hogyan tanulhatunk egy játék során?
 - ii. Hogyan tanulhatunk egy online játék létrehozásából? Ki más fog ebből még tanulni?
 - b.) „A világ egy falu lenne” – David Smith regénye
 - i. Mi lepte meg a legjobban a könyvben?
 - ii. Mit gondolt, honnan vette az információit a szerző?
 - c.) A használt elvárások
 - i. Hogyan tudok én, mint tanár használni ezt a KAT-on alapuló programot, hogy találkozzon azokkal az elvárásokkal, ahogyan a diákokat kellene tanítanom?
 - d.) a következő kérdéseket érdemes feltenni:
 - i. Mit gondol, mik a legnagyobb problémái a közösségünknek, az országunknak vagy a világunknak?
 - ii. Miért fontos tudni, hogy mi történik a világ más részein?
 - iii. Hol leszünk 2015-ben?
 - iv. Azt gondolja, hogy a világ egy jobb hely lesz?
 - v. Mit tehet Ön?
 - vi. Hogyan működhetnek együtt országok annak érdekében, hogy a világ egy jobb hely legyen?

- 3.) A jó kérdések kifejlesztése
 - a.) A következő kérdéseket érdemes feltenni:
 - i. Hogyan hasonlítaná össze Ön az országát a többivel?
 - ii. A közoktatás hogyan járul hozzá az írás-olvasás készségének elsajátításhoz?
 - iii. Az Internethez való hozzáférés milyen szerepet kap egy fejlődő országban Ázsiában, valamint Afrikában?
 - iv. Hogyan változott a HIV-fertőzöttek aránya az utóbbi időben?
 - v. A hírügynökségek mennyi információt közölnek a Millenniumi Fejlesztési Célokról?
 - b.) az elgondolás az, hogy a diákok folyamatosan kérdéseket tegyenek fel, s ez váljon mérvadóvá.

4.) A felfedezés öröme az iskolai órákon

- a.) A megfelelő kérdések a Millenniumi Fejlesztési Célok (MFC) felfedezése a UN Cyberbus és a DevInfo programok révén
 - i. Milyen új ismeretek szerzett a Cyberbus honlapról?
 - ii. Melyik, a DevInfo-ról származó statisztika lepte meg Önt a legjobban? Miért?
 - iii. Az összesen nyolc MFC közül melyiket találta a legérdekesebbnek? Miért?
 - iv. A célok közül melyiket volna a legfontosabb megvalósítani az Ön közösségében vagy országában?
 - v. Milyen egyéb kérdések merültek fel ezeknek a honlapoknak a felfedezése során?
 - vi. Mi mást szeretne még tanulni?

5.) A megfigyelések megjelenése az órákon

- a.) A következő kérdéseket érdemes feltenni egy játék után
 - i. Mit vett észre a játékokkal kapcsolatban, amiket játszott?
 - ii. Miért volt néhány tény érdekes?
 - iii. Milyen forrásokat használtak?
 - iv. Mit tehette volna a játékokat még érdekesebbé?
 - v. Milyen pozitív visszajelzést adna a játékokkal kapcsolatban?

6.) A modellépítési gyakorlatok használata az órákon

- a.) Hozzánk létre egy játékot az osztálynak
- b.) Használjuk a Csoport programot
 - i. Az oktató a csoport kezelője
 - ii. A diákok először más játékokat próbálnak ki, mielőtt az övék mindenki számára hozzáférhetővé válna
 - iii. Visszajelzések és megjegyzések

7.) Az alkotó tevékenységek az órákon

- a.) Diákok kérdései a játékok elkészítése előtt, alatt és után
 - i. Van valaki ötlete egy témára, vagy névre az első játékkal kapcsolatban?
 - ii. Mit szeretnének a játékosok megtanulni? Például:
 - 1. Mi a célod? El tudod magyarázni?
 - 2. Mit szeretnél lássanak ők ebből?
 - 3. Ez hogyan kapcsolódik ahhoz, amit már tudsz?
 - 4. Szeretnéd, hogy többet tudjanak a közösségről/országról?
 - a. Problémák és megoldások
 - 5. Szeretnéd, hogy egy másik országról is többet megtudjanak?
 - 6. Szeretnéd, hogy összehasonlítsanak országokat?
 - 7. Szeretnéd, hogy megismerjék a Millenniumi Fejlesztési Célokat?
 - iii. Ez érdekes lehet más játékosoknak is?
 - iv. Milyen forrásokat használsz az információid megszerzéséhez?
 - 1. DevInfo
 - 2. Cyberbus
 - 3. tankönyvek
 - 4. internet
 - 5. diákok által üzemeltetett médiatermék

6. egyéb források
- v. Milyen formátumot fogsz használni?
 1. Szöveg
 2. Kép
 3. videó
- vi. Könnyű lesz játszani vele? Ez egy bevezető jellegű játék?
- vii. A játékosoktól elvárható a kritikusabb gondolkodás a játék során? Ez már egy magasabb fokú játék?

Még több, a játék megvalósítása utáni gyakorlati tevékenységhez kattintson az **Extension Activities** felírára.

ⁱ A következő alapján: www.worksheetlibrary.com/teachingtips/inquirybasedlearningtips.html)