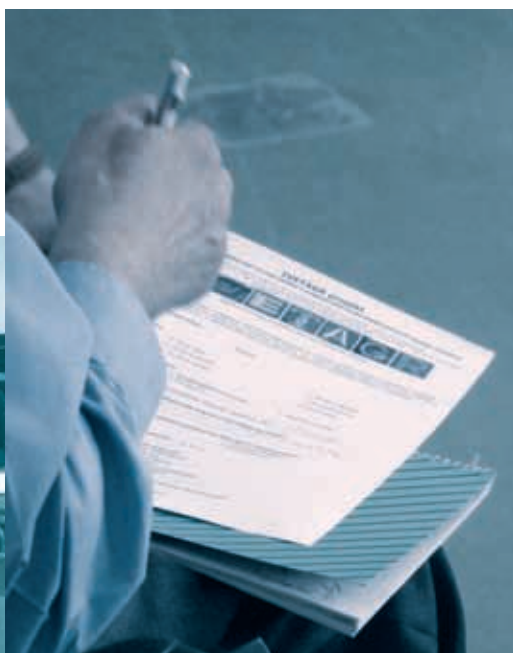




MÓDSZERTANI KÉZIKÖNYV



Innovating Vocational Educational Training Applying Games Realities – a szakképzés innovációja web 2.0 alapú játékokkal

Az Európai Bizottság támogatást nyújtott ennek a projektnek a költségeihez. Ez a kiadvány a szerző nézeteit tükrözi, és az Európai Bizottság nem tehető felelőssé az abban foglaltak bármilyen felhasználásért



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme
Leonardo da Vinci



Lifelong
Learning
Programme

A kiadványt a Motiváció Alapítvány készítette az LLP-LdV-TOI-2010-HU-003 számú, „Innovating Vocational Educational Training Applying Games Realities – a szakképzés innovációja web 2.0 alapú játékokkal” című projekt keretén belül.

Felelős szerkesztő: Szentpétery Elemér

Közreműködtek:

Zalabai Csilla

Istók Anna

Daniel Weiss

Szentpétery Elemér

Tartalomjegyzék

1. Az IVETAGR projekt bemutatása	4
1.1 Általános bemutatás	4
1.2 Indokoltság	4
1.3 Partnerek.....	5
1.4 A projekt megvalósításának folyamata, munkacsomagok.....	5
2. 21. századi oktatás: a közösségi média, web 2.0, azok használata; és az IVETAGR.....	7
2.1. Mi a web 2.0, és volt web 1.0?	7
2.2. Learning 2.0, tanulás újratöltve	8
2.3. Tanulói digitális kompetenciák.....	9
2.4. Az IVETAGR elmélete.....	12
2.5. Web 2.0 elmélet és gyakorlat	13
A 2. fejezethez felhasznált szakirodalom:	18
3. Játék + Learning 2.0 = IVETAGR	19
3.1. Történet(mesélés)	19
3.2. A hQs	21
3.3. Kihívások, feladatok	22
3.4. Szabályok	23
3.4. Játék típusok és jellemzőik.....	23
A 3. fejezethez felhasznált szakirodalom:	24
4. Mintajátékok.....	25
4.1. Tehetségkutató játék	25
4.2. Titkosügynök játék	26
4.3 A nyelvi játék.....	28
5. A projekt és a módszer teszteredményei	29
5.2 A tesztelésben részt vett játékosok értékelései	30
6.English summary	34
6.1 Introduction of IVETAGR.....	34
6.2 Partners.....	34
6.3 Work packages of the project	35
6.4 Daniel Weiss - Social media and IVETAGR.....	36
6.5 The IVETAGR methodology	38
6.6 An example – the Chili Phantom Game	40

1. Az IVETAGR projekt bemutatása

1.1 Általános bemutatás

Az IVETAGR az Innovating Vocational Educational Training Applying Games Realities mozaikszókból áll össze. Tükörfordítása helyett magyarul a következő kifejezést használjuk: „a szakképzés innovációja web 2.0 alapú játékokkal.

A projekt az Európai Unió, Leonardo da Vinci – Innováció transzfer alprogramjában nyert (LLP-LdV-TOI-2010-HU-003).

A projekt célja egy olyan módszertan kifejlesztése, melynek segítségével bárki – pedagógus, munkatanácsadó – képes lesz a saját szakterületnek megfelelő játékot kifejleszteni, és munkája során alkalmazni. A projekt megvalósítása során mentorokkal (pedagógusok, munkatanácsadók) működünk együtt, akik elsajátították az innovációs transzfer alapját jelentő szemléletet és módszereket, és ezek segítségével saját szakterületükre és a magyarországi viszonyokra alapozva segítetik az IVETAGR módszertanának kidolgozását.

A projekt célja az elsődleges célcsoport (fiatal- és aktív korú mozgássérültek) számára olyan készségek, kompetenciák elsajátítása, amelyekkel munkavállalási esélyeik nőnek, a munkavállaláshoz elengedhetetlen tudáshoz, ismeretekhez jutnak. Fontos eleme a projektnek, hogy egy nyelvi modul is beépítésre kerül, melynek során a résztvevők kezdő (A1 szintű) nyelvismeretre tehetnek szert. A projekt során a web 2.0 eszközöknek és az új szemléletnek van a legnagyobb szerepe. Az ismeretek elsajátításának egyik leghatékonyabb módszere a játék, egyik legmodernebb eszköze a web 2.0. Az IVETAGR-ban a résztvevők a közösségi médiákra épülő játékban vesznek részt, melyet a résztvevő mentorok fejlesztettek ki.

1.2 Indokoltság

Az innovációs transzfer alapjául a már számos korábbi, az Európai Unió támogatásával létrejött projektben (Minerva, Grundtvig, FP5 és 6) kipróbált játék-módszer szolgált. A projekt a játékkörnyezet lehetőségeit és módszertanát kombinálja a közösségi tanulással (collaborative learning), különös tekintettel a közösségi média használatával történő tanulásra és tudásra.

Az IVETAGR célja, hogy segítse a tanárokat és a fiatal mozgássérülteket olyan képességek és tudás megszerzésében, – különös tekintettel az EU által meghatározott kulcskompetenciákra – amelyek biztosítják számukra a társadalomban és a gyorsan változó világban való részvételt.

„2000 márciusában a lisszaboni Európai Tanács új stratégiai célt határozott meg az Európai Unió számára. Ennek értelmében az Európai Uniónak arra kell törekednie, hogy a világ legversenyképesebb és legdinamikusabb tudás alapú gazdasága legyen, amely nagyobb arányú foglalkoztatást, jobb munkahelyeket és erősebb társadalmi kohéziót biztosítva képes a fenntartható növekedésre. A cél eléréséhez a tudás alapú társadalom követelményeinek megfelelő, a magasabb szintű és színvonalú foglalkoztatás igényét kielégíteni képes oktatási és képzési rendszerekre van szükség. Ennek egyik fő összetevője az új alapkészségek elsajátításának az ösztönzése. Egyértelműbben kifejezve: a lisszaboni Európai Tanács arra szólította fel a tagállamokat, a Tanácsot és a Bizottságot, hogy dolgozzák ki az egész életen át tartó tanulás során elsajátítandó „új alapkészségek európai referenciakeretét”, amelynek tartalmaznia kell az információs és kommunikációs technológiák, a technológiai kultúra, az idegen nyelv, a vállalkozás és a szociális kapcsolatok területén szükséges készségeket.” *(Az egész életen át tartó tanuláshoz szükséges kulcskompetenciák, Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet, <http://www.ofi.hu/tudastar/nemzetkozi-kitekintes/egesz-eleten-at-tarto>)*

A fiatalok számára sokkal természetesebb az IKT eszközök használata, mint a pedagógusok számára. A projekt során, tapasztalatainkra alapozva igen nagy hangsúlyt helyeztünk arra, hogy a későbbi diákokkal foglalkozó mentorok számára érzékenyítő játékokat fejlesszünk ki (erre később visszatérünk).

Az oktatás jelenlegi módszertana sokszor korlátozza a diákok eszközeit és lehetőségeit, a inkább a tartalmak rögzítőivé teszi őket, mint kritikus fogyasztóivá vagy létrehozóivá. A diákoknak leginkább reprodukálni kell dolgokat ahelyett, hogy problémákat oldjanak meg, mivel az oktatás tradicionális felépítése a tankönyveket helyezi előtérbe, a diákokat pedig a mások által létrehozott tartalom befogadjaként jelöli ki. Különösen a szakképzésben lenne nagy szükség arra, hogy a diákok képességeit növeljék együtt dolgozással a jobb munkalehetőség érdekében.

A projektben résztvevő pedagógusok mindegyike arról számolt be, hogy a fiatalok életében egyre nagyobb szerepet tölt be a számítógép, internet előtt töltött idő. A projekt arra mutat utat, hogy ezt hogyan lehet az oktatás, az képzés szolgálatába állítani.

Az IVETAGR egy olyan módszertant hozott létre, amely a játék módszerre alapul. Alkalmazásával a készségek és kompetenciák fejlesztésére lehet fókuszálni, összhangban az Európai Tanács 2006/962 ajánlásával.

1.3 Partnerek

Motiváció Mozgássérülteket Segítő Alapítvány (H) - www.motivacio.hu

A Motiváció Alapítvány működésének 20 éve alatt számos innovatív, egyedülálló kezdeményezést indított útjára. Kiterjedt szakmai kapcsolatai és tapasztalata van a projekt célcsoportja tekintetében. A Motiváció Alapítvány a projekt vezetője, feladata a partnerek koordinálása, az elszámolások, beszámolók készítése.

Az első és 6. munkacsomag vezetőjeként a projektben felvállalta a résztvevők (pedagógusok és munkatanácsadók) toborzását, kiválasztását, a disszeminációt és a fenntarthatóság biztosítását. Megszervezte a workshopokat. Munkatársai aktívan részt vettek a játékok kifejlesztésében, a mentorok képzésében, rendszeresen tartották a kapcsolatot a mentorokkal (személyesen, chat-en) és partnerekkel, a felmerült igényeknek megfelelően „mini-workshop” megbeszéléseket tartottak a résztvevők számára.

Ciberespacio SL (ES) - <http://maioreseniorsorg.ning.com>

A Ciberespacio számos európai projektben kipróbálta és fejlesztette a játék módszert, ami az innovációs transzfer alapja. A 2. és 3. munkacsomag vezetőjeként felelős volt a mentorok képzéséért, a workshopok megtartásáért, a játékok alapjainak kifejlesztéséért.

Iberika Nyelviskola (D) – www.iberika.de

A berlini nyelviskola német, angol, spanyol és portugál nyelv tanítására fókuszál. A nyelvtanításon túl számos európai projektbe kapcsolódott be. Az IVETAGR-ban az angol nyelv oktatására szolgáló játékot fejlesztettek ki. A „Chili Phantom Game” a nyelvoktatás egy új, innovatív módja, amely web 2.0 alapú eszközöket (facebook, YouTube, twitter stb.) használ az A1 szint eléréséhez.

Gödöllő Városi Könyvtár és Információs Központ (H) – www.gvik.hu

A Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ egyik kulcsterületének nevezte meg 2002-ben az információ szolgáltatását, az élethosszig tartó tanuláshoz való segítségnyújtást minden korcsoport és társadalmi réteg számára. Az újjá épült könyvtár kibővült funkciókkal áll a közösség szolgálatában immár tíz éve. Ezen időszak alatt az intézmény több Európai Unió projektben is részt vett, legutóbbi, az IVETAGR kifejezetten a fenti célkitűzéshez kapcsolódik. A Gödöllő Könyvtár részt vesz a projekt munkájában, megfigyelő méréseket végez folyamatosan, biztosítja a projekt során a folyamatos monitoringot. Elemzéseket készít, javaslatokat fogalmaz meg a partnerek számára, ha az értékelés alapján a projekt minőségének fejlesztésére szükség van. Biztosítja a képzés minőségének folyamatos fenntartását a TQM kézikönyv alapján.

Résztvevők

A projekt folyamán szakképzésben, szakoktatásban résztvevő pedagógusokat, valamint munkatanácsadókat vonunk be a módszertan kifejlesztésébe. Őket mentoroknak hívjuk.

Az első szakaszban a projektpartnerek segítségével a mentorok elsajátították a módszertan elméleti alapjait, és a gyakorlatban próbálták ki azt. Ennek eredményeként jöttek létre a mintajátékok. A tesztelés eredményeként a módszertant a mentorok visszajelzései, tapasztalatai alapján módosítottuk.

A projekt második szakaszában a mentorok a célcsoport tagjaival tesztelték a módszertant. Az ő visszajelzéseik alapján további módosításokat hajtottunk végre a módszertanon.

1.4 A projekt megvalósításának folyamata, munkacsomagok

1. munkacsomag (Work package 1, WP1)

Időtartam: teljes projekt (2011. január – 2012. december)

Vezetője: Motiváció Alapítvány

Célja: A projekt megkezdésének, megvalósításának és befejezésének kidolgozása. A Nemzeti Ügynökséggel (National Agency, NA) és a partnerekkel a megállapodások aláírása. A Management Csoport (Management Group), az Értékelő Csoport (Evaluation Group), a Pedagógiai Csoport (Pedagogical Group) létrehozása és munkatervük összeállítása, valamint a Management Plan kidolgozása. A TQM összeállítása és a részletes indikátorok kidolgozása. A projekt hatékony végrehajtása érdekében megfelelő adminisztratív, pénzügyi, módszertani és technikai koordináció. Kommunikáció a NA-val, és a partnerekkel.

Leírása: A WP1 vezetője koordinálja és ellenőrzi az összes szükséges forrásokat a projekt megfelelő végrehajtása érdekében, és koordinálja a munkát az összes partnerrel. Beszámol az NA felé, a partnerektől begyűjtött info alapján. Az első találkozón megalakultak a különböző csoportok, a partnerekkel együtt eldöntötték a Management Plan és a TQM fő részeit, és azt, hogy milyen egyedi feladatokat kell teljesíteni minden partnernek, és a beszámolási rendszerben is megállapodtak.

Eredményei:

1. Menedzsment Terv (Management Plan)
2. Minőségbiztosítási Terv (Total Quality Management Plan)
3. Weboldal és játék hálózat
4. Közbeső beszámoló (Interim report)
5. Záró beszámoló (Final Report)

2. munkacsomag (Work package 2, WP2)

Időtartam: 2011. január – 2012. február

Vezetője: Ciberespacio SL (ES)

Célja: A WP2 határozza meg, hozza létre és vezeti be a tanárokat a játék koncepcióba.

Leírása: A mentoroknak bemutatni a játék módszertant, a játék általános koncepcióját, a játékfajtákat és a játékok elemeit. A mentoroknak meg kell érteni az IVETAGR használatát, szerepüket játékmesterként, tartalomkészítőként, hogy milyen eredményeket várnak a játék alkalmazásával a hagyományos szakképzéssel szemben. A projekt a mentorok szükségletének megfelelően egy időben több játék transzfert is lehetővé tesz. A mentorok képesek lesznek tanár és munkatanácsadó társaiknak is átadni az eredményeket.

Eredményei:

1. Összeállítás, arról, hogy hogyan alkalmazhatóak a közösségi médiák a játék tartalom létrehozásában
2. Magyar nyelvű prototípus játék(ok)
3. Workshop modell

3. munkacsomag (Work package 3, WP3)

Időtartam: 2012. február – 2012. július

Vezetője: Ciberespacio SL (ES)

Célja: A célcsoport számára az ismeretek átadása. A WP2-ben a mentorok elsajátították a módszertant, ezt adják át a foglalkozó fiatal és aktív korú célcsoportnak. A folyamat során a célcsoport visszajelzéseinek megfelelően a módszertan folyamatosan alakult, tökéletesedett.

Leírása: A mentorok átadják a játékon keresztül a módszertant a játékosoknak. A módszer célja, hogy a játékosok fejlesszék kompetenciáikat, megismerjék a web 2.0 eszközöket és aktív használói legyenek, és megtanulják azt saját céljaik elérése és tudásuk fejlesztése érdekében felhasználni.

Eredményei:

1. A mentorok által kifejlesztett játék(ok)
2. A diákok által fejlesztett játék(ok)

4. munkacsomag (Work package 4, WP4)

Időtartam: 2011. június – 2012. október

Vezetője: Iberika (DE)

Célja: A nyelvi játék környezetének kifejlesztése. Angol A1 szintnek megfelelő tudás alapjainak megszerzése, a játék módszertan alkalmazásával, web 2.0 eszközökkel.

Leírása: Az A1 nyelvi szint kilenc egységből áll. Ezek mindegyikén végigvezet a nyelvi játék, melynek végén a játékosok képesek lesznek az A1 szintnek megfelelő kompetenciák, képességek elsajátítására.

Eredményei:

1. Játék alapú nyelvi modulok
2. A1 szintnek megfelelő nyelvi játék

5. munkacsomag (Work package 5, WP5)

Időtartam: 2011. december – 2012. október

Vezetője: Gödöllő Városi Könyvtár (HU)

Célja: A projekt eredményeinek vizsgálata, értékelése, mérése, a magas minőség biztosítása.

Leírása: Az értékelés kiterjed a folyamatra és az eredményekre is.

Eredményei:

1. Értékelési Terv (Evaluation Plan)
2. Értékelés eszközei
3. Értékelési jelentés

6. munkacsomag (Work package 6, WP6)

Időtartam: teljes projekt (2011. január – 2012. december)

Vezetője: Motiváció Alapítvány (HU)

Célja: Disszemináció, hasznosítás és valorizáció. A projekt minél szélesebb körű megismertetése, a fenntarthatóság biztosítása.

Leírása: A partnerek által készített disszeminációs terv végrehajtása. Eszközei: honlap, hírlevelek, web 2.0 szolgáltatások, események.

Eredményei:

1. Hálózat kialakítása
2. Jelentések
3. Disszeminációs szeminárium
4. Elektronikus hírlevelek

2. 21. századi oktatás: a közösségi média, web 2.0, azok használata; és az IVETAGR

2.1. Mi a web 2.0, és volt web 1.0?

Ezeket a kifejezéseket korábban nem igazán használtuk, ezért ismerkedjünk meg velük. Jó kis közhely: a technikai fejlődés hihetetlen gyorsasággal megy végbe, pillanatok alatt avul el egy-egy újdonság. A World Wide Web-et nagyjából 15 éve használunk mindössze. Szinte elképzelhetetlen, hogy a Google csak 1998-ban jött létre, Gmail csak 2004-től van, facebook és twitter csak 2006-tól.

Kezdetben kétféleképpen kommunikálhattunk, ez volt a web 1.0:

- Egy mindenkivel - weboldalak által, vagyis az egyén, a cég készített egy weboldalt, amit mindenki elolvashatott. Ugyan volt minimális visszacsatolási lehetőség - pl. vendégkönyv, de általában ez korántsem volt interaktív.

- Egy egyvalakivel - e-mailben.

Mindkettő egyirányú kommunikáció, korlátozott, főleg abban, hogy bizonyos esetekben valóban a megfelelő emberrel kommunikáljunk. Vagyis az általunk közölt információk csak meghatározott személyekhez jutottak el.

Az internet terjedésével fokozatosan bővült az hozzá kapcsolódó piaci szektor is. 1997-ben kezdett el felfűvódni a dot-com névre keresztelt gazdasági buborék (a nemzetközi piacon a cégek netes végződése a .com, vagyis angolul „dot com”). Ebbe igazán nem szeretnénk belemenni, de a gyorsan szerzett profit után hirtelen mélyrepülésbe kezdtek az e-szektor részvényei, ezt szokták a dot-com lufi kipukkanásának nevezni. Természetesen voltak olyan cégek, amelyek túléltek ezt, pl. az Amazon.com vagy az eBay.com. Ezeknek a cégeknek közös jellemzője, hogy nyitottak voltak a felhasználók felé. Értékelhették a termékeket, kritikákat írhattak róluk, ezáltal segítették az oldal fejlődését és a többi felhasználónak is tájékoztatást nyújtottak az adott áruval kapcsolatban. Ez volt az egyik legfontosabb lépés a web 2.0-nak nevezett jelenség kialakulásához vezető úton.

A web 2.0 sokkal összetettebb kommunikációra alkalmas, mint a web 1.0. Az ember könnyedén befolyhat számára ismeretlen emberek „beszélgetéseibe”, egy csomó olyan fotót, videót nézhetünk meg, amit számunkra ismeretlen emberek töltenek fel stb. Ez sok lehetőséget ad nekünk, amit okosan ki lehet használni. Egyszerűen, egy bejegyzéssel lehet csatlakozni oldalakhoz, közösségekhez. Ha elég értékes és izgalmas információt nyújtunk számukra, akkor könnyen találhatunk új „ismerősöket”, követőket, szimpatizánsokat stb. Utána már el tudjuk dönteni, hogy közülük kivel szeretnénk közelebbi kapcsolatba kerülni, mélyebb beszélgetéseket folytatni stb.

Ehhez még egy érdekes statisztika: 2010-ben az összes e-mail szolgáltató forgalma visszaesett, amely nagy részben annak köszönhető, hogy a beszélgetések egy jelentős része már nem e-mailben, hanem a közösségi oldalakon folyik...

Pontos definíció a web 2.0 fogalomra gyakorlatilag nem létezik, inkább jelentéshalmaza van – talán a felhasználók oldaláról megközelítve írható le a legegyszerűbben: a Web 2.0 célja a kollektív tudás munkára fogása. A web 2.0 középpontjában a felhasználó áll. A mai webet tehát már nem (csak) egyes személyek vagy vállalatok töltik fel tartalommal, hanem az átlagos felhasználók is. A tartalmat létrehozó felhasználók számának nagyságrendi növekedése az alkotás, a fogyasztás, a véleménynyilvánítás és a kommunikáció demokratizálásához, valamint a világról szerezhető ismeretek minőségi változásához vezet. Néhány alapvető változás:

- „A szakértők hozzáértését felváltja a tömegek bölcsessége.”- címkézés (tagging)

A hagyományos, kategóriákon alapuló osztályozási rendszerekben az osztályozni kívánt dolgokat fő kategóriákra osztják, ezeket kategóriákra, és így tovább. Minden dolog egyszerre csak egy kategóriában lehet (pl. egy könyvtári rendszerben egy könyv nem lehetett egyszerre a Vallás és a Filozófia kategóriában, mert minden kategóriához más könyvespolcok vannak rendelve). Ez a kategorizálás feltételezi, hogy van egy, a témához nagyon jól értő szakember, aki a legjobb kate-

góriába teszi az adott dolgot. A címkézés esetén a felhasználó a dologhoz hozzárendel egy vagy több címkét, ez bárkinek, bármilyen (akár egy másik címkének ellentmondó) címke fölírását lehetővé teszi ugyanarra a dologra

- „*Profi*” és „*amatőr*” *szerepek összemosódása* - olyan területeken, ahol sok „amatőr alkotó” van, megváltozik a profil szerepe, igénybe vehetik a sok „amatőr” erőforrásait is. Pl. újságírók hagyatkozhatnak bloggerek véleményére és információira, szakcsillagászok igénybe vehetik amatőr csillagászok megfigyeléseit.

- *Megnő a társadalmi mobilitás*. Egy tehetséges ember számára hasonló eszközök és terjesztési csatornák állnak rendelkezésre, mint a profiknak.

- *A marketing is újraértékelődik*, a kevés fajta, de nagy mennyiségben eladható termék (a slágertermékek) uralmát felváltja a hosszú farok - a nagyon sokféle, egyenként nagyon kis mennyiségben fogyó, rétegszükségletet kielégítő (de ezeken a piacokon jól eladható) termékek piaca.

2.2. Learning 2.0, tanulás újratöltve

Az alábbi összefoglaló a „**Learning 2.0**” kutatás alapján, a Motiváció Alapítvány által lefordítva készült. Ahol más forrásokat is felhasználunk, azt külön jelezzük.

A Learning 2.0 annak felismerése, hogy a közösségi média új lehetőségeket nyit meg a tanulásban is. Interaktívvá teszi az egyébként statikus oktatási formákat is, mobilizálja az egyes hallgatókban meglevő tudást, segíti a tanultak elmélyülését.

Tapasztalataink és a kutatások is azt mutatják, hogy a lakosság egyre nagyobb hányada használ Internetet. A szórakozáson túl fontos információs forrás is, pl. a 16 és 74 év közötti európai lakosság 51%-a használja áruk és szolgáltatások felkutatására, 33%-uk egészséggel kapcsolatos kérdések megválaszolására, míg 31% újságot is a neten olvas (2009-es Eurostat adatok).

Ugyanez a felmérés mérte a tanulás és internet kapcsolatát is, amely szerint a lakosság 31% már tanulási célra is alkalmazza az internetet (a 2007-es adathoz képest 8% növekedés). Magyarországon ez az arány. 2007: 19%, 2008: 22%, 2009: 29%, 2010: 30%. (Eurostat, TIN 00104).

Ez az arány jóval alacsonyabb, ha arra keressük a választ, hogy hányan végeztek online tanfolyamot, mindössze 5% az európai lakosság körében, és alig emelkedett az elmúlt években, 2007-ben is 3% volt. A magyarországi arány szintén 5%. (Eurostat, TIN 00103).

Az Interneten munkát keresők aránya átlag 15%, Magyarországon ennél magasabb, 2009-ben 18%, 2010-ben 21%, 2011-ben 20%. (Eurostat, TIN 00102)

Ezek az adatok azt mutatják, hogy a hivatalos oktatás még kevésbé használja ki az Internet adta lehetőségeket. Kutatások is azt javasolják, hogy a közösségi médiában rejlő lehetőséget ki kell aknázni, melyek segítségével az oktatási intézményeknek modern, 21. századi tanulókat kell nevelni. A közösségi média alkalmazások, amelyek aktív és interaktív internet használatot tesznek lehetővé ezt az irányt még jobban erősítik. Ezek a szolgáltatások a felhasználók közötti párbeszédet is lehetővé teszik, és a digitális tartalommegosztást is.

A „Learning 2.0” koncepció keretében kutatásokat végeztek annak érdekében, hogy a közösségi médiában rejlő hatalmas lehetőségeket feltárják. Számos olyan kezdeményezést találtak, amelyekben az oktatási intézmények alkalmazzák a közösségi médiákat oktatási célra. Jellemzőik:

- ♦ a hallgatók számára könnyebben elérhetővé tett információk, átláthatóbbá tett intézményi folyamatok, oktatási anyagok könnyebb elérhetősége
- ♦ tágabb közösség számára teszi lehetővé a tanulást, virtuális találkozási lehetőséget ad másik korosztállyal és/vagy szocio-kulturális környezetből jövővel, a szakértők szélesebb körét lehet bevonni egy-egy kutatásba, amely számos lehetőséggel jár, különféle csatornákat nyit meg
- ♦ támogatja az anyag- és tudás cserét, megkönnyíti a közösségépítést és együttműködést a tanárok és a diákok között
- ♦ a tanulmányi eredmények növelése a motiváció, személyre szabott és vonzó tanulási környezet kialakításával
- ♦ a pedagógia módszerek célja, hogy támogassa, fokozza, elősegítse a tanulási folyamatokat

A közösségi média alkalmazása az oktatásban négy területen okozhat változást (az angol kezdőbetűk után 4C-nek nevezzük el):

- ♦ „content” (tartalom) – végtelen számú, az oktatás szolgálatába állítható tartalom érhető el (szinte) korlátozások nélkül
- ♦ „creation” (létrehozás) – a felhasználók saját tartalmakat hozhatnak létre, és tehetnek közzé, amely a tanulók és a tanárok számára kölcsönösen előnyös és ösztönző lehet
- ♦ „connecting” (összeköt) – a tanulókat egymással, tanárokat és szakértőket, a legfrissebb tudás elérhetővé tétele érdekében, valamint a közösségi tanulásért
- ♦ „collaboration” (együttműködés) – tanárok és tanulók között, az erőforrások, tudás, eszközök egyesítése

A kutatás szerint három területen okozhat ez a módszer változást: technikai, pedagógiai és szervezeti területen.

- ◆ **Technikai innováció:** az oktatási anyag elérhetőbbé válik, dinamikus tanulási erőforrások és környezet, a multimédia környezetbe beágyazott tanulás vonzóbb a diák számára, személyre szabott tanulási folyamat a diák preferenciái figyelembe vételével, sokoldalú eszközök érhetőek el a tanulók és a tanárok részére.
- ◆ **Pedagógiai innováció:** személyre szabott tanítási módszerek és együttműködés, melynek következtében változik a tanár és diák szerepe és viszonya. A tanárok oktatókból és előadókból dizájnerekké, koordinátorokká, moderátorokká, mediátorokká és mentorokká válnak. A diákok támogatják egymást a tanulásban, és közösen hoznak létre tananyagot.
- ◆ **Szervezeti innováció:** nyitott, flexibilis és dinamikus intézményekre van szükség. Segíti az intézmények ön-átvilágítását, hogy minél jobban megfeleljenek ezeknek a céloknak. Olyan infrastruktúrát kell biztosítani a diákok számára, amelyekkel megvalósítható a közösségi médiakon való tanulás. Új értékelési és osztályozási módszerek.

A „Learning 2.0” összhangban van az Európai Unió 2020-ig elfogadott stratégiájának négy fő elemével:

- ◆ **Innováció és kreativitás-fejlesztés** - Vonzó, játékos, kreatív módszerek alkalmazása a közösségi média segítségével.
- ◆ **Minőség és hatékonyság javítása** - Tanulók aktív részvétele a tanulási folyamatban, amely a mélyebb elsajátításhoz járul hozzá. Kutatások azt bizonyítják, hogy ez a módszer növeli az egyéni teljesítményt, amely hozzájárul az élethosszig tartó tanulás folyamatához.
- ◆ **Egész életen át tartó tanulás és a tanulók mobilitásának valóra váltása** - A közösségi médián elhelyezett tartalmak rugalmasak, hozzáférhetőek, idő- és térbeli korlátokat bontanak le, támogatják az együttműködést.
- ◆ **Méltányosság és aktív állampolgárság** - Ez a módszer képes enyhíteni az egyenlőtlenségeket, a veszélyeztetetteket képes újra bevonni a tanulási folyamatba. A személyre szabott oktatás számos lehetőséget kínál.

2. 2. 1. Akadályok, szűk keresztmetszet

A számos előnye ellenére természetesen vannak akadályok, szűk keresztmetszetek és kihívások is a módszerben.

Az egyre növekvő internet-használati arány mellett azért meg kell jegyezni, hogy a teljes lakosság kb. 30%-a egyáltalán nem használja az internetet, és vannak területek, ahol ez a szám a lakosság fele.

Magyarországon az internet-használók aránya régióként a következő (2011): Közép-Magyarország 76%, Közép-Dunántúl 67%, Nyugat-Dunántúl 65%, Dél-Dunántúl 60%, Észak-Magyarország 60%, Észak-Alföld 60%, Dél-Alföld 62%. (Eurostat, TGS00050)

Ugyanakkor kiemelkedő a közösségi hálózati aktív tagok száma hazánkban. Az európai átlag: a 16 és 74 év közötti lakosság 38% aktív tagja valamelyik közösségi hálónak (vagyis a felmérés előtti 3 hónapban közzétett, megosztott, feltöltött stb.), míg Magyarországon ez az arány 52% (Eurostat TIN00127).

Az alábbi **szűk keresztmetszeteket** mérték fel a kutatás során:

- ◆ **IKT eszközökhöz való hozzáférés és alapvető digitális készségek** - ezek hiánya alapvetően akadályozza a közösségi média oktatásban való alkalmazását
- ◆ **Digitális kompetencia** – fejlett digitális kompetenciára van szükség, amely azonban a serdülő korosztályban kevésbé van jelen, kevésbé kritikusak a tartalmakkal kapcsolatban, kevésbé képesek szűrni az információkat
- ◆ **Sajátos igények** – bár ez a módszer támogatja a személyre szabott tanulást, a tanulási nehézségekkel küzdőknek vagy más hátrányos helyzetű csoportoknak esetleg nehézséget okozhat. A közösségi média sokszínűsége azonban elháríthatja ezeket az akadályokat
- ◆ **Pedagógiai készség** – új szerepet követel a tanároktól, amire nem mindenki képes.
- ◆ **Bizonytalanság** – a közösségi média folyamatosan és gyorsan változik, a tartalmak elévülnek és nem lehet tudni, hogy milyen újabb fejlesztések lesznek
- ◆ **Biztonság és adatvédelem** – kritikátlan használat nagy veszélyt jelent
- ◆ **Intézményi változtatás szükségessége** – ellenállást válthat ki, új utak, szerepek intézményen belül

Összefoglalva elmondható, hogy az Európai Bizottság elkötelezett az élethosszig tartó tanulás, az új készségek és képességek megszerzésének támogatásában. Az európai képzésekben és oktatásban el kell terjednie a közösségi média és az innovatív megközelítés alapú oktatásnak, hogy a lakosság képes legyen lépést tartani a technológiai változásokkal, és felkészüljenek a 21. század további kihívásaira.

2.3. Tanulói digitális kompetenciák

Az előzőekben áttekintettük az IVETAGR szempontjából lényeges intézményi és pedagógusi lehetőségeket, és akadályokat. Egy rövid összefoglaló erejéig nézzük át a célcsoport digitális kompetenciáját is.

2.3.1. PISA

A 2009-es PISA mérés megállapításait vesszük alapul (Programme for International Student Assessment, azaz „a nemzetközi tanulói teljesítménymérés programja”). A PISA az OECD országokban 3 évente lezajló kutatás. Célja elsősorban a mindennapi életben használható tudás vizsgálata. A mérés az iskolai tanulás során elsajátított ismeretekből és készségekből felépülő, az adott tudományterületen érvényes tudásra összpontosít. Azt méri, hogy a tanulók milyen mértékben alkalmazzák szövegértési képességüket a hétköznapi helyzetekben megjelenő szövegek megértésekor és értelmezésekor; vagy mennyire képesek felismerni, megérteni, értelmezni és megoldani egy matematikai vagy természettudományi jellegű problémát, ha ilyenekkel találkozhatnak. Az IVETAGR tervezéséhez elsősorban a tanulók digitális kompetenciája érdekes számunkra, így ezeket a megállapításokat emeljük ki.

2009-ben a magyar háztartások 63%-a rendelkezett számítógéppel, széles sávú internet-előfizetés az otthonok 51%-ában, a munkahelyek 75%-ában volt elérhető, az internetpenetráció éves növekedése szempontjából pedig hazánk az OECD élbolyába tartozott.

Emellett robbanásszerűen megnőtt a mobil digitális eszközök piaca: népszerűvé és mindennaposá váltak a laptopok, notebookok, táblagépek és okostelefonok. Az internet és az említett számítástechnikai és kommunikációs eszközök használata elképzelhetetlen valamilyen, adott esetben akár igen magas szintű szövegértési képesség megléte nélkül.

Eredmények:

Magyarország diákjai átlagosan a 2. képességszinten teljesítenek. Ez a szint a képességskála belépő vagy minimumszintje. Az idesorolható tanulók olyan digitális szövegértési teljesítménnyel rendelkeznek, amely képessé teszi őket az iskolai, közösségi és személyes életben való önálló részvételre. Ezek a diákok sikeresen eligazodnak az elektronikus szövegek között konvencionális navigációs eszközök (például hierarchizált menük) használatával; explicit magyarázatra támaszkodva megtalálják a szövegbe beágyazott linkeket is, és használják a görgetősávot az információkhoz való hozzáféréshez. Előre meghatározott feltételek alapján ki tudják választani a lényeges elemeket egy találati listából vagy legördülő menüből. Képesek több információt visszakeresni egy elektronikus szövegben, és a megtaláltakat át tudják vinni egy másik formátumú szövegbe, például egy űrlapra. Tudnak általánosítani az olvasottak alapján: felismerik egy adott weblap célközönségét vagy a felek közös igényeit egy elektronikus levélváltásban.

Ugyanakkor komplexebb feladatok megoldása már meghaladja egyébként nem megvetendő képességeiket: nem tudnak információt keresni az interneten csak magukra hagyatkozva, azaz explicit útmutatás nélkül, és kihívást jelent számukra a források hitelességének és relevanciájának kritikus megítélése.

A tanulók megoszlása is igen érdekes. Magyarország a felmért 19 ország átlaga alatti szinten teljesített, a 16. helyen. Igen nagy a szórás a tanulók között, a 2. szint alatti tanulók aránya igen magas - a diákok több mint egynegyede nem éri el a digitális szövegértés minimumszintjét. Ez nem jelenti azt, hogy ezek a tanulók semmilyen digitális olvasással kapcsolatos tevékenységet sem tudnak elvégezni. Egy részük képes információkeresés céljából a görgetősáv és a menük használatára, ha erre egyértelmű útmutatást kap, és ezeket követve megtalál egyszerű információkat egy rövid szövegekből álló, könnyen bejárható hipertextusban.

Mindazonáltal, noha képességeik nem teljesen elhanyagolhatóak, ezek a tanulók nem tudnak megfelelni a 21. század gazdasága és társadalma által támasztott digitális kihívásoknak. Mindenképp figyelemre méltó adat, hogy a magyar diákok csaknem 27%-a ebbe a kategóriába esik.

Ugyanakkor az átlag felett teljesítők aránya is kiemelkedik a környezetéből. A kiemelkedő képességű, azaz az 5. szinten vagy fölötté teljesítő tanulók aránya átlagosan 8% Magyarország teljesítménye ebből a szempontból az átlageredmény alapján várhatónál jobb, 5%. A legrosszabb és legjobb képességűek közötti távolság 337 képességpont, messze a legmagasabb érték a 19 részt vevő ország eredményei közül.

A magyar tanulók képességeloszlása a digitális szövegértési skálán jóval szélesebb, azaz a legjobb és a leggyengébb tanulók eredményei távolabb helyezkednek el egymástól, mint a nyomtatott szövegekhez köthető feladatok esetében. A digitális és nyomtatott szövegértés eredményei közötti különbség részben abból fakadhat, hogy az egyes országok GDP-je valamivel erősebben befolyásolja a digitális szövegértési eredményt, mint a nyomtatott eredményét. Ennél is erősebb – érthető módon – az egyes országok széles sávú internetpenetrációjának mértéke és a digitális szövegértés eredménye közötti kapcsolat. Magyarországon az internetpenetráció mértéke 2004 és 2009 között 6%-ról 51%-ra nőtt, ami még mindig valamivel az OECD-átlag alatti, ugyanakkor dinamikusan növekszik évről évre.

Magyarországon az ESCS-index (index of economic, social and cultural status) értéke szerinti alsó negyedbe tartozó tanulónak egy átlagos háttérű tanulóhoz képest 3-szor nagyobb esélye van arra, hogy a nyomtatott szövegértési skálán az alsó negyedbe tartozzon, a digitális szövegértési skálán pedig 3,3-szeresére növekszik ennek az esélye. A digitális szövegértés mérésében részt vett országok körében ez a két érték Magyarországon a legmagasabb.

Ezek az eredmények ismét felhívják a figyelmet arra, hogy a magyar iskolarendszer más országokhoz képest kevésbé tudja kompenzálni a tanulók szociális, gazdasági és kulturális helyzetéből fakadó hátrányokat.

A számítógéphez és internethez való hozzáférés kitágítja a tanulási lehetőségek körét, amelyet a tanuló akkor tud kiaknázni, ha rendelkezik azokkal a képességekkel, amelyek a számítógép és az internet használatához szükségesek.

A PISA2000 és PISA2009 is kérdezte a tanulókat arról, rendelkeznek-e otthon számítógéppel, illetve internet-hozzáféréssel. A két időpontban számítógéppel és internettel rendelkező tanulók arányait összehasonlítva láthatjuk, hogyan terjedt el és vált általánossá az IKT-eszközök otthoni használata. Míg 2000-ben a magyar tizenöt éves tanulók alig több mint felének volt számítógép az otthonában, és mindössze 13%-uk rendelkezett internet-hozzáféréssel, addig 2009-ben 94%-uk otthonában van számítógép és 86%-uk internet-hozzáféréssel is rendelkezik.

Saját bevallásuk szerint a tanulók használják is ezeket az eszközöket: 91,8%-uk szokott számítógépezni és 84,9%-uk szokott internetezni otthon. Mind a 2000-es, mind a 2009-es adatok azt mutatják, hogy a hátrányosabb helyzetű tanulók kevésbé férnek hozzá otthonukban a számítógépezéshez és internetezéshez, de az ő körükben is dinamikusan növekedett az ilyen lehetőségük aránya. A szociális, gazdasági és kulturális háttér szerinti alsó negyedbe tartozó tanulók esetében a számítógéppel rendelkezők aránya a 2000-es 12%-ról 2009-re 79%-ra, az internethez hozzáférők aránya 3%-ról 59%-ra nőtt. Ugyanakkor az is látható, hogy míg a jó családi háttérű tanulók esetében a számítógéppel és internet hozzáféréssel rendelkezők aránya az OECD-átlaggal azonos, addig a hátrányos helyzetűek körében még mindig az OECD-átlag alatt marad az IKT-eszközökkel rendelkező tanulók aránya.

A PISA az iskolai számítógép-hozzáférésről és -használatról is kérdezte a tizenöt éves tanulókat és az iskolákat is. Az iskolai számítógép- és internet-hozzáférés bonyolultabb kérdés, hiszen itt a lehetőségek az állandó és könnyű hozzáféréstől az egyetlen gépterem informatikaórai használatáig terjedhetnek. Ha csak azt vizsgáljuk, hogy a tanulók hány százaléka férhet számítógéphez és internethez az iskolában, akkor azt látjuk, hogy ez az arány Magyarországon igen magas, a tanulók 95,2%-a jut számítógéphez, és 95,6%-uk válaszolta azt, hogy van internet-hozzáférési lehetősége az iskolában. OECD viszonylatban ezek az arányok 93,1 és 92,6%. Ugyanakkor azoknak a tizenöt éves tanulóknak az aránya, akik használják is a számítógépet és az internetet az iskolában, ennél jóval alacsonyabb: 69,3% a számítógép-használatra és 69,5% az internethasználatra vonatkozóan.

Jobban jellemezheti a tanulók által is hozzáférhető iskolai számítógépek számát a számítógép-tanuló arány, ennek értéke Magyarországon 0,14, ez azt jelenti, hogy körülbelül hét diákra jut egy számítógép.

Ha megvizsgáljuk, hogy általában az otthoni és iskolai számítógép- és internethasználat milyen összefüggésben van a tanulók digitális szövegértésével, akkor azt látjuk, hogy az otthon számítógépező tanulók eredménye átlagosan több mint 100 ponttal meghaladja az otthon nem számítógépező tanulók eredményét. Ugyanakkor nem szabad figyelmen kívül hagyunk azt, hogy a hátrányosabb helyzetű tanulók kevésbé jutnak otthon számítógéphez, így a két csoport képességekülönbségében közrejátszik az is, hogy az otthon nem számítógépező tanulók családi háttere átlagosan gyengébb, és a családi háttér hatása az eredményekre Magyarországon különösen nagy.

Az iskolai számítógép-használat hatása Magyarországon a várakozásokkal és a tizenöt részt vevő OECD-ország átlagával szemben negatív kapcsolatban van a tanulók digitális szövegértési képességeivel. Ez a negatív hatás részben abból származik, hogy a gyengébb családi háttérű tanulók nagyobb arányban használják ki az iskola által nyújtott lehetőséget. Ugyanakkor a negatív kapcsolat akkor is megmarad, ha a családi háttérből eredő különbségeket kiküszöböljük: a hasonló családi háttérű tanulók közül 14 képességponttal gyengébb eredményt ért el a digitális szövegértés méréseiben az a tanuló, aki számítógépezik az iskolában. A 17 ország közül, amelyekre ez az adat számítható, egyikben sem találunk hasonló eredményt. Kilenc országban az iskolai számítógépezés pozitív hatással van a digitális szövegértés eredményére, hét országban pedig nincs szignifikáns különbség a tanulók között ezen a téren.

Két index az otthoni számítógép-használatra vonatkozóan azt foglalta össze, milyen gyakran számítógépeznek a tanulók kikapcsolódásként, illetve tanulási céllal, a harmadik index az iskolai számítógép-használatot foglalta össze. A kérdések arra kérdeztek rá, milyen gyakran végez a tanuló különféle tevékenységeket.

A válaszlehetőségek a következők voltak: mindennap vagy szinte mindennap; hetente egyszer vagy kétszer; havonta egyszer vagy kétszer; soha vagy szinte soha.

Az otthoni kikapcsolódási célú tevékenységek: játék egyszemélyes játékokkal; játék online több résztvevős játékokkal; e-mailezés; online chatelés; böngészés az interneten szórakozás céljából (mint videók nézése, pl. YouTube™); zene, filmek, játékok vagy programok letöltése az internetről; saját honlap, blog közzététele és fenntartása; részvétel online fórumokon szerepjátékokban vagy virtuális közösségekben.

Az otthoni tanulási céllal végzett tevékenységek: házi feladat készítése számítógépen; internet böngészése iskolai feladatokhoz (pl. adatok gyűjtése egy fogalmazáshoz vagy felkészülés egy kiselőadásra); e-mail használata más tanulókkal folytatott kommunikációhoz az iskolai feladatokról; e-mail használata tanárokkal folytatott kommunikációhoz, házi feladat vagy iskolai feladat leadásához; iskolád honlapjáról adatok letöltése, feltöltése vagy böngészése (pl. órarend vagy órai anyagok); az iskola honlapján közlemények olvasása, pl. óra elmaradásáról a tanár hiányzása miatt.

Az iskolai számítógép-használat során végzett tevékenységek: online chatelés az iskolában; e-mailezés az iskolában; böngészés az interneten iskolai feladatokhoz; iskolád honlapjáról adatok letöltése, feltöltése vagy böngészés (pl. a belső hálózatról); munkád elküldése az iskola honlapjára; szimulációs szoftverek használata az iskolában; gyakorlás, például idegen

nyelv vagy matematika tanulásához, egyéni házi feladat készítése iskolai számítógépen; iskolai számítógépek használata csoportos munkához és más tanulókkal folytatott kommunikációhoz.

Az otthoni tanulási célú számítógép-használati index átlagértéke Magyarországon valamivel alacsonyabb, de még mindig az OECD-átlag feletti: 0,07. Itt is éles határ húzódik az ESCS-index szerinti legalsó negyed (–0,32) és a jobb háttérű tanulók között (0,16–0,21).

Az iskolai számítógép-használat indexének átlagértéke Magyarországon 0,04, ez nem különbözik szignifikánsan az OECD-átlagtól.

Mindhárom indexnél azt láthatjuk, hogy az alacsony indexértékektől az átlagos értékek felé haladva növekszik a várható digitális szövegértési pontszám, majd egy bizonyos érték felett a hatás megfordul, és a pontszám csökkenni kezd.

Ez azt jelenti, hogy bizonyos szintű számítógép-használat pozitívan hat a digitális szövegértésre, ugyanakkor azoknak a tanulóknak gyengébb a digitális szövegértési képessége, akik nagyon gyakran és sok időt töltenek az indexekbe foglalt tevékenységekkel.

Az órai számítógép-használat Magyarországon kevésbé jellemző, a legmagasabb arányban idegennyelv-órán fordul elő, de ott is mindössze a tanulók 15%-ának nyelvóráin. A 29 OECD-országban átlagosan minden órátípusban több tanuló használ legalább hetente egyszer számítógépet. Ez nem jelenti azt, hogy a magyar tanulók soha nem használnak számítógépet az órán, ugyanakkor heti rendszerességgel nem jellemző a számítógép-használat.

A szakképzés Magyarországon című anyag megállapításai szerint hazánkban nagyon alacsony az egész életen át tartó tanulásban való részvételi arány. Míg az EU átlag 9,3% (és a referenciaérték 2010-re 12%, 2020-ra 15%), addig Magyarországon ez mindössze 2,7 %.

2.3.2. PEW kutatás – fogyatékosok internet-hozzáférése

Magyarországon nem talákoztunk hasonló kutatással, de 2010-ben az USA-ban mérték a fogyatékosok internet használatát, amely lényegesen alacsonyabb a lakosság átlagánál. A szakértők szerint a különbség a demográfiai tényezők kiszűrése esetén is jelentkezik.

„Összességében a fogyatékosok 54 százaléka internethasználó, azonban a nem fogyatékos emberek körében ez az arány 81 százalék. A lekérdezés szerint a fogyatékosok 41 százaléka rendelkezik gyors kapcsolattal otthonában, míg ez az arány a nem fogyatékosok körében 69 százalék. A Pew kutatói szerint napjainkban igen komoly társadalmi hátrányt jelent, ha valakinek nincs szélessávú internet hozzáférése. Felmérések szerint az amerikaiak 43 százaléka látja úgy, hogy a kapcsolat hiánya hátrányt jelent az álláskeresésben, 34 százalék szerint nehezíti az egészségügyi információkhoz való hozzáférést.”

2.4. Az IVETAGR elmélete

Az IVETAGR az előzőekben is említett Learning 2.0 elméleti alapjain indul el. A projekt újszerűsége abban rejlik, hogy a Learning 2.0 alapjait a játékokkal ötvözi. Az IVETAGR-ban a résztvevők elsősorban a közösségi médiákra épülő játékban vesznek részt, változatos feladatokat kell megoldaniuk, és különböző elvárásokat kell teljesíteniük – egyfajta szerepjáték hőseként szintről szintre lépkedve teljesítik küldetésüket. Eközben az internet adta minden lehetőséget kihasználva sajátos ismeretekre tesznek szert, amelyeket a későbbi álláskeresés során sikeresen tudnak hasznosítani. A játékban van egy játékmester (mentor), vagyis a pedagógus vagy a munkatanácsadó, és vannak játékosok, vagyis a kliensek vagy a diákok.

A játékban a célcsoport kizárólag aktívan tud részt venni a hagyományos oktatási módszerek sokszor passzív, lineáris rendszerével ellentétben, ezáltal készségeik hosszan tartóan kerülnek fejlesztésre. A játék módszertannal történő tanulás során nem megjegyezni és visszamondani kell a tananyagot, hanem feladatokat kell megoldaniuk, amelyekhez szükségük lesz többek között problémamegoldó, analízáló, értelmezési, emlékezési képességeikre is. Az elsajátított tudás értéke, értelmé rögtön visszacsatolásra is kerül, vagyis azonnal érzékelhető lesz számukra ennek jelentősége. A közösségi oldalak használatával hálózati tanulás is megvalósul, kommunikálhatnak másokkal, tanácsokat, segítséget kérhetnek, más résztvevőket (követőket) is bevonhatnak, ezáltal szociális készségeik fejlődnek.

A 2008-as tanulmányban található alábbi megállapítások az IVETAGR projektre is teljesen igazak. A tanulási folyamatokat segítheti, különösen az alábbi területeken:

- ▲ közösségi tudásra épít
- ▲ lehetővé teszi a csoportos tanulást
- ▲ elősegíti az érdeklődési köröknek megfelelő társak megtalálását és közös csoportok alakítását
- ▲ segíti a szakértő beavatkozást
- ▲ a képzés és oktatás decentralizálását segíti, ami szélesebb réteghez juttatja el a tudást
- ▲ tanuló közösségek létrehozását segíti

- ▲ a tanulók számára lehetővé teszi, hogy új tanulási környezetet teremtsenek (nem csak tartalmakat), ahol azonnali visszacsatolásokat kapnak

Joel Foreman *Next Generation* c. cikkében tökéletesen bemutatja, hogy milyen előnyökkel jár az újfajta tanulási módszer a hagyományoshoz képest:

- ▲ a hagyományos oktatási módszerek vizuális monotonitása helyett ez a módszer állandó figyelmet, interakciót igényel a diákoktól,
- ▲ a hallgatás vagy olvasás helyett – ráadásul ezek többnyire unalmas módon jutnak el a hallgatókhoz – változatos, izgalmas világot lehet a diákok számára teremteni, amely illeszkedik egyéniségükhöz, igényeikhez
- ▲ az előny egyértelmű: az aktív részvétellel történő tanulás sokkal mélyebb gyökereket hagy maga után, és olyan képességeket is igényel, mint pl. analízis, probléma-megoldás, emlékezés, cselekvés.

Az IVETAGR a web 2.0 eszközök felhasználásával hoz létre tartalmakat, amelyet a mentor és a játékos közösen fejleszt ki. Az oktatás és a tanulás párhuzamosan, mindkét fél részéről egyszerre történik.

Az IVETAGR:

- ▲ a tananyagot a közösségi hálózatba helyezi be, amelyhez nem csak a tanár és tanuló fér hozzá, hanem számos más ember is, akik alakíthatják, újabb információt, tartalmakat adhatnak hozzá.
- ▲ azonnali visszacsatolást eredményez – nem kell várni az eredmény megismerésére, a társak akár azonnal jeleznek, ha nem megfelelő tartalom kerül fel, segítenek, kritizálnak, támogatnak stb.
- ▲ tudatosan kihasználja és használja a fiatalok számára természetes közeget, akik számára nem jelent problémát a gép előtt ülni akár órákig, akár egyszerre több dolgot is végezve
- ▲ rugalmas módszertan, amely teljes mértékben figyelembe veszi a tanár (mentor) által elsajátítani kívánt tartalomhoz illő eszközöket, időkeretet, a mentor és a tanuló (játékos) igényeit, tudását, egyéniségét stb.

2. 4. 1. Tapasztalataink és megoldások a projekt alatt a szűk keresztmetszeteket illetően

- ◆ Az átalakulóban lévő közoktatás nem kedvez az új módszertanok bevezetésének.
- ◆ A pedagógusok jelentős része csekély IKT készségekkel rendelkezik, digitális kompetenciáik alacsonyak – valószínűleg a diákjaik nagyobb tájékozottságot mutatnak. Ez két szempontból sem kedvező: a tanár tekintélye nem a hagyományos értelemben érvényesülhet, és sokkal kevésbé tud lépést tartani a legújabb dolgokkal. Míg a pedagógus számára esetleg újdonságként szolgál egy-egy média, addig az a diák számára már elavult, „unalmas”, „nem trendi”, sőt akár „ciki” is lehet, ami az oktatás hatékonyságát csökkenti.
- ◆ Az IKT eszközökhöz való hozzáférése általánosságban a diákoknak magasabb, mint a pedagógusoknak.
- ◆ Biztonság és adatvédelem – a pedagógusok sokszor tartanak ezektől, ezért nem nagy bizalommal fordulnak a közösségi média felé. Volt olyan érdeklődő, aki mereven elutasította a facebook használatát (természetesen nem is csatlakozott a projekthez).
- ◆ A játékosok célcsoportja a 14-60 év közötti mozgássérültek. Internet hozzáférésük, digitális kompetenciáik nemzeti kutatások alapján a lakosság átlaga alatt maradnak.

Megoldások, a problémák kezelése a gyakorlatban

- ◆ A projekt során a legáltalánosabb közösségi médiákat használtuk, amelyekhez a résztvevők hozzáférése nagy valószínűséggel adott volt. Így elsősorban a facebook, gmail, google, google map stb. volt az elsődleges játéktér.
- ◆ A projekt jelentős hozzáadott értéke, az eredeti pályázathoz képest pluszban vállalt feladata, hogy a web 2.0 világába bevezető, érzékenyítő játékokat fejlesztettünk ki. Az egyik ezek közül a projekt szerves részét képező nyelvi játék (Chili Phantom Game) története alapján készült.

A projektbe újonnan bekerült mentorok és játékosok készségeit, ismereteit előzetesen felmértük.

2.5. Web 2.0 elmélet és gyakorlat

Az alábbiakban a projektben leginkább használt közösségi média eszközöket szedjük össze. Egy rövid leírást adunk mindegyikhez, segítséget a használatához, és példákat sorolunk fel az IVETAGR-ban való alkalmazásukra.

2.5.1. Közösségi hálózatok

A közösségi háló alatt az olyan webes alkalmazásokat értjük, amelyeken a felhasználók bejelölhetik az ismerőseiket, így a valóságbeli társas kapcsolatok többé-kevésbé áttekinthető láncot, hálót alkotnak. A közösségi hálózatok elsődleges célja, hogy online kapcsolatot biztosítsanak olyan emberek között, akik már a való életből is ismerik egymást; bár meg van a lehetőség arra is, hogy a felhasználók számukra ismeretlen emberekkel teremtsenek kapcsolatot.

Egy közösségi hálózat tulajdonságai a következők:

- ▲ a felhasználók publikus/félpublikus profiloldalát hozhatnak létre maguknak
- ▲ összeköttetést biztosít a felhasználók között
- ▲ a használok áttekinthetik saját kapcsolataikat és mások kapcsolatait

A legtöbb közösségi oldal a nagy felhasználószámra épít; de léteznek kisebb hálók is, amelyek kimondottan egy olyan szűk közönség számára készültek, akiket valami szorosan összeköt, legyen szó közös érdeklődési körrel, hobbiról vagy akár politikai, vallási nézetekről. Az sem lehetetlen már, hogy létrehozzunk egy saját (mintegy klubszerűen működő) közösségi oldalt, erre szolgál a Ning.

A felhasználó "léte" a hálózatban rendszerint egy űrlap kitöltésével kezdődik. A minimálisan elvárt adatok az illető neve, életkora, lakhelye, érdeklődési köre és egy kis szabad bemutatkozás. Természetesen a nagy hálózatokban ennél sokkal több adat megadására van lehetőségünk, mint például a fizikai megjelenés, a vallási nézetek, a háziállatok, bármi, amiről úgy gondoljuk, hogy valaki mást érdekelhet. Ma már szintén "elvárás" a fényképek feltöltése a profiloldalra, ez ugyan nem kötelező, de nagyon sokan élnek e lehetőséggel. Vannak olyan oldalak, ahol magát a profil kinézetét is teljesen kedvünkre alakíthatjuk, beépített sablonok vagy alapvető webszerkesztési ismeretek segítségével.

A profiloldalak nyilvánossága szolgáltatónként változik. Van, ahol eleve csak regisztrált tagok léphetnek be az oldalra, így külső személy nem láthatja senkinek az adatait; van, ahol a rendszer önmagában ugyan nyilvános, de be lehet állítani, hogy a profilunkat ki láthatja: bárki, csak regisztrált tagok, vagy esetleg csak az ismerőseink; valamint külön-külön is beállíthatjuk egy-egy adatunk publikusságát.

Mihelyst egy közösségi hálózat tagjává válunk, lehetőségünk van kapcsolatba lépni az oldalt szintén használó ismerőseinkkel. Egy kapcsolat "hitelesítéséhez" kétoldali visszajelzés szükséges, tehát a bejelölt illetőnek vissza kell igazolnia, hogy valóban ismer minket. Az esetek döntő többségében az ismerőseink láthatják a kapcsolati hálónkat, de itt is akad néhány kivétel.

A legtöbb közösségi hálózat biztosít privát üzenetküldési és "kommentelési" lehetőséget, és nyilvános üzenőfalat is.

Nem elhanyagolható a biztonság kérdése sem: minden adat, amit egyszer megadunk magunkról, elérhető válik az adathalászok számára. A legkönnyebb az email-címek begyűjtése, majd a postaládák kéretlen levelekkel történő elárasztása; de óvatossá kell lennünk a lakcím, telefonszám és más azonosítók, sőt még a fényképeink megadásával is, ha meg akarjuk kímélni magunkat a kellemetlenségektől.

Néhány példa:

- ▲ iwiw.hu - 2002-ben indult a legismertebb magyar közösségi oldal, a [iwiw](http://iwiw.hu) (who is who), az [iwiw](http://iwiw.hu) nevet 2005-ben vette fel. A rendszer meghívásos alapon működött 2010-ig, senki nem láthatta a profilokat, aki nem tag. A közösségi hálózatok követelményeinek megfelelően létrehozhatjuk saját profilunkat, kereshetünk ismerősök és ismeretlenek között egyaránt, ismerőseinkről véleményt is írhatunk, van privát üzenetküldés és üzenőfal; valamint 2007 végén elindult a klubrendszer is, amely végre kiváltott rengeteg olyan profilt, melyet nem valós személyek nevében hoztak létre.
- ▲ myVIP.com - a [myVIP](http://myVIP.com) az [iwiw](http://iwiw.hu) "vetélytársa", mint a másik nagy magyar közösségi oldal. 2006-ban indult, szintén meghívásos alapú. A korlátlan meghívóküldés és képfeltöltés teszi vonzóvá a felhasználók körében, de ezen kívül lényegében semmi újat nem kínál.
- ▲ myspace.com - 2003-ban, Californiában indult el a Myspace a Friendster, a Xanga és az AsianAvenue vetélytársaként. Rövid idő alatt sikerült sok egykori Friendster-használót magukhoz csábítaniuk, akik a kifogásolható szolgáltatás elől "menekültek". Sok indie-rock zenekar is volt közöttük, akik helyet találtak maguknak a Myspace-en, így indult el az oldal már igen népszerű zenei része, ahol a zenekarok speciális profilt hozhatnak létre. A Myspace 2004-től vált a tinédzserek egyik legfőbb közösségi pontjává, mint közösségi tér, valamint zene- és videómegosztó. A facebook fejlődésével azonban nem tudott lépést tartani, így 2011-re a szakma szerint "kivérzett". Eladták, és jelenleg egy kimondottan zenei közösségi oldalt formálnak belőle.
- ▲ facebook.com - A Facebook 2004-ben a Harvard Egyetem zárt hálózataként indult. A rendszer használata ingyenes, hozzá csatlakozni meghívás nélkül, egyszerű regisztrálással lehet. A felhasználók létrehozhatnak egy személyes profilt, kapcsolódhatnak ismerőseikhez, csoportokhoz és rajongói oldalakhoz egyaránt, valamint üzeneteket válthatnak és eseményeket szervezhetnek. Az üzenőfalon keresztül híreket, információkat, weboldalakat és videókat is megoszthatnak egymással. Városok, munkahelyek, felsőoktatási intézmények vagy régiók (például Magyarország) által szervezett közösségekhez csatlakozhatnak, és érhetnek el bennük másokat.
- ▲ [Google+ \(plus.google.com\)](http://plus.google.com) - 2011. június 28-án indult, és hihetetlen gyorsasággal kezdett el terjedni. A facebook riválisaként ahhoz hasonló szolgáltatások mellett számos újítást is hozott. Integrálták a többi google alkalmazással (gmail, picasa). Kiemelt szerepet kapott a videotelefonálási funkció. Keresni lehet a tartalmakban, posztokban.
- ▲ [LinkedIn \(linkedin.com\)](http://linkedin.com) - a világ legnagyobb üzleti közösségi honlapja., 2003 májusában indították, mára már 150 millió tagja van a világ 200 országában. A LinkedIn üzleti kapcsolatokat létesítésére épít. Az oldal angolul, csehül, franciául, németül, olaszul, oroszul, portugálul, románul és törökül érhető el. Magyarországon 200 ezer felhasználó van, ez internetezőknek csupán 4,4 százaléka, míg a Facebookon 3,8 millió magyar regisztrált már. A LinkedIn bizonyos szak-

területeken mégis már most működőképes. A 18-34 éves korosztály teszi ki a felhasználók több mint 60 százalékát, illetve a férfiak és a nők aránya egyelőre 60-40 százalék. A LinkedIn segítségét nem csak álláskeresőkor, de rendezvények szervezésekor, szakmai problémák megoldásánál, szakértők bevonásánál is használhatjuk, illetve, ahogyan a Facebookon egymást szórakoztatjuk, úgy a szakmai hálózaton az önképzés, illetve a tájékozottság is a kommunikáció célja.

Különböző országokban, földrészekben különböző kisebb-nagyobb közösségi oldalak váltak népszerűvé: Indiában az Orkut, Japánban a Mixi, Svédországban a LunarStorm, Hollandiában a Hyves, Lengyelországban a Grono, Latin-Amerikában, Dél-Amerikában és Európában a Hi5, az angolszász területeken a Bebo. Néhány korábbi azonnali üzenetküldő szolgáltatás átalakult közösségi hálózattá. Elmondható tehát, hogy a közösségépítő oldalak mindenhol népszerűek, az internet elterjedésével a Föld minden részén növekszik azoknak a száma, akik részt vesznek az efféle online kapcsolattartásban.

Az IVETAGR során a **facebook**-ot használtuk elsődleges közösségi hálónak.

- ▲ a mentorok és a játékosok itt hoztak létre profilokat (vagy használták a meglévőeket),
- ▲ itt hoztunk létre csoportokat, amelyekben folyt a játéktervezés, a projekt partnerek közötti megbeszélés és
- ▲ a későbbiekben pedig a játék a mentor és a játékos között
- ▲ a feladatok egy része a facebook megismerésére és közösségi eszközeinek a tanulás szolgálatába állítására irányult (pl. kérdések, szavazások, társak bevonása)

Segítség a facebook használatához:

- ▲ ha angolul van, akkor így tudjuk magyarra váltani a kezdőoldalt: <http://www.youtube.com/watch?v=Q6F-jbTLrpw&feature=related>
- ▲ regisztráció: <http://www.youtube.com/watch?v=i7KtnPGHdbY&feature=related>
- ▲ regisztráció, profil feltöltés: <http://www.youtube.com/watch?v=ajMSBQYWE7w>
- ▲ üzenőfal használata: <http://www.youtube.com/watch?v=Tr6dBQkcsxg&feature=channel&list=UL>
- ▲ csoport létrehozása: <http://www.youtube.com/watch?v=IxFWQIVvVRE&feature=channel&list=UL> és törlése: <http://www.youtube.com/watch?v=azSRQi8QtD8&feature=channel&list=UL>
- ▲ minden a timeline-ról: <http://www.youtube.com/watch?v=9e4nhLA2PQA&feature=related>

Hasznos linkek más közösségi hálózatokhoz:

- ▲ Google+ regisztráció, bemutatás: http://www.youtube.com/watch?v=12jK7V_Z4v4
- ▲ LinkedIn regisztráció: http://eletbarkacs.blog.hu/2011/02/23/linkedin_regisztracio_4_lepesben_video és hogyan kell használni: <http://socialtimes.hu/articlepage/?article=1709-linkedin:-valogatos-kapcsolatepites->

2.5.2. Kép-, video- és zenemegosztó oldalak

Az iwiw és a facebook is nagy népszerűségnek örvend a képmegosztás terén, itt a felhasználóknak nem kell mást tenniük, mint feltölteniük a fotókat, amiket azután az ismerőseik a hírfolyam alapján könnyedén megtalálhatnak, és később bármikor visszanézhetnek. E kényelemnek azonban megvannak a maga hátulütői. Ha nem állítjuk be megfelelően a jogosultságokat, akkor olyanok is megtekinthetik a fotóinkat, akiknek egyébként nem szívesen mutatnák meg – pl. egy átmulatott estén készült sorozatot biztosan nem adnánk oda munkatársainknak és feletteseinknek. Ellenben ha nem tesszük teljesen publikussá az albumunkat, akkor a képek meglátogatásához regisztrálnia kell annak, aki még nem tagja a közösségi oldalnak. Ezért érdemes külön kép és videó megosztó oldalakat használni.

A Flickr.com egy ingyenes fényképmegosztó website, web szolgáltatás, és on-line közösségi platform. A „privát” felhasználók mellett „profi” blogírók, fotósok is használják képtárolóként. A Flickr segítségével a felhasználók képeiket csoportosíthatják ugyanazon cím alatt. Az effajta csoportosítás sokkal rugalmasabb, mint a tradicionális file rendszerező módszer, mert egy képet nemcsak egy, hanem több csoportba is belerakhatunk segítségével.

Ehhez nagyon hasonló a Picasa Web Albums (picasaweb.google.com), a Photobucket.com vagy a magyar indafoto.hu.

Hasonlóra szolgálnak a videó megosztó oldalak is, a legismertebb ilyen oldal a youtube.com. A feltöltött tartalmak között a házi videók mellett egyaránt megtalálhatók film- és tévéműsor részletek, zenei videók, bár a YouTube tiltja a jogvédett felvételek feltöltését. A legtöbb tartalmat magánszemélyek osztják meg, de már sok cég felismerte, hogy az oldal napi kétmilliárd látogató nagyszerű lehetőség a reklámozásra, és egyre több hivatalos csatorna van. Ezek előnye, hogy a rajtuk lévő tartalom jogtiszt.

A YouTube küzd a zenekalózkodás ellen, ezért ellenőrzi a videó alatt a zenét. Ha kiderül, hogy nem a zenelicencelő által azonosított változata a zenének (kivéve, ha koncertfelvétel), leszedi. Az AudioSwap a YouTube zenekönyvtára azonosított zenékkal, ezek szabadon felhasználhatók a videókban.

A Youtube azonban sok esetben nem a legjobb választás. Ha például tematikus videókat keresünk, akkor sokkal jobban járunk, ha valamelyik kisebb oldalra navigálunk. Csak a példa kedvéért: az egyik legnépszerűbb rajzfilm megosztó oldal,

az AniBoom. A Spike TV néven üzemelő oldalon rengeteg filmelőzetes, videoklip és rövidfilm található, hasonló tematikájú aReelTime.com, ahol szinte minden népszerű sorozat előzetese, illetve „pilot” epizódja megtalálható az oldalon, de teljes mozifilmeket is nézhetünk. A konzol- és PC játékok kedvelőinek mekkája a gametrailers.com – szinte a világ összes játékáról találhatunk itt előzetest, bemutatót vagy kritikát.

A YouTube-nál jobb minőségű szolgáltatást nyújt a vimeo.com.

A játékokhoz szükséges anyagok készítéséhez gyakran van szükségünk képekre. Természetesen ilyenkor csak jogtisztá anyagokat szabad használni. A tanárblogon összegyűjtöttek 10 ingyenes **képadatbázist**, onnan másoljuk ki a listát:

1. www.stockvault.net ezen az oldalon fényképészek osztják meg ingyenesen műveiket. Online projektekhez, printterrel nyomtatáshoz tökéletesen megfelelő minőségben.
2. www.pixelgalerie.com ez egy német oldal, sok képpel, szintén ingyenesen letölthetőek.
3. www.freerangestock.com kereskedelmi felhasználása is ad ingyen képeket!
4. www.everystockphoto.com itt közel 3 millió ingyenes kép között kereshetünk. Ez az oldal inkább egy ingyenes képek keresőmotorja-szerű alkalmazás.
5. www.sxc.com (Stock.xchng) érdekessége, hogy egy dobozban később felhasználandó képeinket össze is gyűjthetjük.
6. openphoto.net kategóriákba szedett képeket találhatunk itt, ráadásul még regisztrálnunk sem kell ahhoz, hogy használhassuk (csak akkor, ha feltölteni szeretnénk képeket).
7. www.unprofound.com egy érdekes kísérlét; itt a képek színek szerint vannak rendszerezve - azaz nem ‘kutyás’ képeket tudunk keresni, hanem mondjuk ‘kék’ képeket.
8. www.photorogue.com izgalmas, szinte hihetetlen oldal. Itt rendeléseket adhatunk le, amelyeket (ingyenesen) profi fotósok megpróbálnak teljesíteni.
9. whoophy.com ez az oldal a képek megjelenítésében hoz újat, hiszen egy hatalmas térképen találjuk magunkat és ott vannak a képek bejelölve
10. www.freefoto.com szintén rengeteg kép, kb. 4000 kategóriában.

Számos esetben lehet szükségünk az elkészített anyagainkhoz zenei aláfestésre, akár a játékokhoz, akár egyéb prezentációkhoz. Csábító, hogy ismert slágereket használjunk fel, de ebben az esetben is fokozottan figyelni kell arra, hogy csak jogtisztá forrást használjunk, ami a slágerek esetében nem túl valószínű, hogy szabadon felhasználható. Mégis nagyon sok lehetőség közül választhatunk, számos ingyenesen felhasználható **zenei gyűjtőoldal** található a neten. Tallózzhatunk stílusok szerint, kereshetünk remixeket. Folyamatosan frissülő linkgyűjtemény található itt: http://creativecommons.lap.hu/cc_zenek/18226627

A projekt során mindegyik itt felsorolt csatornát használtuk. A YouTube-t elsősorban a feladatokhoz használtuk eszközként, kreatív anyagainkhoz nagyon sok Creative Commons (vagyis szabadon felhasználható) anyagot találtunk képmegosztókon. A workshopokon készült videókat pedig saját vimeo csatornánkra (vimeo.com/ivetagr) töltöttük fel.

Minden a YouTube-ról: http://www.youtube.com/t/about_youtube

2.5.3. Blogok, mikroblogok, fórumok, wikipédia

A **blog** egy folyamatosan újabb bejegyzésekkel bővülő weboldal. Az eredeti „weblog” kifejezés a „web” és „log” (napló) szavak összetételéből keletkezett, ebből rövidült a mára bevetté vált blog. Témája sokrétű: lehet egy interneten közzétett személyes napló, vagy akár politikai véleménynyilvánítás, üzleti jellegű kommunikáció eszköze is, és vannak tematikus blogok is, amelyek egy témát járnak körül. Ennek megfelelően a szerzők köre az alkalmi szerzőktől a nagy írói közösségekig, sőt vállalatokig terjed. Sok blog lehetővé teszi a látogatóknak nyilvános megjegyzések írását az egyes bejegyzésekhez, ami segíti a közösségek kialakulását.

A **mikroblog** olyan blog, ami rendkívül rövid, egyszerű tartalmakkal operál. A tartalom általában csak egy-egy linkből, pár mondatból, egy képből vagy videóból áll. Általában személyesebb jellegűek. A köznapi nyelvezetben általában ide a közösségi kommunikációs oldalakat soroljuk (Twitter, Tumblr). Általában technikai szempontból a mikroblogok alá sorolják a videoblogokat és a fotóblogokat is – ezeken a felhasználók a képeiket, videóikat teszik közzé.

A twitter.com ismeretségi hálózat és mikroblog-szolgáltatás, mely lehetővé teszi a felhasználóknak, hogy rövid bejegyzéseket vagy egymásnak szánt üzeneteket írjanak. A friss bejegyzések a felhasználó profilján jelennek meg, de azonnal kézbesíti azoknak a felhasználóknak is, akik erre feliratkoztak. A magyar felhasználókra, illetve magyarul írókra szűr a Turulcsirip.

A **fórumok** lehetőséget biztosítanak a felhasználók számára, hogy szöveges párbeszédet folytassanak egymással. A fórumokon ezeket az üzeneteket témák szerint csoportosítják, így elősegítve, hogy a fórum jobban átlátható legyen.

Egy WikiWikiWeb lehetővé teszi olyan interneten elérhető dokumentumok létrehozását, melyeket egymással közreműködő

emberek tudnak fejleszteni, és ezen lapok egyszerű web-böngészővel megtekinthetők vagy szerkeszthetők. A **Wikipédia** a legnagyobb wiki rendszer.

Ezek közül az IVETAGR leginkább a twitterben rejlő lehetőségeket tudja kihasználni. A nyelvi játék aktív szerepet szán a twitteren történő közlésnek is.

Twitter regisztráció: <http://www.youtube.com/watch?v=Rbe77-fJBcU&feature=related> és hogyan kell használni: <http://webdesigner3.net/twitter/twitter-hasznalata-es-alapfogalmak-amit-tudni-kell.web3/>

2.5.4. Kereskedelem - webáruház, aukciós oldal

A **webáruház** (más néven: webshop, e-shop) az egy olyan weblap, ami termékeket vagy szolgáltatásokat értékesít. Általában online bevásárló kosár tartozik hozzá, amelybe virtuálisan pakoljuk bele a megvásárolni kívánt árut. A hagyományos bolttulajdonosok észrevették az új üzleti lehetőségeket az e-kereskedelemben és ez a webáruházak elterjedéséhez vezetett. Az **aukciós oldalak** olyan internetoldalak, ahol bárki (magánszemélyek és kereskedők) áruba bocsáthatja saját javait, legyen szó akár ingatlanról, használati tárgyakról vagy szolgáltatásokról. Ezek a weboldalak hatalmas népszerűsége tettek szert az elmúlt évek alatt, egyrészt annak köszönhetően, hogy sokszor jóval kedvezőbb áron juthat hozzá a vásárló a különböző javakhoz, másrészt pedig hogy hihetetlenül széles választékból csemegézhetnek a felhasználók. A magyar aukciós oldalakon (vatera.hu, teszvesz.hu, zsibvasar.hu stb.) bármilyen különlegesség felbukkanhat, és gyakran találni Magyarországon kizárólagosan itt forgalmazott termékeket (pl. játékok).

A „műfaj klasszikusa” az amerikai ebay.com, melyet 1995-ben alapítottak. Az eBay a világ egyik legnagyobb online piaca, ahol majdnem mindent megtalálhatunk, illetve eladhatunk. Nagy nemzetközi cégek, mint például az amerikai IBM árusítják legújabb termékeiket az eBayen, használva a licitálást, vagy a fix áras megoldást. Magyar nyelvű verziója van (ebay.hu) – itt olyan termékeket találhatunk, amelyeket akár meg is vásárolhatunk, mert Magyarországra is szállítanak, de csak az Egyesült Királyságban, Németországban, Hongkongban és Kínában van „valódi” eBay Amerikán kívül.

A **PayPal** egy készpénzmentes pénzforgalmi szolgáltatásokat nyújtó pénzügyi intézet, mely az elektronikus kereskedelemre szakosodott. Az elnevezést azonban általában az internetes fizetési módra használjuk. Biztonságos, gyors, és egyszerű a használata. Tulajdonképpen egy közvetítő rendszer, mely egy bank, és az ügyfelek között bonyolít pénzügyi tranzakciókat. Mivel bank, sokkal biztonságosabb a rajta keresztül való pénzforgalom, mint a közvetlen internetes fizetéskor. Ahhoz, hogy a PayPalon keresztül ki tudjunk fizetni valamit, vagy az ide érkezett összeghez hozzájussunk készpénzben, rendelkezünk kell egy valódi bankszámlával, valamint bankkártyával is. Ha valamit ki szeretnénk fizetni, az interneten keresztül, akkor a PayPal vagy a számlánkról, vagy a bankkártyánkról veszi le a pénzt, és juttatja el az eladónak. Jóval olcsóbb, mint a más megoldás (legfeljebb 3,4% + 90 Ft egy tranzakció díja), biztonsági funkciója, hogy ha a megvásárolt termék nem érkezik meg, vagy nem felel meg a leírásnak, visszaadják a vételárat.

Ezek azok a szolgáltatások, amelyekre talán a legtöbben eddig is használtuk az internetet. Az IVETAGR során a játékokhoz használtuk fel az aukciós oldalakat, webáruházakat. A játékosoknak többször kellett ilyen típusú feladatokat megoldani.

2.5.5. Kommunikáció

Mindennapi életünk része az emailezés, a legmegbízhatóbb elektronikus levélszolgáltató a Gmail. Szóbeli kommunikációra talán a Skype a legpraktikusabb. Ingyenesen, a számítógépen, okostelefonon keresztül lehet kommunikálni bárkivel, de lehetőséget biztosít üzenetváltásra is (akár egyszerre 100 emberrel), fájlküldésre és (video)konferencia-beszélgetésre is. Ezen felül több fizetős szolgáltatása is van.

Gmail regisztráció: <http://www.youtube.com/watch?v=HVWKCzvtUbk&feature=related> és hogyan kell használni:

<http://www.youtube.com/watch?v=RpNCmqQMbeE>

Skype regisztráció: <http://www.youtube.com/watch?v=z1Ghyz9rKI4>

2.5.6. Copyright - Creative Commons

Egy fontos kérdés, amit mindenképpen érinteni kell. A játékok tervezésénél több olyan szituáció lesz, amikor külső erőforrásokat, anyagokat használunk. Nagyon fontos, hogy ezek mindegyike a szerzői jogok figyelembevételével történjen. A korábbiakban már gyűjtöttünk össze olyan linkeket, ahonnan ingyenesen és jogtisztaan tölthetünk le anyagokat, itt most további, általános összefoglalást is adunk ahhoz, hogy honnan bizonyosodjunk meg egy-egy anyag felhasználhatóságáról.

A Creative Commons egy nonprofit szervezet, minden általuk készített eszköz ingyenes. A továbbiakban a Creative Commons Magyarország Egyesület anyagaiból állítjuk össze ezt a fejezetet. A honlapjukon egy magyar nyelvű képregénnyel is segítik a CC megértését.

A tradicionális "Minden jog fenntartva." szerzői jogot az utóbbi időben egyre szélesebb körben váltja fel a rugalmas és korszerű "Néhány jog fenntartva". „A Creative Commons definiálja a lehetőségek spektrumát a teljes jogi védettség – minden jog fenntartva (C) – és a köztulajdon – nincsen jog fenntartva (pd) – között. A licencek segítenek abban, hogy a szerzői jogaidat megtartva engedélyezd a munkáid bizonyos felhasználását.”:

A CC licencek segítenek abban, hogy az alkotó megtarthassa a szerzői jogát, de egyúttal engedélyezhesse is a munkáinak felhasználását bizonyos korlátok között.

Minden Creative Commons licenc megengedi, hogy a többiek terjesszék, bemutassák, másolják és interneten közzétegyék az adott alkotást – amennyiben betartják az alkotó meghatározott feltételeket.

Az alkotó 4 feltétel közül választhat, ha CC licencet használ: a szerzőt meg kell jelölni, nem kereskedelmi célú felhasználás, nem módosítható munka és „hasonlóssági licenz”.

“Attribution requirement” = a szerzőt szükséges megjelölni, jelölése: körben by:. Vagyis szabadon felhasználható a szerző megjelölésével.

„Noncommercial” = a nem kereskedelmi célú felhasználás, jelölés: körben áthúzott dollár jel. Ez tiltja, hogy bárki olyan célra használja, amiért pénzt kér. Ha mégis ilyen célra szeretné használni, akkor fel kell venni a szerzővel a kapcsolatot, és engedélyezheti (eladhatja).

„No derivative works.” = nem módosítható munka, jelölése: körben egyenlőség jel. Ez lehetővé teszi másoknak, hogy lemásolják, vagy továbbadják az alkotást de csak akkor, ha nem módosítanak rajta, nem alakítják át azt.

„Share alike” - “Hasonlóssági licenz”, jelölése: körben görbített nyíl. Ez kötelezővé teszi, hogy ha valaki az alkotást átalakítja, vagy erre alapozva készít egyet, akkor ugyanolyan feltételekkel tegye elérhetővé, mint az eredeti alkotás.

„Public domain” - a köznem teljesen felajánlott alkotás, jelölés: körben pd. Mindenféle feltétel nélkül, a köznek történő felajánlás, ami annyit jelent: “Nincsen jog fenntartva”.

Végül egy (angol) videót ajánlunk, amely 2 percben mond el mindent arról, hogy miért nem lehet kihagyni a közösségi médiát semmiből:

<http://www.youtube.com/watch?v=iReY3W9ZkLU&feature=related>

A 2. fejezethez felhasznált szakirodalom:

- Web 2.0 – wikipédia: http://hu.wikipedia.org/wiki/Web_2.0
- Az Internet története, infographics blog, szerző Infofan: http://infographics.blog.hu/2010/08/24/az_internet_tortenete_1
- Az internet rövid története, Üres lap <http://hunt3ch.wordpress.com/2009/08/12/az-internet-rovid-tortenete/>
- Christine Redecker, Kirsti Ala-Mutka and Yves Punie: Learning 2.0 - The Impact of Social Media on Learning in Europe, European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC56958.pdf>
- Individuals using the Internet for seeking information with the purpose of learning, <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/tgm/table.do?tab=table&init=1&language=en&pcode=tin00104&plugin=0>
- Individuals using the Internet for doing an online course, <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/tgm/table.do?tab=table&init=1&language=en&pcode=tin00103&plugin=0>
- Individuals using the Internet for looking for a job or sending a job application, <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/tgm/table.do?tab=table&init=1&language=en&pcode=tin00102&plugin=0>
- Individuals regularly using the Internet by NUTS 2 regions <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/tgm/table.do?tab=table&init=1&language=en&pcode=tgs00050&plugin=0>
- Individuals using the Internet for participating in social networks, <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/tgm/table.do?tab=table&plugin=0&language=en&pcode=tin00127>
- Learning2.0: The Impact of Web2.0 Innovation on Education and Training in Europe, Report on a validation and policy options workshop organised by IPTS, Seville, 29-30 October 2008, Authors: K Ala-Mutka, M Bacigalupo, S Kluzer, C Pascu, Y Puniet and C Redecker <http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/11111111/7069/1/jrc50704.pdf>
- Joel Foreman: Next Generation, Educational Technology versus the Lecture, <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/erm0340.pdf>
- PISA 2009: http://www.oktatas.hu/koznevels/meresek/pisa/pisa_2009_meres
<http://hu.wikipedia.org/wiki/PISA-m%C3%A9r%C3%A9s>
- A szakképzés Magyarországon, http://www.cedefop.europa.eu/EN/Files/8036_hu.pdf
- PEW <http://www.nbcnews.com/technology/technolog/disabled-just-getting-online-struggle-125501>, magyarul: http://hirek.prim.hu/cikk/2011/02/05/kevesebb_az_internethasznalo_a_fogyatekossaggal_elok_koreben
- A web 2.0-hoz a hu.wikipedia.org vonatkozó szócikkeit használtuk.

- A Kép- és videómegosztó oldalakhoz felhasználtuk a wikipedia.com vonatkozó oldalait és a következő cikkeket: http://techline.hu/it/20090205_video_megosztas_film_letoltes_youtube, <http://pcworld.hu/a-legjobb-webes-kepmegoszto-oldalak-hasznalata-20100827.html>
- Prievara Tibor: Tíz ingyenes képadatbázis – sok millió legálisan letölthető kép, <http://tanarblog.hu/component/content/article/138-tiz-ingyenes-kepadatbazis-sok-millio-legalisan-letolhet-kep>
- http://www.youtube.com/t/copyright_education
- http://creativecommons.lap.hu/cc_zenek/18226627
- http://creativecommons.hu/?page_id=8

3. Játék + Learning 2.0 = IVETAGR

A címben egy egyszerű képlettel el is mondjuk az IVETAGR lényegét. Az előző fejezetben már részletesen beszéltünk a Learning2.0-ról, a web 2.0-ról, most egy kicsit beszélünk a játékokról is. Természetesen nem általánosságban, hanem azon ismérveket kiemelve, amelyek az IVETAGR során fontosak.

Az IVETAGR az elméleti részben leírtak mellett néhány egyszerű, mindennapos tény is beépített a módszertanába.

- ♦ játszani mindenki szeret
- ♦ a játékban, ha beleéljük magunkat egy szerepbe, sokkal mélyrehatóbban tudunk azonosulni dolgokkal, ezáltal jobban megjegyezzük
- ♦ manapság a web 2.0 használata elengedhetetlen
- ♦ ugyanakkor olyan hihetetlen mennyiségű információ áramlik rajta, hogy nehéz szelektálni - aki nem használja rendszeresen, annak ijesztő lehet, meg kell tanulni kiszűrni a fontos információkat
- ♦ a hagyományos oktatási módszer (tanár leadja az anyagot - diák befogadja - megtanulja - visszaadja) már nem elég
- ♦ a kulcskompetenciák fejlesztése a korszerű irány az oktatásban
- ♦ a lexikális tudás kiegészíthető néhány kattintással, ha az ember tudja, hogy hogyan és hol kell keresni (digitális kompetencia fejlesztése más kompetenciákat is fejleszthet)

Az IVETAGR lényege, hogy egy játékban ágyazva ad át tudást. A játék elég tág fogalom, a projekt során leegyszerűsítve a következő ismérveit használtuk fel:

- van történet
- van főszereplő, vagyis hős (játékos) és vannak szereplői (mentor, társak)
- vannak kihívások, vagyis feladatok
- vannak szabályok.

3.1. Történet(mesélés)

A mentoroknak a játék fejlesztésénél elsősorban a saját szakterületükre kell fókuszálni. Más szóval a sztoriba mindazt be lehet illeszteni, amit tanítanak, amivel foglalkoznak, akkor amikor definiálják a kihívásokat, szabályokat. Hogy mennyire legyenek a tartalmak definiálva, és hogy meddig tart a játék, attól függ, hogy mit akarnak a diákoknak megtanítani.

Minden játék egy bevezetéssel kezdődik, ahol a játékost belehelyezzük a játék szituációjába. Ez a bevezető nagyon sok módon készülhet. Korábban egy könyv esetében ezt csak terjedős leírásokkal lehetett megoldani, a filmek már több eszközzel operálhatnak, számunkra azonban itt van az egész közösségi média, annak minden elemével együtt. Így az IVETAGR leírás lehet szöveg, kreatív anyag, lehet videó vagy hangfile, facebook post, weboldal, link, google térkép stb. A lényeg, hogy felkeltse a játékos érdeklődését, és megadja számára a kezdő lépést. A honlapunkon több példát mutatunk a történet elmondására (<http://ivetagr.com/Tortenet-meseles-/54/>).

Ha szükséges, a történet folyamán több helyen is elhelyezhetünk hasonló „narratív” elemeket, ahol nem feladatot kap a játékos, hanem egy-egy újabb leírást a játékról, a környezetről.

Az IVETAGR esetében nagy hangsúly van a játékos (tanuló) személyiségén, ezért – bizonyos esetektől eltekintve, erre még később visszatérünk – a történetnek rugalmasnak kell lennie. A mentornak tudni kell idő közben megváltoztatni a történet menetét a diákok igényeihez igazítva. A mentor a játékostól folyamatos visszacsatolást kap, néha meglepő, nem az eredetileg kiszámított fordulatot hoz egy-egy válasz. A mentorok a saját nézőpontjukból tervezik a játékot, de figyelembe kell vennünk a diákok nézőpontját is, vagyis az ötleteiket, állításait, érzéseiket és értékeiket.

A „mai fiatalok” teljesen új módszerekkel gondolkodnak. Figyelmük szerteágazó, egyszerre több dologra is képesek koncentrálni, nem okoz gondot számukra, ha egy adott irányba elindulva a végén máshol kötnek ki. Többé már nem lineáris módon tanulnak.

Az elméleti részben is szó esett arról, hogy megváltozik a tanárok szerepe a Learning 2.0-ban. A tanárok oktatókból és előadókból dizájnerekké, koordinátorokká, moderátorokká, mediátorokká és mentorokká válnak.

Az IVETAGR-ban a játékok bevonásával ennél még összetettebb szerepet kapnak: A tanárokat ezentúl „showrunner”-nek kellene hívni. Média producereknek kell lenniük, akik segítik a diákjaikat, akik a nem-lineáris vonalon tanulnak, elsődleges szerepük az, hogy az információkat mozgassák. Showrunner az USA-ból és Kanadából eredő szó, a sorozatokban az az ember, aki felelős a mindennapi működésért. „Nem egyszerű behatárolni, talán legjobban akkor járunk, ha az adott műsor napi működéséért felelős személynek tituláljuk. Néha maga a kreátor kapja ezt a szerepet, Előfordul az is, hogy két vagy több ember felelős ezért a hatalmas melóért ... tevékenységi körükbe a stúdió vagy a network igényeinek kielégítésétől kezdve a színészek egójának pátyolgatásán keresztül a rendező-asszisztens beosztásának elkészítése is beletartozik.”.

Joseph Campbell elmélete szerint a világon meglévő több ezer évet megért legendák mindegyike azonos alapokra épül, amelyet monomitosznak (monomyth) nevezett el. Erről szóló könyve, Az „Ezerarcú hős”-ben „... azzal állt elő, hogy a világ bármely részén fellelhető kultúrák helyi történetei, elbeszélései, mondái ugyanazokra az elemi egységekre bonthatók. Még a legelzártabb és legelszigetelt nomád népek mondáit is vizsgálva, mindig ugyanazok a karakterek-típusok és eseményblokkok jelennek meg. Mindezekről számos könyvet írt, és felfedezését lelkesen tanította is, nem kevésbé lelkes tanítványainak, akik között volt egy bizonyos George Lucas is. Campbell az archetípusok alapján felállított egy struktúrát, amely minden mítosz alapjául szolgálhat, s ezt a világ számos kultúrájának elemzésén keresztül mutatta be a *The Hero With a Thousand Faces* (A hős ezer arca) című könyvében. Campbell logikája alapján, az összes történet ugyanaz, csak más köntösben! Ezt az univerzális struktúrát, a Hős utazásának vagy Monomitosznak nevezte.”

Campbell szerint a történet a következő részekre bontható:

- 1 A hőst a saját megszokott világában mutatják be
A legtöbb történet egy speciális, a főhős számára idegen világban játszódik. A kontrasztot úgy lehet legjobban érzékelteni, ha a főhőst először a megszokott, mindennapi életében mutatjuk be, ahonnan a történet kedvéért kiszakad. Pl. a 'A kis szemtanú' c. filmben mind az amish fiút, mind a rendőrt a saját környezetében látjuk, mielőtt idegen világokba kerülnek: a gyerekek a nagyvárosba, a rendőr pedig a barátságtalan vidékre. A Star Warsban pedig azt láthatjuk, amint Luke Skywalker halálra unja magát földművesként, mielőtt kikerülne az univerzumba.
- 2 Felhívás a kalandra
A hős szembesül egy problémával, kihívással, kalanddal. Pl. a Star Warsban Leila hercegnő üzenete Obi van Kenobi-nak, aki felkéri Luke-ot, hogy csatlakozzon hozzá. A krimikben pedig amikor a nyomozó egy új ügyet kap. Romantikus történetekben ilyenkor látja meg először az „áldozat” a hőst vagy hősnőt.
- 3 A hős először vonakodik
Ennél a pontnál a hős gyakran megpróbál kitérni a kihívás elől. Szembesül a legnagyobb félelmével – félelemmel az ismeretlentől. Luke ekkor visszautasítja Obi van ajánlatát, és visszamegy a nagynénjéhez, akiket azonban a birodalmiak megtámadtak. Ettől kezdve Luke nem vonakodik, és alig várja, hogy megkezdődjön a kaland. Motivált lett.
- 4 A hőst bátorítja a bölcs idős férfi vagy nő
Itt lép be a történetbe egy idősebb ember, aki a hős mentora lesz. A mentor tanácsokat ad, és néha mágikus fegyvereket (Obi Van ekkor adja oda Luke-nak apja lézerekardját). De mentor csak eddig a pontig tudott a hőssel tartani, ezután a hősnek egyedül kell szembenéznie az ismeretlennel. Néha az idős bölcsnek fenékebe is kell billentenie a hőst, hogy belevágjon a kalandba.
- 5 A hős „átlép az első küszöbön”
Ekkor lép be először a speciális világba. Ez az a pont, amikor a történet bevezetője véget ér, és kezdődik a kaland. A románc elkezdődik, a repülő vagy űrhajó felszáll, a vonat elindul. Dorothy rálép a sárga útra. A hős megkezdte útját...és nincs visszaút.
- 6 A hős tesztekkel és segítőkkel találkozik
A hős szövetségeseiket és ellenségeiket gyűjt, és teszteken, kihívásokon megy keresztül. A Star Warsban a kávézóban egy ilyen hely: szövetség és ellenség is található. A Casablanca-ban Rick kávézója felel meg ennek, sok western filmben pedig a szalon. A Star Warsban tesztnek felel meg, amikor Obi van az Erőre tanítja Luke-ot stb.
- 7 A hős eléri a legbelső barlangot
A hős egy nagyon veszélyes helyre ér, gyakran a föld alá, ahol kutatásának tárgyát elrejtették. Ilyen lehet a szent kehely barlangja, Minotaurusz labirintusa, a Halálcsillag Luke esetében. Néha a hős az ellenség „főhadiszállására” megy el, néha pedig saját álmaival kell megküzdenie.
- 8 A hős átesik a fő megpróbáltatáson
Ez az a pont, ahol a hős a földre kerül. Szembenéz a halállal, megküzd a mitikus fenevaddal. Luke és Leila beszorul a szeméttömörítőbe, ET majdnem meghal a műtőasztalon. Ez kritikus pontja a történetnek. Ez az a pillanat, amikor a hős valóban hős lesz, amikor majdnem meghal és feltámad – életre kel a legenda.

- 9 A hős megragadja a kardot
Túlélte a küzdelmet, legyőzte a sárkányt – elveszi a kincset, amiért jött. Ez lehet tárgy (fegyver, kincs stb.) vagy tudás és tapasztalat.
Néha a hős konfliktusba kerül az apjával vagy a sorssal. A Star Warsban Luke mindkettővel szembesül – megtudja, hogy Darth Vader az apja, és annyira nem is gonosz.
Sokszor összejön egy nővel – gyakran ő a kincs, amiért jött. Ennél a pontnál gyakran van szerelmi jelenet vagy esküvő.
- 10 Hazaút
Még nincs vége a kalandoknak. Sokszor a legjobb üldözési jelenetek ebben a szakaszban vannak – a hős után jön az, akitől elvette a kincset. Ha a hős nem békült ki az apjával, vagy az istenekkel, ők jönnek utána haragosan. Gondoljunk csak ET és Elliot teliholdas-bicajos repülésére.
- 11 Feltámadás
A hős kilép a speciális világból, a tapasztalásai megváltoztatták. Sokszor újrátstázzák a halál-újjászületés jelenetet (ld. 8. pont), mert a hős megint csak szembesül a halállal. A tapasztalatai egy teljesen új emberré változtatták.
- 12 Visszatérés a kincssel
A hős visszatér a normál világába, de ez csak akkor lesz jelentőségteljes, ha elviszi a kincset, elixírt, tudást, amiért elindult. Gyakran újra és újra be kell járnia útját. Ezt sok vígjáték használja ki.
Néha a jótétemény kincs, vagy szerelem, vagy pusztán csak annyi, hogy a speciális világ létezik, és túlélhető. Néha semmi mással nem tér haza a hős, mint egy jó sztorival, amit elmesélhet.

Az IVETAGR során nem lehet mereven ragaszkodni ehhez a történetmeséléshez, de nem árt azonosítani a lebilincselő történetek fő jellemzőit. A módszerben a hős maga diák vagy kliens, a kihívások a tanítandó készségekkel, tudással vannak összefüggésben, a kincs a megszerzett tudás.

Ugyanakkor figyelni kell arra is, hogy a játék során hasonlóan izgalmas, a figyelmüket lekötő történeten kell végigvezetni őket – ez nem technikai bravúrokon múlik, hanem a mentor hatalmas szakmai tudásának érdekfeszítő módon, a 21. századnak megfelelő eszközökkel történő transzformálásán.

3.2. A hős

Az IVETAGR játékokban a hős szerepét a tanítvány vagy kliens játssza, a küldetése, hogy megtanulja azt, amit tanítani szeretnénk neki, és egy csomó feladattal (kihívással) szembesül, hogy teljesítse a tanulmányi célokat.

A mentoroknak figyelembe kell venni, hogy ők és a játékosok egyre inkább a *prosumer* szerepben vannak. A prosumer szó két szó összemosása, kétféleképpen magyarázható: egyrészt professional + consumer (fogyasztó), azaz profi fogyasztó. Másrészt: producer + fogyasztó, vagyis gyártó-fogyasztó. A profi fogyasztó használja vásárlási döntéseinek előkészítéséhez a neten elérhető információkat (pl. blogok, értékelések átnézése), a jogszabályok és lehetőségei figyelembevételével egyre erősebb ön-fogyasztóvédelmet jelent számára. A producer-fogyasztó a kapott terméket saját képére formálja: így a számítógépét, mobilját személyre szabja, ugyanakkor „csinálod magad” alapon akár a bútorait, ételeit stb. maga alakítja ki. A web 2.0 előretörésével ez a fogyasztói magatartás egyre erősödik.

Ezzel a magatartásmóddal új kompetenciákat sajátíthatunk el:

- ◆ Döntés/ítélőképesség – annak képessége, hogy el tudjuk dönteni az egyes információforrások megbízhatóságát és hi-telességét.
- ◆ Tárgyalás: képesség különböző csoportok közötti „mozgásra”, elfogadni és felismerni többféle látásmódot, és külön-böző normákat követni.
- ◆ Felhasználás – az a képesség, hogy értelmesen válogassuk és alkalmazzuk a meglévő média tartalmakat
- ◆ Játék – a problémamegoldás egyik formája, a környezettel való tapasztalatcsere
- ◆ Transmedia navigation (média közötti navigáció) – képesség, hogy a történeteket és információkat több csatornán ke-resztül kövesse. „A fogalom ma is használatos megfogalmazása Henry Jenkins nevéhez fűződik, aki szerint ez egy olyan történetmesélési technika, melynek segítségével a néző/hallgató/stb. a közölt tartalomról egy átfogó, teljes képet tud alkotni. Például egy film esetében teljességgel bele tudja magát képzelni a sztoriba, közelről megismeri a szerep-lőket, és átlátja a konfliktusok hátterét.... A transzmédia tehát egy olyan technika, mellyel egy integrált kampány ke-retében meséljük el a történetünket különböző platformokon keresztül.” Henry Jenkins egy videóban (<http://www.youtube.com/watch?v=bhGBfuyN5gg>) arról beszél, hogy a régi média helyett egy új lépett életbe, ho-gyan változott meg a média szerepe és felhasználása. Régen a folklór része volt egy-egy történet, amit nagyon sokszor elmeséltek. Manapság egy történetet nagyon sok eszközzel mesélnek el nekünk. Pl. a Mátrix filmhez készült egy csomó videójáték, LEGO figurák, és még egy csomó minden más.
- ◆ Szimuláció – valós világbeli folyamatok értelmezésének és felépítésének képessége
- ◆ Kollektív intelligencia – annak képessége, hogy tudást és tapasztalatot cseréljünk másokkal egy közös cél érdekében

- ♦ Előadás (performance) – az a képesség, hogy más identitásoknak képzelje magát az improvizáció és a felfedezés érdekében
- ♦ Osztott figyelem (distributed cognition) – a szellemi képességek javítása érdekében a többféle eszköz alkalmazásának képessége
- ♦ Multitasking – több feladat párhuzamos végrehajtása. „A multitasking vagy halmazott médiafogyasztás jelentése két vagy több tevékenység adott idő alatt történő párhuzamos végzése. Az egyén oldaláról ez a kifejezés azt jelenti, hogy megkísérel adott idő alatt, két vagy több, együttesen az adott időintervallumot meghaladó időt igénylő tevékenységet elvégezni. A multitasking az egyes tevékenységek összezsúszását, illetve a figyelem megosztását eredményezi. Ez a jelenség elsősorban a fiatalokra jellemző. ... Sokan amíg várják, hogy letöltődjön valamilyen tartalom az internetről, megnézik az e-mailjeiket.”

Az IVETAGR során a hős alapvetően kétféle lehet:

- ♦ meghatározott tulajdonságokkal felruházott, a játékmester által meghatározott szerep, akinek bőrébe a játékos(ok)nak bele kell bújni
- ♦ karakter, akinek néhány jellemzője adott (pl. titkosügynök, tehetséges énekes), de a tényleges tulajdonságait a játékos valós vagy általa kitalált személyisége tölti meg

A hős profiljának kialakítása is lehet egy feladat a játékos számára. A mentor belehelyezi őt a környezetbe, de a karaktert már a játékosnak kell megalkotnia, és ennek megfelelő profilt kell kitöltenie valamelyik közösségi csatornán.

Példa: a történet a római korban játszódik, a diák egy rabszolga. Feladata: hozzon létre egy profilt, lakóhelynek egy római kori várost válasszon, a profilképe legyen korhű stb.

Attól függően, hogy milyen területen szeretnénk a játékos képességeit, tudását fejleszteni, szükség lehet a játékos előzetes kompetenciáinak felmérésére, hogy a játékot az igényeihez alakítsuk. Általános esetben azért erre nem személy szerint kerül sor, hiszen maga a tananyag meghatározza a fejlesztendő területet.

3.3. Kihívások, feladatok

Ez a tényleges játék. Az előzőekben kijelölt fejlesztendő területeknek megfelelően kell meghatározni a kihívásokat. Későbbi példajátékunk a web 2.0 készségek fejlesztésére irányult, vagyis a kihívásokat úgy alakítottuk, hogy minél több közösségi média eszközt bevonjunk. Munkatanácsadás során alkalmassá kell tenni a klienseket az önálló munkakeresésre, vagyis az ehhez szükséges képességeket kell fejleszteni, miközben pl. a szükséges dokumentumok összegyűjtését is bele lehet vonni a játékba.

A kihívások nagyon sokfélék lehetnek, amiben tényleg csak a mentor képzelőereje szabhat határt. A játékos képességeinek, szükségleteinek megfelelően ezeket azonban rugalmasan kell alakítani. A módszertan nagyszerűsége pont abban rejlik, hogy személyre szabható vele a tanítás/tanulás, vagyis minden játékos saját igényeinek megfelelően kell egy-egy kihívást, feladatot ismételni, gyakorolni stb. egészen addig, míg a játékos készség szinten el nem sajátítja.

A kihívásokhoz meg kell határozni a használni kívánt eszközöket. Ezek mindig olyanok legyenek, amelyekben a mentornak biztos tudása. Számítani kell arra, hogy a játékos nem mindig ugyanazt az utat fogja bejárni, mint amit a mentor elképzelt – képesnek kell lenni rugalmasan alkalmazkodni ehhez.

A feladatokhoz az elérhető összes web 2.0 eszközt használni lehet, amelyeket az előzőekben ismertettünk. De érdemes kutatni olyan különleges, vicces eszközök után is, amelyekkel a játékos érdeklődése fokozható. A teljesség legcsekélyebb igénye nélkül kiragadunk néhány eszközt:

- ♦ Fordított szöveg generátor: <http://www.fliptext.org/>
- ♦ Ha kell egy jó név (és teljes profilja): <http://hu.fakenamegenerator.com/>
- ♦ Keresztretjvény készítő: <http://tanarblog.hu/oktatastechnika/277-eclipse-letolthet-keresztretjveny-keszit-softver>
- ♦ Anagramma gyártó program: <http://szotar.sztaki.hu/docs/anagramma>
- ♦ Egyedi mahjong is készíthető http://www.spintop-games.com/mahjong_game_download/mahjong_towers_eternity.html
- ♦ Számos egyedi puzzle-készítő alkalmazás is van, csak fel kell tölteni egy képet, pl. <http://www.jigidi.com/>

A feladatok kialakításánál el kell dönteni, hogy egy vagy több játékosra tervezzük-e a játékot, de természetesen lehet az is, hogy egyszerre több egyéni játékos játssza, anélkül, hogy tudnának egymásról.

Tanácsadás, egyéni képességfejlesztésnél érdemes egy játékban gondolkodni, hagyományosabb oktatásban gondolkodva azonban ki kell használni az összeadott tudás erejét, vagyis olyan feladatokat adni, amelyeket csapatban, egymást kiegészítve kell megoldani. A diákok kommunikálnak a társaikkal, amely ún. „vírus tanulást” eredményez. Tehát érdemes úgy tervezni a játékot, hogy több játékos is játszhasza, akik visszajelzéseket és ötleteket adhatnak egymásnak. Ha ezeket a

mentor is tudja figyelni, akkor visszacsatolást kap arról, hogy hogyan tanulnak, gondolkodnak, és hogyan viszonyulnak a játékhoz.

A harmadik kérdés, hogy verseny-jellegű vagy éppen kooperatív játékot tervezzünk – ezt természetesen megint csak a szituáció, az oktató anyag dönti el. Több játékosnál akár egy játékon belül is lehet kombinálni ezeket.

3.4. Szabályok

Mint minden játéknak itt is vannak szabályok, amelyeket előre le kell fektetni. Meghatározhatja a mentor ezeket teljes mértékben, de lehet csoportkonszenzus eredménye is.

A mentornak meg kell határozni, hogy egy-egy feladat nem teljesítése mivel jár. A módszertan lehetőséget ad arra, hogy ez ne büntetés legyen, hanem lehetőséget kapjon a játékos hasonló, személyiségéhez jobban illeszkedő feladatok kitalálására.

Fontos meghatározni, hogy egy-egy feladat elvégzésére mennyi időt hagyunk a játékosnak, és a játékba beépítve vagy a szabálykönyvben le kell fektetni a kommunikáció módját is.

A mentor meghatározhatja a fő kommunikációs csatornákat, és irányítja a kommunikációt. Ha közösségi oldalakat választunk kommunikációs csatornáknak, akkor érdemes figyelni arra, hogy ebben az esetben a tanár és a diák ismerőssé válnak, amellyel óvatosan kell bánni. Érdemes ehhez elolvasni a tanárblog cikkét.

Gyakorlati tanács: Próbaként, gyakorlásként érdemes egy ismert történetet átdolgozni web 2.0-ra. Ki kell emelni a fontosabb karaktereket, ki kell találni, hogy milyen profilt hoznánk létre számukra, meg kell találni a sarokpontokat, amelyek feladatként adhatók a diákoknak, és össze kell írni a felhasználandó eszközöket.

Az egyik workshopon a résztvevők a Piroska és a farkas történetét dolgozták át. A farkas Fehér Bárány néven regisztrált a facebookon, mindenfelé gördeszkával közlekedett – amit a vaterán vett meg, gasztroblogokban keresett pörkölt recepteket, google térképen elemezte ki a legrövidebb útvonalat a nagymamához....

3.5. Játék típusok és jellemzőik

A projekt során szerzett tapasztalataink szerint alapvetően három játéktípus különíthető el – és természetesen ezek kombinációja.

3.5.1. „Kötött” játék

A mentor által az elejétől a végéig felépített játék, amely kevés lehetőséget ad az egyéni keretekhez való igazításra. A projekt során kidolgozott nyelvi játék (Chili Phantom Game) ilyen típusú játék. (l. a Nyelvi játék fejezetnél).

Ehhez a játéktípushoz hosszú előkészítés kell – elejétől a végéig ki kell találni a teljes történetet, el kell készíteni minden szükséges anyagot hozzá (videók, szövegek, hanganyagok, munkalapok, feladatlapok stb.). Ugyanakkor az így elkészített játék bármikor reprodukálható, bármikor újra és újra előszedhető. A játék közben a mentornak már nincs több feladata, mint a hagyományos oktatási keretek között. A megfelelő IKT eszközök megléte esetén tanórai keretek között egyszerűen játszható. Jellemzői:

- ♦ teamben kidolgozható (egyszerre több osztály is tudja használni)
- ♦ kötött téma feldolgozására alkalmas, a játékos nem tud eltérni a tárgytól
- ♦ egyszerre sokan játszhatják
- ♦ könnyen mérhető, számon kérhető, összehasonlítható, objektív
- ♦ a hagyományos oktatási módszert új platformra helyezi – első lépés lehet a Learning 2.0-hoz
- ♦ bármilyen hagyományos tananyag könnyen feldolgozható így, csak át kell ültetni
- ♦ a játékos kisebb mértékben fejleszthető egyénileg – plusz feladathoz plusz játékot kell készíteni, ami már jobban személyre szabott

3.5.2. „Rugalmas” játék

A projekt során kidolgozott „tehetségkutató” játék jó példa erre (l. Mintajátékok fejezetnél). A mentor által felépített játék, a feladatok adottak, a válasz azonban teljesen egyéni, a játékos profiljától függ. Az adott válaszok azonban nem befolyásolják a következő feladatot, lépést.

- ▲ teamben kidolgozható
- ▲ a történetet nem teljesen kell kitalálni, csak sarokpontokat kell meghatározni, és a használni kívánt eszközöket
- ▲ a kitaláláshoz kreativitás kell, de a játékhoz már nincs szükség azonnali ötletekre

- ▲ projekt vagy érzékenyítő jellegű feladatokhoz alkalmazható inkább, amely a diák tudását, képességeit, készségeit is figyelembe veszi
- ▲ a hagyományos ismeret-átadás kevésbé mérhető, az elsajátítás mértéke nagyban függ a tanulótól
- ▲ több játékos és hagyományos tanulási körülmények esetén akkor hatékony, ha a játékosok közel egy szinten vannak
- ▲ tanórai keretek között bizonyos feladatok megvalósítása lehetséges ezzel a módszerrel
- ▲ munkatanácsadáshoz jól használható módszer

3.5.3. „Szabad” játék

Példaként a mintajátékok között bemutatott Titkosügynök játékot hozzuk. A mentor megadja a kiindulási pontot, és kitalálja eszközöket, tartalmat, amelyet mindenképpen használni szeretne. A játék kimenetelét is látni kell. De a játékos válaszai, feladat-megoldása teljes mértékben befolyásolja a történet menetét. Jellemzői:

- ▲ nagyfokú azonnali kreativitást igényel a mentor részéről
- ▲ csak nagyon kis mértékben lehet előre dolgozni, a feladatokat gyorsan kell kitalálni a játékos válasza után
- ▲ tanórán nehezen alkalmazható, inkább otthoni, több időt igénylő feladatokhoz
- ▲ csak kevés játékosal játszható egyszerre, mert több, akár teljesen különböző történetet kell egyszerre futtatni
- ▲ elsősorban egyéni készségek fejlesztéséhez használható, tökéletes lehet felzárkóztatáshoz, tehetséggondozáshoz
- ▲ nagyon különböző „szintű” játékosokkal is játszható egyszerre
- ▲ nehezebben mérhető, szubjektív – a hagyományos értelemben
- ▲ teljes mértékben a játékos személyiségéhez igazítható

A játékot, a játékos megoldásokat már egészen nagy cégek is alkalmazzák. „Nagy-Britannia titkosszolgálatának egyike, a GCHQ (Government Communications Headquarters), a weben keres új kémeket. A canyoucrackit.co.uk weboldal szokatlan tartalommal várja a látogatókat: hogy megbizonyosodjanak a jelentkezők megfelelő képességeiről, egy kód feltörésére hívják az amatőr titkosítás-elemzőket. A Can you crack it (fel tudod törni) weboldal virálisan terjed a Facebookon és a Twitteren. Az oldalon egy laikusok számára értelmetlen üzenet, 160, betűkből és számokból álló pár található, és egy űrlap, ahová be kell írni a megfejtést. A weblapon nincs arra utaló jel, hogy a GCHQ állna mögötte, és sehol sem írják, mi fog történni, ha valaki sikeresen megoldja a feladatot, így az sincs ott, hogy felveszik kémnek azt, aki sikeresen feltöri a kódot. Viszont, ha tényleg sikerült, akkor az állásajánlatra irányít a weboldal.” (index.hu)

És végül szeretnénk mutatni egy videót, amelyben Jézus születésének történetét meséli el web 2.0 használatával:
<http://www.youtube.com/watch?v=GkHNNPM7pJA>

A 3. fejezethez felhasznált szakirodalom:

- Showrunner http://comment.blog.hu/2006/07/03/sorozathatarozo_show_runner
- Prosumer http://www.sasistvan.hu/files/tanulmanyok/02_Internet_hadosztaly.pdf
- New Media Literacies http://www.youtube.com/watch?v=pEHcGAsnBZE&feature=player_embedded
- New Media Literacy Skills <http://visionofthefuture.wikispaces.com/Home>
- Transmedia http://en.wikipedia.org/wiki/Transmedia_storytelling, <http://buzz.postr.hu/hallottad-lattad-vagy-reszt-is-vettel-benne>
- Multitasking <http://mediapedia.hu/multitasking>
- Az ezerarcú hős http://filmter.blogter.hu/42986/deja_vu_monomyth
- Prievara Tibor: Facebook – mit gondolnak a diákok? <http://www.tanarblog.hu/hirek/37-vezercikk/2722-facebook-mit-gondolnak-a-diakok>
- http://index.hu/tech/2011/12/02/kem_lehet_aki_feltori_a_kodot/

4. Mintajátékok

Az elméleti áttekintés után nem maradt más hátra, mint hogy néhány gyakorlati példát is bemutassunk – az előző fejezetben felosztott 3 játéktípusnak megfelelően. A kötött formájú nyelvi játékkal, annak összetettsége és módszertani sajátosságai miatt külön fejezetben foglalkozunk.

4.1. Tehetségkutató játék

Mint korábban már írtuk a projekt során azt tapasztaltuk, hogy elsősorban a mentoroknak web 2.0 érzékenyítésre van szüksége. Ehhez kétféle játékot dolgoztunk ki, ezeket mutatjuk be.

Előkészítésként mindkettőhöz szükség van a web 2.0 alkalmazások elméleti megismerésére. Szükség van minden résztvevőnek egy e-mail fiókra, és egy facebook profilra. A játékot egy mentor és minimum egy játékos tudja játszani. Teljes részletességgel nem írjuk le, a honlapunkon minden részlet megnézhető: <http://ivetagr.com/Web-20-erzekenyites-tehetségkutató/34/>



Készítettünk egy szórólapot a játékhoz, amelyet üzenetben az alábbi levéllel együtt küldünk ki:

“Újra indul az IVETAGR tehetségkutató verseny, amire mentorodként beadtam a jelentkezésedet. A bírálóknak megtetszett, és be fognak hívni próbaszereplésre. A verseny három kategóriában indul: zene (hangszeres vagy ének), próza és tánc. A bemutatkozó anyagod alapján mindegyik kategóriában esélyed lenne, de csak egyben indulhatsz el. Neked kell döntened, hogy melyikben indulsz. A felkészítésben én foglak segíteni. A választott kategóriát belül küldd el válaszüzenetben számomra, hogy elindulhass a versenyen.”

A kiválasztott kategória után kapja meg a játékos a következő feladatot:

„A tehetségkutatóhoz fontos, hogy minél több rajongód legyen. Keress ismerősöket a facebookon, találd legalább 15 ismerőst - köztük olyat is, aki aktívan kommunikálni fog veled. De minél többen vannak, annál jobb! Az ismerősök bejelölését később is folytathatod.

Kereshetsz név alapján, de megkönnyítheti dolgodat, ha egy megtalált ismerős ismerősei között próbálsz találni régi barátokat. Vedd fel a csoporttársaidat is ismerősnek. Írj egy e-mailt vagy üzenetet, ha készen vagy.”

A feladat teljesítése után a következő kihívás elé néz:

„Válassz ki 3 olyan produkciót, amelyekkel szívesen indulnál a válogatáson. Csak az általad korábban megjelölt kategóriából választhatsz! Nem kell mást tenned, mint a YouTube-on kikeresni három szám vagy előadás videóját, amelyek paszszolnak hozzád. Ezeket oszd meg facebook üzenőfalodon. Írj egy e-mail vagy üzenetet, ha készen vagy.”

Majd:

„A tehetségkutatón csak egy produkcióval indulhatsz. A legesélyesebb a közönség kedvencével vagy, vagyis azzal, amelyik a legnagyobb sikert aratja ismerőseid körében. Kérd meg őket, hogy mondják el véleményüket. Ehhez legegyszerűbb, ha egy kérdést indítasz a facebookon.

Kérdés létrehozása (pl. Szerintetek melyik a legjobb szám?) - Válaszlehetőségek hozzáadásával add meg a produkciókat (előadó, szám címe). Vedd ki a pipát a “Bárki hozzáadhat új lehetőségeket” elől. Ha szükséges, kérd is meg az ismerőseidet, hogy szavazzanak. Természetesen az is elég, ha csak lájkolják a produkciókat, és a legtöbb lájkot kapott lesz a közönségdíjas.”

„A szavazást befolyásolható is akár. Minél érdekesebb egy produkció, annál többen fogják kedvelni. Vagyis tudj meg minél többet a kiválasztott produkcióról. Keress a neten érdekes információkat az előadóról, a zeneszámról, előadásról. Oszd meg másokkal is (tedd ki az üzenőfaladra)!”

„Keress egy olyan fellépőruhát, stílust, kiegészítőket, amelyek szerinted passzolnak a produkcióhoz. Ez lehet az előadó eredeti fellépőruhája vagy akár valami teljes más is. A kép(ek)et is tedd ki üzenőfaladra. Válassz ki egy kelléket, amit mindenképpen szeretnél viselni: a feltöltött képen jelöld ki (az ismerősök megjelölése funkcióval). Javaslom, hogy jól behatárolható, megnevezhető kelléket válassz.”

„Tudd meg, hogy a kiválasztott kelléket hol lehet a legolcsóbban beszerezni. Keress legalább két webáruházat, és lehetőleg egy aukciós oldalt is, és ezek közül válaszd ki az olcsóbbat. Erre is 10 perced van. A linkeket küldd el nekem e-mailben.”

„Készen állsz a tehetségkutatóra. A napja: xxxx. A helyszín: xxxxxx. Hogy minél zökkenőmentesebb legyen az eljutásod, tudd meg, hogy milyen idő lesz aznap. Válaszd ki, hogy hogyan tudsz odamenni - több lehetőséget is keress (gyalog, közösségi közlekedéssel, autóval). Küldd el e-mailben az időjárás előrejelzést egy mondatban, és azt is, hogy a Google térkép szerint milyen távol van a helyszín tőled, illetve, hogy mennyi idő alatt jutsz el oda gyalog és járművekkel.”

A mentor eközben hozzon létre egy csoportot a tehetségkutató játékhoz. Az utolsó feladatot sikeresen megoldó játékosokat vegye fel a csoportba, és küldjön neki erről egy üzenetet.

„Eljutottál a tehetségkutató helyszínére. Most adod elő a produkciód. Ehhez a csoportba, amibe felvettelek illeszd be a ki-választott produkciót, és minden egyéb információt, amit időközben összegyűjtöttél róla (érdekes cikk, fellépőruha stb.).”

„A zsűri megnézi az összes produkciót, de a nyertes közönségsvavazással dől el. Nézd meg Te is versenyzőtársaid produkcióját, és szavazz arra, amelyik a legjobban tetszik! Várd meg, hogy mindenki feltöltse a produkciót, a következő óráig szavazhatsz! Minden játékos csak egy produkcióra szavazhat, és az nem lehet saját maga. Ha szeretnél nyerni, kérd meg a csoporttól független ismerőseid is, hogy szavazzanak a Te produkciódra!”

A mentor a belinkelt produkciókból készítsen egy szavazást.

A példa jól mutatja a rugalmas játék felépítését. A játékos teljes mértékben bele tudja élni magát a játékba, hiszen a saját érdeklődési körének megfelelő, számára kedves produkciókkal „vesz részt a tehetségkutatón”. Eközben a web 2.0 számos eszközt használta, megismerte. Ugyanakkor a válaszai a mentor által mégis behatároltak, vagyis mederbe tereltek. A válaszai nem befolyásolják a következő feladatot.

A játék egyszerre több játékosal is játszható – sőt minél többen vannak, annál érdekesebb lesz számukra.

4.2. Titkosügynök játék

Hasonló alapokkal indul a Titkosügynök-képző játékunk is. Ez a nyelvi játék előtti érzékenyítésre szolgál. A különbség abban rejlik, hogy a történet fő sarokpontjain túl minden további lépést, felhasználandó eszközt a játékosok egyéni válaszai határoznak meg. A mentor természetesen tereli a játékosokat, így a végére mindegyik játékos megismeri a nyelvi játékhoz szükséges eszközöket (e-mail, facebook, fb csoport, skype, twitter stb.). De sem a feladatok szövege, sem sorrendje nem határozható meg előre.

Ennél a játéknál bemutatjuk a válaszokat, illetve azt is, hogy hogyan alakult ezeknek megfelelően a játék menete.

A nyelvi játék alaptörténete: „Magyar titkosügynökként kell a misztikus nyomokat követniük európai fővárosokon át. A Magyar Titkosszolgálat egy olyan rejtély megoldását bízta az ügynökökre, melyet több európai fővárosban is észleltek az elmúlt hetekben. Berlin, Bécs, Stockholm különböző helyein ugyanolyan borítékok tűntek fel. Mindenben egy pirospaprikát és egy kódolt szöveget találtak. Néhány levelet behatolhatatlannak hitt kormányépületekben találtak meg! Egyelőre nem találtak ujjlenyomatokat se a leveleken, se a paprikákon. Azt viszont sikerült megerősíteni, hogy a paprika Magyarországról származik. Így kapta meg a feladatot a Magyar Titkosszolgálat. Hogy az ügyet a lehető leggyorsabban megoldják, a titkosszolgálat vezetője a legkiválóbb ügynökeket állította rá a „Pirospaprika Küldetésre”.

A Titkosügynök játékban ebbe a környezetbe helyezzük a játékosokat, épp a kiválasztásnál tartunk. Ők a nyelvtanárok, akik később mentorként a diákjaikkal játsszák végig a nyelvi játékot. Az érzékenyítés környezetében ők a titkosszolgálat vezető ügynökei, akik alá újabb ügynökök lesznek beosztva (a későbbi játéksaik).

Ehhez is készítettünk egy kreatív anyagot:



Az alábbi üzenettel együtt küldtük ki:

“A mai napon a csatolt levelet kaptuk. Az ügyről még nem sok információnk van. Egyelőre annyit tudunk, hogy az ország legjobb ügynökeit kell kiválasztanunk, akik az Ön felügyelete alatt fogják felgöngyöltetni az ügyet. A kapcsolattartás - az álcázás miatt - a közösségi médiákon keresztül fog történni. Hozzon létre egy facebook profilt (vagy használja eddigi profilját), és jelezzen vissza nekem, én továbbítani fogom az összekötőjének. Az ügynökök kiválasztása is az Ön feladata lesz, a következő utasítást akkor kapja meg, ha küld nekem egy e-mailt a facebook profiljának linkjével.”

“A küldetés első lépése: létrehoztam egy zárt csoportot számunkra a facebookon. A neve, az ügynökségünk neve (Central Ivetagr Agency). Keresse meg, és jelentkezzen tagnak. A küldetés sikere részben azon is múlik, hogy Ön és ügynökei a lehető legjobb csapatot alkossák. Ehhez szeretnénk megismerni az Ön elvárásait.

Első lépésként híres ügynökök, hősök közül válasszon ki valakit, akivel szívesen dolgozna együtt. Keressen róla egy jellegzetes videót, és a csoportban tegye közzé. Várok két tu-

lajdonságot is, egy külsőt és egy belsőt, amely miatt őt választotta. Ezt - és csakis ezt a két szót - írja a videó alá hozzá-
szólásban, angolul is.”

Az első játékos válasza:

Mata Hari, két kulcsszó: egzotikus és titokzatos (exotic and mysterious).

„Most két olyan tulajdonságot nevezett meg, amelyek az Ön számára fontosak. Ezzel két feladata lesz. Először keressen egy tárgyat (annak képét, megnevezését), amely Ön szerint a legjobban jellemző az Ön által megjelölt KÜLSŐ tulajdonságra. Posztolja a csoport falára.”

Itt jött az a pont, amikor a játékos átírta a mentor előzetes elképzeléseit – egy hagyományos tárgyra számított, a nyaraló új feladat kitalálására ösztönözte.

“Keressen három olyan ajánlatot, amely megfelel az Ön egzotikus nyaralóról alkotott elképzelésének. Köztük legyen aukciós oldalon szereplő ajánlat is. A linkeket a csoportba várom.”



“Most térjünk vissza az Ön által kijelölt belső tulajdonsághoz. Keressen híres mondásokat, idézeteket, közmondásokat, amelyek az Ön által megjelölt belső tulajdonságra jellemzők. Indítson szavazást (kérdést) az üzenőfalán: Melyik mondás jellemzi legjobban a titokzatosságot? Válaszként az Ön által megtalált idézetek szolgáljanak (3-5 db).”



A játékmesternek kell egy kis idő a feladatok megtervezéséhez. A fenti kérdés/szavazás azon felül, hogy a facebook egy új funkcióját mutatja meg a játékos számára, a játékmesternek is időt ad a következő feladatok kitalálására. A mintajátékban ennek a válasznak már csak a játék legvégén lesz szerepe.

A három egzotikus nyaralóra három különböző feladatot kapott a játékos, amely a web 2.0 egy-egy funkciójára világít rá. A mentornak itt sok előkészítésre van szüksége. Meg kellett néznie a linkeket, ki kellett találnia, hogy mire érdemes rákérdezni, és főleg azt, hogy a válaszok később hogyan lesznek beilleszthetők a játékmenetbe. Ez sok kreativitást igényel.

Tenerife: “Három számot várok Öntől: milyen általános értékelést ért el az üdülő, az értékelők hány százaléka ajánlana barátainak, és hányan értékelték a legjobb, 5 csillagosra. (A belinkelt hirdetés elvezeti Önt a megoldáshoz).”

Whitsundays Island: “Az Ön által választott hely ökológiai szempontból is kiemelkedő. Igazolja vagy cáfolja ezt az állításom 5 mondatban.”



Canggu, Bali: “Keresse meg a legideálisabb útvonalat Budapestről a helyszín megközelítésére. Pontosan írja le ide. Amiről tud, küldjön térképmellékletet - ezt is ide várom.”

„Az Ön által megjelölt 3 helyszín közül az egyiket választottuk ki főhadiszállásként az ügy megoldásához. Ide fogjuk irányítani az ügynököket. Mint tudja a válság azonban minket is elérte, ezért a legköltséghatékonyabb megoldást, az Európához legközelebbi helyszínt vagyunk kénytelenek választani, vagyis Tenerifét. Ráadásul kicsi az esély arra, hogy az Ön által preferált luxusnyaralót megengedhetjük magunknak, ezért a lehető legolcsóbb, az Ügynökség hírnevét még nem csorbitó megoldást fogjuk választani.

Szüksége lesz helyi segítőkre is. Keressen Tenerifén egy olyan nyilvános helyszínt (szórakozóhelyet, kulturális helyszínt stb.), ahol könnyen találkozhat bárkivel. És keressen egy kontakt személyt (tulajdonost, pincért stb.) is ezen a helyszínen. Várom az a találkozási pont linkjét, és az Ön által választott kontakt személyt.



A játékos egy tenerife-i ír kocsmát választott ki, egy képet mellékelte az egyik pincérről, akinek a neve Rob.

„Az első találkozójukon az Ügynökség is ott lesz. Természetesen erről Rob nem fog tudni. Vigyen magával egy katalógust az egzotikus nyaralókról. Ha bármilyen gond van, beavatkozást igényel, akkor legyenze meg magát a katalógussal.”

„A kapcsolatot és az Ügynökséggel Robbal elsősorban skype-n keresztül tartsa. A felhasználónevét mindjárt tudatjuk.”

Visszatértünk a Whitsunday Island-hez, az itt kért 5 meghatározást használjuk.

„A skype felhasználónevét az 5. meghatározásból válassza ki.”



És még egy utolsó feladat erejéig elővettük a tenerife-i eredeti feladatot. Ott a következőket kértük: Három számot várok Öntől: milyen általános értékelést ért el az üdülő, az értékelők hány százaléka ajánlana barátainak, és hányan értékelték a legjobb, 5 csillagosra. A válasz sorrendben ez volt: 4.1 átlag, 88%, 10. erre utal vissza ez a feladat:

„Egy Skype hívásokra is alkalmas mobiltelefont egy lezárt csomagban Robnál hagyunk a bárban. A hívószáma a következő: 00 34 922 és a fenti számok az itt posztolt sorrendben.”

A legutolsó feladat: „Indulhat a küldetés. Az ügynökség eddigi munkái, és az itt közölt válaszok alapján tökéletes képet kapott Önről, az elvárásairól. Nem egyedül kell dolgoznia, ahogy az elején is mondtuk, hanem beosztott ügynökei lesznek. Hozzon létre egy twitter fiókot, az első üzenete legyen az itt legtöbb szavazatot kapott idézet. Az Ön alá rendelt ügynökök hamarosan jelentkezni fognak Önnél.”

A játékos posztolta a twitteren tett bejegyzését:



4.3 A nyelvi játék

A Chili Fantom Játék a résztvevőt képzeletbeli utazásra hívja egy titokzatos bűntény nyomait kutatva. A játékot az Iberika nyelviskola tanárai fejlesztették ki, mely az IVETAGR oktatási módszeren alapszik: a nyelvtanulók egy közösségi oldalakra kitalált játékot játszanak, miközben angolul tanulnak.

A Chili Fantom Játék magában foglal minden olyan tudnivalót, melyet az angol nyelv A1 szintjéhez el kell sajátítani. A játékosok száraz grammatikai feladatok és megerőltető foglalkozások nélkül, játszva, online tanulják a nyelvet. A játék metodikai koncepciója iránt érdeklődők a projekt weboldalán találnak egy PDF dokumentumot, melyek további információkat tartalmaznak (Methodology_Language Game).

A játékot egy játékvezető irányítja, aki feladatokkal, információkkal és megoldásokkal látja el a játékosokat. Honlapunkon megtalálható egy magyar nyelvű Útmutató, mely tartalmazza az összes információt, feladatot, linket és megoldást, melyekre a játékvezetőnek a játék irányításához szüksége van (Útmutató, Első fejezet). Az Útmutatóban megemlített feladatlapok, melyeket a játékosoknak kell megoldaniuk, szintén itt találhatók. Minden más feladat online található meg: a Facebookon, Youtube-on és a Google térképen.

Az első fejezetben Budapestről Berlinbe, majd végül Bécsbe juthatnak el a játékosok.

Mielőtt elkezdzenék a játékot, minden tanulót meg kell ismertetni a szükséges médiumokkal, és rendelkezniük kell az összes szükséges tagsággal és hozzáféréssel, úgymint email, Facebook, twitter, youtube és skype. Hozzáférésük kell hogy legyen webkamerához, számítógéphez, internethez és emailhez. Amennyiben ezek használatához a készségek és képességek nem állnak rendelkezésre, az előzőekben bemutatott játékok segítségével készítsük fel tanulóinkat a nyelvi játéokra.

A tanulóknak létre kell hozniuk egy avatart a Facebookon. Az avatar egy kreált szereplő, aki játszik majd. Ez a tanulók ügynök személyisége. Azt javasoljuk, hogy a tanulók ne használják a saját adataikat (születési idő, lakhely, ország, nem stb.), hanem legyenek olyan kreatívak és fantáziadúsak, amennyire csak akarnak. Ezt a „színteret” nekik kell kialakítani, mielőtt még a valódi játék elkezdődne. Mindenképp emlékeztessük a tanulóinkat, hogy a játékban mindig az avatar személyiségüket kell használniuk. Néhány feladatban a játékosok, személyes adataikra vonatkozó kérdéseket kapnak majd, ezeknek az információknak mindig azzal a profillal kell összhangban lenniük, melyet a játékosok az avatarhoz kreáltak és nem a privát adataikkal. A játékot facilitáló tanárnak létre kell hoznia egy Super Agent 123 és egy angoltanár (Kristin) profilt a Facebookon.

3) A videó üzenet után el kell küldened az első feladatot az ügynököknek. Ők úgy válaszolnak, hogy elküldik az avataruk nevét, amit létrehoztak. Ez az üzenet a csoporton belül kell, hogy történjen, és a játékosoknak szintén a csoport oldalán kell válaszolniuk.



A feladatod: Tedd ki ezt az üzenetet (Kristin) a csoport falára:
My name is Kristin. What's your name? Post your name on our group wall!
(„Az én nevem Kristin. Téged hogy hívnak? Küldd el a nevedet a csoport falára!”)

Minden játékosnak meg kell jelennie a Facebookon, és el kell küldenie a nevét: „Az én nevem...”

Miután mindkét hozzáférés elkészült, el kell indítani a Facebook csoportot, mely a játék középpontja. Minden játékost meg kell hívni ebbe a csoportba. Amikor a tanár vagy az Agent küld valamit a Facebookra, azt így minden játékos megkapja.

A játék minden lépése fejezetenként megtalálható a projekt weboldalon (www.ive-tagr.com).

A lépések számozottak és egymás utáni sorrendben követendők. Minden fejezetben található egy szabadon választható rész, amit azon csoportok tudnak használni, akiknek van webkamerájuk vagy más filmes felszerelésük. Amennyiben nincs hozzáférés a megfelelő felszereléshez, úgy ezeket a részeket ki lehet hagyni. Az útmutatók részletes leírást tartalmaznak arról, hogy a játékosoknak és a tanároknak mit kell tenni, és hogy mi történik a történetben az adott ponton.

Minden lépés tartalmaz egy ún. „Your task” (A feladatod) részt. A facilitátor itt talál egy pontos leírást arról, hogy mit kell tanárként tennie. Minden elvárt feladat, amit végre kell hajtani, itt lesz felsorolva.

A posztokban gyakran olyan üzenetek találhatók, melyek tevékenységekkel kapcsolatosak. Ezeket magyarul ÉS angolul is elküldjük. A játékosok szempontjából fontos, hogy minél több angol szöveggel találkozzanak. Ahol az angol nyelv lesz az egyedüli, ott a nyelvnek annyira egyszerűnek kell lennie, hogy a játékosok fordítás nélkül is meg tudják érteni.

A játék teljes on-line dokumentációja elérhető az ivetagr.com weboldalon.

5. A projekt és a módszer teszteredményei

Az IVETAGR módszertan eredményeinek értékelését, a tapasztalatok, vélemények összegzését a Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ végezte el. A projekt időtartama alatt folyamatosan szondáztuk a résztvevő mentorok: tanárok, szociális munkások, tréner, munkavállalási tanácsadók, nyelvtanárok és később a játékosok csapatát. Értékelési szempontjaink a következők voltak:

- a módszertannal kapcsolatos információk hasznosulása
- a módszertan gyakorlati használata
- a képességek elsajátításának érvényesülése
- a módszertan innovativitása
- a kommunikáció sikeressége
- a résztvevők elégedettsége

Az értékelések elkészítéséhez a következő eszközöket használtuk: kérdőívek, online kérdőívek, közös brainstorming, közösségi hálók adta lehetőségek: vélemények, kommentek, szavazások.

Az IVETAGR projekt során összesen 7 alkalommal tartottunk mentorok számára workshopot, találkozót, ahol a módszertan átadása mellett a mentorok aktív részvételével az úgynevezett játékok vagy mintajátékok kialakítása, fejlesztése

is elkezdődött. A begyűjtött adatok tényszerű megismertetésén túl egy rövid szöveges értékelésben összegezzük a tapasztalatokat.

Az IVETAGR módszertan mai magyarországi alkalmazása, beillesztése az oktatásba nagy kihívást jelentő feladat. Nem csak egyszerűen azért, mert olyan újszerű elemei vannak, melyekhez még hiányoznak esetenként a képességek, hanem mert egy teljesen újfajta szemléletet próbál megvalósítani az oktatásban és a tanácsadási munkában.

Az elemzések során kiderült, hogy a mentorok csekély hányada rendelkezett biztos felhasználói digitális tudással. A leggyengébb képességük a web 2.0 eszközökben való jártasság volt, ami egyrészt hátráltatta a projekt haladását, másrészt viszont éppen ezért volt a mentorok többsége elégedett a workshopon elhangzottakkal. Bár a web2.0 fogalmát, köztük is leginkább talán a közösségi hálókat hazánkban még mindig belengi egyfajta misztikus félhomály, azért a résztvevő mentorok általános véleménye az volt, hogy lehet ezeket az eszközöket hasznosítani az oktatásban és a tanácsadási munkában. Sőt, volt aki egyenesen azt állította, hogy ha kiforrja magát a módszer, akár forradalmasíthatja is az oktatást.

Értékelés 1-5ig terjedő skálán, ahol 1: nincs 5: biztos felhasználói ismeretet jelent	Számítógépes tudása	Internetes tudása	Info-kommunikációs eszközök használatában való jártassága	Közösségi oldalak használatában való jártassága	web 2.0 eszközök használatában való jártassága
N Valid	29	29	29	29	29
Átlag	3,86	4,00	3,21	3,07	2,59

Melyek voltak azok az előnyök, melyeket a résztvevő mentorok külön kiemeltek?

- ▲ A mentorok is fejlődnek a játék során. Mint ahogyan a workshopokon való részvétel is már jelentősen fejlesztette a mentorok digitális képességét, úgy a játék során folyamatosan találkozhatnak olyan új elemekkel, melyekből ők is tanulhatnak. Hiszen az Internet világa maga is egy rettentően gyorsan változó világ, így nyilvánvaló, hogy tanár és tanuló is folyamatosan újdonságokkal fog szembesülni közös munkájuk során.
- ▲ Izgalmas sztori – jó motiváló erő. A módszertan lényege a szerepjáték alkalmazása digitális környezetben és így már maga a játék is kellő ösztönzést adhat. Csak a mentor fantáziáján múlik, mennyire lesz izgalmas a játék.
- ▲ Ha kiforrja magát, forradalmasíthatja az oktatást
- ▲ Felfedezés öröme a tanulásban: a módszertan lényege, hogy a játékosnak egyedül kell megtapasztalnia a dolgokat. A mentor segít neki, de mivel kapcsolatuk online, a játékos rá van kényszerítve, hogy önállóan dolgozzon. Így sokkal mélyebb tudásra tehet szert és maga a tanulás is jóval élvezetesebb.
- ▲ Életszerű nyelvtanulás: a nyelvi játék valós bár online környezetben játszódik.
- ▲ Lehet módosítani a játék elemeit igény szerint. Az egyik legfontosabb jellemzője a módszernek a mentorok szerint. A projekt során sokféle mintajátékot sikerült végigjátszani és bár mindegyik azonos pontból indult és azonos pontba érkezett, a megtett útvonal végtelenül sok variánst adott ki. Mindenki a saját érdeklődési körének, beállítottságának megfelelő stílusú játékot játszott. A nyelvi játék rögzített keretei között is sok lehetőség van az egyedi feladatmegoldásokra.
- ▲ A problémák önálló megoldására ösztökél. Hasonlóan az előbb említettekhez, a játékos és mentor kapcsolata nem a hagyományos környezetben zajlik, így mindkettőjüknek lehetőségük van az önálló fejlődésre.
- ▲ Lehet ötvözni a tanulást a játékkal – játszva tanulni.

A továbbiakban lássuk, hogy a módszertan gyakorlati hasznosulása, a módszertan innovativitása és a képességek elsajátítása milyen mértékben érvényesült a játékosok és mentorok körében a játék folyamán. Az adatokat kérdőívekkel vettük fel, a kitöltés névtelen és önkéntes volt.

5.2 A tesztelésben részt vett játékosok értékelései

Összesen 58 játékos töltött ki kérdőívet a módszer kipróbálása után. Közülük 19-en a nyelvi játékot értékelték, 38-an pedig valamelyik mintajátékról nyilvánítottak véleményt. A játékosok koreloszlása megfelelő volt, minden korosztály képviselte magát.

A játékos kora

	Frequency	Percent
20-25 év között	3	5,2
25-30 év között	11	19,0
Valid 30-40 év között	18	31,0
40-50 év között	11	19,0
50 év felett	9	15,5
Total	52	89,7
Missing System	6	10,3
Total	58	100

Értékelje a játékot, mint módszert abból a szempontból, hogy mennyire volt gyors és hatékony az információ átadása általa?

	Frequency	Percent
elégleges	3	5,2
közepes	12	20,7
Valid jó	21	36,2
kiváló	21	37,9
Total	58	100,0

Az összes játékos közül mindösszesen 3 fő válaszolt úgy, hogy szerinte nem volt **innovatív a módszertan, a többség viszont újszerűnek találta**. Az általános értékelésnél véleményezniük kellett a módszert abból a szempontból, hogy mennyire volt **gyors és hatékony a készségek elsajátítása** általa, illetve mennyire volt **gyors és hatékony az információ átadása** a játék során. Az eredmények az alábbi két táblázatban láthatóak. Mindkét esetben hasonló eredmények születtek, a **válaszolóknak majd háromnegyede jónak, illetve kiválónak ítélte mindkét szempontból a játékot**. Elégedetlen senki nem volt, de 5%-uknak (3 fő) nem igazán tetszett a módszer, ők elégségest adtak. Ennél kicsit nagyobb azok aránya (12% - 7 fő) akik úgy nyilatkoztak, hogy a játék során nem sikerült összességében olyan képességekre szert tenniük, melyeket **a mindennapi életben** is hasznosak lehetnek. **A játékosok döntő többsége viszont: 86%-uk hasznosítani tudja majd az elsajátított képességeket.**

Sikerült-e a játék folyamán olyan készségre szert tennie, mely a mindennapi életben hasznos lehet az Ön számára?

	Frequency	Percent
nem	7	12,1
Valid igen	50	86,2
Total	57	98,3
Missing System	1	1,7
Total	58	100,0

Még mindig a játék és módszertan gyakorlati hasznosságánál maradva érdemes megnézni a következő két táblázatot is. Itt azt mértük fel, hogy a játék során **sikerült-e megoldani valós élethelyzeteket, problémákat?** (Hiszen ez gyakorlatilag egy szerepjáték online környezetben). A nyelvi játéknál csak a válaszoló fele nyilatkozott pozitívan, a mintajátékoknál viszont **2 fő kivételével mindenki találkozott valós élethelyzetekkel**. Mivel a nyelvi játék egy előre megstrukturált játék, kevesebb benne az egyéni igényekhez való alkalmazkodás, bár vannak rugalmas megoldások.

De a mintajáték lényege valóban az, hogy valós problémákra is kínáljon megoldást, vagy megoldási eszközt, útmutatót.

	Frequency	Percent
nem	7	36,8
Valid igen	9	47,4
Total	16	84,2
Missing System	3	15,8
Total	19	100,0

A nyelvi játék során sikerült-e valós élethelyzeteket, problémákat is megoldani?

A **technikai problémát** is külön vizsgáltuk a nyelvi játéknál, illetve az egyéb mintajátékoknál, hiszen bár hasonló módszereket használ mindkettő, a nyelvi játéknak némileg kötöttebb a formája, vannak benne előre beépített web 2.0 alkalmazások. Az alábbi két táblázatból az derül ki, hogy mindkét esetben voltak technikai problémák (számítógép lassúsága, hiányzó médiaeszközök, szoftverek), de a nyelvi játéknál kevesebb játékosnak okozott problémát.

A résztvevő mentorok szóbeli visszajelzései alapján **célszerű a játékot egy személyes találkozóval kezdeni**, ahol kliens, diák és mentor megismerhetik egymást, és kicsit a módszertant is. Ezek után kezdődhet az ONLINE JÁTÉK!

A játék során merült-e fel olyan technikai probléma, ami miatt megakadtak?

	Frequency	Percent
nem	7	36,8
Valid igen	12	63,2
Total	19	100,0

A nyelvi játék során merült-e fel olyan technikai probléma, ami miatt megakadtak?

	Frequency	Percent
nem	9	23,1
Valid elvétve	25	64,1
többször is	5	12,8
Total	39	100,0

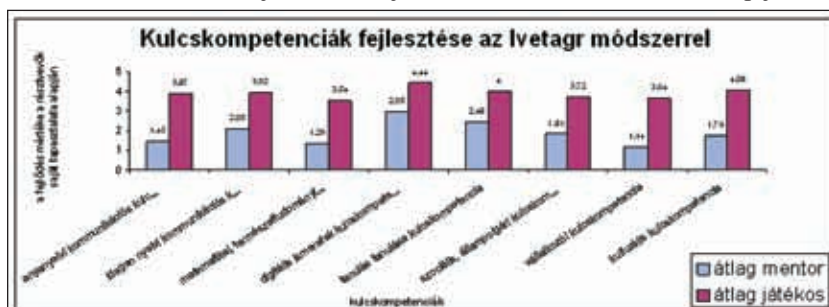
A játék során sikerült-e valós élethelyzeteket, problémákat is megoldani?

	Frequency	Percent
többnyire nem volt	2	5,1
Valid egy-két gyakorlatias feladat	11	28,2
többnyire igen	26	66,7
Total	39	100,0

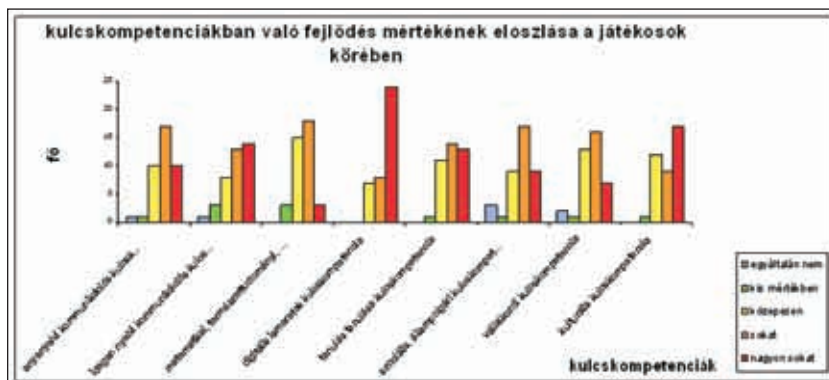
sajátít el. Mivel maga a digitális környezet egy hihetetlenül gyorsan változó, frissülő világ, ennek a szempontnak nagy jelentősége lehet az oktatók számára is. Lássuk, hogyan valósul meg ez a gyakorlatban. A fejlődést a mentorok és a játékosok is egy 1-5-ig terjedő skálán mérték.

Látható, hogy a játékosok leginkább a **digitális kompetencia, a tanulás tanulása képesség és a kulturális kompetencia területén** tapasztaltak számottevő fejlődést magukon. Bizonyára sok múlik ilyenkor a mentor képességein is, hogy milyen irányba tereli a játék menetét, de magán a játékoson is, akik saját igényeik, érdeklődési körük mentén haladnak a feladatokkal.

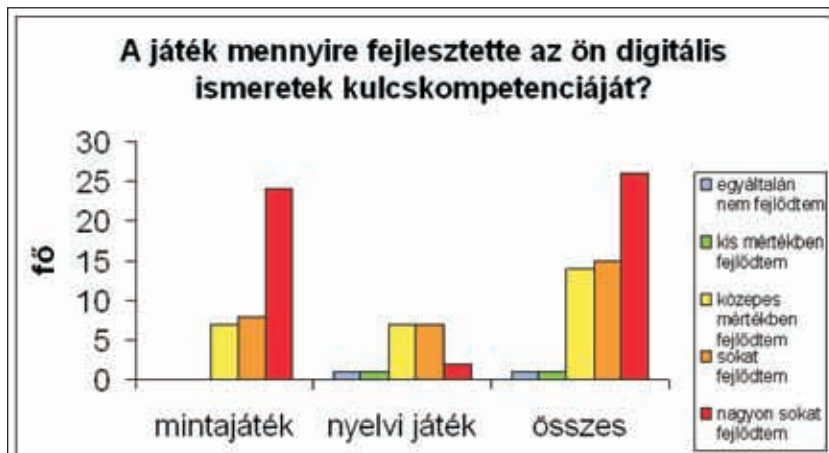
Érdekes eredményeket mutat a következő tábla, ahol mentorok és játékosok fejlődését mértük össze. Kék oszlop jelöli a mentorok, bordó a játékosok kulcskompetencia fejlődését. Látható, hogy a **játékosok jóval nagyobb mértékben**, szinte kétszer olyan sokat tudtak fejlődni a játék során, mint mentoraik. Ugyanakkor elsősorban a már említett **digitális kompetencia, és a tanulás tanulása képesség** területén a mentorok is értékelhető fejlődést mutattak. Tehát ezeken a területeken valóban **beváltotta a módszer a reményeket**: a játék során a játékos és mentor együtt fejlődik.



A második táblázatban un. eloszlás görbéket lehet látni, melyek tulajdonképpen azt mutatják meg, amit az átlagértékek nem tudnak. Piros szín mutatja a legnagyobb fejlődést, narancs szín a jelentős fejlődést, sárga a közepeset, zöld a kis mértékűt és kék szín jelzi, ha egyáltalán nem volt fejlődés. Látható, hogy **toronymagasan a digitális kompetencia vezet**, itt egyes és kettes osztályzat (kék és zöld szín) elő sem fordul. Szintén hiányzik a kék szín a kulturális, a matematikai és a tanulás tanulása képesség fejlesztésénél.

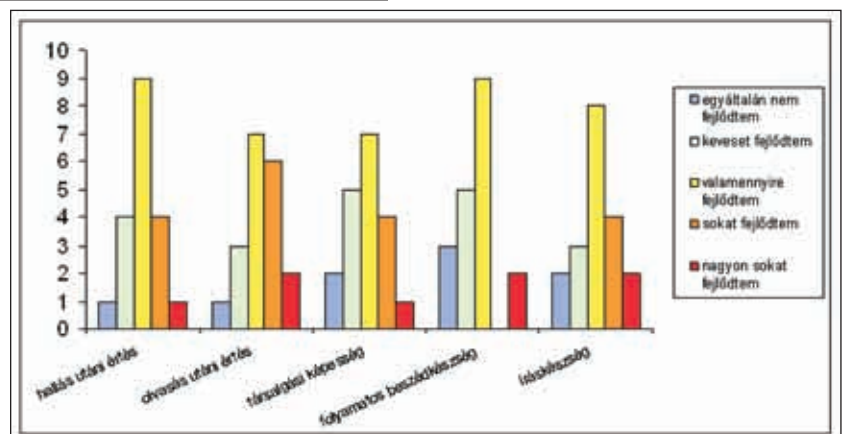
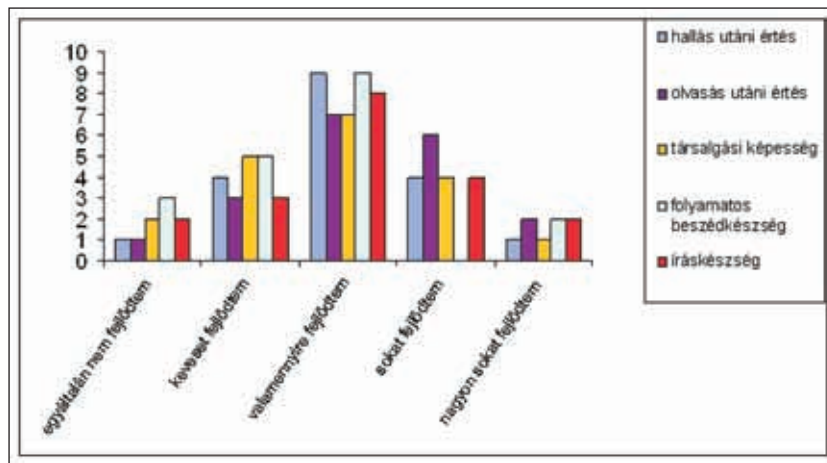


És végül nézzük, a **nyelvi játékban** volt-e mérhető **digitális kompetencia fejlődés**, hasonló volt-e a mintajátékokéhoz? (A nyelvi játék kérdőívében erre az egyetlen kulcskompetenciára kérdeztünk rá, illetve az idegen nyelvi fejlődés különböző aspektusaira.) Az alábbi grafikonon jól látszik, hogy **eltér** a nyelvi játék ebből a szempontból. Míg a különböző mintajátékoknál a digitális kompetencia fejlesztésénél a játékosok 3-nál rosszabb értékelést nem adtak (sárga, narancs és piros szín



csak), addig a nyelvi játéknál már megjelenik a negatív jelentő kék és zöld szín, illetve a legmagasabb fejlődést itt alig lehetett kimutatni (piros oszlop rövid).

A **nyelvi játék** során az A1-es szintnek megfelelő kompetenciákat mértük a játékosok egyéni visszajelzései alapján. A kérdőívekben részletesen meg kellett válaszolniuk milyen fejlődést értek el a hallás, olvasás utáni értésben, társalgási, folyamatos beszéd- és íráskészségben. A játékosok válaszait az alábbi két grafikonon ábrázoltuk. Ez alapján azt lehet mondani, hogy a nyelvi játék leginkább az **olvasás utáni értésben és az írás készség** fejlesztésében jelent többletet, bár a normál eloszlás azt mutatja, hogy kiegyensúlyozott mind az öt terület tanítása a játék során, illetve a nyelvi játék inkább kiegészítőként alkalmazható nyelvoktatók számára.



6.English summary

6.1 Introduction of IVETAGR

This project transfers a Game Methodology implemented and tested in several European projects ranging from Minerva, Grundtvig and FP5th & FP6 program projects. The project combines the technological possibilities of game environments and its methodology with knowledge of collaborative learning particularly with relation to implemented learning and knowledge using social network tools. The frenetic pace of change and the current economic uncertainties (unemployment rate in Europe, Eurostat figures), Lisbon Agenda on Digital Competences and the Recommendation 2006/962/EC of the European Parliament on the 8 key competences for lifelong learning, only add to the challenges, but with an ongoing commitment to seeking ‘what works’.

IVETAGR practice is proactive in its aim of helping teachers and disabled acquire skills and knowledge to ensure their successful participation in society and future sustainability in a faster changing world.

During IVETAGR project we developed an English language game that enables the teaching techniques based on game methodology and supported by tools from web 2.0.

The structure of many VET limits opportunities for students to engage meaningfully with information, thus positioning students as mere recorders of content rather than critical consumers and producers. Students are too often asked to reproduce procedures rather than leverage procedures to solve new problems because traditional structures of schooling and ideas about learning position textbooks as authorities, and students as recipients of knowledge created by others. Students have opportunities to remember, but not understand; to apply, but not create. This is a troubling reality, especially for students disenfranchised from classroom structures focused on compliance without rationale. Especially in vocational education, attention should be paid not only to the use of new technological solutions but also to collaborative learning and cooperative working methods in order to develop students’ skills for their future jobs. The less skilled persons are more likely to lose the jobs in the first place and this is confirmed by the recent statistics regarding the increased unemployment rate in Europe (Eurostat).

IVETAGR project created a new methodology based on game method that can be applied to multiple sectors focusing on the availability or development of skills and their utilisation through practical cases addressing several of skills of the recommendation 2006/962.

6.2 Partners

Motiváció Alapítvány (Budapest, Hungary) has been providing services to disabled people for 20 years focusing on independent living idea motion. They provide services, inc. job centre with psychological advice, and after the successful insertion follow up with the help of mentors. In 2008, Motivacio services were ranked first in this sector in Hungary by an EQUASS certification.

Motivacio receives the innovation that was tried out in previous projects. Motivacio involved in the training teachers and job counsellors. Motivacio is leader of WP1 and WP6.

Ciberespacio SL (Madrid, Spain) developed through different projects funded under Minerva, Grundtvig, and Frame Programs the Game Methodology transferred in this project. Ciberespacio was in charge of workshops and game development

Iberika language school (Berlin, Germany) focuses on teaching German, English, Spanish, and Portuguese. Along with offering language courses, we are also involved in various European projects. With IVETAGR, we have been working with Hungarian partners to create an English learning language game. “The Chili Phantom Game” uses Web 2.0 (Facebook, Youtube, Twitter, etc.) to teach English in a new and innovative way.

Gödöllő Municipal Library and Infirmary Centre (Gödöllő, Hungary) has participated in several Eu projects. Its aim is to develop skills in life long learning. Its role in the project is to monitor, evaluating and analyzing the results, making suggestions and enforcing the verifications of TQM handbook.

Participants

Job counsellors, trainers, tutors and teachers were involved in our project. They helped effectively to the secondary target group members, in our case youth and disabled youth. They learned competencies with which they can obtain more competitive jobs, because their new skills enabled them achieve more. They learned to use different techniques connected to internet and information technology.

6.3 Work packages of the project

Work package number 1. 01/2011-12/2012, Motivacio

The leader of the work package (Motivacio) coordinated and monitored all resources needed for proper project execution and coordinated the work of all partners. The Coordinator reported to the National Agency previously gathering information from all partners. At the first meeting, the partners constituted all the working groups (Management, Evaluation, Pedagogical), decided the principles of the Management Plan and the Total Quality Management Plan, agreed the work plan, Results:

- ▲ Management Plan
- ▲ Total Quality Management Plan
- ▲ Website & Game network
- ▲ Interim Report
- ▲ Final Report

Work package number 2. 01/2011-02/2012, Ciberespacio

Transfer to the teachers. The WP2 defined, set up and introduced teachers in the games concept. Workshop training teachers in the use of Game Methodology. Teachers are introduced in the Game Methodology overall concept of game, kind of games and game components. Teachers' pilot game(s). Results:

- ▲ Toolkit how to implement social networks for Game Content by creating digital identities and templates.
- ▲ Hungarian Game prototype & Report on the game tested by trained teachers
- ▲ VET Game Workshop Model

Work package number 3 . 02/2011 – 06/2012, Ciberespacio

Teachers already developed a workshop model and a toolkit to train the disabled youth in the implementation of the game tailored to their profile and the kind of skills they need to acquire or improve. So in this WP they transferred the know-how to the students Result s:

- ▲ VET Game Developed by Trained Teachers
- ▲ VET Game developed by the Students

Work package number 4 . 5/2011- 10/2012, Iberika

The principal objective of this work package is the creation of a specific language curriculum which can be adapted improving the teaching techniques based on a game methodology and supported by tools from web 2.0.. Students learnt by playing, they raised their A1 level. The Chili Phantom Game was developed with its characters, curriculum, story, worksheets. Every material was bilingual: English and Hungarian. Results:

- ▲ Workshop innovative Linguistic Modules applied to Games
- ▲ The creation of a Universal language Curriculum for Games adapted to A1 English level

Work package number 5 , 01/2012 – 12/2012, Gödollo Library

Elaboration of the Evaluation Plan and the Quality Management Plan. All partners were involved in evaluation throughout the whole project. Evaluation of the process and the products (including events like workshops). The target group was involved in the evaluation process.

The Quality Management Plan developed quality indicators based on effectiveness and efficiency of the process and results, which was analysed permanently. Results:

- ▲ Evaluation Plan
- ▲ Evaluation Tools
- ▲ Evaluation Report

Work package number 6 , 01/2011 – 12/2012, Motivacio

The partners prepared the dissemination and exploitation plan, which include information about what to disseminate and exploit, when, to whom and how to do it. Results:

- ▲ Network visibility
- ▲ Goba Report
- ▲ Dissemination Seminars
- ▲ Electronic Newsletter

6.4 Daniel Weiss - Social media and IVETAGR¹

The Internet has become an important source of information for significant parts of the European population. On average, 51% of European citizens aged 16 to 74 use the Internet for finding information about goods and services, 33% use the Internet for seeking health-related information and 31% use the Internet for reading online newspapers and magazines (Eurostat 2009 data).

The usefulness of the Internet for learning purposes is also reflected in Eurostat data. In 2009, an average of 31% of the EU27 population (aged 16 to 74) already use the Internet for seeking information with the purpose of learning, up 8% from 2007.

However, only 5% of Europeans used the Internet for doing an online course. The percentages of those who use the Internet to look for a job or send a job application are relatively low, with 15% as the EU27 average.

These figures reflect and confirm the view generally held by researchers and policy makers that, while ICT are used widely to support learning in an informal way, formal Education and Training is lagging behind in reaping the benefits of ICT to increase and improve learning opportunities.

Studies conducted by the Institute for Prospective Technological Studies (IPTS) suggest that the high take up of social media applications outside of formal educational settings provides new opportunities for innovating and modernising Education and Training institutions and for preparing learners for the 21st century.

With the emergence of social media applications, which encourage a more active and interactive Internet usage, this trend is developing further. These services provide users with online networks and communities for multi-directional communication and knowledge exchange and allow them to publish and share digital content like photos, videos and music.

To assess the current impact and scope of “Learning 2.0” – a concept that broadly summarizes all opportunities arising from the use of social media for learning and/or education and training – two parallel studies were conducted, both of which exploited a vast resource of evidence and used a triangulation method to synthesize findings generated along different research lines.

Within formal Education and Training (Redecker et al., 2009), a great number and variety of locally embedded Learning 2.0 initiatives have been identified across Europe, which illustrate that social media can be, and are being, used by Education and Training institutions to:

- ▲ facilitate access by current and prospective students to information, making institutional processes more transparent and facilitating the distribution of educational material;
- ▲ integrate learning into a wider community, reaching out to virtually meet people from other age-groups and socio-cultural backgrounds, linking to experts, researchers or practitioners in a certain field of study and thus opening up alternative channels for gaining knowledge and enhancing skills;
- ▲ support the exchange of knowledge and material and facilitate community building and collaboration among learners and teachers;
- ▲ increase academic achievement with the help of motivating, personalised and engaging learning tools and environments;
- ▲ implement pedagogical strategies intended to support, facilitate, enhance and improve learning processes.

To sum up, both research lines point to the fact that social media can lead to innovations in four different dimensions. Firstly, social media allow learners to access a vast variety of (often freely available) learning content, which supports learning and professional development in a lifelong learning continuum; contributes to equity and inclusion and puts pressure on Education and Training institutions to improve the quality and availability of their learning material. Secondly, social media allow users to create digital content themselves and publish it online, giving rise to a huge resource of user-generated content from which learners and teachers can mutually benefit, also encouraging more active and pro-active approaches to learning. Thirdly, social media connect learners with one another, and to experts and teachers, allowing them to tap into the tacit knowledge of their peers and have access to highly specific and targeted knowledge in a given field of interest. Fourthly, social media support collaboration between learners and teachers on a given project or a joint topic of interest, pooling resources and gathering the expertise and potential of a group of people committed to a common objective. These four dimensions (content, creation, connecting and collaboration) have been labelled as the four C’s of Learning 2.0 in IPTS research.

1 Source: Christine Redecker, Kirsti Ala-Mutka and Yves Punie: Learning 2.0 - The Impact of Social Media on Learning in Europe, European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC56958.pdf>

The research undertaken indicates that Learning 2.0 strategies can contribute to innovating and modernising Education and Training in Europe. It contributes in particular to the three dimensions of innovation as identified in the Commission's 2008 staff working document on "The use of ICT to support innovation and lifelong learning for all" (SEC(2008) 2629 final), namely technological, pedagogical and organisational innovation.

IPTS research findings (Redecker et al., 2009) indicate that Learning 2.0 gives rise to **technological innovation** in Education and Training by:

- ▲ increasing the accessibility and availability of learning content;
- ▲ providing new formats for knowledge dissemination, acquisition and management;
- ▲ allowing for the production of dynamic learning resources and environments of high quality and interoperability;
- ▲ embedding learning in more engaging and activating multimedia environments;
- ▲ supporting individualised learning processes by allowing learner preferences to be accounted for; and
- ▲ equipping learners and teachers with versatile tools for knowledge exchange and collaboration, which overcome the limitations of face-to-face instruction.

Learning approaches using social media furthermore promote **pedagogical innovation** by encouraging teaching and learning processes that are based on personalisation and collaboration. As a consequence, interaction patterns between and among students and teachers are changed, re-defining the roles of teachers and learners. Teachers become designers, coordinators, moderators, mediators and mentors, rather than instructors or lecturers, whereas students not only have to take responsibility for their own learning progress, but also have to support each other in their learning endeavours, and jointly create the learning content and context. Learners need to assume a pro-active role in the learning process, and develop their own – individual and collective – rules and strategies for learning.

Learning 2.0 both requires and promotes **organisational innovation**. Learning 2.0 can contribute to making educational organisations more dynamic, flexible and open. It can help Education and Training institutions to become reflective organisations that critically evaluate and revise their corporate strategies in order to support innovative pedagogies. However, Education and Training organisations have to make sure they provide an infrastructure in which social media tools are accessible to all learners and teachers; create an atmosphere of support for Learning 2.0; foster and integrate new teaching and learning models; and be open to new assessment and grading strategies.

The research evidence furthermore shows that social media offer specific opportunities for the four strategic challenges of European Education and Training policies in the years leading up to 2020 (European Commission, 2008g) and can thus contribute to modernising Education and Training in Europe.

Enhancing innovation and creativity: Social media support more engaging and playful approaches, provide new formats for creative expression, and encourage learners and teachers to experiment with different, innovative, ways of articulating their thoughts and ideas. The Learning 2.0 landscape itself is in turn shaped by experimentation, collaboration and empowerment, and allows learners and teachers to discover new ways of actively and creatively developing their individual competences.

Improving the quality and efficiency of provision and outcomes: Social media offer a broad variety of versatile tools which address different channels and involve learners more actively in constructing their own learning process, allowing more effective learning strategies to be implemented. Research evidence indicates that Learning 2.0 strategies can furthermore improve individual performance, actively foster the development of transversal competences, and nurture abilities to flexibly develop skills in a lifelong learning continuum.

Making lifelong learning and learner mobility a reality: Social media can actively support lifelong learning by offering accessible, flexible and dynamic learning environments that can complement and supplement initial training. Furthermore, the networking potential of social media, together with its power to overcome time and space barriers, supports interaction and collaboration among and between learners and teachers who are geographically dispersed and enables students to broaden their horizons, and collaborate across borders, language barriers, and institutional walls.

Promoting equity and active citizenship: IPTS research results indicate that social media approaches to learning can mitigate existing inequalities and can be employed to successfully re-engage individuals who are at risk of exclusion from the knowledge society. Learning 2.0 strategies can effectively increase the accessibility and availability of learning opportunities for the hard to reach, and can significantly improve motivation and engagement in learning. By offering tailored learning opportunities inside and outside of Education and Training institutions, they can alleviate disadvantages and lever the intellectual potential of learners who, for different reasons, have been failed by formal Education and Training.

IVETAGR methodology keeps the recent development of pedagogy in mind by:

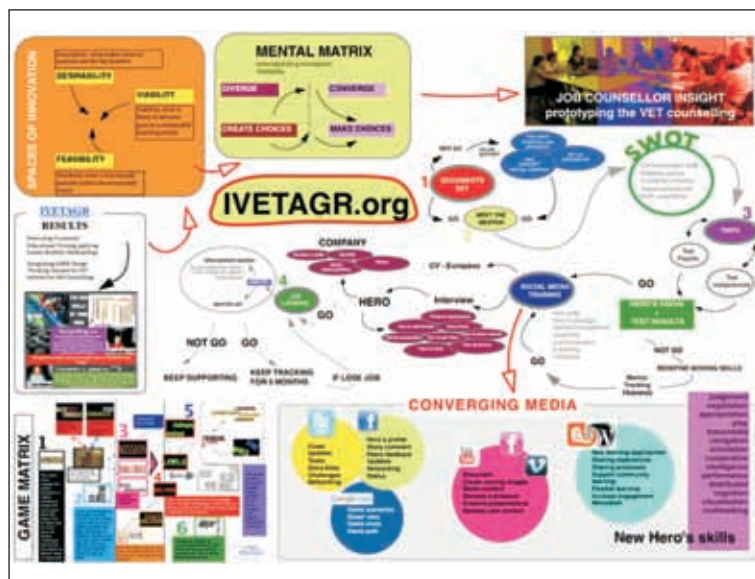
- ▲ Shifting the focus from teaching to learning.
- ▲ Advocating the opening up of educational institutions to the external world, even without a change in their core processes.
- ▲ Affecting the way institutions and stakeholders understand content and copyright by creating room for free knowledge that users can read, listen to, watch, or otherwise experience; learn from or with; and copy, adapt and use for any purpose; and share derived works similarly (as free knowledge) for the common good.
- ▲ Creating new producer-consumer relations and roles and fostering changes in the educational enterprise.
- ▲ Having a multiplier effect with respect to the diffusion of innovations at the core of organisations.
- ▲ Preparing the advent of emerging technologies.

6.5 The IVETAGR methodology

In a game design paradigm the solution is not locked away somewhere waiting to be discovered but lies in the creative work of the team as stated in the mind of creative Design Thinkers from where Ivetagr takes these thoughts*. “These are likely to be triggered by observing the odd practices. The insight phase that helps to launch a new game VET methodology project is therefore every bit as critical as the engineering process that comes later.

Almost any website based service from social networking sites to mobile phones offerings to the vast world on line gaming requires an understanding of the dynamic interactions within and between larger groups. What are the people trying to achieve as individuals? What group effects, such as “smart mobs” or virtual jobs are taking shape? And how does membership in an online community affect the behaviour of individuals once they return to the prosaic world of atoms, proteins, and bricks? It is hard to imagine creating anything today without trying to gain an understanding of the group effects. A second set of considerations is forcing us to rethink our notions of how to connect to consumers, and that is the pervasive fact of cultural differences.

The Ivetagr approach it is not “us versus them” or even “us on behalf of them”. For the way we do it has to be “us with them”



As Linus Pauling said it best “To have a good idea, you must first have lots of ideas” this is why we went into Diverge (creates many choices) Convergence help us to make the choices.”

Ivetagr is re-engineering the process of Job counseling by helping VET teachers and Job Counselors with a creative process that generates ideas and concepts that have not existed before together. This game methodology helps to improve Job Counselor traffic management, to provide **better** and more **services** for the students, these are just two examples of the changes.

This first graphic is the outcome of the Insight Job counselors approach trying to combine Game methodologies with existing working flows to develop a new working and learning methodology by implementing games.

6.5.1 Storytelling and the Hero

When we talk about storytelling, we add our contribution from another perspective, the bricks and mortar concept so that we talk to teachers and we see what problems they face before we publish our concepts and conclusions. Storytelling is a very old concept it is an oral tradition that is nowadays conducted through web 2.0 tools. The stories have multiple components: audio, video, photos, texts, links and web pages

However the most exciting innovation is that the story can go viral and be adapted and modified in real time by gamers. The branching concept is easier to implement and more attractive for gamers than a flat linear story.

Bear in mind that the players do not learn any more in a linear way and moreover with our method they are multitasking so they can perform various tasks at the same time

The one who plays the role of the hero in your game is your student and his mission is to learn what you want teach him by facing a series of challenges to accomplish the learning goals.

Joseph Campbell explores the theory that important myths from around the world which have survived for thousands of years all share a fundamental structure, which Campbell called the monomyth.

In a well-known quote from the introduction to *The Hero with a Thousand Faces* It says; “A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man”.

The teaching concept based on a book is redundant there is so much information about any specific subject that you simply cannot ignore, your role is no longer to teach, your role is to be a mentor, to coach your hero.

The main point is you and your hero have to play the learning game with new skills and literacies you are no longer a consumer you are prosumer this involves new competences such as:

- ▲ judgment
- ▲ negotiation
- ▲ appropriation
- ▲ play
- ▲ trans-media navigation
- ▲ simulation
- ▲ cooperative intelligence
- ▲ performance
- ▲ distributed cognition
- ▲ visualization
- ▲ multitasking

Thinking like a Media Producer or as Show Runner is the right choice for moving your hero through the 12 steps of the Hero's Journey, and these are the steps:

1.The Hero is uncomfortable in his ordinary world. I don't think is too difficult to visualize as they are not so happy at school.

2.The call for adventure

It could be a very exciting idea to develop a game lesson for them and for their peers, so you call them for adventure making a game proposal and they visualize this new option because the actual one makes them unhappy.

3.The refusal of the call Fear

You may expect that not all of them are keen in doing something they associate to video games idea that requires computer programming, storytelling, graphics design, sound, music creation, in short it is a nice idea but too complicate to make it happen.

4.The Mentor encourages the hero The Hero overcome of the fear

And that is you, with the knowledge you possess from this project, you know you can make it happen, so just do it.

5.The Hero crosses the Threshold

There will be a moment of the true you go or not. in *Matrix*, Neo takes the pill, in the *Prince of Persia* he jumps, in *Sonic* he accepts the ring, so you must need to find something that triggers the game so the hero become to believe and the disbelief starts to happen, the Hero accepts the mission. He feels he is ready somehow.

6.The Hero enters on test phase; he wants to explore what a game design is and what he can learn, first draft to be produced.

7.The Hero approaches. Now he understands what you have explained and the moment for testing and learning through a sort of rehearsal arrives. You have engaged them, now you have to pull the strings.

8.The hero faces fear by severe test

He thinks he got an idea and he delivers “a Pitch”, he knows it can be rejected so before becoming a real hero he is dead because his “pitch” is not good. Some students are too shy to make a live presentation and they may have lack of literacy how to present this kind “Pitch”, rehearsal and rehearsal is the solution.

9.The Hero's reward if survives

A Good “Pitch” means having a good game idea, oh! That deserves a reward! Remember this is not the game reward for the Hero's journey, but a reward to encourage him to move ahead and build his/her team and become a puppet master.

10.The road back

Now he has to collect himself and post the great news on Facebook or Twitter, he succeeded! The “pitch”, has been chosen, hundreds of ideas are floating around and he needs to order them because he starts to believe on his mission. By posting of Facebook and Twitter he gets instant feedback from their peers who help him to organize, filter and develop new ideas.

11. Resurrection

Despite he is happy he knows he has to face a bigger and deeper challenge than the 2 minutes “pitch”, and if the idea doesn’t match what he has to learn or mobilise, he can die/fail. Then your duty as Supreme Puppet Master is to save him and make the resurrection possible, don’t forget he is one of the chosen.

12. Return with the elixir

That the Hero’s results what he has to build whatever you said he has to learn or develop, in short is knowledge, something useful for the others that at the same time can be enriched by the peers and by you of course.

6.6 An example – the Chili Phantom Game

The game was developed by language teachers from IBERIKA. It is based on an entirely new educational concept, where the student plays a game that incorporates the use of social media and, while playing, learns English.

The Chili Phantom game covers the entire European language level A1. However, instead of the students learning the language through standard grammar exercises or demanding course units, here they learn online and through playing a game. For those who are interested in the methodological concept of the game, you can find a PDF document on the website of the project (www.ivetagr.com) which contains more detailed information.

The game is directed by a puppet master, who provides the players with new information, exercises and solutions. For each chapter, you can find a Guidebook in English and Hungarian that contains all the information, exercises, links and answers for the game. This guidebook is all the puppet master needs to instruct and guide the players. When worksheets or reviews are mentioned in the Guidebook that the players need to complete, these can likewise be found here. All other exercises take place online e.g. on Facebook, Youtube, Google Maps. If you are not familiar with social media, please read the Introduction.

In Section One the game takes you on a journey from Budapest to Berlin and finishes up in Vienna.

Before starting the game all students should have been introduced to all the necessary media and have created all of the appropriate memberships: email, Facebook, Twitter, Youtube and Skype. They should all have access to webcams, computers, internet, and email.

The students should also have already created an avatar on Facebook. The avatar is the made up character who they will play the game as. It is their agent identity. We would recommend not to use their own information (birthday, hometown, country, gender etc), but to be as creative and imaginative as they want. They should have completed this stage before they begin actual game play. Be sure to remind your students that while playing the game they should always use their avatar’s identity. In some exercises they will be asked to give personal information - this information should always correspond to the profile that they have created for their avatar and not to their private information.

Facilitators need to have created a Facebook account for the Super Agent 123 and for the English teacher Kristin before the start of the game. Once you have set up both accounts you need to start a group on Facebook. This will be the central hub of the game. All of the players should be invited to this group. You will need to invite their avatars into this round. When the teacher or the Agent make posts on Facebook it will be to this group so that all players receive the information.

All of the steps for the game have been laid out in the manuals on the webpage of the project. The steps are all numbered and should be followed sequentially. In each chapter there is an optional section that can be used by any group who has access to webcams and other filming equipment. If you and your class are unable to obtain the appropriate equipment, these sections can be skipped.

Each step contains a description of what the players and teachers should be doing and what is going on in the story at any given point. In addition, each step will also contain a “Your task:” section.

Here you will find an exact account of what you, as teacher, must do. Any tasks that you are required to perform will be listed in this section.

In the posts there are often messages that accompany the activities. These should be posted in both Hungarian AND English. It is important for the players to be exposed to as much English as possible. Where there is only English, the language should be simple enough for the players to understand without a translation.



1055 Budapest, Honvéd utca 22.
Tel./Fax: (+36 1) 317 4417
(bejárat a Markó utca felől)
<http://www.motivacio.hu>

