



Gamification a projekt keretein belül

2020. május 30.

„A közösségi bűnmegelőzés modellje” című, EFOP-5.2.1-17-2017-00003 azonosítós számú projekt kapcsán a KultúrÁsz Közhasznú Egyesület és a Váltó-sáv Alapítvány innovációs elemként társasjátékok tervezését és kivitelezését is vállalta, mellyel a projektben is központi szerepet játszó gamification módszerét hangsúlyozza.

A KultúrÁsz Közhasznú Egyesület 3 játék megvalósítását tűzte ki célul: egy óriás társasjáték, egy táblás társasjáték és egy online társasjáték formájában. A játékok célja a szórakoztatás mellett az ismeretátadás, internet- és médiabiztonság témakörében. A fiatal korosztály körében hatékony módszernek bizonyul a gamification, mely nem csak az érdeklődés felkeltését segíti új ismeretanyagok kapcsán, hanem annak átadását, tovagyűrűzését is a kortársak körében. Az óriás társasjáték kiváló rendezvényekhez kapcsolódó aktivitási lehetőséget biztosít, mely már el is készült fizikai valójában KezesLábas MédiaTwister címmel. Ez a játék a Twister alapszabályait veszi alapul úgy, hogy közben a résztvevőknek különböző érdekes kérdéseket kell megválaszolniuk. A játék felépítését tekintve maximálisan garantálja a játszva tanulás alapelvét bármilyen, akár szabadtéri program alkalmával is. A táblás társasjáték az utóbbi hónapokban véglegesült és kapott fizikai megjelenést, IMB Társasjáték névvel. Ez a játék épít a hagyományos táblás társasok szabályaira, dobókockával lépegetve kell eljutni a Célba, miközben különböző kérdésekre kell válaszolni és különböző feladványokat kell végrehajtani. Természetesen az elkészült játékok kereskedelmi forgalomban nem kaphatók, csupán az együttműködő szakmai partnerek részére juttatunk el belőlük 1-1 példányt további felhasználásra.

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE