

IRÁNYMUTATÁS-TERVEZETEK - A DOBOZON KÍVÜL

GAMIFICATION MÓDSZER - JOVESÓLIDES

A módszer neve	"Out of the Box"
Téma	Hogyan hozunk létre egy terméket/kampányt az álhírek elleni küzdelemhez?
Időtartam	A hiteles Out of the Box körülbelül 5 órát vesz igénybe. Az új változat, amely magában foglalja a kontextusba helyezést, magát a játékot és az utólagos értékelést, a tervek szerint <u>20 képzési órát</u> vesz igénybe.
A módszer/eszköz tipológiája	Gamification
Módozat (online, vegyes)	Ezt a játékot általában fizikailag játsszák egy teremben, ahol minden résztvevő belekeveredik a játék dinamikájába, ahol a verseny motivációs elemként van jelen. Szükség esetén egy online változat is szóba jöhet.
A résztvevők száma	Minimum 12 kb., hogy legalább 3-4 fős csapat jöjjön össze. Szükség esetén rövidebb résztvevői létszámhoz is igazítható. A maximális létszám 30-40 fő lehet. A résztvevők életkora nem lényeges, a játék tökéletesen igazítható a korosztályi profilhoz.
Nehézségi szint	Közepes, koncentrációt és világos célt igényel, amit el akarunk érni.
Megfigyelés	A "Mester gamer" vagy a játék segítője elengedhetetlen a játék helyes fejlődésének biztosításához. A tréner játékosmesterként irányíthat, és biztosíthatja a célok elérését.
Célkitűzés	<p>Közösen kidolgozni egy terméket / javaslatot / kampányt az álhírek elleni küzdelem érdekében, amelyet közösen terveztek meg a javaslatot innovatívnak minősítő konkrét lépéseket követve. A játék minden egyes lépése arra kéri a résztvevőket, hogy adjanak hozzá az "ötletükhöz" olyan elemeket, amelyek strukturálják, meghatározzák és formát adnak a bemutatásra kerülő végterméknek.</p> <p>Korábban a képzési modell tudatosságnövelő tartalmat tartalmazott a kontextusba helyezés érdekében. About the context of a projektet és a játékban való továbbhaladáshoz szükséges konkrét információkat.</p>
Tanulási eredmények / kompetenciák	<ul style="list-style-type: none"> ● figyelemfelkeltés ● aktív részvétel, implikáció ● közös gondolkodás és alkotás ● kreativitás és társalkotás

	<ul style="list-style-type: none"> • az igényfelmérés készítésének képessége • párbeszéd, konszenzus és döntéshozatal • kommunikációs és láthatósági kompetenciák
Módszertan	<p>A gamifikáció a fő eszköz.</p> <p>A képzés azonban változatos tartalmakat, eszközöket tartalmaz majd a képzés végső céljának eléréséhez.</p> <p>Előadással, kontextualizálással, gyakorlati eszközök, videók, tartalmak használatával kezdem, majd az asztali játékkal folytatom, ahol a résztvevők aktív javaslatok/ötletek létrehozására lesznek felkérve.</p>
Anyagok	<p>Előadások (ppt és/vagy videók használata)</p> <p>Dokumentumok - néhány hivatkozás és különösen a kiadványok tartalma (mint újságok stb.)</p> <p>Asztali játék minden eszközzel (asztali játék plakát, kártyák, utasítások, díjak, érmek).</p>
Egyéb észrevételek	<p>Érdekes lesz egyetlen nap alatt végigjátszani a játékot, még akkor is, ha a korábbi tartalmakat más üléseken/napokon nyújtják.</p> <p>A fő ajánlás az lenne, hogy a játék minden lépését egyetlen nap alatt futtassuk le, még a végtermékek bemutatása is lehet egy másik ülészak.</p> <p>A mester szerepe A játékos kulcseleme a "verseny és játék" légkör megteremtésének és fenntartásának, amelyet mindenkor pozitív módon használunk fel az elkötelezettség és az aktív részvétel fokozása érdekében.</p>

A KÉPZÉSI MODELL FELÉPÍTÉSE

A következő táblázat tartalmazza a "Out of the Box" módszer modelltervezetének fő szerkezetét a jelenlegi projekthez igazítva. Tartalmazza a képzési folyamathoz kidolgozandó tartalmak eloszlásának tervezetét, valamint az egyes tartalmakra szánt hozzávetőleges időbeosztást.

A konkrét anyagok, dokumentációk, videók vagy prezentációk a modell validálása után kerülnek kidolgozásra.

A módszer fő szerkezete a következőket tartalmazza:

- 10 óra képzési tartalom a projekt fő kérdéseinek kontextusba helyezése és megértése érdekében
- 10 óra a játék gyakorlati megvalósítására, az ötletek/javaslatok kidolgozására és a folyamat és a módszer végső elemzésére.

	Szekció - tartalom	Időtartam
1	<p><u>Kommunikáció - egy hatékony eszköz</u></p> <p>Cél: a kommunikáció erejének kontextusba helyezése, valamint a kommunikáció felhasználásának, hatásának, láthatóvá tételének stb.</p>	2 óra

	módja. Anyagok: prezentáció + videók használata.	
2	<u>Állampolgárság és demokratikus részvétel</u> Cél: a demokratikus kontextusban részvételi szereplőként való aktív részvétel mechanizmusainak kontextualizálása, a kommunikáció szemszögéből is. Anyagok: prezentáció + videó használata + dinamika.	1,5 óra
3	<u>Hogyan kezeljük az álhíreket elkötelezett állampolgárként?</u> Célok: az álhírek fogalmának, mechanizmusának, okainak, valamint az érvek azonosításának és cáfolatának ismertetése. Továbbá példák és folyamatok szemléltetése az egyes álhírek mögötti igazság kiderítésére. Anyagok: prezentáció + videó használata + dinamika.	3 óra
4	<u>Gamification, avagy hogyan játsszunk játékokat egy konkrét cél érdekében!</u> Cél: magyarázza el a gamifikáció fő gondolatát, folyamatát, mechanizmusát, elemeit és céljait. A gamifikáción alapuló különféle módszerek bemutatása és annak hozzáadott értéke. Anyagok: prezentáció + videó használata + dinamika.	2 óra
5	<u>Bevezetés az Out of the Boxba</u> Cél: a játék és a folyamat világos elmagyarázása, lépésről lépésre, hogy a résztvevők képesek legyenek alkalmazni a játékot. Anyagok: az asztali játékhöz kapcsolódó összes anyag.	1 óra
7	<u>Az "Out of the Box" alkalmazása - asztali játék</u> Cél: az asztali játék gyakorlatba ültetése és az ötletek generálása. Anyagok: az összes asztali játéktárgy (kártyák, dokumentumok stb.)	4 óra
	<u>A végleges javaslatok bemutatásának előkészítése</u> Cél: kreatív prezentációk készítése, amelyekben bemutatjuk az ötletet/terméket (célok, cél, időtartam, módszer, költségvetés stb.). Ezt az időt a javaslat, kampány vagy ötlet pontosabb meghatározására is lehet fordítani. Anyagok: azokra, amelyekre a résztvevőknek szükségük lehet.	3 óra
8	<u>Végtermékek/javaslatok bemutatása.</u> Cél: a résztvevők által az asztali játék során közösen létrehozott kreatív ötletek és termékek bemutatása. A bemutatóhoz innovatív eszközöket kérünk. Anyagok: amire a résztvevőknek szükségük lehet (papír, poszterek, videók stb.).	1 óra
9	<u>A termékek és a módszer visszajelzése és értékelése</u> Cél: időt szánni a kidolgozott végtermékek áttekintésére (a közös alkotási folyamat értékelése) és magának a módszernek az elemzésére (előnyök és hátrányok). Anyagok: a létrehozott termékek (lehetséges prezentációk és/vagy anyagok).	2 óra

ÖSSZESEN: 20 ÓRA

Mellékletek:

E dokumentum kiegészítéseként további dokumentáció kerül megosztásra. Minden melléklet a játék előző verziójának része, így a jelenlegi projekthez képest módosításokat szenvedhetnek. Tehát csak referenciaként szolgálnak, hogy érthetőbbé tegyék a javasolt módszert/játékot.

- 1. Játékszerkezeti lap.**
- 2. Asztali játék.**
- 3. Egyéb módszertani anyagok (kártyák, poszter, útmutató a Master gamer számára)**