

antener



CLASSM8 JÁTÉKTESZTELÉS ÖSSZEGZÉSE



This publication has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

A kiadvány a Classm8 projekt tesztelés tapasztalatait mutatja be.

(no. 2018-1-HU01-KA204-047786).



Tartalom

1. Activity éles tesztek	2
2. Akasztófa éles tesztek	16
3. Benzinkutas éles tesztek.....	32
4. Detektív éles tesztek	47
5. Fogolydilemma éles tesztek	62
6. Hazudós éles tesztek	78
7. Idővonal éles tesztek	92
8. Karikázós tesztek	106
9. Kettő igaz, egy kamu éles tesztek.....	119
10. Kifejezéses éles tesztek	134
11. Kígyó éles tesztek	147
12. Kő, papír, olló éles tesztek.....	162
13. Körbeírós éles tesztek	180
14. Pontozós játék éles tesztek	193
15. Rajzoltass éles tesztek	210
16. Soroló éles tesztek.....	225
17. Szófelhő éles tesztek	238
18. Szófelhő éles tesztek	252
19. Találd ki éles tesztek.....	265
20. Tetris éles tesztek.....	280



1. Activity éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.15.

Tesztek célja: Activity éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2020.09.21., 2020.09.22.

Secure: 2020.09.08., 2020.09.09.

Hello L: 2020.09.16., 2020.09.17.

NISTA: 2020.09.29., 2020.09.30.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - Online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások



1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Az oktató már találkozott a ClassM8 játékkal korábban, de mint résztvevő próbálta ki a pontozós játék tesztelésén, ezért esett rá a választásuk. Megbeszéltek egy időpontot, amikor megmutatták neki a felület működését. Ezt megelőzően már csináltak hozzáférést az oktatónak és e-mailben elküldték neki a legfontosabb információkat.

Az oktató angol nyelvtanárokkal tesztelte a játékot. A résztvevőkkel egyeztettek telefonon, milyen időpont lenne számukra a legmegfelelőbb. Ezt összevetve tűzték ki a napokat. Két alkalommal tesztelték le az Activityt, más-más résztvevőkkel. E-mailben küldtek egy emlékeztetőt és az URL címet, ezzel a bejelentkezés menetét egyszerűsítve.

A tesztek előtt a trénerrel még egyszer átnézték a rendszer működését.

Secure:

Az Activityt két olyan csapattal játszotta le az oktató, akik még nem találkoztak a felülettel.

Előkészületként megcsinálta az excel file-t, mind a két csoporthoz külön szólistát állított össze.

Az előzőhöz hasonlóan most is e-mailben küldte ki az oktató az URL-t. Az időpont adott volt és online teszteltek. Az éles tesztek megelőzően feltöltötte a file-t, hogy ezzel se menjen az idő a tréningen.

Játszottak az egyik kollégájával egy kört, hogy felelevenítse, hogyan is működik a rendszer és tudja a csapatot koordinálni. A szólista nem töltődött fel először, mindig azt írta, hogy „null”. Rájöttek, hogy az excelben nagybetűkkel írták a word szót és ez okozta a hibát. Javítás után már probléma nélkül működött a program.

Hello L:

A Take Five English Langue Club tagjai között volt meghirdetve a játék, két időpontban. Mivel a játék közismert, nem igényel előismeretet, a résztvevőket véletlenszerűen osztották csapatokra.

A cél az volt, hogy az Activity működését teszteljék kizárólag online formában és nyelviskolai környezetben - érvelési kifejezések (egyetértés, ellentmondás kifejezése).

A játék megkezdése előtt kitaláltak 2-2 feladványt mindhárom kategóriára vonatkozóan, a szabályban megadott nehezítéseket szem előtt tartva (időkorlát, véletlenszerű csapatkiosztás), és mivel online játszottak, ennek megfelelően kerestek feladványokat a résztvevőknek. Mivel a soft teszt jól sikerült, ezért élesben is kipróbálták a játékot a Take Five English Langue Club önként jelentkező tagjaival.



NISTA:

Ez volt az egyik játék, amelyet a legjobban vártak, hogy tesztelhessék képzésen a diákokkal, hogy lássák a reakciójukat. A játék hagyományos, nem digitális változata rendkívül népszerű régióban, így tudták, hogy a diákok szívesen játszanak majd.

A rendszer egy excel fájl feltöltését igényli a játékhoz. A tanárnak elő kellett készítenie egy fájlt a szavakkal, amelyeket használni akart a játékban, és feltöltötte a rendszerbe, hogy a szavak bekerüljenek a játékba. Különböző fájlokat készítettek szavakkal, különböző nyelveken, hogy lássák, mindegyik működik-e.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2020. szeptember 21-én délután került megrendezésre. 4 fővel szervezték meg a játékot, mindenki be is csatlakozott a zoom linken, így a tervezetteknek megfelelően tudtak tesztelni.

A bejelentkezés egyszerű volt mindenki számára, segített, hogy előre kiküldték az URL címet. Megadta mindenki a nevét és csoportokra bontotta a felület a résztvevőket. Pont a két férfit és két nőt sorsolta össze a program, így egy férfi-női párbaj vette kezdetét.

A játékot nem online tervezték, így ez egy kis nehézséget okozott. A rajzolásnál és mutogatásnál akadtak problémák. Papírra rajzoltak és amint kész volt, utána mutatták be a kamerába, így lehet, hogy több idő volt kitalálni, mint amikor már folyamatában látják a játékosok. A mutogatásnál pedig a kamera állítgatása tartott több ideig, hogy mindent lássanak a többiek.

Ettől függetlenül is nagyon szórakoztató volt a tesztelés, mindenki jól érezte magát. Látszott a résztvevőkön, hogy attól függetlenül, hogy nyelvtanárok, kimozdította őket a komfortzónájukból, így megfigyelhették, hogy nem csak nyelvórákon, de tréningeken is kitűnő kiegészítés lehet az Activity.

A játékot követően közösen megbeszélték a tapasztalatokat, szakmai szemmel tudtak véleményt alkotni. Indítottak egy szavazást, ahol kézfeltartással tudták pontozni a feladatot, majd két fővel külön ablakban interjút készítettek.

Secure:

Az első teszt 2020. szeptember 8-án került megrendezésre, 8 fővel.



Nem találkoztak még a felülettel, de a bejelentkezés nem okozott senkinek problémát és könnyen kezelhetőnek találták a programot. Kiemelték, hogy milyen jó, hogy nem kell alkalmazást letölteni a telefonjukra.

Két csoportra osztotta a program a résztvevőket és kezdték a játékot. Az online megvalósítás miatt egy kicsit nehézkes volt a kivitelezés. A rajzolást paint-ben oldották meg, de nem tudtak olyan felismerhető rajzokat készíteni és több idő is volt.

Minden kör elindítása előtt meg kellett várni, hogy megnyissák a paint-et. A két gombos elindítás funkció így remeknek bizonyult, mert nem a 3 percből vett el időt a technikai rész. A mutogatásnál volt még bonyolultabb úgy megoldani, hogy a kamerában lássák a résztvevőt.

Ezeket a nehézségeket leszámítva, nagyon jól siketült a teszt, mindenki jól érezte magát és lehetőséget kapott a szereplésre.

A tesztet követően interjút készítettek 2 fővel.

Hello L:

Az első teszt 2020. szeptember 16-án került megtartásra, a teszten 4 fő vett részt online formában.

Az első teszt alkalmával formátumtól függetlenül problémát okozott az az októnak, hogy az elkészített feladványokat feltöltse a programba, emiatt sajnos hosszabb időt vett igénybe, hogy a résztvevőkkel tesztelni tudjanak, többször újra kellett kezdeni a tesztet. A résztvevők egy része emiatt kicsit unatkozott, de türelmesen várták, amíg nagy nehezen, de betöltődött az Excel. A bejelentkezés ezután már mindenkinek gördülékenyen ment, 2-2 fős csapatokban játszottak a résztvevők, innentől már élvezték a játékot online formában is.

NISTA:

A Covid-19 korlátozások miatt egyetlen lehetőségünk volt a játék tesztelésére, online formában, Zoom és a Skype programokon keresztül.

Az első körben mind a 6 résztvevő bekapcsolódhatott a játékba, ebből 5 a QR-kód használatával lépett be. Ez a csoport már tesztelt játékot, így tudták, hogy probléma lehet a QR-kód felismerésével, ezért kérték a QR-kód nagyítását a képernyőn. Miután nagyobbra vették a képernyőn, a telefonjaik gond nélkül felismerték a kódot, és készen álltak a játék kezdetére.

Miután mindenki részt vett a játékban, elmagyaráztuk, miről van szó, de minden résztvevő nagyon jól ismerte a játékot, és játszott vele korábban. Ahogy előre megjósolták, nagyon szívesen tesztelték a játék digitális verzióját.



A teszt során az egyik játékos problémát tapasztalt: lekapcsolódott a játékról, a képernyője is lefagyott, és teljesen lekapcsolódott az online programról. Felvették vele a kapcsolatot, hogy megnézzék, mi a probléma, és kiderült, hogy ennek oka az otthoni internetkapcsolata volt, tehát nem tudott kapcsolódni a játékrendszerhez.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2020. szeptember 22-én délután került megrendezésre. Szintén angol nyelvtanárokkal.

8 fővel tervezték a tesztet, és mindenki be is tudott csatlakozni. Nagyobb létszámmal is ki szeretnék volna próbálni az Activityt.

Az utóbbi tesztből okulva, így, hogy több fő vett részt és online kellett megtartaniuk a vírushelyzet miatt, mindig csak körbeírtak a résztvevők. Ettől függetlenül látszott rajtuk az izgatottság. A résztvevők számából adódóan, több alkalmazkodásra is szükség volt, hogy ne vágjanak egymás szavába. Az oktató úgy próbált feladványokat adni, hogy kihívást okozzon a megfejtés, ezt sikerült is elérnie, mert volt olyan, amit csak pár másodperccel az idő lejárta előtt sikerült kitalálni.

Egyetlen kis technikai hibába ütköztek, egyszer nem frissült a rendszer, de ezt ki lehet küszöbölni, ha a tréner felhívja a figyelmet rá, hogy a telefonokat frissítsék.

A játékot követően ismét szavazást indítottak, valamit 2 résztvevővel és az oktatóval külön interjút készítettek.

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Secure:

A második teszt 2020. szeptember 9-én került megrendezésre, 4 fővel.

Kisebb csoporttal tesztelték le másodjára az Activityt. Ők sem használták még a programot, a bejelentkezés egy kicsit több ideig tartott, de problémába nem ütköztek.

Izgatottak voltak a résztvevők már a csoportbeosztás közben is. Nagyon örültek a játéknak, ismerték az Activityt, de kíváncsiak voltak, hogy ez online hogyan működik. A rajzolás és a



mutogatás itt is bonyolultabbnak bizonyult, viszont az előző tesztből tanulva a koordinálás az oktatónak már jobban ment.

A kevés fő miatt, az egyik csapatnál egymás után kétszer ugyanaz a fő következett, ami annyira nem volt szerencsés, bár a játékostársra örült neki, hogy nem ő szerepel többet.

Elnyerte mindenki tetszését az online forma, jó ötletnek tartják a telefonok használatát.

A teszt után szintén interjút készítettek 3 fővel.

1. Mi nem tetszett benne?
2. Mit javasolnál, mit fejlesszenek még rajta?
3. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Hello L:

A második teszt 2020. szeptember 17-én került megtartásra, ez alkalommal is 4 fő vett részt online formában a teszten.

A második teszt előtt egyeztetett az oktató a fejlesztőkkel, hogy mi lehetett a formátummal kapcsolatban a probléma, ezt orvosolta, így a második teszt során mindent gördülékenyen tudtak használni, a résztvevőknek csak egymásra kellett várni a belépés során, mert egyvalakinek nem működött a QR kód, de végül link segítségével be tudott lépni ő is. Ennél a csoportnál is 2-2 fős csapatokban játszottak, bár volt az elején egy kis morgolódás azon, hogy 2 résztvevő nem kerülhetett egy csoportba, de ezt leszámítva jól érezték magukat a résztvevők.

Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékokban senkinek nem okozott gondot. Szerencsére mindkét teszt során tudták használni a résztvevők a kamerát, de ha ez nem működött volna, az okozhatott volna problémákat, például a rajzolás és a mutogatás során.

NISTA:

A második tesztet több fordulóban végezték el, mert minden játékost annyira lenyűgözött a játék, hogy újra és újra kérték a játékot. Örültek, hogy a játékosoknak tetszett a játék.

Az elején a QR-kód nem jelent meg, ezért frissítették az oldalt, és így rendben megjelent. Nem mindenki telefonja ismerte fel a kódot, így 3 résztvevő csatlakozott a játékhoz a link kézi beírásával.

Miután az összes résztvevő várt, hogy elkezdődjön a játék, feltöltötték a fájlt, de a rendszer elsőre nem mutatta a szavakat, frissítettek és többször megpróbálták feltölteni, de probléma adódott, ezért úgy döntöttek, hogy megpróbálják újra.



Lezárták az egész játékot, és mindenkit kiléptettek, és azt mondták, hogy jelentkezzenek be újra a játékba.

Ezúttal a QR-kód mindenki számára működött, és minden résztvevő nagyon gyorsan csatlakozott. Feltöltötték a fájlt, és azonnal működött, majd elindították a játékot, és simán ment minden, a szavakat a megfelelő módon jelenítette meg, ami azt jelenti, hogy a fájl sikeresen feltöltődött, és a rendszer helyesen felismerte a szavakat.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az interjúalanyoknak a legjobban az tetszett, hogy feldobta a hangulatot a játék. Egyszerűnek találták a bejelentkezést és a felület használatát. Továbbá tetszett nekik, a pontozás. Idővel is tudnak számolni, mennyit fed le az órából a játék és igazságos is a végeredmény.

Nagy létszám esetén problémás lehet a játék, mert a másik csoport unatkozik amíg az ellenfél kitalálja a feladványt, inkább egyénileg játszanának. Az interjúalanyok között akadt olyan, akinek a véletlenszerű sorsolás nem tetszett, mert volt olyan résztvevő, akire többször került sor. Szerinte sorban kellene haladni, hogy mindenkire egyformán jusson lehetőség. Másoknak pedig pont tetszett a random sorrend a kiszámíthatatlanság miatt.

Fejlesztésre a fent említett egyéni játékot ajánlották, valamint, hogy az angol szó mellett ott legyen magyarul is a jelentés, mert ha valaki nem ismeri a szót, nem tudja elmagyarázni, lerajzolni vagy elmutogatni. Az egyik résztvevő színesítené a felületet, hogy figyelemfelkeltőbb legyen.

A megkérdezettek leginkább bemelegítésnek vagy kommunikáció fejlesztésnek tudják elképzelni.

Secure:

A játékot ismerték és szeretik, de tetszett nekik, hogy online is megvalósítható. Vicces a feladat és jobban megismerik általa egymást.

A rajzolás nehezen ment, így, hogy a tréning online volt. A második csoportnak nem tetszett, hogy egy résztvevőre többször került a sor és a többiek nem szerepelnek annyit. Azt figyelték még meg, hogy amikor nem az ő körük van, akkor unatkoznak és szívesen rabolnának.

Fejlesztésre az időt tanácsolták, hogy legyen kevesebb idő, valamint, hogy sorba menjen, mindig más következzen.

Kreativitásfejlesztésre szuper játék, valamint csapatépítőkre.



Hello L:

A teszteket követően kértek visszajelzéseket a résztvevőktől és az oktatótól, mindenki jól érezte magát.

Bár minden résztvevő ismerte a játékot, de online még nem próbálták, és nagyon tetszett nekik, hogy így is lehet játszani.

Az időkorlát izgalmas nehezítés, és az egyik csoportnak a véletlenszerű különválás, valamint a random sorrend sem okozott gondot, viszont a másik esetben sokat rontott a játékelményen, hogy ez az elem nem opcionális, mert volt két olyan résztvevő, akik egy csoportban szerettek volna lenni, de nem úgy lettek beosztva.

A kompetenciáik fejlődtek, új tudás birtokába is kerültek (volt olyan résztvevő, aki rájött, hogy jobban tud rajzolni, mint a többiek a csoportban).

NISTA:

Szemmel látható volt a játékosok elégedettsége és öröme a játék során, nyilvánvaló volt, hogy tetszett nekik a játék, korábban is játszották, és szívesen kipróbálták a digitális verziót.

Minden résztvevőt lenyűgözött a játék, és megemlítették, hogy nagyszerű ötlet volt beilleszteni az órára ezt a játékot, és digitálissá tenni. Azt mondták, hogy még érdekesebb játszani a digitális verziót, mert ez valami új és motiváltabbá teszi a játékot.

A csatlakozás meglehetősen könnyű volt számukra, mert nem ez volt az első játékpróba ennek a csoportnak, így sokan felismerték már a rendszert.

A diákok sajnálták, hogy nem tudták tesztelni a játékot személyes jelenlét mellett. Meg voltak győződve arról, hogy ez még szórakoztatóbb és hatékonyabb lesz szemtől szemben.

Nem javasoltak javítást.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az oktatónak a legjobban az tetszett, hogy könnyen be tudtak jelentkezni a résztvevők és mindenki izgatottan várta a játékot. Lelkesek voltak végig a résztvevők, élvezték az Activityt.

Fejlesztésre azt ajánlotta, hogy több lehetősége legyen a trénernek, például ő választhassa ki, hogy ki következzen vagy a feladványt kiválaszthassa az egyes résztvevőknél. Ha valakinek nem olyan jó az angolja, vagy szegénylősebb, akkor könnyebb szavakat kapjon.



Nyelvórákon kívül el tudja képzelni kommunikációs tréningeket és csapatépítőkön.

Secure:

Az Activity az oktató szerint egy nagyon jó játék. Oldja a hangulatot és fejleszti a kompetenciákat. Ez az online verzióra is elmondható és valami újdonság kerül a tréningekbe.

Nem tetszett neki a rajzolás, de mivel alapvetően nem online tréningekre lett kitalálva, ez nem probléma és a jövőben használható személyes oktatásokon.

Fejlesztésre ő is az idő rövidítését tanácsolta, valamint, hogy legyen lehetőség a rablásra, ezzel a másik csoportot is aktivizálva.

Sok tréningre vinné szívesen a játékot és még nyelvórákon is el tudja képzelni. A gondolkozásbéli különbségek jól megfigyelhetők a játékon keresztül és fejleszti a kreativitást.

Hello L:

Az oktató szerint a fájlfeltöltés kicsit nehézkesen ment, de ezt leszámítva a rendszer jól működött. Az időkorlát izgalmas nehezítés, és az egyik csoportnak a véletlenszerű különválás, valamint a random sorrend sem okozott gondot, viszont a másik esetben sokat rontott a játékelményen, hogy ez az elem nem opcionális, mert volt két olyan résztvevő, akik egy csoportban szerettek volna lenni, de nem úgy lettek beosztva. Ha nem lett volna mindenkinél kamera, nehéz lett volna megoldani néhány részt, de mindkét teszt alkalmával gond nélkül működött az internet és a technika, mindemellett a résztvevők kreatívan oldották meg a feladatokat, nem csak a körülírást, de a mutogatást és a rajzolást is.

Az időkorlát miatt oktatói szemmel jól tervezhetővé válik játékidő, például nyelvi képzéseken is, aktivizáló feladat esetén. Az online forma mellett is élvezetes a játék, miközben a résztvevők kommunikációs készségei, kreativitása is fejlődik. Idegennyelv tanulása során is hasznos játék a résztvevőknek.

NISTA:

A játék célja új és régi szókincs megtanulása és feldolgozása. Az oktató szerint a játék remekül javítja az órák légkörét, lehetőséget adva a diákoknak, hogy egy intenzív lecke alatt pihenjenek, miközben mégis tanulnak. Segít nekik remek kommunikációs készségek fejlesztésében játék közben, mert meg kell magyarázniuk és meg kell mutatniuk a szavakat, kifejezéseket.

A játék nagyon népszerű lesz, és a tanárok gyakran használják majd más diákokkal.



6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az első teszt 30 percig tartott, a második pedig 40 percig. A hossza függ attól is, hogy hány kört indít el a tréner, több résztvevő esetén érdemesebb több kört játszani, hogy mindenki sorra kerüljön.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék nyelvórákon jó szókincsfejlesztő és kommunikációs gyakorlat. Ezek mellett a tesztek során látszott, hogy a rutinos tanárokat is kimozdította egy kicsit a komfortzónájukból, így tréningeken is jó kiegészítés az önbizalom növelésére.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A teszteken 4 és 8 fő vett rész, így ennek a kritériumnak megfelel a játék. Minimum 4 főre szükség van, hogy csapatokat tudjanak alkotni. Maximum 10 fővel ajánlják a játékot, hogy izgalmas legyen mindenki számára.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. A két tesztet figyelembe véve 95%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

A megkérdezettek körül mindenki ajánlana ismerőseinek, sőt ők is kipróbálnák a saját óráikon.

Az interjúalanyok azt nyilatkozták, hogy nekik is kihívás volt a játék és diákok esetén ez még hasznosabb lesz. Ez együttműködést emelte ki az egyik megkérdezett résztvevő, mert teljesen másként közelítették meg a feladványokat és nagyon figyelni kellett egymásra.

Mindenki úgy érezte, hogy új tudás birtokába került. Volt, aki nem tudta, hogy ő ügyesen veszi át a vezető szerepét, a többiek mondták neki a végén.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:



Az első csapat esetén 35 percig játszottak a résztvevők száma miatt. Második alkalmon pedig 25 percet vett igénybe.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A kreativitást, verbális és nonverbális kommunikációs készséget fejleszti a játék. A magyarázás alkalmával időkorláton belül kell jól kifejezniük magukat a résztvevőknek. Gyors és logikus gondolkozásra is szükségük van a játékosoknak, mind a kitalálóknak, mind az előadónak.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Minimum 4 fővel kell játszani az Activityt, mert csapatonként 2-2 főre szükség van.

Túl nagy csapatok sem ajánlottak mert keveset jut szereplés az egyes résztvevőkre, viszont az együttműködésre nagyobb szükség van több létszámmal.

Feladat mérhetősége: A résztvevők értékelték a kifejezést, összesen 92%-ra.

A következő kérdéseket tették fel a tesztet követően:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mindenki ajánlja a játékot, igaz offline elterjedt, de online is érdemes kipróbálni.

A kreativitást, együttműködést és logikus gondolkozást is fejleszti az Activity.

Egymásról sok új dolgot tudtak meg a résztvevők, például hogy az egyik résztvevő még paintben is szépen tud rajzolni, egy másik résztvevő pedig kreatívan kihasználta a lehetőségeket, a különböző ecsetekkel és színekkel.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Az első tesztnél a kezdeti technikai probléma miatt hosszabb ideig tartott a teszt, de a játékidő belefért a 30 percre, a második teszt valamivel rövidebb időt vett igénybe. A feladványokra szabott időkorlát sokat segít a játékidő szabályozásán.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: kreativitás, empátia, gyors gondolkodás



A feladat kollaboratív-e: Igen

Igen, mindenképpen, hiszen egymással együttműködve kell megoldani a résztvevőknek a feladványokat.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A két fős létszám meghaladása egyik tesztnél sem okozott gondot, sőt ennél a játéknál jobb is, ha többen vannak. 4 fős csoportokkal tökéletesen működött mindkét teszt során.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, bár minden résztvevő ismerte a játékot, de online még nem próbálták, és nagyon tetszett nekik, hogy így is lehet játszani
2. Ajánlják-e másoknak: A résztvevők többsége ajánlaná másoknak is az Activity ezen formáját. Volt olyan résztvevő, aki határozottan ajánlaná mindenkinek, bár szerinte ezt a játékot nem is kell, mert nagyon sokan szeretik. Egy résztvevő mondta azt, hogy nem ajánlaná, bár ő bevallotta, hogy alapvetően nem szereti a hagyományos Activityt sem, csak a nyelvgyakorlás miatt jött el a tesztelésre, amit végül is hasznos formának talált.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5): A résztvevők 1-5 skálán pontozták, hogy mennyiben fejlesztette az egyes kompetenciáikat a játék. A csoportok összesített eredménye alapján a kreativitás 5-ös, az empátia 3-as, a gyors gondolkodás 5-ös értékelést kapott. Az empátia fejlesztés kapcsán megoszlott a vélemény a résztvevők közt, a másik két készséget egyértelműen maximálisan fejlesztette a játék.
4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban): Igen. Volt olyan résztvevő, aki megállapította, hogy sokkal jobban tud rajzolni, mint a többiek, és ezen meglepődött. Egy másik résztvevő pedig rájött, hogy sokkal érdekesebbnek tartja, ha a dolgokat gyorsan kell elmagyarázni, megértetni másokkal.
5. Kell-e bármi más a feladathoz: Maximum annyit javasolt 2 résztvevő, hogy lehessen a csoportok kialakításába beleszólás, ha a résztvevők ezt szeretnék.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc



Az első teszt körülbelül 15 percig tartott, a második pedig egy kicsit tovább, 20 percig. A teszt teljes időtartama hosszabb volt, mert a diákok nagyon élvezték a játékot, így éltek a lehetőséggel, és több kört játszottak.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja új és régi szókincs megtanulása és feldolgozása. A játék remekül javítja az órák légkörét, lehetőséget adva a diákoknak, hogy egy intenzív lecke alatt pihenjenek, miközben tanulnak is. Segít nekik a kommunikációs készségek fejlesztésében játék közben, mert meg kell magyarázniuk és meg kell mutatniuk a szavakat, kifejezéseket.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A teszt során 6 játékos volt, és ez nagy létszámnak bizonyult a játékhoz. A minimális létszám, amellyel a játékot javasolják, 4 fő, de ebben a játékban minden bizonnyal minél magasabb a játékosok száma, annál jobb a játék minősége.

Feladat mérhetősége:

Látható volt a játékosok elégedettsége és öröme a játék során, nyilvánvaló volt, hogy tetszett nekik a játék, és szívesen kipróbálták a digitális verziót. Biztos akartak lenni abban, hogy elérte a játék az elvárásokat, ezért feltették nekik a következő kérdéseket:

- Élvezte-e a játékot?
- Mennyiben különbözött a játék a megszokott formához képest?
- Milyennek találta a csatlakozást a játékhoz?
- Szívesen játszaná a játékot újra?
- Van bármi, amit változtatna a játékon?

Minden résztvevőt lenyűgözött a játék, és megemlézték, hogy nagyszerű ötlet volt beilleszteni ezt a játékot a képzésekbe, és digitálissá tenni. Azt mondták, hogy még érdekesebb játszani a digitális verziót, mert ez valami új és motiváltabbá teszi a játékot.

A csatlakozás meglehetősen könnyű volt számukra, mert nem ez volt az első játékpróba ennek a csoportnak, így sokan felismerték a rendszert.

A diákok sajnálták, hogy nem tudták tesztelni a játékot személyes jelenlét mellett. Meg voltak győződve arról, hogy ez még szórakoztatóbb és hatékonyabb lesz szemtől szemben.

Nem javasoltak javítást.

7. Összefoglalások



Antener:

Nagyon jól sikerültek a tesztek, mindenkinek tetszett a játék. Azonnal jöttek az ötletek, hogyan tehetnék még izgalmasabbá a játékot és hogyan építhetnék be a nyelvórákba.

Kimozdultak ők is a komfortzónájukból a mutogatásnak és rajzolásnak köszönhetően. Nem mindenki ismerte egymást, ez még nehezítette a feladaton és a végére össze is kovácsolódtak a csapatok.

Egy technikai fennakadásba ütköztek a játék alatt, de ez frissítéssel kiküszöbölhető volt. Az oktatóknak tetszett, hogy alakíthatja a játék menetét, például, hogy nagy csoport esetén nem rajzoltak és mutogattak, vagy, hogy ő irányítja mikor legyen vége a játéknak.

Összességében két nagyon jó éles teszten vannak túl, online is megvalósítható az Activity játék.

Secure:

Összességben jól sikerült mind a két teszt, és a kezdeti online nehézségek után nagyon vicces és szórakoztató tréningekre sikerültek. Jó volt látni, hogy az online tér előnyeit próbálták kihasználni a résztvevők és nem a hátrányokkal foglalkoztak. A kreativitás ebből a szempontból is nőtt a játék alatt.

Az Activity egy nagyon jó játék, szuper, hogy online verzióba is sikerült megalkotni és várja az oktató, hogy személyes tréninget alkalmával bevezethesse az órákra és még többen kipróbálhassák.

Hello L:

Ismert és kedvelt játék az Activity, az online forma mellett is élvezetes, miközben a résztvevők kommunikációs készségei, kreativitása is fejlődik. Idegennyelv tanulása során is hasznos játék a résztvevőknek. A programon keresztül kényelmesebb és egyszerűbb játszani, mint anélkül, legalább is, ha online formában kell megvalósítani a játékot. Az időkorlát miatt oktatói szemmel jól tervezhetővé válik játékidő, például nyelvi képzéseken is, aktivizáló feladat esetén.

NISTA:

A tesztek nagyon sikeresek voltak, apró hibákkal, amelyek közül néhány bizonyítottan nem a rendszer hibája volt, mások pedig azonnal megoldódtak.

A játék nagyon népszerű lesz, és a tanárok gyakran használják majd más diákokkal.



2. Akasztófa éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.14.

Tesztek célja: Akasztófa éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2020.12.01., 2020.12.02.

Secure: 2020.12.07., 2020.12.08.

Hello L: 2020.12.07., 2020.12.08.

NISTA: 2020.12.07., 2020.12.08.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - Online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások



1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Az akasztófa játékot két alkalommal tesztelték, első alkalommal magyarul, másodjára pedig angolul. Jónak találtak két különféle helyzetben kipróbálni, ezért esett erre a választásuk. Az egyik oktató már találkozott a játékkal Antener saját tesztelésén, így neki már ment a játék használta, viszont megnézték közösen, hogy minden zökkenőmentesen menjen.

A másik oktató szintén több tesztet készített már nekik, így a felület neki sem volt új, viszont a játék működését megmutatták neki egy online megbeszélés keretein belül. A játékot igaz ismerte, de a programot átnézték közösen.

Az egyik oktató trénerképzős résztvevőkkel játszotta végig az akasztófát. A csapat már tesztelte a rajzoltass játékot, már azon az alkalmon egyeztettek egy időpontot erre a tesztre is, így ez külön szervezést nem igényelt. A másik oktató szintén a rajzoltass tesztelés csapatával próbálta ki az akasztófát, angol nyelvóra keretén belül.

Mind a két esetben előre kiküldték az URL-t e-mailben és az egyik oktató tréningjéről egy emlékeztetőt is a dátumról és időpontról.

Secure:

A Hangman játék tesztelését egy olyan oktatóra bízták, aki már találkozott másik játékkal, és mikor a Hangman-ról meséltek neki, úgy gondolta szívesen kipróbálná a nyelvóráin, hogy gyakoroltassa a szókincset. Oktatóként még nem kezelte a felületet, ezért abban szüksége volt a segítségre, hogy megmutassák, mi hogyan működik, hogyan tudja vezényelni a játékot. Ehhez elég volt egy személyes találkozó, az oktató ügyesen feldolgozta az új információkat, a szervezés és felkészülés többi részét le tudták bonyolítani online kapcsolattartással. A tesztekhez néhány lelkesebb tanítványát kérte fel játékosnak, akiknek az elérhetőségeit megosztotta a szervezővel. Két különböző csoporttal játszottak, hogy minél több visszajelzést kapjanak. Az időpontok szervezésében segítettek, hogy mindenkinek megfelelő alkalmat tudjanak kitűzni a tesztekhez. A megbeszélt időpont előtt a legfontosabb tudnivalókat a diákokkal is egyeztették, ellátták őket a bejelentkezéshez szükséges adatokkal és egy rövid ismertetővel arról, miről is lesz szó. Megfigyelőként csatlakoztak be a teszt idejére, hogy figyelemmel kísérjék, minden rendben megy-e, valamint néhány kérdést előkészítettek a résztvevők és az oktató számára is, hogy egy-egy rövid interjút készítsenek a teszt után a véleményükről, tapasztalataikról.

Hello L:

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot.



A cél az volt, hogy a Hangman működését teszteljék kizárólag online formában és nyelviskolai környezetben - érvelési kifejezések (egyetértés, ellentmondás kifejezése)

A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék. A résztvevőket két csoportra osztották. Mivel nem volt szükség nyelvtudás, vagy hasonló rendezési elv alapján rendezni a résztvevőket, a feladványok személyre szabása képezte a felosztás alapját. (Jelen esetben ez egy jobban- és egy kevésbé fantasy kedvelő csoportot jelentett.)

Az előkészületek nem okoztak problémát, mivel a játék meglehetősen közismert. Az online verzió különbségeinek ismertetése a hagyományoshoz képest mindössze néhány percet vett igénybe.

NISTA:

A játék rövid előkészítést igényel. A tanár az előkészítő részt beépítheti az órák tervezési idejébe. Annak érdekében, hogy hozzájáruljanak a diákok tanulásához, a szavakat, kifejezéseket vagy mondatokat megfelelően kell kiválasztani a tanulók szintjének és óravázlatának megfelelően.

Ez a játék nagyon jól ismert volt a résztvevők körében, így nem kellett sok idő a játék bemutatásához. Az első forduló elején a diákok nem tudtak játszani megfelelően. A játék tovább tartott, mert több időbe telt az oldal betöltése, annak ellenőrzése, hogy ki volt soron a betű kiválasztásában és a játék folytatásában.

2. Első tesztek:

Antener:

2020. december 1-jén történt meg az Akasztófa első tesztelése. 5 lelkes játékos vett részt benne, volt trénerképzős résztvevők közül. Mivel ennek a csapatnak már volt bejelentkezési tapasztalata, ez nagyon könnyen ment. A játék zavartalanul és gyorsan működött, az egyik résztvevőnek egyszer lefagyott a rendszer, így ő a legutolsó körben nem tudott tippelni. Tetszett nekik, hogy a gyerekkori játékot most online játszhatták a telefonjukon, ezzel felrázva egy kicsit a tréninget. 7 körből 1-et sajnos nem találtak ki, de ez sem bántotta őket, mert így legalább láthatták a vesztesnek járó citromot is, nem csak a nyertesek jutalmát, a serleget. A körök után az oktatóval átbeszélték a megéléseket, és szavaztak arról, ki hányasra értékeli a játékot. Mélyinterjú 3 fővel készült.



Secure:

Az első teszten 6 fiatal felnőtt vett részt, az egyeztetett időpontban mindannyian csatlakoztak a Zoom meeting-hez, így az előre megbeszéltek szerint kezdték meg a tesztet. A bejelentkezési folyamatban az oktató végig irányította a játékosokat, így mindenki könnyen boldogult, fennakadás nem történt. Mindenki rendben belépett, négyen a QR-kódot használták inkább, a többiek a linkkel léptek be. Ezután megadták a nevüket, és megvárták míg a többiek is elkészülnek és mindenki becsatlakozik. Mindannyian ismerték a játékot, így a szabályok ismertetésére nem volt szükség, mindenki azonnal szólt, hogy képpen van, inkább játszana, így gyakorlatilag azonnal neki is kezdhettek a játéknak.

A játékmenet egyszerű volt, mindenki könnyen tudta kezelni a felületet. Az oktató elmondta milyen témakör szókincsét fogják gyakorolni a feladványokban, és először két könnyebb bemelegítő feladatot adott, amin megszokták a játék kezelését. Ezután igyekezett inkább olyan feladványokat adni, ami megdolgoztatja a játékosokat és nem olyan könnyen jönnek rá, bonyolultabb mondatokba foglalta a számon kérendő szavakat. Ez jót tett a hangulatnak, bár akadt, aki így is túl könnyűnek találta a játékot, de a többség érdeklődését a nehezebb feladványok fent tudták tartani.

Hello L:

Az első teszt december 7-én került megrendezésre, online formában.

Az online verzió sajátosságainak rövid bemutatása után a játék gördülékenyen zajlott mindkét csoport esetében. A kapcsolódás egyik esetben sem okozott problémát a résztvevőknek. A tesztelés mindkét csoport esetében jó hangulatban telt, és mivel élvezték a játékot, több kört is lejátszottak.

Internet használata: A csapat tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

Az első teszt során számos problémával találkoztak. Az internet kapcsolat is kicsit problémás volt, de a rendszer is hibásan működött az elején.

Először minden diák be tudott jelentkezni, de aztán két résztvevőnek lefagyott a játék, és nem tudtak újra csatlakozni a folyamatban lévő játékhoz. A játék során az egyik diák megnyomta az általa választott betűt, és bár a kapcsolata jó volt, a gomb nem működött neki. A betűt nem tudta kiválasztani, és a rendszer nem tette lehetővé, hogy a következő játékos, akinek a telefonja működött, játsz hasson tovább. Ebben az esetben lezártuk az egész játékot, és újraindítottuk.

Az újraindítást követően ezek a problémák soha többé nem fordultak elő, minden kör rendben működött.



3. Második tesztek:

Antener:

A második tesz 2020. december 2-án került megrendezésre, 4 fővel.

A résztvevők már találkoztak a felülettel a rajzoltass játékon. A bejelentkezés egy főnek dőcögősen ment, neki a többiek segítettek. Jó volt látni, hogy egy teszt után már tudják annyira használni a programot, hogy a résztvevők segítik egymást a bejelentkezésben. Ezt követően volt egy kis fennakadás, mert az oktató nem osztotta meg a projektoron látottakat, azt hitte, hogy a telefonon is tudják követni a résztvevők a játék folyamatát.

Észlelték a problémát, az oktató megosztotta a képernyőt, így már simán tudtak tesztelni. Zeneszövegekkel játszottak, az oktató nagyon kreatívan talált ki feladványokat, ezzel is színesítve az órát. Több kört is játszottak, csak egy feladvány volt, amit nem találtak ki.

Az első körben még egy fennakadás volt, amikor rájöttek a megoldásra, bemondták az oktátónak, és várták, hogy lezárja a játékot és kihirdesse, hogy sikerült megoldani. Az oktató mondta nekik, hogy ő nem tudja így lezárni, írják be a betűket és így fog a végén kijönni, hogy sikeresen oldották meg a feladványt. A többi körben ez már nem okozott problémát, megbeszélték egymás között, hogy mi lehet a megfejtést és így adták meg a betűket.

Mindenkinek tetszett a játék, jó hangulatú tesztelés volt, a végén pedig 2 fővel mélyinterjút készítettek.

Az oktatókkal és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Secure:

A második teszthez négy embert hívtak be, akik szintén ugyanannak az oktátónak diákjai voltak. Ezúttal is online találkozót beszéltek meg, Zoom-on keresztül teszteltek. A bejelentkezés simán ment mindenkinek. A játékszabályokat itt sem kellett magyarázni, mindenki megerősítette, hogy ismeri a játékot gyerekkorából, azonban most az oktató ezt a lehetőséget is kihasználta: a diákokat kérte fel, hogy ha már úgyis ismerik a szabályokat, akkor ezúttal idegen nyelven próbálják elmondani. Ez jó ötletnek bizonyult, mert mint kiderült, nem feltétlenül könnyű szavakba önteni még akkor sem, ha jól ismert a játék, és több új szót is



tanultak ezáltal. Ez a kihívás a lelkesedésüket is feléllesztette, kevésbé álltak úgy a programhoz, hogy egy könnyű, jól ismert játékról van szó és nem fog újat nyújtani, valamint kicsit aktívabban előhozta az idegen nyelvet, így jobban ráállt az agyuk, hogy a feladványokban olaszul gondolkodjanak.

Hello L:

A második teszt december 8-án került megrendezésre, online formában.

Az online verzió sajátosságainak rövid bemutatása után a játék gördülékenyen zajlott mindkét csoport esetében. A kapcsolódás egyik esetben sem okozott problémát a résztvevőknek. A tesztelés mindkét csoport esetében jó hangulatban telt, és mivel élvezték a játékot, több kört is lejátszottak.

Internet használata: A csapat tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A második teszt olasz nyelven történt. A második teszt során a tanár szavak helyett kifejezéseket használt a játékban, amelyek kissé meghosszabbították a játékot, de a diákok koncentráltabbnak tűntek, mert a nehézségi szint magasabb volt.

A második teszt nagyon gördülékeny volt, több kört csináltak, és minden forduló úgy működött, ahogy kell, nem volt hiba és megszakítás nélkül működött minden résztvevőnél.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az interjúban résztvevőknek nagyon tetszett, hogy gyorsan zajlott a játék, úgy gondolták, hogy a felgyorsult világban nincs annyi ideje az embereknek. Örültek, hogy telefonon kell játszani és nem kell egyéb eszköz hozzá. A grafikát egy ember kiemelte, mert megnyugtató színekkel találkozott. Szimpatikus volt neki, hogy mindenki által ismert feladatról van szó, modernizált változatban, ezzel az új generációkra szabva a játékot.

Egy főnek lefagyott a rendszer és ez kis mértékben elszomorította, mert ő így nem tudott tippelni. Emellett egy résztvevőnek nem látszódott minden betű az Iphone-ján, így rossz betűt tudott csak tippelni. A távolságot a szavak között kicsinek találták.

Javaslatként érkezett, hogy hangeffektek legyenek a megoldás megszületésekor. Nyerés esetén egy hurrá hang, míg veszítéskor pl. egy „jajj” hang. A második teszt alkalmával pedig azt



javasolták, hogy az akasztóka legyen felrajzolva előre, és más színnel épüljön, így látják, hányat ronthatnak még.

Jónak tartják nyelvórákon, ahol egy új témakört tanulnak, szókinsz fejlesztésre. Emellett akármilyen korosztály felfrissítésére el tudják képzelni tréningekre.

Secure:

A játék után beszélgettek a résztvevőkkel, hogy megbeszéljék a tapasztalatokat. Az alábbi kérdések mentén próbáltak értékelni:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Az első teszten résztvevők közül az egyik diáknak az tetszett a legjobban a játékban, hogy ismerős volt neki, gyors és pörgős példányról van szó. Másik résztvevőnek szimpatikus volt, hogy míg régen papíron/ táblán kellett rajzolni az akasztófát és lehúzni az elhasznált betűt, addig most a gép ezt önmaga megtette, nekik csak pötyögni kellett. Ezzel szemben volt olyan résztvevő, aki szerint semmivel sem másabb telefonon, mint papíron a játék, de a többiek a korábbi véleményével értettek egyet, hogy időspóroló online játszani. Az egyik résztvevőnek az bejött, hogy a tanár tud segíteni azzal, hogy nagybetűt ír és írásjelet, mert azt a gép automatikusan megmutatja.

Az egyik résztvevő túl könnyűnek találta ezt a játékot, emiatt nem annyira tetszett neki, bár elismerte, hogy arra alkalmas volt, hogy kicsit felpozsztse, mert várta mikor kerül rá a sor. Valaki azt is mondta, hogy unalmas volt a többiek várni, ha valaki lassan reagált, így ezt nagy létszámban nem ajánlatos játszani. Felmerült, hogy az elején a nevek kiírása ne szófelhő formában jelenjen meg, hanem egységesen, hogy senkit ne emeljen ki, nem találta az egyik résztvevő ebben így a logikát, mert félt, hogy a tanár kivételez a kiemelt játékoskal.

Volt olyan résztvevő, aki szeretett volna szót megadni, így ő javasolta, hogy ne csak a tanár tudjon feladványt megadni, hanem a résztvevők is, vagy legalább aki szeretne, az hadd tegye meg. Az egyik résztvevő szerint ezt úgy is meg lehet csinálni, hogy az adott játékos elmondja a tanárnak a szót és ő azt írja be, addig a javaslatadó lehetne megfigyelő is. Ez az ötlet a többieknek is tetszett. Továbbá a csapatokra osztás merült még fel, hogy legyen még egy kis izgalom benne. Érkezett olyan javaslat is, hogy lehessen témakört megadni, amit ki is ír a felület, ne csak a tanár mondja el. Egy résztvevő kiemelte, hogy örülne némi hanghatásnak sikeres betű eltalálásakor.



A hangulat oldására javasolnák, amellet, hogy nyelvórán a szókincs gyarapítható és egy adott témakör kulcsszavai összegyűjthetőek általa. Az egyik diák el tudná képzelni, hogy a gyerekek ezen a játékon keresztül gyakoroljanak írni és olvasni.

A második teszt résztvevői közül az egyik diáknak a legjobban az tetszett a játékban, hogy egy régi ismerős köszönt vissza modernebb formában, és a digitalizálás sok olyan teendőt megspórolt, ami akadályozza, döcögőssé teszi a játékot, mint pl. a betűk lehúzása, számon tartása. Egy másik résztvevő emellet azt is kiemelte, hogy ilyen módon zöldebb is a játék, hiszen nem pazarolunk papírt feleslegesen, amit rögtön ki is dobunk a játék után, a telefon meg úgyis mindenkinek a zsebében van manapság. Volt olyan résztvevő, aki egyetértett velük, de emellet az számára csökkentette az élményt, hogy a rajzolás is ki van véve az ember kezéből. Szerinte személyesebb és szórakoztatóbb, ha tudunk különböző, akár vicces figurákat is rajzolni egymásnak. A többiek meggyőzték arról, hogy ez kevésbé fontos szempont, mikor tanulás céljából találgatnak és szavakat gyakorolnak, ezzel végül ő is egyetértett.

Ebben a csoportban is megemlítették a játékosok, hogy jó lenne, ha egymásnak is adhatnának feladatot, vagy minden körben új embert sorsolna a rendszer akár véletlenszerűen, aki feladványt adhat. Mindannyian egyetértettek, hogy interaktívabb lehetne a játék, ha nem csak találgatni tudnának.

Mindenki egyetértett abban, hogy ez a játék leginkább idegen nyelven tud érdekes lenni amellet, hogy hasznos is, mert játékos formában gyakoroltat, úgyhogy elsősorban nyelvórára tudnák ajánlani. Az egyik résztvevő szerint anyanyelven túl könnyű, így unalmas lenne. Az egyik diák megjegyezte, hogy gyerekeknek még akár iskolában is hasznos lehet, mert helyesírást is jól lehet vele ellenőrizni, gyakorolni, angolul is. Volt olyan résztvevő, aki baráti társaságban is el tudná képzelni, különösen ha nem lehet személyesen találkozni, akkor egy távjátéknak teljesen jó lehet, azt nagyon megkönnyíti az online rendszer, de elsősorban ő is inkább nyelvórán látná szívesen.

Hello L:

Összességében mindenkinek tetszett a játék, a résztvevőknek és az oktatónak is. Jó hangulat alakult ki mindkét csoportban, és mivel élvezték a játékot, több kört is lejátszottak.

Néhányan a csapatból felesleges bonyolításnak érezték az internetes verziót, mások hasznos lehetőséget láttak benne, mivel olyan helyzetekben is teremt játéklehetőséget, amikor a papíron játszott verzió nem opció (távolság, járványhelyzet stb.)

Kaptak olyan visszajelzést több játékostól, hogy nem szívesen „váltogatnak” a projector és a saját felületük között, szívesen látnák a saját eszközükön is, hogy hány betűből áll a feladvány, vagy hány pálcika rajzolódott fel eddig.



Volt olyan résztvevő, aki kiemelte, hogy bár a teszt alatt új szavakat / kifejezéseket nem tanult, de úgy érzi, hogy sokat fejlődött a játék alatt a kreatív gondolkodásban és a másokkal való együttműködésben.

NISTA:

Mindenkinek tetszett, a diákok és a tanárok izgatottan várták, hogy újra játszassák a játékot; nagyon jól megtervezett játéknak látták, amely zökkenőmentesen futott, örömet okozva a résztvevőknek a játékban való részvétel során. Koncentrációjuk nem csökkent a játék ideje alatt.

A legtöbben a telefonjukon keresztül játszották, és a résztvevők azt mondták, hogy ezt nagyon élvezték. Inkább a játék digitális verzióját részesítik előnyben ezentúl.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az első oktátónak a legjobban az tetszett, hogy saját feladványokat adhatott meg, amit a tréningen elhangzott tananyaghoz kötött. Jól esett neki, hogy ez a résztvevőknek is szimpatikus volt. A második oktató hasznosnak tartja, hogy telefonon játszottak a résztvevők, mert az amúgy is gyakran előkerül, ha egy kicsit szárazabb a téma, így megengedett volt a telefonozás.

A technikai problémák nem tetszettek az oktatóknak, az első teszt oktatója például sajnálta, hogy az egyik résztvevő telefonján nem lehetett minden betűt látni.

Fejlesztésre két dolog is felmerült, az egyik, hogy amint kimondják a megfejtést, az oktató egy gombnyomással eredményt tudjon hirdetni. A másik, ha a bejelentkezésnél valaki elrontja a kódot, akkor csak írja ki a rendszer, hogy helytelen kód és azonnal tudjon újat beírni, ne pedig egy új oldalra vezesse őket, ahonnan vissza kell menni a kezdőlapra.

Nyelvórákon tökéletes kiegészítés, akár bemelegítésnek, akár az óra közben a hangulat felpörgetésére.

Secure:

Az oktató úgy érezte, hogy a játék jól tudott működni a nyelvtanulók körében. Tetszett neki az, hogy ő maga adhat meg feladványokat, így teljesen az ő kezében van az irányítás, tudja igazítani az adott csoporthoz a nehézséget, témakört, akár a nyelvet is. Összességében emiatt nagyon rugalmasnak találta a játékot, és azt is hozzátette, hogy szabadon eldöntheti mennyi időt szán a játékra, és könnyű igazodni a hangulathoz, hiszen ha látja, hogy ráunnak a diákok, akkor nem ad több feladatot, vagy esetleg később térnek rá vissza. Azt tapasztalta, hogy néha elveszítették az érdeklődésüket a diákok, úgy érezte, hogy egymásra nem szívesen várnak, ezért kisebb



csoportokhoz ajánlaná leginkább. Lehet viszont beszélgetésindítónak is használni, egy-egy feladvány után pl. mindenki mondhat egy példamondatot a kitalált szóval, amivel kevésbé lesz monoton a játék, mert nem csak találgatni kell.

Maga a rendszer elnyerte a tetszését, jónak találja, hogy összeköti a játékosokat, mindenki látja a saját készülékén az aktuális állást, és külön megdicsérte, hogy könnyű kezelni és elmagyarázni, illetve becsatlakoztatni a diákokat is. Ennél a játéknál az online formátum fő előnyét oktatói oldalról abban látja, hogy miután egy tipp érkezik, nem kell újra és újra végig mennie az egész feladványon és koncentrálnia, hogy nehogy kihagyjon egy betűt. Ez főleg abban segít, hogy akár hosszabb mondat is lehessen a feladvány, és ne legyen vontatott a játék akkor sem, hiszen a gép azonnal beír minden betűt, nem kell a tanárra várni.

Egyetértett a diákokkal abban, hogy érdemes lenne azon fejleszteni, hogy ne csak a tanár tudjon feladatot megadni, valamint az is tetszett neki, hogy lehetne olyan verzió, ahol csapatokban játszanak a diákok. Ez versengést adna, és véleménye szerint talán csapatépítésre is jobban használható lenne, főleg ha nagyobb létszámú csoportot lehetne több egységre bontani ezáltal.

Az oktató egyértelműen leginkább nyelvtanuláshoz ajánlja, és úgy gondolja, hogy egy témakör végén a legjobb bevetni, amikor szókincset lehet ismételni, gyakorolni. Lehet ez egy játékosabb módja a kiadott megtanulandó szöszedet ellenőrzésének, és a helyesírás gyakorlásának is.

Hello L:

Összességében mindenkinek tetszett a játék, a résztvevőknek és az oktátónak is. Jó hangulat alakult ki mindkét csoportban, és mivel élvezték a játékot, több kört is lejátszottak. Az oktató próbált kreatív feladványokat adni a résztvevők érdeklődési körének megfelelően.

Oktatói szemmel a nyelvórákon a szavak gyakorlására, szókincs bővítésére használható a játék, valamint a helyesírás is fejlődhet. A kreativitás fejlesztést, a csapatmunkát minden résztvevő és az oktató is kiemelte. A résztvevők türelmét is fejleszti a játék, amíg a csoport többi tagjára várnak, bár ebben a két teszt résztvevői ellentétes véleményen voltak, és a tanár is érzékelte ezt a különbséget a két csoport közt.

NISTA:

A tanárok más tanároknak is ajánlani fogják, és nem igazán voltak javaslataik a javításra, szerintük nagyon jó a játék.

A játék nagyon hasznosnak bizonyult a tanárok számára. Ez valódi megoldást jelent a tanároknak, mivel közel 20 különböző szavukat kellett felülvizsgálniuk a tesztelés során, valamint hasznosnak tartják, hogy azoknak a diákoknak bevigyék az órákra, akiknek a koncentrációja gyengülni kezd az óra közben. Az ilyen interaktív tanulást szórakoztató módon



magában foglaló tevékenység felemelheti a közel 2 órás intenzív tanulás után elfáradó diákok hangulatát.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama:

Az első tesztelés időtartama 22 perc volt, a második pedig 20 percet vett igénybe. A játék hossza attól is függ, hogy hány kört játszanak. Ennek a kritériumnak megfelel az akasztófa.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A szókincs egyértelműen növekedett a játék közben, valamint amikor mondatot adott meg az oktató a nyelvtant is tudták gyakorolni. A játékosok folyamatosan beszélgettek egymással, így a kommunikációt is javítja az akasztófa.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

5 és 4 fő vett részt a teszteléseken, ez pont megfelelőnek bizonyult, mert nem kellett sokat várniuk, hogy rájuk kerüljön a sor, de csapatmunkára volt szükség.

Feladat mérhetősége

A játékot 1-5-ig terjedő skálán értékelhették a résztvevők. A két teszten összesen 84%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdése, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mindegyik interjúalany ajánlana a játékot másoknak.

Úgy gondolják, hogy a feladványtól függ, hogy mennyire növeli a kompetenciát, hiszen egy hosszabb szót/mondatot nehezebb kitalálni, de egyértelműen fejleszti a szókincset.

Érdekes volt számukra, hogy az új eszközök bevezetésével is használhatók a rég bevált játékok.

Secure:

A játék időtartama: 15- 30 perc:



Ennek a játéknak az időtartama nagyon könnyen igazítható az igényekhez, teljes mértékben azon múlik, hogy hány feladványt játszanak végig, amit mindig lehet igazítani az adott csoport szintjéhez, igényeihez. A tesztek tapasztalatai szerint 15-20 percnél többet nem feltétlenül érdemes rászánni, mert ez egy egyszerűbb játék, ennyiben kimeríthető, de ha nehezebb szavakat, mondatokat használunk, akkor 30 perc is eltölthető vele.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A Hangman mindenképpen a szókincsfejlesztésben tud a legtöbbet segíteni. Ezen kívül fejleszthető vele a helyesírás, és emellett a koncentráció is fontos készség a játék során.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Tulajdonképpen nem kötött a résztvevők száma, de a tesztek alapján úgy gondolják, hogy nagy létszámban kevésbé tudja lekötni a játékosok figyelmét, unalmassá tud válni, ha sokat kell a többiekre várni, miközben egy-egy emberre alig kerül sor. Ezért 6, esetleg 8 főnél többet nem javasolnának. Ezen esetleg lehetne segíteni azzal, ha a résztvevőket csoportokba lehetne osztani.

Feladat mérhetősége

1-től 5-ig értékelve a játékot az elégedettség az alábbi módon alakult: az első teszt után érkezett 4 db négyes, és 2 db ötös, míg a második teszten 3 db ötös és 1 db négyes értékelést kapott a játék.

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mindannyian ajánlanák ismerősnek kipróbálásra, bár az egyik résztvevő viccelődött, hogy akkor, ha nincs papír kéznél. Az egyik résztvevő a barátaival is kipróbálná, akikkel időnként online játszanak kisebb játékokat. A helyesírás kompetenciáját növelte, de a figyelmet is, mert ha valaki nem figyelt, hogy rá került a sor, akkor a többiek megdorgálták érte, hogy ne hátráltassa a folyamatot. Nagy egyetértés volt abban, hogy kiváló szókincs gyakorlására ez a játék, mindenki úgy érezte, hogy segített az adott témakör szavainak megtanulásában. Ennek a játéknak a keretében új tudásként említésre került az, hogy az egyik résztvevő milyen versengő tud lenni, egy másik diák pedig most döbbsen rá, hogy az attrattivo szót mindkét helyen két t-vel kell írni, pedig eddig meggyőződése volt, hogy egy t, majd két t a helyes írásmód.



Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Egy kör soha nem volt több 15 percnél, de mivel minden tesztelőnek tetszett a játék, többször játszottak.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

A játék a visszajelzések alapján alkalmas a specifikációban leírt képességek fejlesztésére.

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: Fejlesztendő kompetenciáknak tekinthető a szavak gyakorlása, a szókincs fejlesztése- és bővítése, hogy a tanulók megtanulják helyesen leírni a tanult szavakat, javuljon a helyesírásuk valamint a kreativitásuk is fejlődjön. A türelem és a feszültség kezelését is gyakorolhatják a résztvevők, amíg várakozniuk kell egymásra, illetve a másik játékos tippjére. Kiemelkedik még a csoport tudat szerepe is.

A feladat kollaboratív-e: Igen

A résztvevőknek együtt kellett gondolkodniuk a megoldásokon, megbeszélték, hogy mi lehet a következő betű.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A kétfős létszám meghaladása egyik játék esetén sem okozott gondot. Kisebb csoportokkal jobban halad a játék, nagy létszámnál sokat kellene várniuk egymásra.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen

A résztvevők kedvelték a játékot. Az egyik résztvevő úgy nyilatkozott, hogy maga a játék önmagában nem volt új, de ebben a formában is tetszett neki.

2. Ajánlják-e másoknak: Igen

A résztvevők többsége ajánlaná ezt a játékot másoknak is, mivel tetszett nekik. A két tesztből összesen egy résztvevő mondta, hogy ő ebben a formátumban nem ajánlaná a játékot, jobban tetszene neki, ha láthatná a telefonon is azt, ami a projektoron van.



3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5)

A résztvevők több szempont alapján értékelték a játékokat.

Az első teszt résztvevői csoportszinten a szókincs fejlesztésre 4-es, a helyesírás és betűzés fejlesztésére 3-as, a kreativitás fejlesztésére 4-es és a türelem fejlesztésre 5-ös értékelést adtak.

A második teszt résztvevői csoportszinten a szókincs fejlesztésre 4-es, a helyesírás és betűzés fejlesztésére 4-es, a kreativitás fejlesztésére 4-es és a türelem fejlesztésre 3-as értékelést adtak.

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Az egyik résztvevő visszajelzése az volt, hogy az oktató kreatív oldalát ismerte meg ebben a játékban, mert nagyon kreatív szavakat / kifejezéseket adott ki nekik kitalálásra.

Volt olyan résztvevő, aki kiemelte, hogy bár a teszt alatt új szavakat / kifejezéseket nem tanult, de úgy érzi, hogy sokat fejlődött a játék alatt a kreatív gondolkodásban és a másokkal való együttműködésben.

2. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem, mivel ez egy közismert játék.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 20-30 perc

Ezt a játékot kétszer játszották, másodszor pedig valamivel kevesebb időt vett igénybe, mert a diákok pontosan tudták, hogyan kell játszani. Figyelmesebbek voltak, és azonnal reagáltak, amikor rájuk került a sor, összehasonlítva az első teszttel, amikor időt veszítettek a rossz kapcsolat miatt.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ennek a játéknak a célja a koncentráció, a figyelem, a gyors gondolkodás és néhány stratégiai játékmód javítása a nyerési esélyek növelése érdekében. A játék lehetőséget ad a már megtanult szókincs felülvizsgálatára és új szavak, kifejezések, valamint mondatok megtanulására.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A résztvevők száma összefüggésben volt a játék sebességével. Amikor nagyobb volt a résztvevők száma, hosszabb szünetet voltak a körök között, de menet közben már tudtak a megfelelő betűn gondolni. Ezzel ellentétben a kisebb létszámú teszt esetében egy-egy játékos



nagyon gyorsan sorra kerül, és néha időbe telik a diákok számára, amíg kitalálják a helyes betűt. Ez meghosszabbítja a játékot kisebb létszám esetén.

Feladat mérhetősége:

Izgatottan várták, hogy megismerjék a résztvevők és az oktatók tapasztalatait a játék digitális formájának lejátszásáról, amelyet a legtöbben már alapvetően nagyon jól ismertek. Kérdéseik a következők voltak:

- Érdekesebb a játék digitális formában?
- Könnyebb egy tanár számára előkészíteni ezt a játékot digitális formában?
- Milyen volt a koncentrációja a játék során?
- Számítógépről vagy a telefonról játszott?
- Izgatott, hogy újra játszhat?
- Ajánlani fogja-e a játék használatát más oktatóknak?

Mindenki, a diákok és a tanárok izgatottan várták, hogy újra játszassák a játékot; nagyon jól megtervezett játéknak látták, amely zökkenőmentesen futott, örömet okozva a résztvevőknek a játékban való részvételhez. Koncentrációjuk nem csökkent a játék ideje alatt.

A legtöbben a telefonjukon keresztül játszották, amivel kapcsolatban azt mondták, hogy nagyon élvezték. Inkább a játék digitális verzióját részesítik előnyben.

A tanárok más tanároknak is ajánlani fogják, és nem igazán voltak javaslataik a javításra, szerintük nagyon jó ez a játék.

7. Összefoglalások

Antener:

Mind a két teszt jól sikerült. Az akasztófa játék is kitűnő kiegészítésnek bizonyult a nyelvórákon. A felület használata egyszerű, gyorsan megtanulták a kezelését. Online is rendesen lehetett használni, nem okozott nehézséget a képernyő megosztásával a játék vezérlése. Könnyebb az online verziót használni, hiszen a program magától berakja a betűket a helyes helyre, nem kell ezzel időt tölteni a trénernek vagy a játékosoknak.

A csoportoknak nagyon tetszett a rendszer, az akasztófa és a korábbi rajzoltass is, szívesen kipróbálnak más játékot is.



Secure:

A Hangman játék éles tesztelésének keretein belül két sikeres próbajátékot bonyolítottak le, melyekben nyelvtanuló diákok próbálták ki a játékot. Mindkét teszten hasznos tapasztalatokat gyűjtöttek, és a játékosok és az oktató is pozitívan értékelték a játékot. Annak ellenére, hogy egy jól ismert játékról van szó, tehát a szabályok és a teendők nem rejtenek meglepetéseket, mindenki tudta élvezni a feladatot és jól érezte magát. Előfordult, hogy volt türelmetlenkedés miközben egymás tippjére kellett várni, de ezt a csapatszellem és az oktató segítségével jól tudták kezelni, és mindenki odafigyelt, így végső soron arra a következtetésre jutottak, hogy ez inkább csak nagy létszámnál lehet problémás.

Összességében az volt a tapasztalat, hogy jó a fogadtatása az online digitális formátumnak, a többség szerint ez előnyös a papíron való játékkal szemben. Egy olyan résztvevő volt, aki maradna inkább a papíros megoldásnál, ha választani kellene.

A játék fejlesztését illetően két főbb dolog merült fel: az egyik, hogy feldobhatná a játékot, ha a játékosok előtt nyitva állna a lehetőség új feladványok megadására; a másik pedig, hogy lehessen csapatokban találgatni és ezáltal egymással is versenyezni. Mindkét ötlet izgalmasabbá tehetné a játékot, ugyanakkor konstataálták, hogy a tanárral együttműködve a jelenlegi formában is megoldható a feladványadás, a versenyzés pedig elsősorban nagyobb létszám esetén tud segíteni. Ezen kívül az jött még elő, hogy hanghatásokkal lehetne még színesíteni a játékot.

Nagyon egybehangzó véleményeket kaptak arról, hogy ennek a játéknak egyértelmű erőssége a nyelvórákon való használat, ahol kitűnő segítséget nyújt a szókincsfejlesztésben. Kisebb gyerekek esetében helyesírás és betűzés tanulásra is jónak találják a koncepciót, illetve el tudnák képzelni hangulat oldására tréningen vagy egyéb csoportos foglalkozáson is.

A játék működésében nem tapasztaltak hibát, minden jól működött, és mindenki jól boldogult a felület és a rendszer használatával.

Mindent egybevetve a tesztek jól sikerültek, a játékról pedig túlnyomórészt pozitív értékelések érkeztek. A visszajelzések által kaptak néhány tippet is, hogy milyen irányba lenne érdemes haladni a játék további fejlesztésével, valamint fel tudták mérni, hogy hol és hogyan a legérdekesebb használni ezt a játékot.

Hello L:

Összességében mindenkinek tetszett a játék. Oktatói szemmel a nyelvórákon a szavak gyakorlására, szókincs bővítésére használható a játék, valamint a helyesírás is fejlődhet. A kreativitás fejlesztést, a csapatmunkát minden résztvevő és az oktató is kiemelte. A résztvevők türelmét is fejleszti a játék, amíg a csoport többi tagjára várnak, bár ebben a két teszt résztvevői ellentétes véleményen voltak és a tanár is érzékelte ezt a különbséget a két csoport közt.



Javaslat gyanánt kaptak olyan visszajelzést több játékosától, hogy nem szívesen „váltogatnak” a projektor és a saját felületük között, szívesen látnák a saját eszközükön is, hogy hány betűből áll a feladvány, vagy hány pálcika rajzolódott fel eddig.

NISTA:

A játék nagyon hasznosnak bizonyult a tanárok számára. Ez valódi megoldást jelent a tanároknak, mivel közel 20 különböző szavukat kellett felülvizsgálniuk a tesztelés során, valamint hasznosnak tartják, hogy azoknak a diákoknak bevigyék az órákra, akiknek a koncentrációja gyengülni kezd az óra közben. Az ilyen interaktív tanulást szórakoztató módon magában foglaló tevékenység felemelheti a közel 2 órás intenzív tanulás után elfáradó diákok hangulatát.

Véleményünk szerint ez lesz az egyik legnépszerűbb játék, mivel az együttműködő és interaktív tanulás hasznosabb és növeli a hatékonyságát.

3. Benzinkutas éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.19.

Tesztek célja: Benzinkutas éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.02.08., 2021.02.09.

Secure: 2021.02.01., 2021.02.02.

Hello L: 2021.02.10., 2021.02.11.

NISTA: 2021.02.16., 2021.02.17.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában



Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia – online formában

Tesztek menete:

- 1. Szervezés, előkészületek**
- 2. Első tesztek**
- 3. Második tesztek**
- 4. Résztevői tapasztalatok**
- 5. Oktatói tapasztalatok**
- 6. Kritériumoknak való megfelelés**
- 7. Összefoglalások**

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

A Benzinkutas játékot 2 trénerképző továbbképzésen résztvevő csoporttal tesztelték le. Az oktató már ismerte a felületet és a játékot is, mert közösen próbálták le a saját tesztjükön. Ez a tréning azért volt érdekes, mert minden játékos már tréner és egy továbbképzés keretében próbálták le. Más szemmel tudták nézni, a saját oktatásaikba való bevezetésben is tudtak gondolkodni, emellett pedig szórakozásként, hiszen diákok voltak, nem volt rajtuk teher.

A tréningeket már korábban meghirdették, így a dátum és az időpont adott volt, az URL címet pedig nem küldték ki előre, hogy a bejelentkezést kipróbálják így is.

Nap elején már tudták, hogy az ebédszünet után valamilyen meglepetés fog várni rájuk, izgatottan várták.

Secure:

A Gas Station éles teszteléseit az oktató tréningen végezte el. Ez részben megkönnyítette a szervezést, ugyanis a tréning időpontja már adott volt, ezt nem kellett külön szervezni. Ennek köszönhetően az előkészületek legnagyobb része abból állt, hogy a felületet meg kellett mutatni és el kellett magyarázni az oktátónak, mert ő még nem találkozott vele korábban. Ehhez előre egyeztettek időpontot, ami kissé nehézkesen ment, mert személyesen szeretnék volna betanítani, de a munkarendjük miatt nehéz volt közös szabad időpontot találniuk. Végül az első tréning előtti napon szorítottak rá időt. Először aggasztó volt, hogy ilyen kevés idő volt hátra a tesztig, mert az oktató nem igazán értette először a rendszert, és aggódtak, hogy nem fog menni másnap



a használata. De végül ő is belejött, miután még egyszer átnézték az egészet. Az első teszt előtt a biztonság kedvéért még egyszer egyeztettek és elismételték a legfontosabb dolgokat.

Hello L:

A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék. A résztvevőket a játék alapmechanizmusának ismerete alapján osztották két csoportra. Az egyikbe azok kerültek, akiknek a fogolydilemma alapelve nem volt újdonság, a másikba pedig teljesen “kezdők” kerültek.

A cél az volt, hogy a Gas Station működését teszteljék online formában és nyelviskolai környezetben a specifikáció alapján és a játék használhatóságát mérijék.

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot. A szabályok ismertetését kivéve különösebb előkészület nem szükséges a játékhoz.

Körülbelül 5-10 perc szabálymagyarázat után már meg tudták kezdeni a tesztelést. Az első csoportnál a szabályok mögött álló alapelv miatt rövidebb időt vett igénybe a magyarázat.

NISTA:

A tanár feladata csak az volt, hogy világosan elmagyarázza a szabályokat és a játék célját. A játék megkezdése előtt nincs szükség más speciális előkészítésre.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. február 8-án délután került megrendezésre. 8 fővel játszottak, volt olyan résztvevő, aki már találkozott a játékkal, volt, aki még nem, sőt olyan is, aki előzőleg trénerként használta a felületet.

Ezt a játékot párban játsszák, érdekes volt, hogy alakultak ki olyan párok, akik nem ismerték egymást és olyanok is, akik igen. Megfigyelhető milyen különbségek vannak, az ismerősök könnyebben taktikáztak, nem voltak egymással olyan elnézőek. Az idegenek kedvesen kezdték a játékot, nem versengtek azonnal.

Elmondásuk szerint az elején izgatottak voltak, a végén viszont már csak kattintgattak, egyöntetűen soknak találták a 10 kört, ideális lenne a 6-7 kör.



Az egyik játékos oktatóként már tesztelt másik játékot, most résztvevőként élvezte, hogy nem kell irányítani. Említette, hogy azokon a teszteken a résztvevőknek a színvilág nem tetszett és azon alakítottak volna, de benne ez az érzés most nem merült fel, annyira koncentrált a játékra, és elvitte a figyelmét a taktika, így ő ezt nem érzi hiánynak.

Nagyon jól sikerült a teszt, legközelebb a fogolydilemmát tesztelik le ugyanebben a csoportban egy másik időpontban.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékosal.

Secure:

Az első teszten 4 fő vett részt a játékban, ami online zajlott, Zoom-on keresztül. Mindenki terv szerint csatlakozott, és az oktató segítette őket a játékba való belépésben. Mindenkinek kiküldték a belépéshez szükséges linket. A tesztelés érdekében az oktató kiválasztott két embert, akit arra kért, hogy QR-kódot használjon a bejelentkezéshez, a másik két ember pedig a linkkel és a számsorral lépett be. Mindkét móddal könnyen boldogultak a játékosok és rendben zajlott a bejelentkezés.

Meglepődtek, hogy a játék több körből is áll, de megértették, hogy ez a hosszú távú fogolydilemmát szeretné szemléltetni és azt, hogy hogyan működnek a gazdaságok. A bejelentkezést követően megadták a nevüket és a rendszer párokba osztotta őket. 10 körön keresztül kellett választaniuk, hogy együttműködnek, vagy versenyeznek. Döntéseiket általában hamar meghozták, de megállapították, hogy rugalmasnak kell lenni benne, mert a másiktól függ a választásuk. A tesztet követően átbeszélték, ki milyen stratégiát használt, mik voltak a nehézségek, mi a különbség a két játékban.

Hello L:

Az első teszt 2021. február 10-én került megrendezésre online formában a Take Five English Language Club tagjaival, első körben azokkal a résztvevőkkel, akiknek nem volt ismeretlen a fogolydilemma elmélete. Itt az előzetes szabályismertetés viszonylag gyorsan ment. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva a velük. A 10 forduló mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

A játékszabályok alapján minden kör után vártak visszajelzést a partner döntéséről, de ez nem érkezett meg. Ez némileg megnehezítette a játékot. Főként a tapasztaltabb csoport számára furcsa volt az információ hiánya, de mivel a tesztelés közben folyamatosan hallották egymást, sikeresen áthidalták a problémát. Összességében így is érdekesnek találta a 2 csapat a játékot.



NISTA:

A tesztelés azzal kezdődött, hogy mindenki sikeresen kapcsolódott és becsatlakozott a játékba. Az első körben megszakítás nélkül játszhattak, így valóban a játékra tudtak koncentrálni.

A játék megkezdése előtt észrevették, hogy néhány játékos nem értette meg teljesen, hogy miről szól a játék. Úgy döntöttek, hogy újra elmagyarázzák a szabályokat, és válaszolnak az esetleges kérdéseikre. Tehát a teszt során további 10 percet vett igénybe, hogy megbeszéljék a játékot, ami aztán egy hosszabb vitához vezetett a hasonló játékokról általában.

Miután meggyőződtek arról, hogy mindenki érti, elkezdték a játékot. A játék zökkenőmentesen működött, nem fagyott le, és mindenki beküldhette a válaszait a telefonjáról. A fordulókat tehát megszakítások nélkül hajtották végre.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. február 9-én délután került megrendezésre, 5 fővel. Közülük senki nem találkozott még a felülettel.

A bejelentkezés kicsit dögösen ment, mert az egyik résztvevő számítógépről jelentkezett be telefon helyett, újra is kellett kezdeni a bejelentkezést. Ebben az volt az érdekes, hogy a második bejelentkezés után ugyanazokat a párokat sorsolta ki a rendszer.

A kezdeti nehézségek után már könnyen ment a játék. A 10 kört ők nem találták soknak, az elején bele kellett rázódniuk és rájönni a logikára. A játék végén a megbeszélésnél észrevették, hogy más-más megközelítésből taktikáztak. Egyik résztvevő szerint az utolsó kör a lényeges, addig megvan a bizalom és együttműködőek, az utolsó körnél dől el minden, ezzel viszont a többiek nem értettek egyet, mert szerintük végig fontos. Volt olyan, aki mondta, hogy az elején taktikázott, de aztán megsajnálta a másik felet és együttműködött. Egy fő pedig mesélte, hogy ő is gondolkozott rajta, hogy együttműködjön, de végül mégis a versengés mellett döntött, így győzött, az összes résztvevő közül neki lett a legtöbb pontja.

Jól sikerült a teszt, tetszett a játék a résztvevőknek, tanulságos volt.

A játékot követően interjút készítettek az oktatóval és 2 résztvevővel.

Secure:

A Gas Station második éles tesztelését az oktató egy másik online tréningen végezte, amin 6 résztvevője volt. Emiatt nekik a játék elején a játék és a rendszer bemutatásával kezdte. Átküldte nekik a honlap címét és támogatta őket a bejelentkezésben. Az elején a résztvevők kicsit meg



voltak szeppenve, a bejelentkezésben akadtak némi nehézségek (elírások, gyengébb wifi jel), de az első 1-2 kör után ráéreztek az ízére, akkor már minden könnyedén ment. A játék lezajlását a tapasztalatok és a megélések átbeszélése követte.

Hello L:

A második teszt 2021. február 11-én került megrendezésre szintén online formában a Take Five English Language Club tagjaival, a második körben azokkal a résztvevőkkel, akiknek be kellett mutatni a fogolydilemma elméletét is. Itt az előzetes szabályismertetés kicsit lassabban ment, de a résztvevők kérdései alapján átbeszéltük és mindenki megértette a feladatot. A résztvevők ebben az esetben is gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva velük. A 10 forduló mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket. Mivel úgy alakult, hogy páratlan számú lett a résztvevők száma, ezért egy valaki megfigyelő volt a játék során, neki nem volt annyira élvezetes a játék.

Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A második teszt során kapcsolódási problémákba ütköztek. Semmi nem kapcsolódott a játékrendszerhez, ez megnehezítette a tesztelés befejezését.

Amikor a diákok először csatlakoztak a játékhoz, 3 telefon nem ismerte fel a QR-kódot. Azt hitték, hogy probléma van a telefonjukkal vagy a rendszerrel, de valójában a rossz internetkapcsolat volt a hiba oka.

A telefon valóban felismerte a kódot, de nem nyitotta meg automatikusan a webhelyet, ahogyan általában, ehelyett az oldal lefagyott. Így a 3 játékosnak be kellett zárnia az ablakot, és újra kellett próbálkoznia. Miközben próbálkoztak, egy másik diák levált a Zoom online programról. Tehát vártak, hogy mindenki újra csatlakozzon hozzánk és bekapcsolódjok.

Miután mindenkit online tudott lenni, és a kapcsolat rendben volt a folytatáshoz, újraindították a játékot. Ezúttal mindenkit arra kérték, hogy kézzel írja be a linket a böngészőjébe, biztos, ami biztos.

Mind a 4 résztvevő bekapcsolódott a játékba, és elkezdhatték a tesztelést.



4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

5. Mi tetszett a játékban?
6. Mi nem tetszett benne?
7. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
8. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Tetszett nekik, hogy mennyire máshogy gondolkoznak a játékosok, valamint a bizalmat volt még érdekes megfigyelni.

A második csoport a bejelentkezést mondta, hogy hosszadalmas volt és a várakozóknak unalmas, akinek pedig nem sikerült, rossz érzés, hogy mindenki rá vár.

Jó lenne az eredményhirdetést bővíteni, látni ki lett az első, vagy egy végső sorrendet, amelyből következtetést lehet levonni, hogy ki az igazán taktikus és ki az, aki jobban bízik a másokban.

Ahogy a mostani csoportoknál, az ehhez hasonló a továbbképzéseken is megfelelő lehet a játék vagy például vezetőfejlesztésen.

Secure:

Az alábbi kérdéseket tették fel az interjú során a résztvevőknek:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Az egyik résztvevőnek tetszett, hogy több körös volt a játék, így jól lehetett taktikázni az ellenfelükkel. Ez másik résztvevő kedvelte, hogy minden nap látták az előző napi eredményeket és ebből kiindulva tudtak dönteni a napi árról. Bizalmi játék volt ez, de izgalmas volt megnézni, hogy ki milyen stratégiát követett. Úgy vélik ez jó szemléltető eszköz a gazdaság működésére és a hosszútávú fogolydilemma bemutatására. Két résztvevő fej fej mellett haladtak, kooperáltak, de egy körben az egyikőjük versenyzett, így neki több pontja lett, míg a következő körben a másik behozta a lemaradását. Egy másik párosnál viszont felváltva versenyeztek és együttműködtek, a játék végére ugyanakkor az egyikőjük győzött. A győztes fél be is ismerte, hogy volt egy stratégiája, amit aztán a másik résztvevő befolyása alatt megváltoztatott.



Megállapításra került, hogy hiába döntünk el valamit, alkalmazkodni kell a külső ingerekhez. Egy kicsit az eredményhirdetést találták furának, mert nem lehetett tudni, ki hogy végzett, csak hogy a legmagasabb összeg mi volt, erről még szívesebben látnának több információt, ami szerintük a feldolgozást is segítené. Javasolnák a grafikát egy kicsit színesíteni, hogy élvezetesebb legyen. Az egyik résztvevő lehangolónak tartja a barna színt. Egy másik résztvevő azt sérelmezte, hogy a telefonja levágta a szöveg egy részét, tehát ezt javasolná módosítani. Továbbá elhangzott, hogy mini ünnepség lehetne a nyertesnek a játék végén. Csapatépítés tekintetében tartják leginkább hasznosnak. Szuper hangulatoldásra egy tréningen és egy magasabb szintű nyelvórán is jó gazdasági témában.

A második teszt résztvevői tapasztalatai is hasonlóak lettek. Tetszett nekik, hogy játszhatnak a telefonjukon, elismerték, hogy ez jó megoldás, mert a mai világban mindenki a telefont nyomkodja sunyiban. A feldolgozás rész is nagyon tetszett nekik, izgatottak voltak. Pozitívnak élték meg, hogy mindenki részt tudott venni és jól követhető volt, hogy ki kivel van, mi a feladat, mert azt a projektoron látták. Alkalmasnak vélik kommunikáció fejlesztésére, logikus és egyben kritikus gondolkodás fejlesztésére is.

Hello L:

A teszteket követően kértek visszajelzéseket a résztvevőktől, mindenki érdekesnek találta a játékot, a páratlan csoportban a megfigyelő résztvevő annyira nem élvezte a játékot, mint a többiek, de ő is érdekesnek találta.

A résztvevők alapvetően kedvelték a játékot, de volt egy-két vegyes résztvevői visszajelzés erre a kérdésre, főleg a kezdőbb csoportban. Volt olyan résztvevő, aki úgy nyilatkozott, hogy többé-kevésbé tetszett neki a játék. Egy résztvevő volt kritikusabb, aki azt mondta, hogy ebben a formában nem tetszett neki igazán a játék, de főleg azért, mert a felület dizájnja neki nem tetszett, azonban magát a játék ötletet érdekesnek tartotta.

Az egyik kritikusabb résztvevő azt mondta, hogy ő csak nagyon speciális célokra ajánlja ezt a játékot, például ha játékelméletre vagy valamilyen üzleti tanulmányra akarja tanítani az oktató az embereket. A többiek úgy nyilatkoztak, hogy azoknak ajánlják, akik szeretik a versenyzést, és akik érdeklődnek a nyereségesség vizsgálata iránt.

NISTA:

A játékosoknak tetszett a játék, azt mondták, hogy eleinte a cél nem volt olyan egyértelmű, de azt követően, hogy egy kis plusz időt szántak rá, hogy újra megbeszéljék velük a játékot, már érthetőbbé vált.

Alig várták, hogy újra játsszák a Gas Stationt, mert azok, akik vesztek, szeretnék visszavágót.



A játékosok egyetlen javaslata az volt, hogy esetleg több opciót vezessenek be a játékba, például 4 opciót, tehát 4 különböző árat.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Tetszett az oktátónak az alapgondolat és a megvalósítás is, szerinte egy-két kisebb javítással ez egy szuper játék, melyet más tréningekre is szívesen bevisz.

Zavarta őt, hogy oktatóként nem látja, hogy hanyadik körnél járnak, segítette volna a munkáját, ha kiírja a telefonja.

A 10 kört ő is soknak érezte, szerinte vagy kevesebb kellene, vagy félidőnél ki lehetne menni a pároknak tárgyalni, ami befolyásolná a döntéshozást.

Secure:

Az oktátónak először nehézkesen ment a rendszer megértése, de ahogy beletanult, már nagyon tetszett neki az egész felépítése. Hasznosnak találja, hogy a játék önmaga csoportokra osztja a játékosokat és nem kell neki ezzel bajlódni, nem vádolhatják meg azzal sem, hogy részrehajló lenne. Mivel a rendszer számolja a pontokat, így neki nem kell ezzel sem törődnie, ez így sokkal könnyebb, mintha offline játszanának. Pozitívan élte meg, hogy a játék leírása végig látható volt a projektoron, mert így nem kavardott bele senki sem a számokba. Tapasztalata szerint fontos a jó felkészültség és a játékot követő tapasztalatok átbeszélése, ezt javasolja minden oktátónak.

Hello L:

Az oktató szerint ez egy olyan játék, amelyből minden felhasználó tanulhat, fejleszti az együttműködés, versenyzés és a stressztűrési kompetenciákat.

Az oktató menet közben azt figyelte meg, hogy a véglegesítése utáni külön beküldés gomb furcsa volt, és néhány esetben eleinte félreértéshez vezetett, mert többen azt hitték, hogy már beküldték az árat. Nagyon fontos lett volna, hogy a program miatt lássák a partner döntését. Szerinte a tanárnak rendelkeznie kellene a lehetőséggel, hogy ő döntsön arról, ki kivel kerül párba. A véletlenszerű összesorsolás néhány esetben gondot okozhat.

Páros létszám javasolt, mert ha páratlanul vannak a játékosok, akkor valaki kimarad a csoportba bontásból, és nem játszhat, legfeljebb megfigyelőként vehet részt.



NISTA:

A tanár feladata az, hogy a játék kezdete előtt ellenőrizze az internetkapcsolat erősségét, valamint világosan elmagyarázza a szabályokat és a játék célját, ha szükséges, akkor többször is, hogy minden résztvevő számára érthető legyen.

Oktatói szemmel is ennek a játéknak a célja, hogy javítsa a játékosok kockázatvállalási képességét, stratégia készségét és koncentrációját. A játékosoknak nagyon összpontosítaniuk kell a játék során, hogy a 10 fordulót megnyerjék.

Körönként minimum 4 játékost javasolt. Természetesen több játékos teszi érdekesebbé a játékot, mert versenyképesebb és együttműködőbb légkört teremt az online képzés alatt.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Mind a két teszt körülbelül 25 percig tartott, így ennek a kritériumnak megfelel a játék.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Együttműködés fejlesztésére alkalmas a játék, hiszen nehéz úgy kooperálni, hogy ott a kísértés a versengésre. Az érvelés is tud fejlődni a kiértékelésnél, ez a teszten az egyik résztvevőn volt megfigyelhető, mert ő végig versengő stratégiát választott és levezette a gondolatmenetét, miért döntött így.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

2 fő alkot egy csapatot, így ez a minimum létszám, de izgalmasabb többen játszani. Második alkalommal páratlan számú résztvevő volt, 1 fő megfigyelő volt. Az oktató vezénylése miatt nem érezte magát kizárva, de elmondása szerint szívesebben játszott volna ő is.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 82%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:



1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mindenki ajánlja másoknak a játékot, szórakoztató volt és érdekes dolgokat lehet megfigyelni a személyiségekről.

Az együttműködést növeli, valamint, ha valakinek versengő a párja, akkor konfliktus is kialakulhat, így ennek kezelésére is alkalmas a Benzinkutas.

Egymásról sok új információt megtudtak.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

A két éles teszt időtartama a kritériumnak megfelelő, mert feldolgozással együtt kb. 30 percet vettek igénybe. Persze ennek a mértéke csökkenthető és növelhető is a feldolgozás függvényében. A tréneren múlik, hogy a feldolgozást mennyire akarja részletesen csinálni.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A Gas Station célja az együttműködés fejlesztése. Jól bemutatatható általa a szemet-szemért, fogat-fogért elmélet. Növeli a stressztűrő képességet és a kommunikációs készséget is, mert a feldolgozás során fontos az asszertív kommunikáció.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A játékhoz minimum 2 fő szükséges, lényegében ennyivel is játszható, de ideálisabb a nagyobb létszám, mondjuk 6-8 fő, ami 3-4 csapatot jelent. Ekkora létszámmal érdekesebbé válik, jobban összehasonlíthatóak az egyes stratégiák.

Feladat mérhetősége

Kézfeltartással 1-5-ig értékelték a játékot a résztvevők, az eredmény: 85% lett, ami 3 db. 4-esből és 1 db. 5-ösből állt össze. A második tesztelés eredménye szerint az elégedettség 93% lett (4 db. 5-ös és 2 db. 4-es).

A következő kérdéseket tették fel a tesztet követően:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)



A csapat egyöntetűen ajánlaná másoknak kipróbálásra a játékot. Elhangzott, hogy az önismereten túl a stressz tűrő képességet, a logikát is növeli a játék. Fény derülhet arra, hogy a változásokat hogy lehet kezelni. Az egyik résztvevő meglepődött, hogy milyen szépen együtt tudott működni a társával.

Az első csapathoz hasonlóan második teszt résztvevői is ajánlanák másoknak kipróbálásra a játékot. Kompetencianövelő hatása az együttműködés fejlesztésében a legerőteljesebb szerintük. Új tudás birtokába is kerültek, mert az egyik halkabb résztvevő alkalmazta a legjobb stratégiát, ő érte el a legtöbb pontot, amin a többiek jól meglepődtek.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

A teljes időtartam kissé meghaladta a 30 percet, de ez talán betudható a ténynek, hogy mindenki először játszott ezzel a játékkal.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatléírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: Fejlesztendő az együttműködési kompetencia a játék során. Jól szemlélteti a versenyzést is, hisz mind a két fél nyereségesebb akar lenni a másiknál. Ugyanakkor a stressztűrésre is hatással van, mert 10 körön keresztül el kell dönteni, hogy most ugyanannyiért adod-e a benzint, vagy magasabban, mint a partnered? A feldolgozás közben az érvelési készségek tudnak fejlődni. Nyelvi óra keretén belül tökéletes gyakorló eszköz az érzelmek kifejezésére.

A játék a visszajelzések alapján alkalmas a specifikációban leírt képességek fejlesztésére.

A feladat kollaboratív-e: Igen, hiszen a játék jellegéből adódóan a résztvevők egymás döntéseire is reagálnak.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A kétfős létszám meghaladása egyik játék esetén sem okozott gondot. Páros létszám javasolt, mert ha páratlanul vannak a játékosok, akkor valaki kimarad a csoportba bontásból, és nem játszhat, legfeljebb megfigyelőként vehet részt



A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Alapvetően igen, de volt egy-két vegyes résztvevői visszajelzés erre a kérdésre, főleg a kezdőbb csoportban.

Volt olyan résztvevő, aki úgy nyilatkozott, hogy többé-kevésbé tetszett neki a játék. Egy résztvevő volt kritikusabb, aki azt mondta, hogy ebben a formában nem tetszett neki igazán a játék, de főleg azért, mert a felület dizájnja neki nem tetszett, azonban magát a játék ötletet érdekesnek tartotta.

2. Ajánlják-e másoknak: Igen, de erre a kérdésre is érkezett egy-két kritikusabb válasz.

Az egyik kritikusabb résztvevő azt mondta, hogy ő csak nagyon speciális célokra ajánlja ezt a játékot, például ha játékelméletre vagy valamilyen üzleti tanulmányra akarja tanítani az oktató az embereket.

A többiek úgy nyilatkoztak, hogy azoknak ajánlják, akik szeretik a versenyzést, és akik érdeklődnek a nyereségesség vizsgálata iránt.

3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

A résztvevők összeségében úgy érezték, hogy növelte a kompetenciáikat a játék. Mindkét csoport szerint az együttműködés, versenyzés és elviselni a stresszt szempontok mindenképpen 5-ös értékelést érdemelnek, ezzel az oktató is egyetértett. Viszont a csoport jellegéből adódóan nem volt figyelemreméltó hatással a jó érvek megfogalmazására a játék, mert nem nagyon adtak visszajelzéseket a döntéseikről a résztvevők. Így ez alacsonyabb pontot kapott. A második csoport számára az elméleti háttér is új tudást biztosított.

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Igen, mindenki új tudás birtokába kerül. Az egyik résztvevő kiemelte, hogy magával szemben is új tudás birtokába került: megállapította, hogy silány benzinkút tulajdonos lenne a választott stratégiája alapján.

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.



NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A tesztelések átlagosan körülbelül 35 percet vett igénybe, de alapvetően bele lehet fért a 30 percbe. Az első kör gyorsabb volt, mert nem volt probléma, de itt még egyszer át kellett nézni a szabályokat a résztvevőkkel, így kissé meghosszabbították a tesztet. A második teszt kicsit hosszabb volt, mert az internetkapcsolat ezúttal nagy akadályt jelentett a teszt során.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ennek a játéknak a célja, hogy javítsa a játékosok kockázatvállalási képességét, stratégia készségét és koncentrációját. A játékosoknak nagyon összpontosítaniuk kell a játék során, hogy a 10 fordulót megnyerjék.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Körönként minimum 4 játékos javasolnak. Természetesen több játékos teszi érdekesebbé a játékot, mert versenyképesebb és együttműködőbb légkört teremt az online képzés alatt.

Feladat mérhetősége:

A teszt befejezése után meg akartuk beszélni a diákokkal, hogy vannak-e esetleg javaslataik a játék fejlesztésére, mert észrevették, hogy nem igazán volt egyszerű számukra ezt a játékot játszani.

A kérdéseik ezek voltak:

- Tetszett a játék?
- Rögtön megértette a játékszabályokat?
- Nehéz volt játszani?
- Mit változtatna a játékon? Valami javaslat?

A játékosoknak tetszett a játék, azt mondták, hogy eleinte a cél nem volt olyan egyértelmű, de azt követően, hogy egy kis plusz időt szántak rá, hogy újra megbeszéljék velük a játékot, már érthetőbbé vált.

Alig várták, hogy újra játsszák a Gas Stationt, mert azok, akik vesztek, szeretnék visszavágót.

A játékosok egyetlen javaslata az volt, hogy esetleg több opciót vezessenek be a játékba, például 4 opciót, tehát 4 különböző árat.



7. Összefoglalások

Antener:

Mint a két csoportnál jól sikerült a teszt, örültek, hogy kipróbálhatták a felületet. Trénerként hasznosnak találták, mert színesíti az órát, és a fiatalabb generációhoz annyira hozzánőtt a telefon, hogy elengedhetetlen lesz az oktatásban a készülék, így legalább készségfejlesztő játékokra tudják használni.

Egy másik tréningnap alkalmával szívesen kipróbálnak más játékokat, és ezt a saját tréningjeiken is használni szeretnék.

Secure:

Összességében kijelenthető, hogy a Gas Station mindkét éles tesztelése sikeres volt. Minden rendben zajlott, jó hangulatban telt, feldobta a tréningeket. Izgalmat jelentett a játékosoknak, hogy kipróbálhatták a rendszert, és az oktatónak is segített a tréning idő hasznosításában. A hétköznapiakban nincs szükségük ilyen specifikus döntésekre, de egyébként hasznosnak tartják az élet más területein is. Új elmélettel ismerkedtek meg és jól esett nekik a feldolgozás is, ahol elmondhatták megéléseiket, érzéseiket. Egyetértés született azzal kapcsolatban, hogy csapaterpítésre alkalmas, illetve a stressz tűrő képességet növeli.

Hello L:

A tesztek alapvetően jól sikerültek, és merült fel pár javaslat a megbeszélés során. Az ár véglegesítése utáni külön beküldés gomb furcsa volt, és néhány esetben eleinte félreértéshez vezetett, mert többen azt hitték, hogy már beküldték az árat. Nagyon fontos lett volna, hogy a program miatt lássák a partner döntését. A tanárnak rendelkeznie kellene a lehetőséggel, hogy döntsön arról, ki kivel kerül párba. A véletlenszerű összesorsolás néhány esetben gondot okozhat.

NISTA:

A teszt során néhány problémába ütköztek, de szerencsére nem igazán kapcsolódtak a rendszerhez, ezek a problémák jellemzően az internetkapcsolattal függtek össze. Tehát ami a játékrendszert és a játékot illeti, azzal minden rendben volt, rendben befejezték a tesztet, és a rendszer nem mutatott hibát.



4. Detektív éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.13.

Tesztek célja: Detektív éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2020.10.27., 2020.10.28

Secure: 2020.10.21., 2020.10.22.

Hello L: 2020.10.29., 2020.10.30.

NISTA: 2020.10.28., 2020.10.29.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - Online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek



Antener:

Az Antener csapat egyik tesztjét egy Trénerképzős oktatóval próbálták le, mert így ő is ismerkedhetett a felülettel és kipróbálhattuk, hogy online formában hogyan működik. A játékot megelőzően megmutattak mindent az oktatónak, csináltak neki hozzáférést és átbeszélték a részleteket. A saját tesztjük probléma nélkül ment, így belevághattak az éles játék szervezésébe.

Trénerképző keretén belül próbálták ki a detektív játékot, így a résztvevők és az időpont adott volt. Az oktatást megelőzően még egyszer beszéltek az oktatóval Zoom-on. Megoldást szerettek volna találni rá, hogy leegyszerűsítsék a bejelentkezést, mert nem voltak jelen személyesen, hogy segíteni tudjanak a játékosoknak. Azt találták ki, hogy előre kiküldik e-mailben a linket, így nem kell bepötyögni az URL címet csak egy kattintással elérik az oldalt. A detektív Excel dokumentumon változtattak egy-két apró dolgot, így újra feltöltötték közösen a böngészőbe, hogy az éles teszten már csak a listából kelljen kiválasztani, így is gyorsítva és egyszerűsítve a játék elindítását. Ezt követően megírták az e-mailt a résztvevőknek és beidőzítették a megbeszélt időpontra.

Secure:

A detektív játékot az egyik kolléganő tesztelte le. Ő még nem próbálta a ClassM8-et, így megmutatták neki a felület működését. Megbeszéltek egy időpontot, amely mindenki számára megfelelő volt, és beléptek a programba több eszközzel is, hogy meg tudja nézni oktató és résztvevő szemszögből a használatot. Az oktató könnyen átlátta, gyorsan belejött a használatba.

Kommunikációs tréningeken próbálta le a játékot, két csoportja is van, így az időpont és a résztvevők adottak voltak. Online tartják a tréningeket, képernyőmegosztással oldják meg a projektor kérdését. Az oktatást megelőzően az URL címet kiküldték a játékosoknak, így egy kattintással be tudnak lépni a rendszerbe.

A file-t már a próbán feltöltötték, így ezzel sem kellett az éles teszten foglalkozni. Napközben építette be az oktató a játékot, amikor a hangulat kezdett kicsit ellaposodni, ezzel dobta fel a hangulatot és rázta fel a csapatot.

Hello L:

A játék éles tesztje mellett a fókusz az volt, hogy kizárólag online környezetben, játék specifikáció szerint teszteljék, a játék használhatóságát megnézzék nyelviskolai környezetben - érvelési kifejezések (egyetértés, ellentmondás kifejezése). Ennek érdekében a tesztet Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék.

Előkészületek - esetleges felmerült problémák, kérdések:

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot az egyik nyelvoktatóval. A Take Five English Language Club tagjai között hirdették meg 2 alkalommal, mindkét alkalommal



azonos létszámú, hasonló, már erősebb nyelvtudással rendelkező nyelvi csoportokkal teszteltek.

Az előkészületek során, mikor az oktatóval átbeszélték online a feladat levezénylését, voltak fennakadások. Mivel ez egy dokumentum feltöltését igénylő játék, az oktátónak sajnos nem sikerült elsőre feltöltenie a dokumentumot, mert rossz formátummal próbálkozott, de ezt megbeszélték és sikerült neki is feltöltenie végül. Magát a játékot nem kellett ismertetni, mivel az oktató máskor is játszott már csoportokkal hasonlót és saját történeteket is írt.

NISTA:

A játékra való felkészülés meglehetősen sokáig tartott, mert a fájl feltöltése nem mindig ment zökkenőmentesen a korábbi belső teszteken a tanárokkal és a személyzet többi tagjával. Gondoskodniuk kellett arról, hogy a játék a lehető legrövidebb időn belül elkezdődhessen, hogy a tanár jobban összpontosíthasson majd a játék magyarázatára és végrehajtására. A korábbi tesztek során a hiba vagy az volt, hogy a fájlt nem találta a rendszer, vagy a feltöltési lehetőség nem jelent meg, akárhányszor frissítették a webhelyet. Miután működött, és legalább ötször problémamentesen ment a fájl feltöltés, úgy döntöttek, hogy elérkezett a megfelelő idő a diákokkal való tesztelésre. Szerencsére, ahogy számítottak rá, a feltöltés gyors volt.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2020. október 27-én délután került megrendezésre. 11 fővel játszották végig a detektív játékot.

A bejelentkezésen sokat könnyített az előre kiküldött e-mail, egy fő kivételével mindenki nagyon gyorsan tudott csatlakozni a játékhoz. Az az egy résztvevő nem kapott e-mailt, mert probléma volt a címével. Nehezebben sikerült neki a bejelentkezés, ő beírta az URL címet, így tovább tartott a csatlakozás. A többiek izgatottan várták a játékot, próbálták kihasználni az időt és a taktikát beszéltek meg a játék megoldására.

Sikeres bejelentkezést követően elindult a számláló, pár résztvevő elkezdte a saját telefonján látott nyomokat felolvasni, a többiek pedig próbálták egymásra fűzni a szálakat. Ezzel a technikával az 5 kérdésből 2-öt sikerült megoldani, majd taktikát váltottak és mindenki felolvasta a nála található információkat. Ezt túl későn kezdték el, így az idő lejártával nem jutottak közelebb a megoldáshoz. Az oktató segítségével végigbeszélték a cselekményeket, így sikerült végül az idő lejárta után megoldaniuk a feladatot.



A játékot követően közösen megbeszélték a tapasztalatokat, rádöbbsentek, hogy egymást vitték el a rossz megoldás felé. Indítottak egy szavazást, ahol kézfeltartással tudták pontozni a feladatot, majd két fővel külön ablakban interjút készítettek.

Secure:

Az első teszt 2020. október 21-én volt, 5 fővel vett részt benne.

Új volt nekik a program, egy pár perces magyarázást igényelt a játék. Ismertette az oktató a szabályokat és hogy a felület, hogy működik.

A bejelentkezés senki számára nem okozott problémát, nagy segítség az URL cím előzetes kiküldése. Beírták a kódot és kezdődhetett is a játék.

Először nem tudták, hogy kezdjenek neki, de gyorsan kitalálták, hogy mindenki olvassa fel a saját mondatait. Sorban mindenki felolvasta, nem vágtak közbe, figyelmesen várták egymást.

A személyeket vették végig, hány fő van a történetben és ki milyen kapcsolatban van a meggyilkot férfival. Mindenki aktívan részt vett a játékban, egy fő csendesebb volt, ő csak néha szólalt meg, de akkor jó következtetéseket vont le. Neki köszönhetően sikeresen megoldották a rejtélyt, 16 perc alatt. Érdekes volt látni, hogy elsőre az indítékra jöttek rá, és ezt követően oldották meg a többi kérdést.

A tréning végén csatlakoztak a csapathoz és mélyinterjút készítettek két résztvevővel.

Hello L:

Az oktatóval bár az előkészületek során átbeszélték, hogy milyen formátumban kell feltölteni a játékhoz a dokumentumot, az első teszt alkalmával technikai nehézségek akadtak ismét ezzel. Pár próbálkozás után sikerült a feltöltés és kezdődött a játék. Mivel ismerte az oktató a játékot, ezért maga a tesztelés innentől a szokott módon zajlott. Mivel a játék nem igényel csoportra oszlást, a csoport egyből elkezdett dolgozni a kapott információkkal.

Mindkét csoportban 6 fő létszámmal dolgoztak.

Az első csoport esetében a kezdeti technikai probléma kicsit megakasztotta a hangulatot, újra kellett indítani a játékot, újra be kellett lépnie mindenkinek, ez annyira nem tetszett nekik. Miután elindult a játék, nem volt akkora lelkesedés, mint amire számítottak, de mivel angolul játszottak, ezért gyakorlásnak fogták fel a résztvevők. A feladat megoldásához rájöttek, hogy minden információra szükség lesz, felolvasták azokat és próbálták közösen megfejteni. Mivel kevés volt az eredetileg megadott időkeret, ezért az oktató próbálta kérdésekkel irányítani a csoportot.



NISTA:

A tanárnő részletesen elmagyarázta a játékot, mert az olvasásra rendelkezésre álló idő korlátozott volt, ezért gondoskodott arról, hogy minden résztvevő megértse a játék utasításait.

A tanárnak hosszabb ideig tartott a játék elmagyarázása, mert elengedhetetlen volt, hogy a diákok először olvassák el a kérdéseket, mielőtt elkezdenék olvasni a szöveget.

6 tanuló van az osztályban, de csak hárman vehettek részt a tesztelésben. Az egyik tanuló hiányzott, a többieknek pedig sajnos nem volt a legjobb kapcsolatuk, ezért folyamatosan leválasztotta őket. A három résztvevőnek a csatlakozási folyamat egyszerű volt. Egy résztvevő kérte a QR kód nagyítását a képernyőn. Miután a QR kód elég nagy volt, ő is csatlakozott.

Az olvasási részt ezután 10 percre rövidítették, mert minden résztvevő jelezte, hogy már befejezte az olvasást, és minden válasz készen áll.

Nem minden résztvevő válaszolt helyesen a kérdésekre, amely azt mutatta, hogy talán több időre lett volna szükség, és a rendszer által biztosított 20 perces időkeret valóban megfelelő lehet. Minden a szöveg hosszától és a kérdések nehézségétől függ.

A tanár meg tudta mutatni a helyes és a helytelen válasz jelét. Mivel online játékról volt szó, nem láthatták a résztvevői képernyőket, így a Zoom/Skype videohívás során a kamerán keresztül mutatták be a résztvevők a citromokat és a trófeákat a telefonjukon.

A játék nagyon hatékony volt, mert nagyon megfelelt a diákok nyelvi szintjének, így gyakorolhatták olvasási készségeiket.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2020. október 28-án délelőtt került megrendezésre. Szintén Trénerképzőn tesztelték a játékot, 10 fő volt a csoportban.

Kiküldték e-mailben az URL címet, így ezen az alkalmon mindenki könnyen csatlakozott a játékhoz. Egy probléma merült fel, az egyik résztvevő nem telefonon csatlakozott a játékhoz, hanem számítógépen, így csak neki jelentek meg az információk. A játék telefonra készült, így ez nem okozhat problémát, ha nem online játszanak, mert tudjuk figyelni, hogy mindenki a telefont használja. Az oktató új kódot generált, és újra jelezte, hogy telefonon jelentkezzenek be. Így már mindenki megkapta a nyomokat és kezdődhetett a játék.

A második teszt résztvevői is hasonlóan kezdték el a megfejtést, de előbb jutottak el a döntésre, hogy mindenki olvassa fel a saját telefonján látható információkat. Ez jó taktikának bizonyult,



mert 17 perc alatt meg is oldották a feladatot. Megfigyelhető volt, hogy két résztvevő átvette az irányítást, ez nagyban segítette a csoportot a sikeres teljesítésben. Nagyon jól működtek együtt, nem vágtak egymás szavába. Az oktató mondta nekik, hogy remek idő alatt teljesítették a feladatot, mégis kicsit elégedetlenek voltak a saját teljesítményükkel, mert az első 5 percben nem alakult még ki az együttműködés.

A játékot követően ismét szavazást indítottak, valamint 2 résztvevővel és az oktatóval külön interjút készítettek.

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre kerestem a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Secure:

A második teszt 2020. október 22-én került megrendezésre, 9 fővel.

Ugyanaz az oktató tesztelte ezen az alkalmon a detektíves játékot, mint az első teszten. Nagyobb létszámú csoportban is kipróbálta, érdekesnek ígérkezett a különbség. Ez a csapat sem találkozott még a felülettel, de a bejelentkezés nem okozott is sem problémát. Az egyik résztvevő először rosszul írta be a kódot, de ez gyorsan megoldották.

Itt mindenki csendben, magában kezdte el olvasni a nyomokat, és amit fontosabbnak találtak megosztották egymással, de ez nem hozott eredményt. Egy kis idő elteltével hozták meg a döntést, hogy felolvassák. A nagyobb létszámnak köszönhetően érezhető volt az izgalom a felolvasásnál, azok, akik nem szeretnek szerepelni, hadarva, gyorsan olvasták fel.

2 résztvevő a felolvasást követően nem vett részt a játékba, visszahúzódóak voltak, nagyon ritkán mondtak egy-két gondolatot. Volt egy vezető egyéniség, aki irányítani próbálta a többieket, de nem hozott eredményt, elvitték egymást rossz irányba és az 5 kérdésből végül 3-at sikerült megoldani.

Kértek egy kis plusz időt, de a bűncselekmény kérdését így sem sikerült megoldani.

Ezen a tréningen is becsatlakoztak és interjút készítettek két játékosal és a trénerrel.

A résztvevőkkel készített interjún főleg a következő kérdésekre kerestem a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?



3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Hello L:

Mindkét csoportban 6 fős létszámmal dolgoztak.

A második csoportnál nem volt kezdeti technikai probléma, az oktatónak is most elsőre sikerült a dokumentum feltöltés. Egy résztvevőnek nem sikerült a QR kódos belépés, de URL cím beírásával megoldódott a probléma. A második csoport sokkal lelkesebben fogadta a játékot. Hamar rájöttek, hogy online forma esetén kell valaki, aki irányban tartja a többi résztvevőt, hogy értsék mindannyian, amit mondanak. Volt egy résztvevő, aki magára vállalta a vezető szerepet a csoportban. Ez a teszt jobban sikerült, mert bár épphogy, de sikerült a megadott időkeret alatt megoldani a feladatot.

NISTA:

A diákok problémamentesen csatlakozhattak a QR kódon keresztül, de egy kicsit tovább tartott most a folyamat, a tanár néhány percre várta, hogy mindegyik résztvevő csatlakozzon.

A tesztelés során volt egy kis probléma a csatlakozással. Valószínűleg az időjárás okozta, mert a résztvevők többsége azt mondta, hogy az oldal betöltése tovább tart. A játék során elvesztettünk egy résztvevőt, ő lekapcsolódott a játékról és a Skype-ról, ami a rossz internet kapcsolat oka volt.

A végén egy kört tudtak játszani megszakítás nélkül, és a diákok élvezték a játékot.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az interjúalanyoknak a legjobban a csapatmunka tetszett, egymásra voltak utalva, mindenkinek figyelni kellett a másokra. Emellett gondolkozásra készítette őket a játék és logikájukat is használni kellett. Tetszett nekik a könnyen kezelhető felület és a telefon bevonása a tréningre.

Az interjúalanyok között volt az az egy fő, aki nem kapta meg e-mailben az URL címet, neki a bejelentkezés nem tetszett, mert a többiekhez képest lassabban tudott csatlakozni. A második teszt után megkérdezettek pedig az irreleváns nyomokat találták könnyen kiszűrhetőnek, bonyolítatlanának rajta.



Fejlesztésre mindenki azt javasolta, hogy pár információ jöhetne később, mint a többi, például 10 perc után, valamint, ha kitalálják valamelyik választ, akkor jelenjen meg a projektoron a kérdés mellett egy pipa. Egy olyan javaslatot is kaptak, hogy legyen megszemélyesítés a játékban, aki külön információkat kap és így félre tudja vezetni a többi résztvevőt.

A megkérdezettek leginkább csapatépítőkön, kommunikációs és vezetői tréningeken tudják elképzelni a játékot.

Secure:

Nagyon tetszett mindenkinek a játék, izgalmasnak találták és a felület is könnyen kezelhető. Az egyik résztvevő rendőr és neki a feladat külön elnyerte a tetszését, irányította is a csapatot.

A második teszt alkalmával az időt találták kevésnek, ez az első teszten nem merült fel. Nekik a szürke és fehér desing nem nyerte el a tetszésüket, nem értették miért két színű. A neveket emelték még ki, hogy belekavarodtak, jobban eltérhetnének egymástól.

Javaslatként felmerült az első teszt alkalmával, hogy mindenkinek legyen valahány perce, amikor ő beszélhet, így a visszahúzódóbb személyek is szóhoz jutnak, de ez nagy csoportnál nehezebben kivitelezhető.

Kommunikációs tréningeken, információ adás gyakorlása mellett csapatépítőkön tudják elképzelni, valamint egy olyan ötlet is felmerült, hogy cégeknek jó lenne saját profilra alkotni egy történetet és a dolgozókkal játszani.

Hello L:

Vegyes volt a résztvevői visszajelzés, mert az első csoportnak a kezdeti probléma miatt voltak fenntartásai, hogy ajánlanák-e másoknak. Ők nem ebben a formában ajánlanák a játékot, vagy ha a technikai rész gördülékenyebb lesz, majd akkor. A második csoport viszont mindenkinek nagyon ajánlaná a játékot, mert náluk tényleg nagy élmény volt a résztvevőknek a nyomozás.

Az első csoportnak kevésbé tetszett a játék, de csak a kezdeti nehézségek miatt. A második csoport kifejezetten élvezte a játékot, nagyon hasznosnak találták. A csoporton belüli kommunikációt és a problémamegoldási készségeket fejlesztette mindenképpen a játék, és részben a vezetői készséget, legalább is annál a résztvevőnél, aki magára vállalta a vezetést. Mivel angol nyelvóra keretein belül használtuk a játékot, a szókincs fejlesztésre és érvelés gyakorlásra is hasznos volt ez a játék.

A résztvevők többsége szerint nem csak a nyelvi készségeiket, hanem a csoportos feladatmegoldást és az együttműködést fejlesztette a játék, egy résztvevő, aki vezető szerepet vállalt, rájött, hogy képes lenne máskor is vezetői szerepet vállalni hasonló problémák megoldása során. A második csoport résztvevői pedig rájöttek, hogy ők akár nagyszerű nyomozók is lehetnének.



NISTA:

A tesztelés befejezése után kikérték a tanár és a diákok véleményét és tapasztalatait a játékról.

Az alábbi kérdéseket tették fel nekik: Tetszett-e a játék? Játszanának-e újra? Nehéz lenne-e a különböző formájú játékokra való felkészülés a következő órára? Mit javasolnának a játék fejlesztéséhez?

A diákok azt válaszolták, hogy a játék meglehetősen intenzív volt. Nagy koncentrációra volt szükség ahhoz, hogy a válaszok keresése közben végig tudják olvasni a szöveget.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az oktatonak a legjobban az tetszett, hogy megoldja a virtuális térben használható ilyen típusú együttműködési gyakorlatok eszkdilemmáját. A fiatalabb generációk számára vonzó, hogy használhatnak okos eszközt, ám nem fog ki az idősebb korosztályon sem. Valamint környezettudatosság szempontjából is szuper, mert nem kell papírra nyomtatni a kártyákat kontakt tréning esetében sem.

A tréner azt nyilatkozta, hogy nincs olyan, ami nem tetszett, inkább fejlesztési dolgokat ajánlana.

Fejlesztésre a felület színesítését ajánlotta, valamint jobban tetszene neki, ha hangeffekt is lenne a kupához, esetleg pittyegés visszaszámláláskor. Az Excel feltöltés még nem volt stabil, illetve előfordult, hogy a résztvevők nem kapták meg az infókat indítás után. Az elején egyfajta félelmet érzett, hogy milyen sorban kell belépnie a felületre. Az oktató, a játékosokhoz hasonlóan jó fejlesztési ötletnek tartja, hogy titkos kártyákat bizonyos idő után lehetne megosztani a résztvevőkkel.

Sok témánál hasznosnak találja a játékot: együttműködés fejlesztés, tematikus csapatépítés, kommunikáció, problémamegoldás, csapatszerepek, vezetőfejlesztés, időmenedzsment, de energizálónak és jégtörőnek is el tudja képzelni.

Secure:

Az oktató elmondása szerint egy kicsit izgult az elején, hogy minden rendben működjön, de nem volt semmi probléma és nagyon jó visszajelzéseket kapott. Az tetszett neki a legjobban, hogy nagyon lelkesek voltak a résztvevők, és amikor letelt az idő, akkor sem adták fel, hanem kértek még egy kis időt.



A felület színei nem tetszettek neki, azt javasolta fejleszteni. Valamint azt, hogy ha egy kérdésre a helyes választ megadták, azt kiírhatná a projektor.

Kommunikációs tréningen szuper kiegészítés volt, és csapatépítőkön, baráti társaságban szintén szívesen játszana.

Hello L:

Az oktatóval történt egyeztetés alapján ő a specifikációban és a programban leírná a program által elfogadott fájlok típusát és/vagy a program által felismerhető formátumot, mert neki ez okozott nehézséget a használat során. Az oktató szerint az online tér ennél a két csoportnál nem okozott problémát a vegyes internetkapcsolat ellenére sem.

A csoporton belüli kommunikációt és a problémamegoldási készségeket fejlesztette mindenképpen a játék, és részben a vezetői készséget, legalább is annál a résztvevőnél, aki magára vállalta a vezetést. Mivel angol nyelvőre keretein belül használták a játékot, a szókincs fejlesztésre és érvelés gyakorlásra is hasznos volt ez a játék.

NISTA:

A tesztelés befejezése után kikérték a tanár és a diákok véleményét és tapasztalatait a játékról.

Az alábbi kérdéseket tették fel nekik: Tetszett-e a játék? Játsszának-e újra? Nehéz lenne-e a különböző formájú játékokra való felkészülés a következő órára? Mit javasolnának a játék fejlesztéséhez?

A tanárnő igazán kellemesen meglepődött a játék működésén, különösen azon, hogy minden alkalommal más játékot tölthetnek fel a rendszerbe. A játék más nyelveken is játszható. Amíg az utasítások a célnyelven vannak bemutatva, a játék többi része feltöltésre kerül az Excel dokumentumba. A tanár elmondta, hogy határozottan javasolja, hogy más tanárok is illesszék be a játékot az óráikra, de hangsúlyozni fogja annak fontosságát, hogy egy olyan, már kész játékot töltsenek fel, amely megfelel egy adott diákcsoport nyelvi szintjének. A tanárnő nem észlelt semmilyen hibát a játékban, ezért nem volt javaslata a játék javítására.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Az első teszt 40 percig tartott, de a végén a kiértékelés sok időt vett igénybe, mert nem sikerült megoldaniuk a rejtvényt és azt is megbeszélték a tréner segítségével. A második alkalommal



30 perc volt a teljes teszt, így kijelenthetjük, hogy ennek a kritériumnak megfelel a detektív játék.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

A játék célja, hogy növelje az együttműködési és vezetési kompetenciát, valamint az aktív figyelmet. Ezeket egyértelműen növelte, a megkérdezett résztvevők ki is emelték, hogy szükség van a csapatmunkára és figyelni kell egymásra. Megmutatkozott a vezetői kompetencia javulása, mert a második teszt alkalmával felismerte két résztvevő, hogy szükség van az irányításra és az ő vezetésükkel sikerült jól teljesíteni a feladatot. A játék végére érve náluk pedig megfigyelhető volt, hogy egyre jobban irányították a csapatot.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A teszteken 11 és 10 fő vett részt, ez a létszám pont jónak bizonyult, mert nem kapott senki túl sok nyomot, de mindenki aktívan részt tudott venni a játékban.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Az első tesztnapon a 11 főből 9-en, a második alkalommal 10-ből 7-en értékelték 5-ösre a feladatot. Összesen 4-en adtak 4-est és 1 fő 3-ast, így összességében 94%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

A megkérdezettek közül mindenki ajánlana ismerőseinek.

Megfigyelhető volt a vezetői és együttműködési kompetencia növekedése. A játék elején szétszórtság jellemezte mind a két csoportot, de gyorsan rájöttek, hogy csak csapatmunkával tudnak eredményesek lenni, így kialakult az együttműködés. Sokkal jobban sikerült a második teszt résztvevőinek a megoldás, mert volt több vezető egyéniség közöttük, akik a végén sokkal jobban irányították a többieket.

Mindenki úgy érezte, hogy új tudás birtokába került. Volt, aki most szembesült vele, hogy ügyesen veszi át a vezető szerepét.



Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Az első teszt 30 percet vett igénybe, a második a plusz idő miatt 40 perc volt.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

A kommunikációt mindenképpen fejleszti a játék, valamint a szereplés kimozdít mindenkit a komfortzónából. Logikus gondolkozásra is szükségük van a résztvevőknek, ahhoz, hogy sikerüljön megoldani a rejtélyt.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

5 fővel tesztelték először és 9 fővel másodszor. Úgy gondolják, hogy 4 fő minimum szükséges a játékhoz és 10 főnél többen nem érdemes játszani, mert kevés szereplés jut a személyekre.

Feladat mérhetősége

Mindenki értékelte a játékot, 1-5-ig pontozhatták, mindenki 5-öt adott, így 100% az elégedettség.

A következő kérdéseket feltettem a tesztet követően:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Egyértelműen ajánlanák ismerőseiknek, ők is szívesen játszanának más történettel.

A kommunikációt növeli a játék a résztvevők szerint. A kezdeti nehézségek után belejötték az információadásba.

Új volt számukra a telefon használata tréningeken.

Hello L:

Kritériumok definiálása

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Az előkészületek és a technikai probléma az első teszt során sajnos megnövelte a teljes játékra fordított időt. Több időt kellett hagyni a csoportnak is a megoldásra, kellett a 30 perc és még kicsit több idő is. A második tesztnél előkészületekkel és a játék lebonyolításával együtt belefért a csoport a 30 percbe, megszületett a megoldás is.



Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatléírásban

Specifikáció ide vonatkozó része: A detective játék rendkívül jól alkalmazható többek között kommunikációs szempontokból, mert eredményesebb megbeszéléseket tesz lehetővé és növeli a kommunikáció átláthatóságát. Fejleszti a problémamegoldó készségeket, fokozza a kérdezési és aktív figyelem készségeket. Erősíti a részvételt és a bekapcsolódást. Emellett mások hozzájárulásának tudatosítását hangsúlyozza: hiszen mindenkinek el kell mondania, hogy milyen információ van a telefonján, amit csak ő lát. Elősegíti még az értekezletvezetést, csapatmunkát és a vezetői készségeket is

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: A csoporton belüli kommunikációt és a problémamegoldási készségeket fejlesztette mindenképpen a játék, és részben a vezetői készséget, legalább is annál a résztvevőnél, aki magára vállalta a vezetést. Mivel angol nyelvű keretein belül használtuk a játékot, a szókincs fejlesztésre és érvelés gyakorlásra is hasznos volt ez a játék.

A feladat kollaboratív-e: Igen

Mindenképpen fejlesztette az együttműködést, mert a töredék információkból közösen kellett megtalálniuk a megoldást.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A kétfős létszám meghaladása egyik teszt esetén sem okozott problémát, mindkét teszt során 6-6 fővel jól működött a játék.

Feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen – Az első csoportnak kevésbé tetszett, de csak a kezdeti nehézségek miatt. A második csoport kifejezetten élvezte a játékot, nagyon hasznosnak találták.
2. Ajánlják-e másoknak: Vegyes volt a résztvevői visszajelzés, mert az első csoportnak a kezdeti probléma miatt voltak fenntartásai, hogy ajánlanák-e. Ők nem ebben a formában ajánlanák a játékot, vagy ha a technikai rész gördülékenyebb lesz, majd akkor. A második csoport viszont mindenkinek nagyon ajánlaná a játékot, mert náluk tényleg nagy élmény volt a résztvevőknek a nyomozás.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5): Az első csoport esetében az értékelés alapján a kommunikációs készségek fejlesztésére 3 pont érkezett a



résztevőktől, a probléma megoldásra pedig 4 pontot adtak. A második csoportnál minden szempontot 5-re értékelték, még az a résztvevő is, akinek elsőre nem sikerült belépni.

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban): A résztvevők többsége szerint nem csak a nyelvi készségeiket, hanem a csoportos feladatmegoldást és az együttműködést fejlesztette a játék, egy résztvevő, aki vezető szerepet vállalt, rájött, hogy képes lenne máskor is vezetői szerepet vállalni hasonló problémák megoldása során. A második csoport résztvevői pedig rájöttek, hogy ők akár nagyszerű nyomozók is lehetnének.
5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

Játékidő: 30 perc

A játék tesztelésével töltött idő körülbelül 30 perc volt. A játék magyarázata és a diákok csatlakozása egy kicsit hosszabb ideig tartott, mint a korábbi tesztek során.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ennek a játéknak az a célja, hogy fejlessze az olvasási készségeket, és képes legyen konkrét információkat találni a szövegben. Az idő korlátozása motiválta a diákokat, hogy nagyon koncentráljanak olvasás közben, és már az első olvasás során keressék a válaszokat.

Kollaboratív játék, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A játékot minél több résztvevővel érdemes játszani, így érdekesebb lehet. Javaslatot tettek arra, hogy a résztvevők száma egyenlő legyen a kérdések számával. Így mindenki egy-egy kérdésre válaszol.

Feladat mérhetősége:

A tesztelés befejezése után kikérték a tanár és a diákok véleményét és tapasztalatait a játékról.

Az alábbi kérdéseket tették fel nekik: Tetszett-e a játék? Játsszanának-e újra? Nehéz lenne-e a különböző formájú játékokra való felkészülés a következő órára? Mit javasolnának a játék fejlesztéséhez?

A tanár igazán kellemesen meglepődött a játék működésén, különösen azon, hogy minden alkalommal más játékot tölthetnek fel. A játék más nyelveken is játszható. Amíg az utasítások a célnyelven vannak bemutatva, a játék többi része feltöltésre kerül az Excel dokumentumba. A tanár elmondta, hogy határozottan javasolja, hogy más tanárok is illesszék be a játékot az



óráikba, de hangsúlyozni fogja annak fontosságát, hogy egy olyan, már kész játékot töltsenek fel, amely megfelel az adott diákcsoport nyelvi szintjének. A tanár nem észlelt semmilyen hibát a játékban, ezért nem volt javaslata a játék javítására.

A diákok azt válaszolták, hogy a játék meglehetősen intenzív volt. Nagy koncentrációra volt szükség ahhoz, hogy a válaszok keresése közben végig tudják olvasni a szöveget.

7. Összefoglalások

Antener:

Nagyon jól sikerültek a tesztek, minden résztvevő örült, hogy kipróbálhatta ezt a játékot, még az online térben is. Online térben azért tűnik jobbnak, mint offline, mert nem látszanak át a kártyák, a projektoron követhető a hátralevő idő és a telefont egymásnak sem mutatják meg olyan könnyen, mint az információs lapokat.

Összekovácsolta a csapatot, jól szórakoztak és még a kompetenciákat is növelte. Tökéletes kiegészítése egy tréningnek.

A felület jól működik, könnyen tudták kezelni.

Secure:

Nagyon jól sikerültek a tesztek, az első csapat annyira lelkes volt, hogy a következő tréningre visznek nekik egy másik játékot, amelyet már előre vártak.

A telefonok bevezetését az oktatásba jó ötletnek találták, hiszen már mindenkinek sokat van a kezében a készülék és így fejlesztésre használhatják. A jelenlegi helyzetben pedig még jobban jön, mivel olyan játékokat is kivitelezni lehet, amit egyébként nem lehetne online.

Hello L:

Az oktatóval történt egyeztetés alapján ő a specifikációban és a programban leírná a program által elfogadott fájlok típusát és/vagy a program által felismerhető formátumot, mert neki ez okozott nehézséget a használat során. Az oktató szerint az online tér ennél a két csoportnál nem okozott problémát a vegyes internetkapcsolat ellenére sem.

A résztvevők részéről csak az első csoport esetében érkezett az a visszajelzés, hogy nem tűnt stabilnak a játék a kezdeti technikai probléma miatt, de miután sikerült az oktatónak elindítani a játékot, alapvetően meg voltak elégedve a játékkal.



A Detective remek együttműködést és problémamegoldást fejlesztő játék, a nyelvórák esetében még online térben is jól használható magasabb tudásszinten lévő résztvevők esetében a kommunikáció fejlesztésére.

NISTA:

A játék nagyon hatékony a tanulásban. Nyelvi csoportok esetében az olvasónak a megfelelő nyelvi szinttel kell rendelkeznie az adott játékhoz, amelyet a tanár előkészít.

Mivel ez egy olyan játék, amely trófeát vagy citromot mutat a játék végén, így egyfajta versenyhangulatot teremt, ami szintén motiválja a diákokat.

A tanár a teszt után is rendszeresen fogja használni a játékot, mivel ez a rendszer végtelen számú különböző játék feltöltését teszi lehetővé.

5. Fogolydilemma éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.19.

Tesztek célja: Fogolydilemma éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.02.25., 2021.02.26.

Secure: 2021.02.03., 2021.02.04.

Hello L: 2021.02.18., 2021.02.19.

NISTA: 2021.02.18., 2021.02.19.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában



Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia és online formában

Tesztek menete:

- 1. Szervezés, előkészületek**
- 2. Első tesztek**
- 3. Második tesztek**
- 4. Résztvevői tapasztalatok**
- 5. Oktatói tapasztalatok**
- 6. Kritériumoknak való megfelelés**
- 7. Összefoglalások**

- 1. Szervezés, előkészületek:**

Antener:

A fogolydilemmát az az oktató tesztelte le, aki már többször is találkozott a felülettel, ismét trénerképző továbbképzésen. Az első csoport már egy előző alkalmon találkozott a programmal, a Benzinkutas játékot tesztelték velük, a másik csoport viszont még nem találkozott a felülettel.

A Benzinkutashoz hasonlóan, az oktatóval próbálták ki a saját tesztjükön a játékot, így nem volt szükség a játék külön bemutatására, de azért egyszer még az éles teszt előtt átfutották, hogy minden rendben menjen.

Az időpont adott volt, a megadott képzés keretén belül teszteltek. Online folytak a képzéseik, így helyszínre sem volt szükség. Az ebédszünet után játszották, hogy felpörgessék a hangulatot.

Secure:

A sikeres soft tesztelés után az éles tesztelésre egy korábban már tesztelő oktatót kértek fel, mert úgy gondolták, hogy könnyen tudja majd menedzselni a Gas Station után ezt a játékot is.

Szerencsére a csapatai is megvoltak hozzá. Az első tesztet egy már gyakorlott csapatával végezte, így nem ment idő a rendszer megmutatásával, elmagyarázásával. Az oktató már rutinos tesztelő – noha az elején bizonytalan volt, mára már nagyon belejött-, így a szervezés könnyű volt, csak a játék lényegét és menetét kellett elmagyarázni neki. Ennek időpontja a tréning előtt történt előzetesen egyeztetett időpontban.



Hello L:

A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék. A játékosokat az alapján osztották 2 csoportra, hogy mennyi előismerettel rendelkeztek a Nash egyensúllyal kapcsolatban. Illetve kerestek olyan tanítványokat, akikkel nem tesztelték még korábban a Gas Station játékot.

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot. A cél az volt, hogy a Prisoner's Dilemma működését teszteljük online formában és nyelviskolai környezetben a specifikáció alapján, de olyan résztvevőkkel, akik korábban a Gas Station játék tesztelésében nem vettek részt.

A szabályok ismertetését kivéve különösebb előkészület nem szükséges a játékhoz.

NISTA:

A Fogolydilemma egy izgalmas játék, ahol sok kockázatvállalási és stratégiakészítési készséget kell használnia a résztvevőknek.

A vizsgálat előtt nem kellett felkészülni. Csak az a fontos, hogy világosan és érthetően magyarázzák el a szabályokat, hogy minden játékos tudja, hogyan kell majd játszani.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. február 25-én délután került megrendezésre 8 fővel.

A csoport már ismerte a programot, a Benzinkutas játékot tesztelték velük korábban. A Fogolydilemma egy gyors játék, egyszer kell dönteni, inkább a magyarázás tartott tovább.

Az oktató elmondta a szabályokat és megbeszélték, hogy mit jelent a Nash-féle elméletet. A hosszabb ismertetést követően kezdődött a játék. A bejelentkezés gyorsan ment, látszott, hogy már van tapasztalatuk benne.

Egy gombnyomás a játék, mégis volt olyan résztvevő, aki sokáig vacilált a válaszon. A lezárást követően, a 4 párosból egynél jött ki az elmélet, miszerint egymás ellen vallanak a játékosok, 2 páros együttműködött és 1 vegyes csapat alakult ki.

Ennél a játéknál inkább az utólagos megbeszélés volt az érdekes. Konfliktus alakult ki a vegyes csapatnál, az együttműködők pedig örültek, hogy csak 1-1 évet kapnak a bűncselekményért.



A csoport tagjai már jobban ismerték egymást, ezért gondolták azt, hogy jobban együttműködtek.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékosal.

Secure:

Az első tesztet az oktató a tréning sorozat következő napján tesztelte ugyanazzal a 4 fős csapattal, amellyel a Gas Station is. Szerette volna megnézni milyen eredmény jön ki a két játékból és úgy gondolta, ezt a kettőt hasznos lesz összehasonlítani. A csoport számára sem jelentett ez akadályt, így letesztelték. Gyakorlottak voltak már a bejelentkezésben; használtak QR kódot és normál belépést is.

Ezután elindult a játék, mindenki megadta a nevét, majd párokba osztotta a rendszer a játékosokat. Az oktató elmagyarázta a játékszabályokat és megkezdődött a gondolkodás, hogy ki mit válasszon. Az online játéknak megvolt az az előnye, hogy könnyebb volt betartatni azt, hogy ne kommunikáljanak egymással a játékosok, meg sem próbálták, hiszen így nem lehetett volna észrevétlenül odaszólni vagy jelezni egymásnak.

A döntést elég hamar meghozták, így nem tartott sokáig maga a játék, viszont mindenkit gondolkodóba ejtett a dilemma és hogy mit válasszon. A legjobban az eredményhirdetés utáni megbeszélést élvezte mindenki, amikor megismerkedtek Nash elméletével és a játék mélyebb hátterével. Jól látható volt, hogy ez újszerű az embereknek és tényleg elgondolkodtató a különböző stratégiák mögött rejlő elmélet, illetve a logika és a bizalom, a racionális és érzelmi oldala a dilemmának.

A játék és az eredmények elemzése, megbeszélése után tesztelési szempontból is megbeszéltek a játék tapasztalatait. Mindenki elmondta, hogy mit gondol, mi volt jó vagy esetleg rossz, mit lehetne javítani, hogyan lehetne még jobb a játék.

Hello L:

Mivel a játék mechanikája gyakorlatilag megegyezik a Gas Stationével a keret történetétől, és esetleg a döntés ismételtesének számától eltekintve, kerestek olyan tesztalanyokat is, akiknek a Nash egyensúlyról nem voltak korábban tapasztalataik.

Az első teszt 2021. február 18-án került megrendezésre online formában a Take Five English Language Club tagjaival, első körben azokkal a résztvevőkkel, akiknek nem volt ismeretlen a Prisoner's dilemma elmélete. Itt az előzetes szabályismertetés viszonylag gyorsan ment. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva a velük. A játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszéltek a résztvevőkkel a megéléseiket.



NISTA:

Amikor elkezdték a játék bevezetését, megkérdeztek minden résztvevőt, hogy játszott -e már a játékkal, vagy ismeri a játékot. Két diák azt mondta, hogy tudják, miről van szó, de még soha nem játszottak vele.

Megjelenítették a játék kódját és QR-kódját, majd meghívtak minden tanulót, hogy csatlakozzanak. Négy diák lépett be a játékba a telefonja QR-kódjával, 2 diák pedig a számítógépével játszott, így ők beillesztették a linket a böngészőbe. Minden résztvevő gond nélkül csatlakozott a játékhoz. Csak néhány pillanatig kellett várni, hogy mindenki beérjon mindent, amit kellett.

Miután mindenki csatlakozott a játékhoz, elkezdhették a játékot. Miközben játszottak, úgy tűnt, minden simán megy, de sajnos egy telefon lefagyott. Az egyik játékos nem tudta frissíteni az oldalt, és amikor megpróbált visszatérni a játékba úgy, hogy manuálisan újra megnyitotta az oldalt, és beillesztette a játékkódot, ugyanabba a játékba, amelyből kilépett, sajnos nem tudott újra csatlakozni ugyanahhoz a játékhoz. Sok próbálkozás után csak azt tanácsolták neki, hogy várja meg ezt a kört.

A játék megfelelően működött más eszközökön, és a többi játékos befejezhette a játékot.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. február 26-án délután került megrendezésre, szintén 8 fővel.

A bejelentkezés nem okozott problémát, volt, aki a QR-kóddal lépett be, ez is hiba nélkül működött. A nevek beírásánál merült fel egyedül, hogy nem frissült 1 játékosnál, csak többszöri próbálkozásra, itt a böngészőre gondolunk, mert ő más böngészőből próbálta, mint a többiek. Ezt követően az oktató ugyanúgy ismertette a szabályokat és az elméletet nagy vonalakban.

A második teszten ugyanúgy 4 csoport volt, de itt már 2-szer jött ki a Nash-féle egyensúly és 1 együttműködő, 1 vegyes csapat alakult ki.

Itt igaz, hogy nem voltak olyan együttműködőek a résztvevők, de konfliktus sem alakult ki annyira, mint a másik csoportnál. Nem ismerték egymást a játékosok, ezért gondolták, hogy könnyebben vallottak egymás ellen és nem is haragudtak meg egymásra.

A játékot követően interjút készítettek az oktatóval és 2 résztvevővel.



Secure:

A második teszten szintén 4 fő vett részt játékosként egy másik tréningen, ezúttal is online. Az első teszt tapasztalataival már az oktató is teljesen magabiztosan használta a kezelőfelületet és irányította a játékot. Jól jött a tapasztalat, mert így kevésbé kötötte le a figyelmét maga a felület és jobban tudott koncentrálni a játék bemutatására. Ennek köszönhetően a játékosok izgatottabb hangulatban vágtak neki a játéknak, mint az első teszten.

A bejelentkezés, a játék indítása és a csoportokba osztás zökkenőmentes volt. Ezúttal az egyik páros kicsit több időt vett igénybe a gondolkodáshoz, így picivel később tudták az eredményeket megnézni, de a másik pár is türelmesen várta ki ezt a néhány percet. Az eredmények feldolgozásában és utána a játék értékelésében is mindenki aktívan részt vett, még a csendesebb tagoknak is volt hozzáfűzni valójuk. Ez a teszt is jól megmutatta, hogy igazi erőssége a játéknak, hogy könnyen élő kommunikációt indít el, ami tréningen és nyelvórákon is igazán hasznos.

Technikai hiba nem lépett fel, minden rendben ment, mindenki könnyen boldogult a rendszerrel és kényelmesnek találta a használatát.

Hello L:

A második teszt 2021. február 19-én került megrendezésre online formában a Take Five English Language Club tagjaival, ezen a teszten azokkal a résztvevőkkel játszottak, akiknek ismeretlen volt a Prisoner's dilemma és a Nash egyensúly elmélete. Itt az előzetes szabályismertetés hosszabb ideig tartott. A résztvevők itt is gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva a velük. A játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A tesztek többsége online történt a Covid-19 korlátozásai miatt, de itt volt egy rövid időszak, amikor volt lehetőségük tantermi keretek közt is teszteli. Kihasználták ezt az alkalmat és kipróbálták ezt a játékot.

A résztvevők mind a telefonjukat használták.

A második teszt során semmilyen problémába nem ütköztek. A csoport nyelvi szintje valamivel alacsonyabb volt, így kicsit több időt vett igénybe a játék megbeszélése, beleértve a szabályokat és a játék célját.



Láthatták a telefonjaikat, és követhették, ahogy csatlakoztak a játékhoz.

A teszt során mindössze 4 résztvevő volt.

Mindenkit sikeresen be tudtak vonni a játékba és egy kört le tudtak játszani. Minden úgy működött, ahogy kellett.

A teszt kissé lassabb volt ebben az esetben, mivel az egyik diák valamivel idősebb volt, és nem annyira ismerte a technológiát és általában a játékokat, ezért segítetek neki. A nyelvi szint is lelassította a folyamatot.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Érdekes a Nash-féle egyensúly megfigyelése egy játékon keresztül.

Sokat kellett frissíteni, ez zavaró és nem tudták úgy beleélni magukat, valamint a színvilág nem tetszett nekik. Sok a szöveg a játékleírásnál és összefolyik, a fontosabb információkat ki lehetne emelni.

A játékon nem kell fejleszteni, egy-két vicces rajzzal lehetne feldobni, például a Classm8 felíratra egy fogolysapkát tenni.

Sok helyen el tudnák képzelni, de a leginkább vezetőfejlesztésen, konfliktuskezelés tréningen.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:

1. Mi tetszett a játékban?



2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Az első résztvevőinek visszajelzései:

Az egyik résztvevőnek az tetszett, hogy érdekes a játék felvetése és célja, hogy ezzel mutassa be a Prisoner's Dilemmát. Egy másik résztvevőnek tetszett, hogy gondolkodni kellett és úgy véli tök jól be lehet mutatni az elméletet vele, mert a saját bőrükön tapasztalhatják meg. Volt olyan résztvevő, aki szerint személyiségi kérdés is a döntés, hiszen ha te vallasz és a párod nem, akkor elküldöd őt 10 évre a börtönbe. Ezzel egy másik résztvevő egyből csatába szállt, mert azt mondta, hogy van olyan, aki gondolkodás nélkül vall, csak hogy mentse a bőrét. Egy másik résztvevő véleménye az volt, hogy érdemes átgondolni ezt, mert ha a másik is így gondolkodik, akkor mind a ketten 6 évig ülhetnek a vallás miatt. Szinte teljes volt az egyetértés abban, hogy valamennyire ismerni kell a másikat ahhoz, hogy biztosra menjenek. Fontos kérdéskör a bizalom szintje ebben a játékban. Megfontolandó a döntés, hiszen ha vallasz és a másik nem vall, akkor te szabad vagy, viszont ha ő is vall, akkor 6 évig ültök, míg ha te tagadsz, de ő vall, akkor te ülsz 10 évet, így jársz a legrosszabbul. Tehát még mindig jobb, ha hallgatsz a biztos 1 évvel, mintha bevallod és 6, vagy 10 évig lecsuknak. Az egyik játékos kiemelte, hogy örült, hogy kipróbálhatja ezt a játékot, mert nem ismerte ezt az elméletet.

Ugyan megbeszélték az oktatóval, hogy mi volt a játék célja, de az egyik játékosban volt egy kis hiányérzet, mert többre számított, várt volna még valamit a játéktól. Egy másik játékos véleménye, hogy lehetne többértéktűbb a feladat, több körös, neheztő tényezőkkel, mert ez így túl lapos volt neki, így túl egyértelmű volt, hogy mit fognak választani – mindenki együttműködött. Elmagyarázták neki, hogy több körben azért nem lenne játszható, mert csak egyszer lehet döntést hozni egy ilyen helyzetben. Egy résztvevő új faktorral bővítené, ami megnehezítené a döntést. Más résztvevő azt mondta, hogy korosztálytól és képzettségi szinttől is függhet, hogy ki hogyan dönt, mert egy fiatalabbnak nem biztos, hogy egyértelmű mi a legjobb döntés, ezért örömmel megnéznének más csoportokat is ebben a játékban. Próbálták kitalálni, hogy a fiatalabb és kevésbé tanult rokonaik hogyan döntenének.

Az egyik résztvevőnek frissítenie kellett a telefonon, mert nem ment neki minden lépés után tovább. A tanárnak javaslat, hogy ne menjen túl gyorsan tovább, hogy mindenki fel tudja fogni, hogy kivel van csapatban. Egy játékos szerint lehetne színesebb a játék, például megjelenhetne egy börtön, vagy két fogoly alakja. Neki hiányzott az, hogy a figyelmét jobban lekösse a látvány, hogy impulzívabb legyen. Ez szerint főleg a fiataloknál volna fontos.

Arra a kérdésre, hogy milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos, az alábbi megjegyzések születtek: szinte minden órára bevihető lenne, mert fejleszti a kommunikációt, a gondolkodást, pszichológiai, illetve filozófiai oldalról is megvizsgálható a közgazdaságtani oldal mellett, de jégörőnek is alkalmas.



A második teszt résztvevőinek visszajelzései:

Tetszett a játékosoknak, hogy tudták kivel vannak, mert a rendszer egyértelműen kiírta és az utasítások is érthetőek voltak. Pozitívnak találták, hogy bár a játék maga rövid, de el lehet vinni különböző irányokba a feldolgozást például egy tréningen. Ez a rövidség pedig lehetővé teszi, hogy tartalmas legyen a feldolgozás és beleférjenek az időkeretbe. Izgatottság járta át őket, miközben játszottak. Ennek ellenére az egyik résztvevő úgy érezte, hogy furcsán rövid volt a játék, mintha elvágták volna, hiányérzete maradt. Egy másik résztvevőnek sem adott „aha” érzést a befejezés. A csoport megbeszélte, hogy ez miért nem játszható több körben és az oktató kiegészítéseivel, magyarázataival már megbékéltek és összességében pozitívnak tartják a játékot. Az egyik játékos szerint fontos az önismeret ebben a játékban és a bizalom másokkal szemben. Frissen ismerkedett csapatoknál előjöhethet egy kis izgalom, hogy a másik vajon hogy dönt? Az egyik játékos érzékeny lelkű és felmerült benne a kérdés a többiek felé, hogy van olyan ember, aki beárulja a másikat, nincs benne ilyenkor gátlás? A többiek válasza az volt, hogy persze, mert az emberek nagyon különbözőek. Fejlesztési javaslat, hogy legyen több körös, amivel elkerülhető volna a hiányérzet, bár tisztázták ez miért van így. Hasznos program lenne csapatépítésen, és nyelvórán is.

Hello L:

A teszteket követően kértek visszajelzéseket a résztvevőktől, mindenki érdekesnek találta a játékot, a többségnek tetszett. Főleg azok számára ajánlják, akik még nem ismerik a Prisoner's dilemma elméletet.

A résztvevők szerint érdekes az a tény, hogy nincs meghatározott számú kör a játék során. Az egyik résztvevő szerint ez “olyan, mint a normál pókerben az all in egyből”.

A résztvevők új tudás birtokába kerültek. Az egyik játékos meglepődött, hogy egyes résztvevők mennyire szentelenek, ha nincsenek hosszú távú következményei a tetteiknek, jelen esetben a stratégiájuknak. Az a csoport, ahol ismeretlen volt a Prisoner's dilemma elmélete, számukra fontos volt, hogy így megismerhették a Nash egyensúlyt játékos formában

NISTA:

A diákok kedvelték a játékot. Azt mondták, hogy más volt az online játék, mint tanteremben játszani, főleg, hogy már annyira jól ismerik a játékrendszert, és az angol nyelvtudásuk még nem olyan magas, emiatt jobban értékelték a tanteremben kapott segítséget. Sokkal egyszerűbb és könnyebb volt segíteni a játékosoknak a tantermi játék során.

A második teszt csoportja számára kicsit nehezebb volt teljes mértékben megérteni a játékszabályokat, de ehhez képest meglehetősen gyorsan megértették. Az első csoportnál nem volt probléma.



5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Nagyon tetszett az oktátónak, hogy beleélték magukat a játékosok és érzelmek alakultak ki a játék közben. Fejleszthetők a készségek általa.

Egy picit rövidnek találja a játékot, sokkal több idő a magyarázás és kiértékelés, mint maga a játék.

A résztvevők által említett tréningek mellett még tárgyalástechnikán is el tudja képzelni a fogolydilemmát.

Secure:

A Prisoner's Dilemma mindkét éles tesztjét ugyanaz az oktató készítette el, neki volt már lehetősége kipróbálni magát másik játékban, tehát könnyen ment neki a játék vezetése. Továbbra is tetszik neki a rendszer és örült, hogy újabb lehetőséget kapott játszani, úgy érzi, hogy ezek színesítik a tréningeket és könnyebb általa a játékosok szimpátiáját megnyerni. Kiemelte, hogy nagyon jó, hogy össze vannak kötve a játékosok, és a párokba osztás, illetve az eredmények összesítése automatikusan megtörténik, ez sokat segít az oktátónak. Hasonlóan az is, hogy a játékosok előtt ott vannak végig a szabályok, így nem felejt el senki.

Nagyon élvezte és máskor is szívesen használná tréningeken ezt a játékot. Azt azonban elengedhetetlennek tartja, hogy az oktató alaposan készüljön fel a témából és a játék elméletéből, a Prisoner's Dilemmánál az ő tapasztalata szerint is egyértelműen ez adja az igazi élményt, mert a játékmenet elég egyszerű és gyors.

Az oktató úgy tapasztalta, hogy a játékosok egy kicsit hiányosnak érezték, csalódottak voltak attól, hogy csak egy körös volt a játék, de ezt az oktató ügyesen tudja menedzselni, ha megfelelően elmagyarázza a háttérét. Emellett pedig feldobta a tréninget, izgalmas volt, hogy játékkal tudtak tanulni és fejlődni.

Hello L:

Azoknak a résztvevőknek volt hasznos a játék, akik nem ismerték korábban az elméletet. Nyelviskolai felhasználás során a feladatot követő kiértékelés során a résztvevők kommunikációs készségeit (érvelés) is fejlesztheti a játék.

Ennél a tesztnél a 2 fő a minimum létszám, és páros létszám javasolt. Ha több csoport játszik, többféle eredmény születhet.



Oktatói szemmel, ha a Gas Station köreinek száma állítható lenne, akkor ennek külön játékként csökkenne a létjogosultsága.

NISTA:

A tanár most online és egy tantermen belüli tesztet végzett.

A játékosok számára hasznos lesz a lecke, ha a tanár minden tanulót bevon egy megbeszélésbe vagy vitába, de a játék során ez nem igazán szükséges.

A tanár nagyszerű eszköznek tekintette a játékot, amelyet a képzéseken használhat egy új téma megismerése közben, új szókincs megszerzésére és felülvizsgálatára.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

A fogolydilemma mindennel együtt 20 percet vett igénybe, ez az idő pont jó egy kis felfrissülésre a tréning közben és nem is vesz el sokat a képzésből.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Az együttműködés és a stratégiai gondolkozás fejlődik a játék által, emellett a konfliktuskezelés. Ezek a tesztek alkalmával is megfigyelhetők voltak, különösen az elsők, ahol jobban ismerték egymást a résztvevők és nyitottabban mondták el a véleményüket.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Egy csapat két főből áll, így mindenképpen szükség van 2 játékosra, de érdekesebb több csapattal és így a Nash-féle egyensúlyt is jobban lehet vizsgálni.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 86%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Abszolút ajánlják, nem vesz sok időt igénybe, mégis hasznos játék.



A konfliktuskezelést fejlesztette az együttműködés mellett.

Egymás személyiségét jobban megismerték, főleg a kiértékelésnek köszönhetően.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Mindkét teszt körülbelül 15-20 perc alatt lezajlott, az elsőnél kicsit több időt vett igénybe még az oktatónak a játék indítása, valamint többet beszélgettek az elméletről. A második tesztnél maga a játék tartott néhány perccel tovább, viszont a többi résznél tudtak ennyivel gyorsabban haladni. Leginkább a tréneren múlik, hogy az időtartamot betartsa, mert itt a legtöbb idő az elmélettel megy el, de persze függ attól is, hogy a játékosok mennyire aktívak és kíváncsiak, ill. van-e felmerülő gondolatuk. Érdekes időt szánni a stratégiák elemzésére, az érvek meghallgatására, hogy senkiben ne maradjon lezáratlan gondolat, ami nagyobb csoportnál több időt vehet igénybe, de 30 perc elég lehetőséget ad erre.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A Prisoner's Dilemma leginkább az együttműködést hivatott erősíteni a játékosokban, de fontos szerep jut a logikus gondolkodásnak és a stratégiai érzék fejlesztésének is. Emellett az elmélet és az eredmények megbeszélése kitűnő kommunikációs feladat, lehet gyakorolni az érvelést akár nyelvórákon is.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ebben az esetben mindkét teszten 4 résztvevő volt. A játékhoz minimum 2 ember elengedhetetlenül kell, de több párossal érdekesebbé válik, mert változatosabb stratégiák is előkerülhetnek.

Feladat mérhetősége

Az első tesztelés eredménye, hogy a résztvevők 75 %-ban kedvelték a Prisoner's Dilemmát, mely az alábbi számokból jött össze: 3,3,4,5.

A második tesztelés eredménye, hogy a résztvevők 65%-ban kedvelték a játékot, mely az alábbi számokból jött össze: 3,3,3,4

A következő kérdéseket tették fel a tesztet követően:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)



Kialakult csoportok esetében közösségépítőként alkalmazhatónak tartják, és egy résztvevő kivételével a többiek ajánlanák másoknak is kipróbálásra. Az egyik játékos bedobná a munkatársainak kipróbálásra. Egy másik játékos pedig a barátaival próbálja majd ki.

Kompetenciájukat növelte: a kritikus gondolkodás és dilemmázás terén, és a tudásuk is bővült, hisz pontosabban megtudták, hogy ki az a Nash és milyen elméletet fogalmazott meg. Örültek annak, hogy mindannyian együttműködtek, bár az ismeretségük nem olyan mély.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Ha csak egy kört játszik az ember, nincs szükség 15 percre sem, ha pedig többet, akkor a körök számától függ az idő.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

A játék során fejlesztendő kompetenciák többek között a csapatépítés és a csoportdinamika. A dilemma az, hogy versenyezni vagy együttműködni fognak-e a játékosok. Az ötlet az volt, hogy a Trénerképző során az én üzenetek és az asszertív kommunikáció során használhatjuk fel. Hasznos lehet az együttműködésen alapuló interaktív oktatási rendszer feldolgozása során egy kísérletként. Ide vehetjük a konfliktuskezelési stratégiák megértését. A stratégiák közül egy optimális választás kitalálása, azaz kooperáció vs. versengés – mikor melyik az előnyösebb stratégia? Valamint jótékony hatással van a koncentrációs képességre is.

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: csoportdinamika, kommunikációs készség, koncentráció

A tesztek alapján megfelel ennek a kritériumnak a játék.

1. A feladat kollaboratív-e: Igen, hiszen a játék jellegéből adódóan a résztvevők egymás döntéseire is reagálnak. hiszen egymás választaitól függ a játék kimenetele és a kört követően a csoport együtt beszél meg a megéléseiket.
2. A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A kétfős létszám meghaladása egyik teszt esetében sem okozott gondot. Ennél a tesztnél a 2 fő a minimum létszám, és páros létszám javasolt. Ha több csoport játszik, többféle eredmény születhet.



A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, a résztvevők többségének tetszett a játék.
2. Ajánlják-e másoknak: Igen, főleg azoknak, akik még nem ismerik a Prisoner's dilemma elméletet.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

A játékot követően kértek visszajelzést a résztvevőktől, kértek, hogy 1-5 skálán értékeljék, mennyiben fejlesztette a kompetenciákat az alábbiak közül:

- Kommunikációs készségek: 5-öst adtak mindannyian
- Koncentráció: 2-es volt az átlag eredmény (megosztott a résztvevők véleménye erről)
- Csoportdinamika: 4-es lett az átlageredmény

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Igen. Az egyik játékos meglepődött, hogy egyes résztvevők mennyire szemtelenek, ha nincsenek hosszú távú következményei a tetteiknek, jelen esetben a stratégiájuknak. Az a csoport, ahol ismeretlen volt a Prisoner's dilemma elmélete, számukra fontos volt, hogy így megismerhették a Nash egyensúlyt játékos formában

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Az első teszt körülbelül 25 percet vett igénybe, a második pedig 35 percet. A tényleges játék 15 percig tartott, de a kisebb megszakítások és a szabályok magyarázata miatt tartott kicsit tovább.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja, hogy rávegyék a játékosokat a stratégiai játékra, és mérlegeljék a lehetőségeiket, hogy kiszámítsák, hogyan nyerhetnek. Javítja a játékosok megfigyelési készségét, koncentrálniuk kell, és meg kell próbálniuk leolvasni a másik játékos viselkedését, és



megjósolni a döntésüket a győzelem érdekében. Nagy koncentrációjú játékosra van szükség, vagy egyszerűen olyanra, aki bízni fog a partnerében a bűnözés során.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A minimális játékos létszám 2 fő, és nincs szükség sok játékos bevonására a játékba. A játékosok számára hasznos lesz a lecke, ha a tanár minden tanulót bevon egy megbeszélésbe vagy vitába, de a játék során ez nem igazán szükséges.

Feladat mérhetősége:

Mindkét teszt után időt szakítottak rá, és kikérték a játékosok véleményét a játékról. Az első teszt után gyors interjúkat készítettek. A második teszt után kihasználták a lehetőséget, és megbeszélést indítottak a játékról, megpróbálva kicsit összehasonlítani az online és a tanteremben tesztelt játékot is. A tanár most online és egy tantermen belüli tesztet végzett.

A főbb pontok ezek voltak:

- Hallott már a játékról?
- Tetszett a játék?
- Miben volt más online formában / személyesen?
- Várja, hogy újra játszhasson?
- Nehéz volt megérteni a játékszabályokat?

A diákok kedvelték a játékot. Azt mondták, hogy más volt az online játék, mint tanteremben játszani, főleg, hogy már annyira jól ismerik a játékrendszert, és az angol nyelvtudásuk még nem olyan magas, emiatt jobban értékelték a tanteremben kapott segítséget. Sokkal egyszerűbb és könnyebb volt segíteni a játékosoknak a tantermi játék során.

A tanár nagyszerű eszköznek tekintette a játékot, amelyet a képzéseken használhat egy új téma megismerése közben, új szókincs megszerzésére és felülvizsgálatára.

A második teszt csoportja számára kicsit nehezebb volt teljes mértékben megérteni a játékszabályokat, de ehhez képest meglehetősen gyorsan megértették. Az első csoportnál nem volt probléma.

4. Összefoglalások

Antener:

A Fogolydilemma azért nyerte el egy kicsit jobban a résztvevők tetszését, mert egy rövid játék és egy kör alatt jobban átgondolják a válaszukat. A résztvevők elmondása szerint fontos volt,



hogy az oktató elmondta a Nash-féle egyensúly lényegét a játék kezdete előtt, így elég is volt, mert ha részletesebben átvették volna, profira vették volna, akkor önbizalomhiányt okozott volna egyes résztvevőknél. Ezért a tréner nagyon fontos ebben a játékban.

Jó hangulatban telt a tesztelés, a kompetenciák is növekedtek közben, a játékosok komolyan vették a feladatot és átgondolták a választ.

Ezt a játékot érdemes több tréningre is bevezetni.

Secure:

Mindkét teszt sikeres volt és jól sikerült, a résztvevők jól érezték magukat és mind az oktátónak, mind a játékosoknak tetszett a játék. Izgalmasnak találták a problémát, várták, hogy ki hogyan dönt majd és mi lesz az eredmény, ez feldobta a tréninget, jó hangulatot alapozott meg. Szinte mindenkinek teljesen új volt a játék dilemmája és a Nash-féle elmélet, és tetszett, hogy megismertek valami újjal, méghozzá saját tapasztalat által és játékos keretek között.

Volt, akiben hiányérzet maradt, és túl rövidnek és egyszerűnek találta a játékot, de az elmélet részletesebb magyarázatával ez többnyire feloldódott. Sok ötlet elhangzott, amivel még tovább színesíthető lehetne a játék, a több körön és bonyolításon kívül elsősorban a grafika és a vizuális ingerek, látványelemek erősebb jelenléte az, ami feldobhatná még.

A résztvevők többsége ajánlana másoknak, kifejezetten érdekesnek találták, hogy különböző háttérű emberek mennyire gondolkodnak másképp. A játék kevésbé összeszokott társasággal is jól játszható, sőt ilyenkor igazán érdekesek a stratégiák. Jó csapatépítő feladat, de éppúgy nyelvórára is bevihető, és van gazdaságtani illetve játékelméleti háttere, ami esetleg adott szakismeretekkel rendelkező csoportoknál még pluszt adhat, vagy akár a szakszókincs is gyakorolható.

Technikai hiba a teszten nem lépett fel, egyedül egy résztvevőnek kellett gyakran frissítenie a telefonját, de ezt leszámítva minden rendben ment.

Mindent egybevetve a tesztek sikeresek voltak, a játék jól teljesített, hasznos tapasztalatokat szereztek, és újabb ötleteket is kaptak esetleges további fejlesztéshez.

Hello L:

Alapvetően sikeres volt a két tesztelés, azoknak a résztvevőknek pedig különösen, akik nem ismerték korábban az elméletet. Nyelviskolai felhasználás során a feladatot követő kiértékelés során a résztvevők kommunikációs készségeit (érvelés) is fejlesztheti a játék.

Oktatói szemmel, ha a Gas Station köreinek száma állítható lenne, akkor ennek külön játékként csökkenne a létjogosultsága.



NISTA:

Összefoglalva, a tesztek sikeresen befejezték, és még egy tantermen belüli tesztet is elvégezhettek, amely lehetőséget adott számukra, hogy másként éljék meg a tesztet.

A diákok és a tanárok alig várják, hogy újra játszhassanak. Már a teszt után megkérdezték, hogy ez „egyszeri” dolog volt-e, vagy lesz-e lehetőségük gyakran játszani ilyen játékokkal, és természetesen megerősítettük, hogy amint teljesen készen lesz a felület, rendszeresen játszhatnak majd.

6. Hazudós éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.16.

Tesztek célja: Hazudós éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2020.12.03., 2020.12.04.

Secure: 2020.12.17., 2020.12.18.

Hello L: 2020.12.09., 2020.12.10.

NISTA: 2020.12.09., 2020.12.10.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - Online formában



Tesztek menete:

- 1. Szervezés, előkészületek**
- 2. Első tesztek**
- 3. Második tesztek**
- 4. Résztvevői tapasztalatok**
- 5. Oktatói tapasztalatok**
- 6. Kritériumoknak való megfelelés**
- 7. Összefoglalások**

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Az egyik oktató már több tesztelést is tartott, így a felület is ismerős volt számára és a file feltöltése sem okozott neki problémát. Az éles teszt előtt megbeszéltek egy időpontot, amikor a játékot lepróbálták, felelevenítették a szabályokat. A csoport, akikkel lepróbálta a Hazudóst, már részt vettek egy másik játék tesztelésében, így akkor megbeszéltek már egy dátumot, amely mindenki számára megfelelő volt.

A másik oktató még nem találkozott a programmal, így neki mindent elmondtak és megmutattak egy online megbeszélés keretein belül. Előre elkészítették neki a bejelentkezési adatait és a fontosabb információkat elküldték e-mailben. A zárt Facebook csoportukban hirdették meg az eseményt, gyorsan be is telt a tervezett 8 hely. A résztvevőknek a szokásos módon kiküldtek egy e-mailt az időponttal és az URL-címmel.

A tesztet megelőzően még ezzel az oktatóval újra lepróbálták a játékot, feltöltötte a file-t, így azzal már élesben nem kellett foglalkozni. A file-t előre elküldték neki, de még átírt benne pár dolgot, mert nem talált minden mondatot hihetőnek.

Secure:

Az oktató a Hazudóst egy olyan csoporttal tesztelte le akik nem találkoztak még a programmal, valamint a 4 régi résztvevőjükkel, akik az Activity után szívesen játszottak velük újra.

A tréning esetén nem volt szükség szervezésre, egyedül az e-mailt az URL-lel küldték el nekik. A másik csoport esetén viszont szükség volt időpont egyeztetésre. Mindenki felvette az oktató a kapcsolatot telefonon, így sikerült egy olyan délutánt találniuk, amely megfelelt a résztvevőknek. Nekik is küldtek egy emlékeztető e-mailt az időponttal és a webcímmel.

Az excel fájl már készen volt, így ezzel nem kellett már foglalkoznia az oktátónak. Egy próba kört az első éles teszt előtt az egyik kollégájával csináltak, mert nem emlékezett az oktató pontosan a játék menetére. Hibába nem ütköztek, és az oktató is tudta kezelni a felületet.



Hello L:

A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék, két időpontban. Mivel a csoportokra osztás automatikus, nem csináltak külön csoportokat, a résztvevőknek megfelelő időpont volt csak a csoportbontás alapja.

A cél az volt, hogy a Liar működését teszteljék kizárólag online formában és nyelviskolai környezetben - érvelési kifejezések (egyetértés, ellentmondás kifejezése).

Mindkét teszt során röviden bemutattam, hogy mire számíthatnak a játék során, ami főleg azért volt egyszerű, mert korábban teszteltük a 2 Truths 1 Lie játékot a résztvevőkkel, ami hasonló mechanikán alapul.

Mivel a soft teszt jól sikerült, ezért élesben is kipróbálták a játékot a Take Five English Language Club önként jelentkező tagjaival.

NISTA:

A tesztelés online formában két különböző csoporttal zajlott, az egyik angol nyelvű csoport volt, a másik teszt pedig egy olasz nyelvű csoportos tanfolyamon történt.

A felkészülési időszak attól függ, hogy a tanár milyen állításokból álló listát készít. Ha a tanár ezt a játékot többször is használni kívánja, akkor ajánlatos, hogy az első alkalommal az oktató készítsen egy nagyon hosszú listát azokból a kijelentésekből, amelyek sok játékra felhasználhat majd. Abban az esetben, ha a tanár a kijelentéseket inkább az óra témájához kívánja kötni, vagy egy bizonyos igeidőt vagy hasonlót szeretne használni, javasolják, hogy készítsen rövidebb, de konkrétabb mondatokat tartalmazó listát.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2020. december 3-án délután került megrendezésre. 4 fővel próbálák le először a Hazudóst.

A bejelentkezés simán ment, ismerték már a működését, viszont folyamatosan fennakadást jelentett, hogy az egyik résztvevőnek állandóan frissítenie kellett. A wifivel volt a probléma, nem a Classm8 felülettel, de ez nagyon lassította a játék menetét.

Az oktató az elején elmagyarázta nekik a szabályokat, így mindenki szuper mondatokat adott meg. Ez eltartott egy pár percig, mindenki kreatívan próbált sztorit kitalálni.



A játék alatt megfigyeltük, hogy a játékosok a saját történetüket adják elő, azzal tudtak leginkább azonosulni. Nagyon sokat nevettek a tesztelés közben, az egyik résztvevőnek nem ment a hazugság és átlátszó történet született, amire olyan kérdések jöttek, ami azonnal lebuktatta.

A játék végén interjút készítettünk 2 fővel és az oktatóval.

Secure:

Az első teszt 2020. december 17-én került megrendezésre, 6 fővel.

Új csoportjaik indultak abban a hónapban, így ők még nem találkoztak a felülettel. Az egyikben letesztelte az oktató a Hazudóst. Izgatottan vették elő a készülékeiket, amikor említette nekik, hogy kipróbálnak egy új játékot.

A bejelentkezéssel egy főnek akadt problémája, mert nem az e-mailben kiküldött URL-lel lépett be, hanem a QR-kóddal próbálkozott és hosszú idő után olvasta be a telefonja. Ez valószínűleg a képernyőmegosztás miatt fordulhatott elő, de ezzel a megoldással is sikerült a bejelentkezés, csak több időbe telt.

Elmondta nekik az oktató a szabályokat, először nem értették, milyen történeteket kellene beírniuk, így példákat mondott nekik. Elmondásuk alapján ez nagy segítség volt, akkor értették meg igazából a játék lényegét.

Először mindenki kicsit visszahúzódozó volt, de gyorsan belejöttek és a végére nagyon feldobta a hangulatot a játék. Nem ismerték egymást a résztvevők, de így gyorsan közelebb kerültek egymáshoz és segített a megismerkedésben. Hátránya ennek az volt, hogy nehezebb dolguk volt kitalálni, hogy kamuzik-e a másik.

A tesztet követően interjút készítettek 2 fővel.

Hello L:

Az első teszt 2020. december 9-én került megtartásra, a teszten 4 fő vett részt online formában.

Az első teszt alkalmával elsőre problémát okozott, hogy az előre elkészített állításokat feltöltse az oktató a programba, de második próbálkozásra sikerült. A résztvevők türelmesen várták, amíg betöltődött az Excel. A bejelentkezés ezután már mindenkinek gördülékenyen ment, kicsit várni kellett a történetek beírására, de amint hozzákezdtek a résztvevők a meséléshez, onnantól már élvezték a játékot.

NISTA:

Amikor elkezdtek a tesztelést, először azt ellenőrizték, hogy mindenkinek erős az internetkapcsolata, így nem lesz semmilyen probléma a kapcsolat miatt. Miután észrevették,



hogy mindenkinek a netkapcsolata nagyszerű, úgy döntöttek, hogy elmagyarázzák a játék működését, így minden résztvevő megértette a játékszabályokat, és izgatottan játszott.

Négy játékos volt a telefonjukon és kettő a személyi számítógépükön keresztül. Megjelenítették a játékot a kivetítő képernyőjén, és mind a négy telefonos felhasználó csatlakozhatott a QR - kódon keresztül. Beletelt egy kis időbe a csatlakozás, de azonnal felismerte a kódot. A két felhasználó, akik gépen keresztül csatlakoztak, a számítógépükön is gond nélkül be tudtak kapcsolódni.

Miután mindenki csatlakozott a játékhoz, elkezdtek a fájl rész feltöltését. Kattintottak, kiválasztották a fájlt, és szerencsére a rendszer gond nélkül elfogadta és betöltötte a fájlt, és elkezdheték a játékot.

A diákoknak némi időt vett igénybe a mondataik megírása, a helyesírásról és a helyes igeidőkről kérdeztek, ezért interaktív kör volt.

Miután elküldték válaszaikat, folytatták a játékot, és minden probléma, hiba vagy megszakítás nélkül zárták a tesztet.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2020. december 4-én délelőtt került megrendezésre, 8 fővel.

Az elsőre elküldött URL-nek köszönhetően a bejelentkezés gyorsan zajlott, az oktató jól irányította a csoportot. A szabályok ismertetése után a résztvevők beírták a történeteket. A nagy csoportnak köszönhetően megfigyelhették, hogy sokkal izgatottabbak a résztvevők és mindenki gyorsabban próbált történetet megadni, hogy ne várjanak rájuk a többiek.

Először nem volt mindenki számára egyértelmű, hogy hogyan kell a 3 történet közül választani. Az oktató koordinálásával ezt sikerült orvosolni, és egyre gördülékenyebben ment a felület kezelése.

A játékosok között volt visszahúzódóbb személyiség is, de ő is aktívan részt vett, főleg mivel rá is került a sor és neki is elő kellett adnia egy történetet.

Az első teszthez képest az is eltérés volt, hogy amíg ott mindenki a saját történetét választotta, itt többen is az előre megírtak közül mesélt el egyet. Ez valószínűleg azért lehetett, mert az elején mindenki igyekezett gyorsan megadni a történetet.

Nagyon jó hangulatban telt a hazudós tesztelése. A játékot követően 3 résztvevővel és az oktatóval interjút készítettek.



Secure:

A második teszt 2020. december 18-án került megrendezésre, 4 fővel.

A résztvevők találkoztak a Classm8-el az Activity tesztelésén. Nagyon örültek az új játéknak, szívesen tesztelték velük.

A bejelentkezés könnyen sikerült. Az előző tesztből tanulva már példamondatokon keresztül magyarázta el nekik az oktató a játékszabályokat.

A történetek kitalálása sok időt vett igénybe, próbáltak minél nehezebbet beírni. Ők ismerték már egymást, így nehezebb dolguk volt. Az egyik résztvevő olyan jól előadta a történetet, hogy fogalmuk sem volt, hogy igaz vagy hamis, pedig nagyon jó és fogós kérdéseket tettek fel neki.

A teszt nagyon jó hangulatban telt, sokat nevettek és emellett még tanulságos is volt. Még akkor is nehéz a feladat, ha ismerik egy kicsit egymást a játékosok.

A teszt után szintén interjút készítettek 2 fővel.

Hello L:

A második teszt 2020. december 10-én került megtartásra, ez alkalommal is 4 fő vett részt online formában a teszten.

A második teszt során a file feltöltés szerencsére elsőre sikerült, a résztvevőknek csak egymásra kellett várni a belépés során, mert volt, akinek nem működött a QR kód, de végül lediktálta neki az oktató az URL-t, és annak segítségével be tudott lépni ő is. Ennél a csoportnál volt némi fennakadás, mert egy résztvevőnek nem volt egyértelmű, hogy mit és milyen hosszan kell beírnia, ezt gyorsan megbeszélte vele az oktató, és utána ő is elkészült. Innentől már nagyon jól érezték magukat a résztvevők.

Internet használata: A csapat tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot. Szerencsére mindenkinek megfelelő erősségű volt a netkapcsolat ahhoz, hogy kameraképpel együtt tudjanak jelen lenni a tesztek során.



NISTA:

A második tesztet egy olasz nyelvóra során végezték el, így a tanár készített egy másik, olasz nyelvű állításokat tartalmazó listát, amely megfelel a diákok olasz nyelvi szintjének.

A játék működésének elmagyarázása és a szabályok rövid fordítása némi időt vett igénybe, de a diákok gyorsan megértették, és elkezdhették a csatlakozást.

A második tesztelés sem jelentett problémát, a QR-kód jól látható volt, és a diákok, akik csatlakoztak a telefonjukon keresztül, nagyon gyorsan beolvasták a kódot.

Miután mindenki sikeresen csatlakozott a felülethez, elkezdtek játszani. A tanár ismét gyorsan emlékeztette őket a szabályokra, a diákok pedig elküldték válaszaikat.

Egy diákra vártak, neki egy kicsit tovább tartott, amíg megírta az állításait, de miután elkészítette, gond nélkül beküldte ő is.

A játék minden fordulója sikeres volt.

4. Résztevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Legjobban az tetszett nekik, hogy a csendesebb játékosokat is beszédre bírta a játék és kimozdította a komfortzónájukból, valamint, hogy hiába nem vett részt mindenki a játékba 1-1 körben, mint döntéshozó, mégis lekötötte a figyelmét a résztvevőknek.

Az első csapatnak az előre megírt mondatok nem tetszettek, elmondásuk szerint nem volt elég hihető, a másik csoportnak pedig ez pont tetszett, mert ha nem jutott eszükbe jó történet, akkor választhattak másikat.

Javaslatként a felület színesítése merült fel, és az, hogy az eredményhirdetés és a választás lehet egyértelműbb. Időkerettel lehetne még izgalmasabbá tenni a játékot.



A megkérdezettek leginkább csapatépítőkön, kommunikációs tréningeket tudnák elképzelni, de elhangzott, hogy megfelelő lenne a nyitott és zárt kérdések összehasonlítására.

Secure:

Az alábbi kérdéseket tették fel az interjú során a résztvevőknek:

1. Mi nem tetszett benne?
2. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
3. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Tetszett a játékosoknak, hogy volt plusz lehetőség a történetek között és ha a sajátjuk nem volt olyan jó, másikat választhattak. Vicces, jópofa játéknak találták, jók érezték magukat.

Az első csapatban a megkérdezetteknek nem tetszett, hogy történetet kellett kitalálniuk, túlgondolták és „regényeket” írtak be, valamint amikor a 3 lehetőség közül kellett választani, nem volt számukra egyértelmű a felület kezelése.

Fejlesztésre az előre megadott mondatokat tanácsolták, hogy kicsit életszerűbbek lehetnének.

Kommunikációs tréningeken hasznos a játék, valamint emberismeret fejlesztésére.

Hello L:

A teszteket követően kértek visszajelzéseket a résztvevőktől, mindenki jól érezte magát, élvezték a játékot, és ajánlanák is másoknak.

Az egyik résztvevő kiemelte, hogy ez a játék nagyon élvezetes módja annak, hogy történeteket osszanak meg egymással.

Az egyik résztvevő, aki egy korábbi játék tesztelésén is részt vett, kihangsúlyozta, hogy szerinte ez egy szuper verziója a 2 Truth 1 Lie játéknak.

Úgy érezték, hogy új tudás birtokába kerültek, egyrészt sok új információt megtudtak egymásról a résztvevők, izgalmas formában, másrészt volt olyan résztvevő, aki kiemelte, hogy úgy vette észre a résztvevőkön, hogy senki sem írt túl sok vagy nagy hazugságot.

NISTA:

A diákok és a tanárok egyaránt élvezték a játékot.

A diákok kissé aggódtak a helyes állítás megírása miatt, de végül azt mondták, izgatottak, hogy újra játszhatnak az óra alatt. Az intenzív tanulás hosszú leckéje után egy kicsit pihenhettek és szórakozhattak, miközben még tanultak is. Ráadásul azt mondták, hogy a telefonjuk használata mindig előnyt jelent.



Javaslatát csak az olasz nyelvórai csoportnak volt, és csak annyi, hogy fordítsák le a játékot / a felületet olaszra is.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóknak tetszett, hogy az excelt könnyen fel lehet tölteni és mégis bármikor változtathatnak a tartalmon, alakíthatják a témához. Szimpatikus volt továbbá, hogy a játékosok aktívan részt vettek és élvezték a játékot.

Az egyik oktatónak nem tetszett, hogy látta a résztvevőkön, hogy az alap mondatok nem szimpatikusak számukra.

Az időkeret gondolata az oktatóknak is tetszett, jobban lehetne számolni, hogy hány percet vesz igénybe a játék egy tréningen.

Sok témánál hasznosnak találják a játékot: együttműködés fejlesztés, tematikus csapatépítés, kommunikáció, problémamegoldás és nyelvórákon is jó gyakorlás lehet a beszélgetésre.

Secure:

Tetszett az oktatónak a résztvevők izgatottsága, még akkor is izgultak, amikor a csapattársuk adta elő a történetet.

Oktató szemmel zavaró volt, hogy a 3 lehetőség kiválasztásánál nagyon részletesen kellett irányítani a játékosokat, mert nem volt egyértelmű a kezelés.

Az oktató szerint is kommunikációs tréningeken a leghasznosabb a játék.

Hello L:

A többi fájl feltöltős játékhoz hasonlóan a tesztelés legbonyolultabb része oktatói szemmel a file feltöltése volt.

Szerencsére mindenkinek megfelelő erősségű volt a netkapcsolat ahhoz, hogy kameraképpel együtt tudjanak jelen lenni a tesztek során, így a résztvevők is és az oktató is élvezte a játékot.

Az oktató kiemelte, hogy a játék kezdete előtt fontos tisztázni a résztvevőkkel, hogy körülbelül mit és milyen hosszan kell beírniuk, amikor az állításokat megadják, mert ebből adódott rövid fennakadás.

A tesztek alapján a specifikációnak megfelel a Liar játék, oktatói szemmel is fejleszti a résztvevők kommunikációs készségeit, valamint a kreativitást. Csapatépítő jellege szintén jól



szerepelt, mert bár voltak olyanok a csoportokban, akik ismerték egymást, de így is sok új információt tudtak meg egymásról.

NISTA:

A tanárok látták, hogy ez a játék hogyan motiválja a diákokat a részvételre, és tetszett nekik, hogy a résztvevők nagyon figyeltek arra, hogy kijelentéseiket helyesen írják le. A tanárok azt mondták, hogy a játék előkészítése egy kicsit tovább tart, különösen, ha módosítani akarják, és személyre szabják az adott órára / csoportra, de megéri az erőfeszítést, mert remek játékot teremt a diákok számára.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az első teszt 25 percet vett igénybe, a második fél óráig tartott. A résztvevők számától is függ és azon is múlik, hogy milyen gyorsan hoznak döntést, de körülbelül ezzel az idővel kell számolni, így ennek a kritériumnak megfelel a játék.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék a kommunikációt mindenképpen fejleszti, hiszen a csendesebb résztvevőknek is szerepelni kellett. Emellett növeli a kreativitást a történetek kitalálásánál és előadásánál.

Nyelvórákon a szókincs bővítésére és a beszéd gyakorlására kitűnő ez a játék.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

4 és 8 fővel teszteltük le a játékot, mind a kettő megfelelő létszám volt. Kevesebben unalmas lenne, de 8 főnél többnek nem ajánlják, mert sokára jut mindenkire lehetőség.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összesen a két teszten 85%-os lett az elégedettség.

Az interjún kitértek pár kérdése, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)



Igen, a megkérdezettek ajánlanák ismerőseinek, mert izgalmas és érdekes dolgokat lehet megtudni a többiekről.

Serkentette a fantáziát, mert ki kellett találni, mi az igaz és a hazugság, valamint a kreativitást és a kommunikációt.

Egyértelműen egymásról is sok újat tudtak meg, és azt, hogy milyen jól lehet egyszerre tanulni és szórakozni.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Mind a két csapat esetén 30 perc volt a játékidő. A másodikon igaz kevesebben voltak, de többet gondolkoztak a történeteken.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Fejleszti a kommunikációt, a logikus gondolkozást, hiszen jó történetet kell megadniuk, ahhoz, hogy hihető legyen. A csapatszellem is nagyon jól kialakult, hiába játszottak külön, szurkoltak egymásnak. Emberismeretre is hasznos a hazudós, egyes résztvevőkön érezhető volt, hogy az elején még naivabban álltak a többiekhez, de a végére már jobban ment nekik is, nem hittek el mindent.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Csapatonként minimum 2-2 főre van szükség, így ennek a kritériumnak megfelel a hazudós.

Feladat mérhetősége

A résztvevők értékelték a Hazudóst, összesen 89 %-ra.

A következő kérdéseket tették fel a tesztet követően:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Egyöntetűen azt a választ kapták, hogy ajánlanák másoknak is.

Az emberismeretet és a kommunikációt mindenképpen fejleszti a játék.

Egymásról sok újdonságot tudtak meg még azok is, akik ismerték egymást. A másik csoportnál pedig megfigyelhető volt, hogy nyitottabbak lettek egymás felé a játék alatt és oldotta a kezdeti feszültséget.



Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Az első tesztnél a kezdeti technikai probléma a fájlfeltöltés miatt lett hosszabb a tervezettnél, de a játékidő belefért a 30 percbe, a második teszt hasonlóan hosszabbra sikerült a belépési gond és az egyik résztvevőnek szükséges plusz magyarázat miatt, de itt is 30 percen belül volt a teszt teljes ideje.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

A kommunikáció és a kreativitás fejlesztésére használjuk leginkább. A döntéshozatal és a stresszkezelést is segítheti. Véleményünk szerint csapatépítésre is lehet használni, mert a két csoportnak egymás ellen össze kell fognia, továbbá különleges történeteket ismerhetnek meg egymásról a tagok.

A tesztek alapján a specifikációnak megfelel a Liar játék.

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: kreativitás, döntéshozatal, stressz leküzdése

A feladat kollaboratív-e: Igen

Igen, hiszen a résztvevőknek össze kell fognia, hogy rájöjjenek, igaz vagy hamis a történet.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A két fős létszám meghaladása soha nem okozott gondot. Mindkét teszt során 4 fős csoportokkal teszteltünk, ezzel a létszámmal élvezetes volt a játék.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, mindkét csoport résztvevői élvezték a játékot. Az egyik résztvevő kiemelte, hogy ez a játék nagyon élvezetes módja annak, hogy történeteket osszanak meg egymással.
2. Ajánlják-e másoknak: Igen, mindenképpen ajánlják másoknak, csoportoknak, oktatóknak egyaránt. Az egyik résztvevő, aki egy korábbi játék tesztelésén is részt vett, kihangsúlyozta, hogy szerinte ez egy szuper verziója a 2 Truth 1 Lie játéknak.



3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5): A résztvevők 1-5 skálán pontozták, hogy mennyiben fejlesztette az egyes kompetenciákat a játék. A csoportok összesített eredménye alapján a kreativitás 3-as, a döntéshozatal 3-as, a stressz leküzdése 4-es értékelést kapott.
4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban): Igen, mindenképpen. Egyrészt sok új információt megtudtak egymásról a résztvevők, izgalmas formában, másrészt volt olyan résztvevő, aki kiemelte, hogy úgy vette észre a résztvevőkön, hogy senki sem írt túl sok vagy nagy hazugságot.
5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A tesztelés valamivel több mint 30 percet vett igénybe, de ez annak köszönhető, hogy a játékszabályok elmagyarázásának folyamata némi időt vett igénybe, mivel mindenki számára új játék volt. Ezt követően minden zökkenőmentesen zajlott, így sikeresen teljesítették a fordulókat.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja mind a nyelvtudás, a megfigyelési- és a találgatási készség, valamint az embereken való olvasás képességének fejlesztése. A játék próbára teheti emellett a türelmét is, mert amikor a csoport többi tagja arra vár, hogy egy tanuló válaszoljon, vagy ha a kapcsolat nem a legjobb, a többi tanulónak türelmesen várnia kell ahhoz, hogy a játék folytatódhasson.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Minimum 4 játékosnak kell lennie ahhoz, hogy egy kiváló minőségű interaktív játék alakuljon ki, de kevesebb játékoskal is játszható. Ebben a játékban az teszi érdekessé a nagyobb létszámú játékot, hogy annál több válasz / találgatási lehetőséget kaphatnak.

Feladat mérhetősége:

Miután elvégezték az egyes teszteket, időt szakítottak rá, hogy interjúkat készítsenek, ahol minden résztvevőt megkérdeztek, hogy megismerjék a játék során gyűjtött tapasztalataikat és véleményüket.

- Élvezte-e a játékot?



- Szívesen játszaná a játékot újra?
- Tanult valamit a játék során?
- Van bármilyen javaslata a játék fejlesztésére?

A diákok és a tanárok egyaránt élvezték a játékot.

A tanárok látták, hogy ez a játék hogyan motiválja a diákokat a részvételre, és tetszett nekik, hogy a résztvevők nagyon figyeltek arra, hogy kijelentéseiket helyesen írják le. A tanárok azt mondták, hogy a játék előkészítése egy kicsit tovább tart, különösen, ha módosítani akarják, és személyre szabják az adott órára / csoportra, de megéri az erőfeszítést, mert remek játékot teremt a diákok számára.

A diákok kissé aggódtak a helyes állítás megírása miatt, de végül azt mondták, izgatottak, hogy újra játszhatnak az óra alatt. Az intenzív tanulás hosszú leckéje után egy kicsit pihenhettek és szórakozhattak, miközben még tanultak is. Ráadásul azt mondták, hogy a telefonjuk használata mindig előnyt jelent.

Javaslat csak az olasz nyelvórai csoportnak volt, és csak annyi, hogy fordítsák le a játékot / a felületet olaszra is.

7. Összefoglalások

Antener:

Két nagyon jól sikerült teszten voltak túl, a második teszt oktatója örült neki, hogy kipróbálhatta a felületet és később szívesen használná a tréningeken a játékot.

Ezt a játékot offline nem is tudják elképzelni, hiszen nagyon macerás lenne az oktatónak figyelemmel kísérni minden résztvevő történetét és azt, hogy igaz vagy hamis, valamint akkor nem tudnának példamondatokat megadni, amire szükség volt.

Jó hangulatot teremtett a játék, csapatépítőkön is jól lehet használni, remek szórakozás.

A játékot szívesen fogják használni a jövőben.

Secure:

A tesztek nagyon jól teltek, sikert aratott a Classm8 az új csoportjuknál. Mindenki lelkesen vett részt benne, a hangulat felszabadult a játék folyamán. A végén, ahogy beszélgettek a játékról, arra a következtetésre jutottak, hogy igaz történet esetén az a fontos, hogy jó történetet hozzanak, ami hihetetlen, míg a hamis történetnél az előadásmódon van a hangsúly.

A Hazudós jó kiegészítés lesz a tréningeken.



Hello L:

Oktatói és résztvevői szemmel is a Liar játék sokban hasonlít a 2 Truth 1 Lie játék koncepciójához, hiszen itt is azt kell kitalálni, hogy hazudik-e a résztvevő, de ez a megközelítés is fejleszti a kommunikációt, emellett a történetmesélést, nyelvi képzések esetében a szókincset és az érvelést is fejleszti. A résztvevők is jobban megismerik egymást, így csapatépítő játékként is használható.

NISTA:

Összefoglalva, a teszt felülmúlta várakozásait. A rendszer nagyon gördülékenyen fut, a diákok hajlandóak voltak teljes mértékben együttműködni, a megfelelő erősségű internetkapcsolat nagyon sikeressé tette a teszteket.

Az angol tesztelés könnyebb volt, mert nem volt szükség további fordításokra, és a teljes teszt zökkenőmentesen zajlott.

Az olasz teszt egy kicsit több feladatot jelentett a szükséges extra fordítás miatt, de gazdagabbá és egyedibbé tette a játékot.

7. Idővonal éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.20.

Tesztek célja: Idővonal éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.03.04., 2021.03.05.

Secure: 2021.03.04., 2021.03.05.

Hello L: 2021.03.15., 2021.03.16.

NISTA: 2021.03.15., 2021.03.16.

Tesztek helye:

Antener: Online formában



Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - online formában

Tesztek menete:

- 1. Szervezés, előkészületek**
- 2. Első tesztek**
- 3. Második tesztek**
- 4. Résztvevői tapasztalatok**
- 5. Oktatói tapasztalatok**
- 6. Kritériumoknak való megfelelés**
- 7. Összefoglalások**

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Az idővonalat egy olyan oktató tesztelte le, aki eddig még csak játékosként találkozott a programmal. Szeretnék minél szélesebb körben terjeszteni a Classm8-et, ezért kérték fel őt, hogy készítse el az éles tesztet. Egyeztettek egy alkalmat, amikor megmutatták neki a felületet. Ezt megelőzően adtak neki hozzáférést a játékhoz. Könnyen belerázódott a használatba, tetszett neki a kezelőfelület.

A zárt Facebook csoportjukban hirdették meg mind a két tesztet, ahol már feltüntették az időpontot, valamint, hogy online fogják játszani. A jelentkezőknek kiküldték az URL címet, valamint egy rövid tájékoztatót a Classm8-ről.

Excel file feltöltése nem szükséges a játékhoz, viszont előre ki kell találni a trénernek, hogy mire használja az idővonalat. Dátumokat és eseményeket kell megadni a játékosoknak és olyan témát kell hozzá választani, ami passzol az órához vagy tréninghez.

Secure:



A Timeline játékot két nyelvtanár tesztelte le a nyelvórájukon, online térben. Az egyik oktató a Timeline mellett az Observation-t is lejátszattja majd ugyanazzal a csoporttal. Ők nyelvórán történelmi témához használták az események időbeli elhelyezéséhez. A másik oktató pedig a tanulóitól a nyári terveiket helyeztette az idővonalra.

Mindkettejüket telefonon informálták a részletekről. Megbeszélték, hogy két nappal később megnézik a felületet együtt, ehhez az egyik tanár a párját is bevonta, illetve még valaki besegített, hogy több résztvevőjük legyen. Átbeszélték, hogy milyen kérdéseket kell feltenni az interjúkhoz, mi a célja a programnak. Továbbá együtt elküldték üzenetben a résztvevőknek a honlap címét. A QR kódos megoldás lenyűgözte az egyik oktatót. Az első tanár csoportja 5 fős és haladó szinten tartanak, míg a másik tanár csoportja 6 főből áll és 2 éve tanulnak francia nyelvet, tehát alkalmas a játék nekik arra, hogy kifejezzék a nyári terveiket vele. A megbeszélésük után a két tanár is egyeztetett és ők is diskuráltak arról, hogy ki miként fogja elvégezni a tesztet. Ez az egyik oktatót nagyon megnyugtatta, hogy tanári szempontból is tudott valakivel eszmecserét folytatni.

Hello L:

A Take Five English Langue Club tagjai között volt meghirdetve a játék. Mivel előismeret alapvetően nem szükséges és a megfelelő nyelvi szint adott volt az érdeklődők körében, így véletlenszerűen vagy az érdeklődőknek megfelelőbb időpont alapján osztották csoportokba a tagokat.

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot. Az oktátónak maximum annyival érdemes előkészülnie, hogy milyen idővonal összeállítását kéri majd a résztvevőktől, annak függvényében, hogy akarja-e, hogy kapcsolódjon az anyaghoz, vagy csak egy kis aktivitást és együttműködés fejlesztést szeretne a csoportban elérni.

NISTA:

Az idővonal lejátszásához a tanárnak részletes és világos utasításokat kell készítenie a játék módjáról. Ehhez a teszteléshez a munkahelyi rendezvénytervezést választották. Az alkalmazottaknak elő kellett készíteniük (megnevezni és leírni) néhány eseményt és feladatot, beilleszteni a rendszerbe, majd a tanár az események relevanciája, bemutatása és az írásbeli leírás helyessége alapján ítélte meg őket. Ha a munkáltató, ebben az esetben a tanár nem hagyja jóvá az eseményt / feladatot, törölheti azt. A játékot olasz tanfolyamon játszották, ezért a tanár először olaszul magyarázta el az összes szabályt.



2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. március 4-én délután került megrendezésre 8 fővel.

A meghirdetett játék regisztrációját lezártuk 8 fő után, hogy könnyen koordinálható, mégis nagyobb számú csoport legyen.

Ismerkedésként Laci azt dobta fel, hogy mindenki írja be azt a dátumot amikor részt vett a képzésünkön. Ez két szempontból is jó volt, megtanulták a felület kezelését és nyitottabbak lettek egymás felé.

A játékot pedig a tréneri karrier felépítésére használta fel egy időintervallumon belül. Ki mivel kezdené a folyamatot, milyen további lépések vannak és milyen sorban.

Először mindenki beírt magától dátumokat és eseményeket majd közösen megbeszélték és felépítettek egy stratégiát. Mindenki számára hasznos volt a tesztelés, jó tippeket adtak egymásnak a témával kapcsolatban.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékosal.

Secure:

Az első tesztnél a tanárnak a középhaladó szintű nyelvcsoportha 4 főből állt, velük tesztelte le az Timeline-t és később az Observation-t is velük fogja. Amikor a tanár elmondta nekik, hogy ma egy izgalmas feladatot hozott nekik, nagyon belelkesültek. A bejelentkezésnél kicsit elakadtak, mert az egyik résztvevőnél az internet dőcögött, de utána már nem volt gond. Az oktató jól irányította a csapatot, a bevezetőben csak annyit mondott el nekik, hogy a középkor témája lesz ma soron és ehhez kapcsolódó dátumokat fognak összegyűjteni. Mindenkinek megadott 3 eseményt, aminek az időpontját be kellett írniuk. Két résztvevő arcán látott egy kis bizonytalanságot, így megengedett volt segédlet használata, hiszen a nyelv gyakorlása a lényeg. Miután mindenki beírta a saját eseményének a dátumát, megvitatták őket. Egy résztvevő kivételével mindenki aktívan kivette a részét, az az egy résztvevő egy kis komótosabb volt, noszogatni kellett, hogy igyekezzon.

Hello L:

Az első teszt 2021. március 15-én került megrendezésre online formában a Take Five English Language Club tagjaival, első körben 6 résztvevővel. Az előzetes szabályismertetés viszonylag gyorsan ment, a résztvevőktől azt kértük, hogy az életük fontos eseményeit rendezzék az idővonalra, úgy mint a születésnapjuk, első nap az iskolában, a munkahelyén, az első randi, stb.



Így például láthattuk, hogy ki a legfiatalabb és a legidősebb a csoportban és így tovább. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva a velük. A játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszéltük a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

A tesztelés Zoomon keresztül történt online formában. Az első teszt során a játékelületre való belépés folyamata egy kis időt vett igénybe. Volt egy rossz internetkapcsolattal rendelkező diák, aki késleltette a játékot. A 4 játékosból 3 résztvevő azonnal csatlakozott a játékhoz (az egyik diák a QR-kódot használta, a többi pedig a link kézi beillesztésével lépett be), de sajnos az egész csoportnak meg kellett várnia, hogy a 4. résztvevő helyreállítsa az internetkapcsolatot. Mindenki türelmesen várt, és miután mind a 4 résztvevő csatlakozott a játékhoz, folytatták a tesztet.

A játék elkezdődött, és a szabályokat egyértelműen elmagyarázták. A játékosokat két kétfős csoportba helyezték, és együtt kellett dolgozniuk az események létrehozásában.

Az egész játék zökkenőmentesen zajlott, egyik diák sem számolt be képernyő lefagyásáról vagy bármilyen hibáról.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. március 5-én délután került megrendezésre, 5 fővel.

A résztvevők nem játszottak még a Classm8-tel, de nem okozott nehézséget a felület kezelése, a bejelentkezés is rendben ment.

Az előző teszthez hasonlóan bemelegítésként azt a dátumot írták be, amikor elvégezték a trénerképző tanfolyamot, ezt követően pedig szintén a tréneri karrier felépítését modellezték. Nekik is elnyerte a tetszésüket, hogy egymást segíthetik és közösen gondolkozhatnak.

Ezt követően a Classm8-ről kezdtek kérdezősködni, hogyan működik, melyik tréningekre szeretnék bevezetni. Felmerült, hogy nyelvórákon vagy tanórákon is lehet használni a játékokat és az, hogy az idővonal akár történelemórán segítség lehet. Ennek tesztelésére is indítottak egy kört, úgy, hogy az oktató a chatbe történelmi eseményeket írt be, a többieknek pedig dátummal együtt be kellett írni az idővonalra. Itt felmerült problémaként, hogy a dátum beírásához vissza kell pörgetni az éveket, ami sok időt vesz igénybe.

A játékot követően interjút készítettek az oktatóval és 2 résztvevővel.



Secure:

A második tesztelést a tanár online végezte a 6 francia nyelvtanulóival. A bejelentkezéshez együtt küldték el a linket, 4 résztvevőnek nem is volt így gondja, de 2 fő először begépelni kezdte a honlap címét, ami nehézkessé tette a bejelentkezést. Ráadásul az egyik résztvevő először nem is telefonon, hanem gépen akart belépni. A többiek kicsit türelmetlenné váltak időközben, de az oktató türelemre intette őket. Miután már mindenki bejelentkezett nem volt gond. Ez a többihez képest egy lassabb játék, mert át kell gondolni, hogy kinek milyen tervei vannak a nyáron és dátum szerint bepötyögni. Elírások történtek is, ami az egyik résztvevőt zavarta, de a többiek efelett szemet hunytak. Miután mindenki beírta a 2-3 dátumát, kezdődhetett az átbeszélés. A lényeg az volt, hogy mindannyian ismertessék franciául, hogy mit fognak csinálni a nyáron. Jól érezték magukat, élvezték, hogy megoszthatták a többiekkel az elképzeléseiket és az is, hogy ezt a szókincset már ismerték, tehát nem volt olyan nehéz elmagyarázni a leírtakat.

Hello L:

A második teszt 2021. március 16-án került megrendezésre szintén online formában a Take Five English Language Club tagjaival, ennél a tesztnél is 6 résztvevővel. Az előzetes szabályismertetés velük is gyorsan ment, és mivel az előző csapatnál is jól működött az életük főbb eseményeinek idővonalba rendezése, náluk is ezt kértük. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, itt vegyes volt a kapcsolódás, nem csak linkbeillesztéssel, hanem QR kóddal is léptek be, mert az egyik résztvevő lemaradt a többiektől, és ezt a módot gyorsabbnak ítélte meg. A játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszéltük a résztvevőkkel a megéléseiket.

A tesztek után mindkét csoportot megkérdeztük arról, hogy mégis milyen fajta eseményeket érdemes beküldeni, a csapatok tagjai gyorsan észrevették a játék hasznosságát több területen is, egy résztvevő kivételével, akinek nem tetszett ez a fajta megszervezés.

Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A második teszt is jól sikerült, nem volt megszakítás, és minden jól működött.

A diákok, pontosan ismerve a játék működését, motiváltabbak voltak a tanár által választott események létrehozásában.

A játékhoz való csatlakozás zökkenőmentes volt, de a QR-kódot most 2 ember használta. Egyes diákok inkább csak manuálisan illesztik be a linket és a játékkódot.



4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

8. Mi tetszett a játékban?
9. Mi nem tetszett benne?
10. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
11. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Alapvetően tetszett nekik a játék, de van még rajta fejleszteni való. Tetszett nekik, hogy önállóan adhatnak meg dátumot mégis közösen oldják meg a feladatot és folyamatosan kommunikáció szükséges.

A történelmi tesztnél a dátumok beírása nem tetszett nekik, nagyon sokat kell visszatekerni, erre megoldást kell a jövőben találni. Szintén ennél a verziónál jó lenne, ha lehetne ellenőrizni, hogy a megoldás helyes vagy helytelen.

Fejlesztésre a dátum beírásának módja mellett azt javasolták, hogy amint beírtak egy eseményt, kapjanak valami jelzést, hogy többet is tudnak megadni, mert ez nem volt egyértelmű.

Ismétlésre nagyon jó a játék, de új témakör tanulásához is megfelelő, legjobban történelemórán tudják elképzelni.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:

12. Mi tetszett a játékban?
13. Mi nem tetszett benne?
14. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
15. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

A játékosoknak legjobban az tetszett, hogy egyértelmű volt, hogy mit kell csinálni. Letisztultnak látják a játékot, jól látható minden rajta. Információk gyűjtéséhez, összefoglalásához nagyon jó. Továbbá a történelmi események összegyűjtésére, de akár egy cég életében is nagyon hasznos lehet a tervezéshez. Tetszett nekik, hogy látják ki melyik dátumot/eseményt adta meg. Jól lehet vele gyakorolni és a szókincset is szuperül fejleszti.



Az egyik résztvevő úgy véli, hasznos lehet, amikor egy cég az elkövetkezendő feladatokat méri fel. Az elérendő célokat is meg tudjuk vele könnyebben határozni. Szimpatikusnak vélték, hogy a tanár tud lépkedni az időpontok között.

Ami az előnye, az a hátránya is lehet a nézetük szerint. Például, ha látják, hogy valaki hülyeséget ír be, akkor kellemetlen, hogy ha a tanár megmutatja a dátumot, ezzel mindenkinek egyértelmű, hogy ő írta el. Zavaró volt, hogy úgy lehet új eseményt beírni, ha az előzőt kitörlöd és az sem egyértelmű, hogy sikerült-e beküldeni a beírt dolgot, mert nem látod a képernyőn egyből, csak ha a tanár rááll. Ezt javasolják fejleszteni mind a két csoportban.

Ezen kívül tetszene nekik, ha lehetne képeket feltölteni például a nyári tervekhez, ikonokat, smileykat. Javaslat még a dátum nézetének váltása, például heti, havi nézetet is lehessen látni, ne csak a napokat. Az egyik résztvevő szerint az jó lenne, ha ő dönthetné el, mikor mutatja meg a tanárnak a beírását. Egy másik résztvevő véleménye szerint célszerű lenne, ha kinyomtatni is ki lehetne a beírt dolgokat. Az egyik tesztelő szerint előnyös lenne, ha tudná szerkeszteni azt, amit már beírt. Mindezek mellett még az is elhangzott, hogy a tanár tudja megjelölni, hogy a beírt esemény helyes vagy helytelen, ami egy történelmi dátum áttekintőben lehet előnyös.

Hello L:

Résztvevői visszajelzések alapján a játéknak meglepően szép az elrendezése, különösen azért, mert az idővonalakat nehéz elképzelni úgy, hogy érthetőek legyenek, ne legyenek túlszűfoltak és mégis a figyelem középpontjába kerüljenek. De vannak még fejleszthető részek. Az alján lévő skálák kicsit furcsák egyes résztvevőknek, mert csak az egyik részen jelennek meg. A zoom is fejleszthető lenne még.

Amit több résztvevő is kiemelt, hogy fontos lenne javítani azt, hogy a "küldés" gomb megnyomása után a résztvevőnek legyen visszajelzés arról, hogy valóban beküldte a dátumot, mert többen azt hitték, hogy nem küldi el a beírt dátumot, pedig valójában igen, és pont annyiszor, ahányszor a "küldés" gombra kattintottak. Ennek eredményeként többször is előfordult, hogy ugyanaz az esemény többször is megjelent az idővonalon, ami kínos volt a tesztek során.

NISTA:

A diákoknak tetszett a játék, a csoport nyelvi szintje elég magas volt, így a játék alkalmas volt az új szókincs elsajátítására és az írás gyakorlására. Különféle lehetőségeket javasoltak a játék lebonyolítására: születésnapok és születésnap tervek beillesztése, egy adott ország ünnepeinek beillesztése az adott nyelv tanulása során és hasonló.

Tetszett nekik, hogy a rendszer zökkenőmentesen működött, és nem veszítettek időt a játékba való belépéssel, vagy azzal, hogy lekapcsolódtak.



5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az oktátónak tetszik a felület, nagyon hasznos lesz a jövőben, főleg, hogy egyre inkább elmegyünk online tér irányba. A játék mindenkinek hasznos volt, segítették egymást a résztvevők a pályán való elindulásban és jó gondolatokat osztottak meg egymással.

Hiányolta, hogy nem tudja megadni a helyes választ, jobb lenne, ha beírhatná.

Időkorlátot szabna meg, hogy jobban lehessen kalkulálni vele, mennyi időt vesz igénybe a játék, valamint a versenyszellem is jobban előjönne például egy történelemórán.

Mivel akármilyen témát lehet választani, bármilyen tréningre bevihető az Idővonal.

Secure:

Az tapasztalták, hogy a résztvevőknek bejött a játék. Vonzó nekik, hogy telefonon játszhatnak az óra alatt. Környezettudatosság szempontból is szimpatizálnak a játékkal, mert így nem kell papírt alkalmazni. Előkészülni sem sokat szükséges, nem kell naptárat szerezni, tollakat hozzá, és jól olvasható is, amit beírnak a diákok. Az egyik oktató örült, hogy tudott törölni, mert volt olyan, hogy kétszer érkezett be ugyanaz és így lehetet tisztítani a felületet. A másik oktató pedig azt kedvelte, hogy tudott lépkedni a dátumok között. A szerkeszthetőségben egyetértettek, mert jelenleg csak kitörölni és beküldeni lehetséges, de hasznos volna, ha időközben bele is lehetne írni a diákok által beküldött szövegekbe.

Megegyeztek abban, hogy sokszínű a felhasználási lehetősége a Timeline-nak, szívesen alkalmazzák máskor is.

Hello L:

Oktatói szemmel fontos, hogy a legelején fel kell hívni a résztvevők figyelmét arra, hogy mi a feladat és pontosan hogyan kell beküldeni az eseményeket. Világosabbnak kell lennie, mit kell tennie a résztvevőnek, mert néhány ember számára nehéz volt megérteni ezt a mostani tesztek során.

Remekül alkalmazható a játék kevésbé összeszokott csoportoknál megismerkedésre, összeszokottabbak esetén pedig egymás megismerésének további fejlesztésére bizonyos szempontok alapján, amiben megegyeznek a csoporttagok, vagy ahogy meghatározza számukra a tanár / foglalkozásvezető.

NISTA:

A tanár le volt nyugózva, és határozottan ajánlja majd kollégáinak. Nagy lehetőségeket látott a játékban, ha a tanár minőségi anyagot készít; ez egy nagyszerű eszköz a képzéseken az



együttműködés fejlesztő gyakorlatokhoz. Ez a játék létrehozza egy interaktív tevékenység lehetőségét, amelyben a játékosoknak ötletekkel kell hozzájárulniuk, beszélgetniük és vitázniuk kell elképzeléseikről, és kölcsönös döntéseket kell hozniuk.

A játékot gyakran fogják majd használni a magasabb szintű nyelvtanfolyamok során, mivel a játék nehézségi szintje meglehetősen magas.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az idővonal az első teszten 20 percet a második alkalmon pedig 30 percet vett igényben, így ennek a kritériumnak megfelel a játék.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Attól függ, hogy milyen kompetenciát növel a játék, hogy milyen témában használják, de ezenkívül az együttműködés és a kommunikáció fejlődik, hiszen csapatként, együtt építik fel az idővonalat.

A tréneri karrier kialakításánál érvelésre is szükségük volt a résztvevőknek, hogy meggyőzzék a többieket a gondolataikról.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Többen érdemes játszani az Idővonalat, hogy fejlődjenek a kompetenciák.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 79%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

16. Ajánlják-e másoknak?

17. Növelte-e a kompetenciájukat?

18. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Ajánlják a játékot másoknak is, része lehetne a trénerképzésnek.

Növelte az érvelési és kommunikációs készségeket.

Igen, megtudták, hogy fontos előre megtervezni a karrierutat.



Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az első teszt 28 percig, a második 24 percig tartott, tehát ez rendben van. Természetesen ez a létszám, téma, és a játékosok tudásának függvényében változik. A feldolgozás részén is lehet rövidíteni és hosszabbítani, a céltól függően.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék egyaránt használható tréningeken és nyelvórákon is, de nagyon sok egyéb területen még pl. történelem órán, céges környezetben. Hozzájárul a precizitáshoz, a kreativitáshoz és az együttműködés fejlesztéséhez. Serkenti a memóriát, javítja a szervezőkészséget és segít a feladatokra való összpontosításban.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ők a játékot 4 és 6 fővel tesztelték le, ami ideálisnak bizonyult. Lényegében minimum létszám nincs, de ekkora létszámmal lesz érdemes játszani, alatta elég egyhangúnak tekinthető. Sokkal nagyobb létszámnál már kicsit kényelmetlen lehet, amikor egymásra kell várni.

Feladat mérhetősége

A tesztek végén kézfeltartással szavaztak, hogy kinek mennyire tetszett a játék. Az első oktatónál ez az érték: 85 %, a második oktató csapatánál pedig: 80%.

A következő kérdéseket tették fel a teszt során az oktatók a résztvevőknek:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Ajánlanák másoknak kipróbálásra a Timeline-t. Az egyik résztvevő azt mondta, hogy ő egy család költségvetés tervezésénél is el tudja képzelni, erre a többiek hevesen bólogattak. Ezen felbuzdulva jobbnál jobb ötleteket hoztak be a többiek is, mint mondjuk egy baráti nyaralás időpontjának a megtalálása.

A szókincset és íráskészséget mindenképpen fejleszti nyelvórán. Növeli az előre gondolkodás képességét, továbbá a szervezőképességet.



Új tudás birtokába is kerültek, mind a két csoportban kiderült, hogy egy-egy résztvevő milyen precíz, míg másokról a kreativitás és a jó memória derült ki.

Hello L:

19. Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Mind a két csapat esetén 20 perc volt a játékidő, így ennek a kritériumnak teljesen megfelel az Idővonal.

20. Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: egymásra való odafigyelés és emlékezni a fontos eseményekre, valamint azok sorrendjére.

Az Idővonal megfelel ennek a kritériumnak.

4. A feladat kollaboratív-e: Igen, mivel az idővonalat a résztvevők közösen állítják össze.

5. A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A két fős létszám meghaladása egyik tesztnél sem okozott problémát, sőt, ennél a játéknál jobb is, ha többen vannak a résztvevők. 6-6 fős csoportokkal tökéletesen működött.

6. A feladatok mérhetősége:

21. Kedvelték-e: Igen, a döntő többségnek tetszett a játék.

22. Ajánlják-e másoknak: Egy résztvevő kivételével igen, mindenki ajánlaná másoknak is. Az egyik résztvevő nem látta át a számtalan lehetőséget az Idővonal játékban.

23. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5): A résztvevők értékelték az egyes kompetenciákat. Az emlékezni fontos eseményekre összesen 4-est kapott, a másokra való figyelem összességében 5-öst kapott mindkét csoportnál.

24. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Egy résztvevő kivételével mindenki úgy nyilatkozott, hogy új tudás birtokába került a játék segítségével. Az egyik résztvevő azt emelte ki, hogy a leginkább abban fejlődött, hogy végig gondoljon és emlékezzen a jelentős eseményekre. Egy másik játékos azt



emelte ki, hogy szerint mindenkinék felhívta figyelmét, egymásra is. Az az egy résztvevő, aki nem ajánlaná másoknak a játékot, ő úgy érezte, hogy semmilyen új tudás birtokába nem került.

25. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

1. A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A tesztek hozzávetőlegesen 30 percet vettek igénybe, egy játékkört tettek meg ezalatt. Kicsit tovább tartott, mert a diákok sok időt szenteltek az eseménytervezésnek, ügyelve arra, hogy mondataik és helyesírásuk tényleg helyes legyen.

2. Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ez a játék különböző készségeket fejleszt. A diákoknak együtt kellett működniük a játékban. Lehetőséget kaptak kommunikációs készségeik fejlesztésére.

3. Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A játék minimális létszáma ebben a játékban 4 lehet. Két, legalább 2 résztvevőből álló csoport létrehoz egy interaktív tevékenység lehetőségét, amelyben a játékosoknak ötletekkel kell hozzájárulniuk, beszélgetniük és vitázniuk kell elképzeléseikről, és kölcsönös döntéseket kell hozniuk.

4. Feladat mérhetősége:

A tesztelés befejezése után rövid interjúkat készítettek minden résztvevővel, beleértve a tanárt is.

A kérdések a következők voltak:

- Élvezte a játék formáját?
- Ajánlani fogja más tanároknak?
- Várja, hogy újra játszhasson?
- Tanult valami újat?

A diákoknak tetszett a játék, a csoport nyelvi szintje elég magas volt, így a játék alkalmas volt az új szókincs elsajátítására és az írás gyakorlására. Különféle lehetőségeket javasoltak a játék lebonyolítására: születésnapok és születésnap terv beillesztése, egy adott ország ünnepeinek beillesztése az adott nyelv tanulása során és hasonló.

Tetszett nekik, hogy a rendszer zökkenőmentesen működött, és nem veszítettek időt a játékba való belépéssel, vagy azzal, hogy lekapcsolódtak.



A tanár le volt nyugózva, és határozottan ajánlja majd a kollégáinak. Nagy lehetőségeket látott a játékban, ha a tanár minőségi anyagot készít; ez egy nagyszerű eszköz a képzéseken az együttműködés fejlesztő gyakorlatokhoz.

26. Összefoglalások

Antener:

Az Idővonal tesztelése jól sikerült, Az oktató tetszését tréneri oldalról is elnyerte a játék. Ezt a játékot lehet használni tanórákon és tréningeket is, a témától függően. A használat nagyon egyszerű, bárki számára könnyen elsajátítható.

Az oktató nagyon jól építette fel a tréningeket, ismerkedéshez is használta az Idővonalat és témát úgy adott meg, hogy az mindenki számára hasznos volt.

Szívesen használná a saját tréningjein az Idővonalat és más játékokat is ki szeretne próbálni a jövőben.

Secure:

Összefoglalva a leírtakat: sikeresen letesztelte nekik a két tanár a Timeline játékot. Mind a ketten nyelvórára vitték be. Örültek a lehetőségnek, mert ezzel úgy érezték, fel tudják dobni az órát, a szókincset pedig mélyíteni lehetett általa. Kimozdították a kevésbé aktív játékosokat is a komfort zónából. Ugyan a bejelentkezés az egyik oktatónál nem volt zökkenőmentes némelyek figyelmetlensége miatt, de egyéb nehézség nem jelentkezett a játékok során. Megélésük szerint teljesen jól játszható online, legalább nincs összesugdolózás. Megnyerő volt, hogy a csapatok jól szórakoztak és még közelebb is kerültek egymáshoz.

Hello L:

Csapatok ismerkedéséhez mindenképpen, tanításhoz néhány esetben nagyon hasznos az Idővonal. Történelem órán jól jött volna hasonló program.

Valamiféle megerősítés a tanulói oldalon arról, hogy az adott esemény beküldésre került, néhány esetben hasznos lett volna, de egyébként remekül alkalmazható a játék kevésbé összeszokott csoportoknál megismerkedésre, összeszokottabbak esetén pedig egymás megismerésének további fejlesztésére bizonyos szempontok alapján, amiben megegyeznek a csoporttagok, vagy ahogy meghatározza számukra a tanár / foglalkozásvezető.

NISTA:

Az első teszt után, amely egy kicsit tovább tartott, összeségében a teljes tesztelés sikeres volt, a rendszer zökkenőmentesen futott, és mivel a játékosok nem először használták ezt a rendszert, elég gyorsan, gond nélkül tudtak bejelentkezni.



A játékot gyakran fogják majd használni a magasabb szintű nyelvtanfolyamok során, mivel a játék nehézségi szintje meglehetősen magas.

8. Karikázós tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.21.

Tesztek célja: Karikázós éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.04.13., 2021.04.14.

Secure: 2021.04.13., 2021.04.14.

Hello L: 2021.04.05., 2021.04.06.

NISTA: 2021.04.05., 2021.04.06.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés



7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

A Karikázós játékot két olyan oktató tesztelte, akik teszteltek már, így csak a játékot nézték meg közösen, hogyan működik. Az egyik oktató már a saját belső tesztjükön találkozott vele, így neki ismerős volt. Könnyű játék a Karikázós, elég volt egy kört megnézni.

Az első tesztet a másik oktató végezte el Coachképző keretén belül, 12 résztvevővel. Itt szervezést külön nem igényelt a tesztelés, adott volt a csoport és az időpont is. Az URL-t küldték ki előre a szokásos módon.

A másik oktató a múltkori csapattal tesztelte le, ők már az előző alkalommal időpontot egyeztettek és a felületet is ismerték. Délután játszottak, amikor már mindenki végzett a munkával.

Online teszteltek mind a két időpontban, mert a Covid helyzet miatt így folytak a képzések, de ez nem okozott nehézséget, hiszen képernyőmegosztással a projektort is látják a résztvevők, amely ennél a játéknál fontos.

Secure:

Az éles tesztet két készségfejlesztő tréningen próbálták le, mind a két csoport találkozott már a Classm8-el, egyik a Pontozós másik az Activity tesztjén.

A Karikázós játékot már kipróbálták, így előkészületet nem igényelt, Excel file sem szükséges hozzá. A tréning előtt az egyik kollégával még felelevenítették a játék menetét, hogy magabiztosan tudja az oktató kommunikálni a résztvevőknek.

A dátum adott volt, mind a két teszt esetében. A játékot megelőzően elküldték a résztvevőknek az URL címet, amely nagyban megkönnyítette a bejelentkezést.

Már reggel említette az oktató a játékot a résztvevőknek, de mind a két csoportnál az ebédszünet után próbálta le. Ez jó ötletnek bizonyult, mert visszazökkentette őket a tréning hangulatába.

Hello L:

A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék. Mivel a játék nem igényel előzetes ismeretet, a résztvevőket véletlenszerűen osztották 2 csoportra, annak megfelelően, melyik időpont volt számukra megfelelőbb.

Pontos leírása nem volt az oktátónak arra a részre, hogy minek kell történnie miután a körök elkészültek, de feltalálták magukat.



A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot. Előzetes felkészülést nem igényel a játék, csak a szabályok ismertetésére van szükség.

NISTA:

A „Circles” játék különbözik leginkább a többitől, egyedülálló játék, amelyet egyik játékosuk sem ismert, vagy hallott róla korábban.

A játék kezdete előtt nincs szükség előkészítésre. A tanárnak meg kell győződnie arról, hogy a diákok világos magyarázatot kaptak, és tudják, hogyan kell játszani a játékot.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. április 13-án délután került megrendezésre. 12 fővel próbálták le először a Karikázást.

A bejelentkezés egy kicsit nehézkesen ment a résztvevőknek, túl nagy volt a csoportlétszám, nehéz volt koordinálni mindenkit. 2 főnek okozott problémát a belépés, ők nem az kiküldött linkre kattintottak, hanem begépeltek a címet. Türelmetlenek voltak a többiek, nekik közben elsötétült a kijelző. Az oktató segített nekik, külön elküldte az URL-t, így végül pár perc késéssel sikerült a bejelentkezés.

A bejelentkezés után már könnyen tudták kezelni a felületet, nem ütköztek problémába.

A Karikázás egy gyors játék, 1 perc áll rendelkezésre a résztvevőknek, minél több rajzot készíteni. Ebben az 1 percben meg sem szólaltak, mindenki alkotott és izgatott volt.

A megbeszélésnél mindenki elmondta a véleményét, érdekes volt látni, hogy 1-1 rajzot máshogy látnak a résztvevők.

A tesztet követően interjút készítettek 3 résztvevővel.

Secure:

Az első teszt 2021. április 13-án került megrendezésre, 4 fővel. A felületet már ismerték a résztvevők, a Pontozós játékot is tesztelték velük. Nagyon lelkesek lettek, mikor mondta nekik az oktató, hogy hozott egy másik játékot és örömmel emlegették a Pontozósat.

A bejelentkezést sokkal könnyebbnek találták, így, hogy előre megkapták az URL-t és egy kattintással be tudtak lépni. Senki nem ütközött hibába.



A játékszabályok ismertetése után indították a játékot. Érdekes volt látni, hogy mindenki máshogy viselkedik a 60 másodperc alatt. A többség csendben volt és alkotott, de voltak olyan résztvevők, akik folyamatosan, izgatottan kommentálták az eseményeket, például, hogy nem úgy sikerült a rajz, ahogy szeretne volna, vagy, hogy az utolsó rajzot pont nem sikerült beküldenie, pedig az sikerült a legjobban.

A kiértékelésnél nagy volt az összhang a csoportban, minden rajzot felismertek és dicsérték egymást, megbeszélték, ki hogyan kezdett neki a játéknak. Általában az első 1-2 rajz senkinek nem okozott nehézséget, de utána kreatívabbnak kellett lenniük az elmondásuk szerint.

A tréning végén mélyinterjút készítettek két résztvevővel.

Hello L:

Az első teszt 2021. április 5-én került megrendezésre online formában a Take Five English Langue Club tagjaival, 6 résztvevővel. Gyors szabálymagyarázatot követően azonnal meg tudták kezdeni a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva velük, viszont ennél a csoportnál az egyik résztvevő nem okostelefonon, hanem számítógépen keresztül kapcsolódott be a játékba. Sajnos a körök nem ugyanúgy néznek ki számítógépen, mint telefonon. Így néhány esetben a cross platform eltérés gondot okozott a képek felismerhetőségében. Ezt leszámítva a játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

Az első teszt nagyon simán zajlott. Mindenkinek erős volt az internetkapcsolata, és minden eszköz megfelelően működött.

Amikor elkezdtek a játékot, 10-ből 8 résztvevő csatlakozott a QR-kódon keresztül, 2 pedig manuálisan, az URL beírásával. Mindenki azonnal, minden probléma nélkül csatlakozhatott.

Elkezdtek a játékot. A rendszer zökkenőmentesen működött. Minden résztvevőnél, aki rajzolhatott a telefonjára, a rendszer felismerte a vonalakat és a teljes rajzot, mielőtt a diákok beküldték őket. A rendszer gyorsan felismerte az összes kattintást, nem volt képernyőfagyás vagy hasonló hiba.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. április 14-én délután került megrendezésre, 4 fővel.



Ezen az alkalmon összeszokott társaság volt a korábbi Kettő igaz egy kamu tesztelésének köszönhetően. A felület használata jól ment a résztvevőknek, a múltkori Zoom nehézségek sem jöttek már elő.

Itt az 1 percen belül is volt egy kommentátor, aki folyamatosan megosztotta velük éppen hol tart, vagy mi nem sikerült neki. A 3 másik játékos csendben rajzolt.

A megbeszélésnél részletesebbek voltak, mint az előző csapat és többen nevettek, a hangulat kicsit barátságosabb volt és érezhetően oldottabbak voltak a játékosok.

A tesztet követően 2 résztvevővel és az oktatóval interjút készítettek.

Secure:

A második teszt 2021. április 14-én került megrendezésre, 8 fővel.

Találkoztak már a felülettel az Activity tesztelésén, könnyen kezelték a felületet.

A játék indítása után 2 résztvevőnek kicsit később töltődött be a kör, amivel a rajzokat kell készíteni, így időt veszítettek a többiekkel szemben. Ezen a csoporton jobban érezhető volt a versenyszellem, talán a több főnek köszönhetően.

Nagyon kreatívak voltak a játékosok, vicces rajzok születtek, sokat nevettek a kiértékelésnél.

Megfigyelhető volt, hogy a szokásos rajzokat sokat használják, mint a napot vagy virágot. Az oktató a Karikázós játékot harmadik alkalommal tesztelte, de még mindig meglepődött, mennyi új lehetőséget rejt magában, születtek számára is új megközelítésből rajzok. Ezen a teszten például közlekedési táblákat rajzolt az egyik résztvevő.

Nagy sikert aratott a Classm8 ezen a teszten, és megkérték az oktatót, hogy legközelebb másik játékot hozzon nekik. A tréning után szintén 2 fővel készítettek interjút.

Hello L:

A második teszt 2021. április 6-án került megrendezésre szintén online formában a Take Five English Language Club tagjaival, ennél a tesztnél is 6 résztvevővel. Az előzetes szabályismertetés velük is gyorsan ment. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni az előre elküldött linknek köszönhetően, de itt az előző tesztből tanulva előre kérték a résztvevőket, hogy csak mobiltelefonnal játszanak. Minden probléma nélkül lement a teszt, majd megbeszéltek a résztvevőkkel a megéléseiket.

Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.



NISTA:

A második teszt nagyon könnyű volt, mert a diákok már ismerték a játékszabályokat és a játékhoz való csatlakozás módját.

Mind a 10 résztvevő aktívan részt vett a játékban. Észrevették, hogy nagyon élvezik a játékot.

Ennél a játéknál is a rendszer és a kapcsolat olyan erős volt, hogy az egész teszt tökéletesen befejeződött.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

5. Mi tetszett a játékban?
6. Mi nem tetszett benne?
7. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
8. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Tetszett nekik, hogy a fantáziájukra kell hagyatkozni, kreatív feladat. Érdekes volt látni, hogy ki mit tud kihozni a karikákból, kinek mi jutott eszébe először. Megalapozta a hangulatot, mindenki jó kedvűen beszélt a játékról.

Kevés volt az idő, mire ráhangolódtak, vége lett a játéknak. Az első pár másodpercben rákésültek a rajzolásra, volt bennük izgalom, egy kis félsz és ez elvesztegetett idő volt. Jó lett volna, ha először kipróbálhatták volna, hogyan tudnak a telefonra az ujjukkal rajzolni, ki kellett tapasztalni.

Fejlesztésre a rajzterület nagyítását ajánlották, valamint, hogy más alakzat is lehetne, például háromszög, négyzet. Az időt hosszabbítanák még.

Időgazdálkodás tréningen tudnák elképzelni vagy hatékonyság fejlesztésre.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?



3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Tetszett nekik, hogy egyértelmű volt a felület használata és maga a játék is, mert kellett hozzá a kreativitás, fantázia. Korábban nem játszottak ehhez hasonló játékkal, jó tapasztalatszerzés volt, hogy egy egyszerű feladattal mennyi mindent elárul az emberek gondolkodásáról.

A második csoportban, aki veszített a betöltés miatt pár másodpercet, neki nem tetszett ez, mert hátrányból indult a többiekhez képest.

Rövidnek találták a játékot, lehetett volna következő kör, ahol például kockával kell rajzokat készíteni. A végén lehetne egy eredményhirdetést a rajzok mellett, hogy ki hányat rajzolt.

Kreativitásfejlesztésre tökéletesen alkalmas a játék a megkérdezettek szerint, valamint bemelegítésének, a hangulat felpörgetésének.

Hello L:

Mindenkinek tetszett a játék, még annak a résztvevőnek is, akinek a számítógépén a körök nem megfelelően jelentek meg.

Minden résztvevő azt mondta, hogy új tudás birtokába került. Több résztvevő kiemelte, hogy sokkal kreatívabbnak érzi magát a játék hatására, ezt a készséget egyértelműen fejlesztette több játékosnál is. Az egyik résztvevő úgy nyilatkozott, hogy térbeli és vizuális gondolkodásra készítette őt a játék, ami mindig jó.

Egy résztvevő emelte ki, hogy tetszett neki a játék alapötlete, javaslata az volt, hogy a játékot még úgy javítsák, hogy a körök megjelenése minden felületen fix legyen. Neki jelentősen többet kellett gondolkodnia a rajzokat tekintve, mivel hogy ellipszis alakban jelentek meg nála a körök a számítógépén.

NISTA:

A diákoknak nagyon tetszett a játék. Azt mondták, hogy nagyon pihentető volt, amire éppen szükségük volt a tanulás során, hogy egy kicsit ellazítsák az elméjüket egy érdekes játékkal. Már megkérdezték, hogy mikor játszhatnak legközelebb.

Egy javaslatot tett egy diák, aki nagyon precízen próbált rajzolni, hogy esetleg több időt adjanak hozzá. Elmagyarázták nekik, hogy a játéknak nem az a célja, hogy pontosan és helyesen rajzoljanak, hanem csak az, hogy rajzoljon valamit, ami egyértelmű, hogy mit ábrázol.



5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

A második teszt oktatójának az tetszett, hogy a hangulat gyorsan oldott lett és a kiértékelésnél jókat nevettek a saját és mások rajzain. Az első teszt oktatójának pedig az tetszett, hogy meg lehetett figyelni kinek fontosabb a rajzok mennyisége és kinek a minősége.

Fejlesztésre jó gondolatnak találják, hogy négyzettel vagy háromszöggel is játszanak, így hosszabb lenne a játékidő.

Jégtörőnek tudják elképzelni, és kreativitásfejlesztésnek.

Secure:

Jó volt látni a résztvevők lelkesedését, és nagyon tetszett az oktatónak, hogy mindig látott új ötleteket, rajzokat. Érdekes volt megfigyelni a csoportok között különbségeket is, míg az egyiknél nagy volt a versenyszellem, a másikinál ötletekkel segítették egymást.

Belezavarodott az oktató egy kicsit a számlálóba, hogy azt tűnteti fel, hányadikat rajzolják és nem azt, hogy hány van kész. Fejlesztésre is ezt javasolná, mert neki egyértelműbb lenne így.

Bemelegítésére szívesen viszi be ezt a játékot, valamint a kreativitás fejlesztésére is szuper ez a feladat.

Hello L:

Oktatói szemmel a játék célja lehetne kicsivel jobban meghatározott. Olyan változatban például, hogy a felismerhető képekért pont jár, esetleg a program meghatározza, mit kell rajzolni. Persze ez a kreativitás fejlesztését kivenné a játékból, ugyanakkor fontos lenne valamilyen cél meghatározása az időlimit betartásán kívül. Bár lehet, hogy a trénerek fel tudják használni más célokra is, a feldolgozások során.

A játék egyértelműen fejlesztette a kreativitást, a vizuális gondolkodást és az időnyomás hatására versenyszellem is kialakult a csoportokban. Oktatói szemmel a képzések elején, jégtörőnek lehet használni, vagy amikor a csoportnak kell egy kis pihenés.

NISTA:

A tanárt lenyűgözte a játék módja és a tanulók elfogadása is.

Ez egy nagyszerű eszköz arra is, hogy felébressze a versenyszellemet a résztvevők körében a játékban megadott időkorlát miatt.



Nyilvánvaló, hogy eddig jó néhány tesztet elvégeztek, és a rendszer olyan mértékben javult, hogy már ritkán tapasztalni problémát. A tanár mindenkit biztosított arról, hogy csoportok gyakran fogják használni a játékokat, és a diákok ennek nagyon örültek.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az első teszt 35 perc volt, a nagy létszám miatt. Az oktató mindenkinek hagyta, hogy véleményt alkosson. A második teszt 20 percet vett igénybe, de a létszám jóval kevesebb volt.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A kreativitást fejleszti a játék, valamint a gyors gondolkodásmódot. Gyerekeknél készségfejlesztésként is jó lehet, hogyan rajzoljanak, ha már a telefon már az ő mindennapjaikban is jelen van, hasznosan használják azt.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ezt 4-nél kevesebben nem érdemes játszani, nem annyira figyelhetők meg a gondolkozásbéli különbségek. A 12 résztvevőt pedig már soknak érezték. Az optimális létszám 7-9 fő.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottunk, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összesen a két teszten 89%-os lett az elégedettség.

Az interjún kitértek pár kérdése, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Igen, ajánlják másoknak.

A fantáziájukat használni kellett, és ahogy az idő telt, egyre jobbakat találtak ki.

Megtudták, hogy az egyik résztvevő stresszhelyzetben jól teljesített.

Secure:



A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Ez egy gyorsabb játék, mert a rajzolási idő 1 perc, de a kiértékeléssel együtt körülbelül 20 percet vett igénybe.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék fejleszti a kreativitást, a fantáziát és a gyors gondolkozásmódot is, hiszen 1 perc alatt a lehető legtöbb rajzot kell beküldeniük, és nem lehet ugyanazt rajzolni többször. Így ennek a kritériumnak megfelel a Karikázós játék.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

4 és 8 fővel próbálták ki a játékot, első alkalommal is hasznos volt a feladat, de a 8 főnél jobban kialakult a versenyszellem.

Feladat mérhetősége

Mindenki értékelte a játékot, 1-5-ig adták meg a skálát. 96%-ra értékelték összesen a játékot, nagyon jó visszajelzéseket kaptak.

A következő kérdéseket tették fel a teszt során az oktatók a résztvevőknek:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mindenki ajánlja másoknak is a játékot, jó kompetencianövelő.

A fantáziát és a kreativitást mindenképpen növelte a Karikázós.

Megtudták az egyik résztvevőről, hogy nagyon kreatív, és szépen rajzol.



Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Ez teljesült a tesztek során, mivel az időkeret a rajzolásra nagyon rövid, de utána az elkészült művek és a megélések átbeszélése hosszabb időt vesz el, a létszámtól függően.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatléírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: időkorlátok betartása, kreativitás, vizuális gondolkodás

Ezeket a készségeket egyértelműen fejleszti a játék, ez a kritérium mindenképpen teljesült.

A feladat kollaboratív-e: Igen, főleg a versenyszellem miatt.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:

A rajzokat egyénileg készítik a résztvevők, de a specifikációban meghatározott kompetenciák mellett a versenyszellem miatt mindenképpen több résztvevő ajánlott.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, mindenkinek tetszett a játék, még annak a résztvevőnek is, akinek a számítógépén a körök nem megfelelően jelentek meg.
2. Ajánlják-e másoknak: Többnyire igen, az a résztvevő, akinek nem megfelelően jelentek meg a körök, ő csak a javítást követően ajánlaná.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

Mindkét csoportot megkérték, hogy 1-5 skálán pontozzák az egyes kompetenciákat, hogy mennyiben növelte a játék.

Mindkét csoport esetében az alábbi összesített értékelések születtek: Időkorlátok betartása: 5, vizuális gondolkodás: 5, kreativitás: 4.

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Minden résztvevő azt mondta, hogy új tudás birtokába került. Több résztvevő kiemelte, hogy sokkal kreatívabbnak érzi magát a játék hatására, ezt a készséget



egyértelműen fejlesztette több játékosnál is. Az egyik résztvevő úgy nyilatkozott, hogy térbeli és vizuális gondolkodásra készítette őt a játék, ami mindig jó.

Egy résztvevő emelte ki, hogy tetszett neki a játék alapötlete, javaslata az volt, hogy a játékot még úgy javítsák, hogy a körök megjelenése minden felületen fix legyen. Neki jelentősen többet kellett gondolkodnia a rajzokat tekintve, mivel hogy ellipszis alakban jelentek meg nála a körök a számítógépén.

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A tesztek időtartama körülbelül 30 perc volt. Nyilvánvaló, hogy eddig jó néhány tesztet elvégeztek, és a rendszer olyan mértékben javult, hogy már ritkán tapasztalni problémát. Mindez lehetővé tette, hogy akadálytalanul teljesítsék a két fordulót.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ennek a játéknak a célja, hogy fejlessze a gondolkodást és az ötletelési készségeket, mert nagyon gyorsan ki kell gondolni, hogy mit kell rajzolni. Ez egy nagyszerű eszköz arra is, hogy felébressze a versenyszellemet a résztvevők körében a játékban megadott időkorlát miatt.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ebben a játékban nincs kötelező minimum játékos. Mindenki játszhat magáért, így bármennyi lehet, de természetesen fontos, hogy a játék jobb, érdekesebb és versenyképesebb legyen, ezért továbbra is legalább 4 vagy 5 játékost javasolnak.

Feladat mérhetősége:

Láthatták, hogy minden diák elégedett volt a játék tesztelésével, így a végén feltettek nekik néhány kérdést, és megbeszélték a játékkal kapcsolatos véleményüket.

Az általuk relevánsnak tartott kérdések a következők voltak:

- Tetszett a játék?
- Szívesen játszana újra a játékkal?
- Változtatna valamit a játékon?

A diákoknak nagyon tetszett a játék. Azt mondták, hogy nagyon pihentető volt, amire éppen szükségük volt a tanulás során, hogy egy kicsit ellazítsák az elméjüket egy érdekes játékkal. Már megkérdezték, hogy mikor játszhatnak legközelebb.



Egy javaslatot tett egy diák, aki nagyon precízen próbált rajzolni, hogy esetleg több időt adjanak hozzá. Elmagyarázták nekik, hogy a játéknak nem az a célja, hogy pontosan és helyesen rajzoljanak, hanem csak az, hogy rajzoljon valamit, ami egyértelmű, hogy mit ábrázol.

A tanárt lenyűgözte a játék módja és a tanulók elfogadása is.

7. Összefoglalások

Antener:

A tesztek nagyon jól sikerültek, sikert aratott a Classm8 és a Karikázós játék. A második csapatnak még a Kettő igaz, egy kamu játéknál is jobban tetszett. A Karikázós fejleszti a kreativitást és az ügyességet az érintőképernyő használatához.

A kezdeti feszültséget gyorsan oldotta a játék, de az izgatottság nem tűnt el. Mindenki igyekezett a legjobb teljesítményt hozni, igaz akadt olyan, aki ezt minőségben tette és nem a gyorsaságra ment.

Más tréningeken is szívesen fogják használni a játékot.

Secure:

Szuper teszteken vannak túl, mindenkinek nagyon tetszett a játék. A felület használatát egyszerűnek találták és online is gond nélkül kivitelezhető volt a karikázós.

Felpörgette a hangulatot mind a két alkalommal, és sokat nevettek a rajzokon. A két csoport máshogy állt a feladathoz és a résztvevők gondolkodása is különböző volt. Érdekes és hasznos volt az oktató számára is a tesztelés és más csoportoknál is fogja használni ezt a játékot a későbbiekben.

Hello L:

A tesztek sikeresek voltak, a résztvevőknek tetszett a játék, egyértelműen fejlesztette a kreativitást, a vizuális gondolkodást és az időnyomás hatására versenyszellem is kialakult a csoportokban. Oktatói szemmel a képzések elején, jégtörőnek lehet használni, vagy amikor a csoportnak kell egy kis pihenés.

A résztvevőktől néhány fejlesztési javaslat érkezett a játékhoz. Egy résztvevő, aki számítógéppel játszott, ő mindenképpen azt javasolta, hogy a körök fixre legyenek kijavítva, mert nála ellipszisek jelentek meg. Az egyik résztvevő azt emelte ki, hogy neki nem volt világos az elején, hogy a kört be kell építenie a rajzba, vagy magába a körbe kell belerajzolnia. Illetve fejlesztési javaslatnak érkezett az, hogy ha rövid az időkorlát, akkor jó lenne, ha jobban látható lenne.

NISTA:



A tesztek nagyon sikeresek voltak. Nagyszerű volt a tanárnak és a diákoknak is, hogy minden fennakadás nélkül el tudták végezni a teljes tesztet.

A tanár mindenkit biztosított arról, hogy csoportok gyakran fogják használni a játékokat, és a diákok ennek nagyon örültek.

9. Kettő igaz, egy kamu éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.15.

Tesztek célja: Kettő igaz, egy kamu éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.01.20., 2021.01.21.

Secure: 2021.01.20., 2021.01.21.

Hello L: 2021.01.15., 2021.01.18.

NISTA: 2021.01.04., 2021.01.05.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - Online formában

Tesztek menete:

- 1. Szervezés, előkészületek**
- 2. Első tesztek**
- 3. Második tesztek**
- 4. Résztvevői tapasztalatok**
- 5. Oktatói tapasztalatok**



6. Kritériumoknak való megfelelés

7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Két oktató készítette el a kettő igaz, egy kamu tesztelését. Mind a ketten tesztelték már élesben, így nem volt idegen számukra.

Az egyik oktató régebben a detektívet próbálta le, így vele a felület működését újra átnézték, hogy rendben menjen, valamint a játék lényegét is meg tudta nézni. Coachképzőn próbálta le, 10 fővel. A résztvevők még nem találkoztak a játékkal. Nekik elküldték az URL-t, valamint egy rövid tájékoztatót a játékról.

A másik oktató volt Coachképzős résztvevőkkel tesztelt, ezt a Facebook csoportjukban hirdették meg. Nem szerettek volna nagy létszámot, hiszen a másik oktató tesztjén sok fő volt jelen. Egy fix időpontot hirdettek meg, ez alapján tudtak jelentkezni az érdeklődők. Hamar beteltek a helyek és lezárták a jelentkezést. Nekik is kiküldték az URL-t és a pontos időpontot, valamint a Zoom linket.

Előkészületre nem volt szükség a játékhoz, nem kell Excel file-t feltölteni, ők viszont tartottak az oktatókkal egy gyors megbeszélést még a tesztek előtt, ahol kipróbálták a játékot és megbeszélték az észrevételeket, hogyan lesz a legegyszerűbb kivitelezni nagy létszám esetén is a játékot.

Secure:

A Two Truths One Lie éles tesztelésére egy olyan oktatót kértek fel, akinek amikor korábban meséltek a rendszerről, már akkor szimpatikus volt neki, szívesen kipróbálta a tréningjei során. A tesztelés időpontjai ki voltak jelölve, a résztvevőket emiatt könnyű volt összehozni. Először telefonon mesélték el nagyvonalakban az oktátónak, hogy milyen ez a rendszer, mire szeretnék használni. Ezt követően másnap online felületen, megosztott képernyővel magyarázták el neki, hogy hogyan kell belépni, mit hogyan kell beállítani, mit hol találni. Hasonló felületekkel találkozott már, így nem volt nehéz megértenie a lépéseket. Jegyzetben is elküldték neki a biztonság kedvéért a lépéseket. Kérte, hogy próbálják ki úgy, hogy ő a tanár és a felkészítő két telefonról játékos legyen, hogy miniben láthassa a játékot. Szimpatikus volt neki már az elején is, örült is neki, hogy a tréningekre beviheti, mert jó ismerkedős feladatnak találta. Egy kérdés merült fel benne csak az első tesztelés előtt, de azt gyorsan megbeszélték telefonon, nem izgult emiatt. Javasolták neki, hogy a játék linkjét küldje el előre a résztvevőinek, hogy ne menjen a bepötyögéssel az idő.



Hello L:

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot.

A játék közismert, élőben és online a program nélkül egyaránt játszották már, így nem volt szükség különösebb előkészületre, csak az oktatóval ismételték át a belépés-, és a felület kezelésének folyamatát.

A cél az volt, hogy a 2 Truth 1 Lie működését teszteljék kizárólag online formában és nyelviskolai környezetben - érvelési kifejezések (egyetértés, ellentmondás kifejezése).

A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék. A tesztek két külön csoportban zajlottak. Mivel ennél a játéknál nem volt különösebb szükség előismeret, vagy nyelvtudás alapján elkülöníteni a csoportokat, leginkább az érkezési sorrend befolyásolta, hogy ki mikor játszott.

NISTA:

A tanárok nagyon izgatottan várták ezt a játékot. A tanfolyamok első óráin használták, mert a játék segít abban, hogy a diákok kicsit megismerjék egymást, mielőtt közösen elkezdik a közös tanulást.

A QR -kód problémamentesen működött azoknál a felhasználóknál, akiknek a telefonja felismerte a kódot. Mindenki elégedett volt a játékkal, nem voltak javaslatok.

A játék nem igényel különösebb előkészítést. A játékszabályokat világosan meg kell magyarázni, hogy elkerüljék a játék során az idővesztést.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. január 20-án délután került megrendezésre, 10 fővel.

Nem találkoztak még a felülettel, de a bejelentkezés során nem ütköztek problémába. Az oktató elmondta nekik a játék menetét, valamint, hogy mire fejlesztették ki a programot. Mindenki nagyon lelkes és kíváncsi lett.

Az állítások, történetek kitalálása egy kicsit nehézkesen ment, sok időt vett igénybe, mire mindenki beírt hármat. Voltak olyan résztvevők, aki nem igazán tudtak kitalálni és kicsit



„hisztiztek” miatta. Az oktató szerencsére jól kezelte, chatbe írt nekik példákat, amikből választottak.

A történetek beírását követően viszont mindenki élvezte a játékot, sokat nevettek az állításokon. Érdekes volt látni, hogy mennyire máshogy gondolkoztak, volt olyan, aki egyszerűeket adott meg, arra törekedett minél gyorsabban küldje el a mondatait. Akadtak viszont olyanok, akik direkt vicceseket és olyanok, akik nagyon nehezen kitalálhatókat adtak meg.

A tesztet követően interjút készítettek 3 résztvevővel.

Secure:

Az első Two Truths One Lie tesztet az oktató egy egész napos kommunikációs tréning ebédszünet utáni részében hajtotta végre. Célja az volt, hogy a résztvevőket kicsit visszazökkentse az ebéd után, felrázza őket és elősegítse azt, hogy a bizalom épüljön közöttük a játék segítségével. 4 résztvevője volt a képzésen, ami online térben valósult meg. A résztvevők ismerték egymást, mert egy munkahelyen dolgoznak, de a viszonyuk nem volt eddig olyan szorosnak mondható. A tesztelés zökkenőmentesen zajlott, a bejelentkezés is jól ment, mivel az oktató előre elküldte a belépési linket. A kedvet már reggel felcsigázta, mert elmondta nekik, hogy egy játék tesztelésében fognak részt venni és láthatóan mindenki ezt várta egész délelőtt. Az egyik résztvevő lépett be QR kóddal, – ami kicsit lassan ment, mert elsőre nem akarta bevenni a készüléke a kódot, de aztán megoldódott - a többiek pedig bepötyögtek a kódot. Szinte mindenki eltalálta a másiktól az igaz állításokat, de egy esetben mindenki meglepődött, amit aztán röviden megbeszéltek. A játék következtében az oktató elérte a célját, mert felpörgött a csapat, át is beszéltek mi volt a célzata a feladatnak. Közösén értékelték a játékot.

Hello L:

Az első csoport tesztje január 15-én történt, online formában. 6 fő vett részt a tesztelésen. A résztvevők ennél a tesztelésnél egyáltalán nem ismerték egymást.

A tesztelés gördülékenyen zajlott mindkét teszt esetében. Mindkét csoportban mindenki gond nélkül be tudott lépni a játékba. Volt, aki QR kódot használt és volt, aki a link beírásával lépett be. A teszteket követően kértek visszajelzéseket a résztvevőktől, mindenki jól érezte magát.

Internet használata: A csapat tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékokban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

Először angol nyelvtanfolyamon tesztelték a játékot.



Minden diák zökkenőmentesen tudott csatlakozni a játékhoz, de az otthoni internetkapcsolatok miatt az időben történő csatlakozás egy kicsit tovább tartott egy-két résztvevőnek, de ez nem a játérendszer hibája. A játék bevezetése és a játékra vonatkozó utasítások folyamata is egy kicsit tovább tartott, mivel a diákok közül senki sem ismerte a játékot és annak menetét. Tehát amellet, hogy digitális verzióban is először használták, most először játszottak ezzel a játékkal.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. január 21-én délután került megrendezésre, 4 fővel.

Alapból 5 fővel szerették volna játszani, de az egyik játékos az utolsó pillanatban lemondta, így nem tudtak helyette mást hívni. Elég volt a 4 fő is, nagyon nagy volt a különbség a másik oktató által, 10 fővel tartott teszthez képest.

A Zoomon való indulás kicsit nehezebben ment, mint a Coachképzőn, volt, aki késett, és volt, aki nem találta hol kell a kamerát bekapcsolni. Ők offline tanultak náluk, így nem ismerték az alkalmazást. A kezdeti nehézségek után, izgatottan vették elő telefont. Az oktató elmondta nekik a projektet, nagyon tetszett nekik az ötlet. A bejelentkezés nem okozott problémát, és a játék is gördülékenyen ment

4 fővel a történetek megadása gyorsabban ment, az utolsó játékost már zavarta, hogy a többiek rá várnak, így igyekezett gyorsan kitalálni valamit. A különféle megközelítések itt is megfigyelhetők voltak. Az egyik résztvevő nem vette komolyan az állítás kitalálását, így az övét könnyen kitalálták a többiek.

Annyira tetszett nekik a játék, hogy még egy kört játszottak. Az a játékos, aki először nem vette komolyan, második alkalommal már nehezítette a többiek dolgát és becsapós feladványokat talált ki.

A tesztelést követően 2 játékkal és az oktatóval interjút készítettek.

Az oktatókkal és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?



Secure:

A második éles tesztelésen az oktató már gyakorlottan léptette be az 5 résztvevőjét a játékba. Ez a tesztelés szintén egy tréning keretén belül zajlott, virtuálisan, ahol az együttműködés fejlesztése volt a fő szempont. A korábbi tesztől eltérően most a nap elején játszották le, mert kíváncsi volt, hogy melyik időszákkal érhető el nagyobb hatékonyság. Elmondható, hogy ez a játék is felpörgette a csapatot, amire szükség is volt, mert ez már a harmadik napjuk volt a tréningen, ez kellemesen megszínesítette az eseményeket. Új kollégákról volt szó, így kissé bizalmatlankodva kezdték, de szépen lassan megnyíltak egymás felé, ezt utána át is beszéltek. Most mindenki QR kóddal lépett be, mivel fiatalabb generációról van szó, akiknek ez már a hétköznapijaiban is aktív üzemmódot jelent. Egy apró nehézséget az jelentett, hogy a képernyő megosztásnál lefagyott a Zoom, de egy gyors újraindítás után ez is rendben ment. Az állítások bepötyögése egy játékosnak ment lassabban, mert ő amúgy is egy töprengős alkat, de egy pici sürgetés után ő is gyorsan befejezte a mondatait.

Hello L:

A második csoport tesztje január 18-án valósult meg, szintén online formában. 5 fő vett részt a teszten. Ebben a csoportban volt, aki ismerte már egyik-másik résztvevőt, de csak részben.

A tesztelés gördülékenyen zajlott mindkét teszt esetében. Mindkét csoportban mindenki gond nélkül be tudott lépni a játékba. Volt, aki QR kódot használt és volt, aki a link beírásával lépett be. A teszteket követően kértek visszajelzéseket a résztvevőktől, mindenki jól érezte magát.

Internet használata: A csapat tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A második tesztelést egy másik nyelvtanfolyamon tervezték. Szerették volna kipróbálni a játék más nyelven történő használatának lehetőségét.

Kiderült, hogy más nyelvekkel is gond nélkül használható ez a játék. Az utasításokat a tanár lefordította a diákoknak a játék bemutatása közben.

Néhány diák ismerte a játékot, és már játszott vele.

Nem volt probléma a csatlakozással vagy a felületre való bekapcsolódással.



4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

A megkérdezett résztvevőknek a legjobban az tetszett, hogy jobban megismerhették egymást, összekovácsolta a csapatot.

Az első csapatnak nem tetszett, hogy egyes résztvevők hisztiztek, és nem tudtak történetet maguktól kitalálni. A második csoport csak annyit mondott, hogy jó lett volna telefonon is látni a történeteket.

Fejlesztésre azt ajánlották, hogy lehetne több igaz állítást megadni, így nehezítve a feladatot.

Csapatépítőkön tudják elképzelni, például olyan kollégák esetén, akik nem ismerik jól egymást, ezáltal több új dolgot megtudhatnak a másiktól.

Secure:

Az oktatóval készítettek egy interjút a tapasztalatairól és ő pedig a résztvevőit kérdezte meg az alábbi kérdésekről:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Az egyik résztvevőnek az tetszett a legjobban, hogy interaktív volt a játék, ezzel a többiek is határozottan egyetértettek. Emellett az is tetszett nekik, hogy gyorsan lehetett választani, a válaszokat pedig rögzítette a rendszer. Pozitív volt emellett, hogy a végén eredményhirdetés is volt. Volt olyan résztvevő, aki ismerte a játékot, így nagyon megörült, hogy ezt játszották. Elhangzott még a gyors és praktikus jelző is. Továbbá szimpatikusnak találták, hogy meg lehet jobban ismerni egymást általa.

A második játék során a csoport egyetértett abban, hogy jó, hogy mindenki részt tud venni, senki sem marad ki, tehát az aktív figyelmet fenntartja.

A játékosoknak az nem tetszett, hogy nem olyan színes a felület, de ezzel megbarátkoztak, mert ez fejlesztői feladat. Az egyik résztvevő Iphone-ján nem mindig működött a játék tökéletesen: a 2 felület ugrott egymás között, amikor az ő mondatait láthatták a többiek, tehát volt pillanat, amikor ő maga is tudott volna önmagáról dönteni. Továbbá elsőre ő nem tudta beküldeni, emiatt újra kellett írnia a mondatait. Nem annyira jött be nekik, hogy felülre volt rendezve a szöveg,



nem pedig középre, mert így a felső sor mindig félig el volt takarva. Ezzel szemben egy résztvevő jól látott mindent, neki tetszett az elrendezés.

A második csoport is a színeket kritizálta. Örültek volna, ha nem csak a projektoron látszódnak az állítások, hanem a saját telefonon is.

Tudják, hogy ez nagyon nagy meló, de felmerült olyan, hogy ha a játék felismer egy-egy közismert szót, mint pl. a kávé, akkor mutasson egy kávé bögrét. Időmérő eszközt javasolnak, hogy ez segítse az igyekezetet a mondatok leírásával. Felvillanhatna a visszaszámlálás nagyban. Lehetne olyan, hogy ha nem válaszoltál, akkor abban a körben nem is kaphatsz pontot. A győztes kaphatna egy animációt, vagy írja ki nagy betűkkel kiemelve, hogy ki nyert, emellé még konfetti is potyoghatna.

Második tesztelés során azt emelték ki többen, hogy lehetne több állítás is, nem csak 3.

Ismerkedős feladatoknál és csapatépítő feladatoknál is szuper lenne. Óra elején jól lehetne használni, vagy a tanárnak az év elején jégtörőként. Be lehet vinni egy két téma közötti időszakra is, hogy ezzel kicsit oldjuk a hangulatot. Nyelvórán segítheti a szókincs gyarapítását is és az indoklás gyakorlását, pl. miért gondolod, hogy ez igaz, vagy hamis? Épp így felmerült még olyan gondolat, hogy nyelvórán a nyelvtan gyakorlására használnák, hogy mondjuk, ki lehessen szűrni egy rosszul ragozott igét, vagy tökéletes lehet az igeidők gyakorlására is.

Hello L:

A teszteket követően kérünk visszajelzéseket a résztvevőktől és az oktatótól, mindenki jól érezte magát.

Azt a visszajelzést kapták a résztvevőktől a tesztek során, hogy a tanulók telefonjának képernyőjén lehetne több információ, például annak a neve, akiről épp találgatnak. Esetleg a kötött sorrend helyett kiválaszthatná a játékos, hogy melyik a hazugság, hogy egy esetleges figyelmetlenségnél ne kelljen újraindítani a játékot.

A résztvevők mindkét csoportban kedvelték a játékot. Több résztvevő ismerte már korábban is ezt a játékot, szeretik is, és ebben a formátumban is teljesen jól működőnek és élvezetesnek találták. Volt olyan résztvevő, akinek tetszett a játék, de jelezte, hogy könnyen szomorúvá vált, ha rossz válaszokat adott

Minden résztvevő azt jelezte vissza, hogy a csoporttársaival kapcsolatban sok új információt tudott meg.



NISTA:

Mindkét teszt esetében a diákok ismerték egymást a Covid-19 korlátozások előtt is, így helyesebben tudtak tippelni a játékok során. Ha a játékot tanteremben játszanák, a diákoknak nagyon jól kell megfigyelniük a személyek arckifejezéseit, hogy kitalálják, melyik állítás lehet a hazugság.

Mindenkinek tetszett a játék, az oktatók is meglepődtek rajta, hogy a játék mennyire ismert és népszerű a diákok körében is. Minden feladvány után a diákok interakciókba léptek egymással, mondtak néhány viccet a kijelentésekről és együtt nevettek.

A diákoknak nagyon tetszett a játék, ezért kérték, hogy rendszeresen játsszák a tanfolyamok során.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

A kisebb csoport oktatójának az tetszett, hogy mindenki élvezte a játékot és még második kört is játszani akartak a résztvevők, valamint, hogy sok új dolgot megtudtak egymásról a játékosok, amelyeket egy sima tréning alkalmon nem. A nagyobb csoport oktatójának az tetszett, hogy a gondolkodásbéli különbségek megfigyelhetők voltak, ő is sok mindent megtudott a csapatról.

Egy kicsit lassúnak találták a működést, sokára töltötte be a projektor a történeteket.

Fejlesztésre az egyik oktató olyan előre megírt mondatokat ajánlott, mint a hazudós játékban.

Kommunikációs tréningeken tudják elképzelni, csapatépítőkön, nyelvórákon vagy bármilyen tréningen első alkalommal, hogy jobban megismerjék egymást a résztvevők.

Secure:

Az oktatónak nagyon tetszik az elképzelés, hasznosnak találja és ebből adódóan a résztvevői is viszonylag elégedettek voltak. Hamar megértette a rendszer működését. Modernnek véli a QR kódos belépést, ezzel egyre több helyen találkozik. Fejlesztési javaslatai között szerepel a program színesítése, és az, hogy ha valaki véletlenül kilép, vagy kidobja a rendszer, akkor is lehessen visszalépni, vagy tovább menni nélküle is. Továbbá el tudná képzelni azt is, hogy a tréner döntse el, hogy mennyi állítást kell megadniuk önmagukról a játékosoknak. Ezt a játékot nagyon szívesen bevenné másik tréningre is, mert tapasztalata szerint a résztvevőknek kedvez, ha a telefont a kezükben tarthatják. Örült, hogy előre elküldte a linket a játékosoknak, ezzel könnyen ment a belépés, nem fordult elő elgépelés.



A tréningek mellett nyelvórára is bevihetőnek tartja, szókincset és kommunikációt tudnak vele fejleszteni.

Hello L:

Összességében mindenkinek tetszett a játék, a résztvevőknek és az oktatóknak is.

Az oktató szerint is elérte a célját a játék, mert a teszten résztvevők jobban megismerték egymást a játék ideje alatt, és közben tudták gyakorolni a nyelvet is. Kommunikációs gyakorlatnak is tökéletes, és a nyelvi képzések elején elérhető, hogy a résztvevők feloldódjanak. Az egyik csoportnál látta csak azt, hogy a résztvevőket nehezebben lehetett meggyőzni arról, hogy kifejezetten érdekes információkat osszanak meg magukról, de végül megtört a jég, és jól érezték magukat a játék alatt.

NISTA:

A tanárok azt javasolták, hogy minél több játékkal játszásként ezt a játékot, annál jobb lehet. A javaslatuk az volt, hogy legalább 6 fős létszámmal játszásként a kollégák. A tanároknak arra viszont fel kell készülniük, hogy a tanulók létszámának megfelelően kell megtervezniük és esetleg módosítaniuk az óratervet, mert a játék hossza a játékban résztvevők számától is függ.

A reakciókból észrevették, hogy a játék tesztelése sikeres volt, és ez a játék tetszeni fog mindenkinek, népszerű lesz a tanárok és a diákok körében egyaránt. Feltettünk nekik néhány kérdést a tapasztalataikról.

A tanárok elmondták, hogy gyakran használják a játékot, különösen a tanfolyamok elején.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama 15-30 perc:

Az első teszt 30 perc volt, az elején kialakult helyzet miatt. A második teszt pedig 20 percet vett igénybe.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Mindenképpen fejlesztette a kommunikációt, valamint a kreativitást, hiszen jó történeteket kellett megadni a játékosoknak. Logikus gondolkozásra is szükség volt, a másik történeténél kitalálni, hogy melyik a kamu. Segít a társas kapcsolatok kialakításában, könnyebben megnyíltak egymás előtt a résztvevők.



Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A 10 főt már soknak találták, de 3 minimum fő szükséges, így ennek a kritériumnak megfelel a kettő igaz, egy kamu.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összesen a két teszten 95%-os lett az elégedettség, a második teszten akkora sikere volt, hogy 100%-ra értékelték.

Az interjún kitértek pár kérdése, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Igen, egyöntetűen ajánlják másoknak is, jó szórakozás volt és emberismeretre is jól alkalmazható.

A kreativitást és a kommunikációt fejlesztette.

Egymásról sok újdonságot tudtak meg, például, hogy az egyik résztvevő, aki zárkózottabb résztvevő volt a teszten, gyerekként nagyon barátkozós volt.

Secure:

A játék időtartama: 15- 30 perc:

Mind a két tesztelés során teljesült az időtartamra vonatkozó kritérium. Az egyik bő 20 percig tartott, míg a másik 28 perc körül volt. A játék hosszát befolyásolja a létszám, illetve az állítások kitalálása miatt a kreativitás is.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Több kompetenciát is növel a játék (pl. kreativitás, szókincsfejlesztés), így a kritérium teljesül.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A teszteken 4-5 fő vett részt, ami egy ideális létszámnak tekinthető. Több főnél már csökkenhet a koncentráció, de alacsonyabb létszámmal sem túl izgalmas a játék, mert túl gyorsan véget ér.

Feladat mérhetősége

Kézfeltartással 1-5-ig értékelték a játékot a résztvevők, az eredmény: 3,75 lett, ami 4 db 4-esől és 1 db. 3-asból állt össze.



A második teszt során az elégedettség: 5 főből 4 adott 4 pontot, míg 1 résztvevő 5 pontot, így összesítve: 85%-os tetszést nyert el a játék.

Az alábbi kérdések mentén vizsgálták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Jórészt mindenki ajánlaná másoknak, egyetlen résztvevő mondta, hogy a fejlesztést előbb megvárna, mielőtt ajánlja az ismerőseinek. A második csoport szintén ajánlaná.

Igen, a kreativitást fejleszti, az önismeretet és az önkifejezést is, amellet, hogy segít a bizalom kiépítésében.

Az egyik résztvevő teljes mértékben új tudás birtokába került, de a többiek is így gondolják. Például kiderült, hogy az egyik résztvevő szabadidejében szeret viaszábukat készíteni.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Maga a játékidő valóban 15-30 perc, néhány csapatnál a résztvevők meggyőzése arról, hogy érdekes információkat osszanak meg magukról, kissé megnövelheti az időt.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatléírásban

A játék a visszajelzések alapján alkalmas a specifikációban leírt képességek fejlesztésére.

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: kreativitás, kommunikáció, megfigyelés, saját élmények pszichés feldolgozása.

A feladat kollaboratív-e: Igen

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A kétfős létszám meghaladása egyik játék esetén sem okozott gondot. Ennél a játéknál legalább 3 fő javasolt, mert 3 állítással dolgoznak.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen



A résztvevők mindkét csoportban kedvelték a játékot. Több résztvevő ismerte már korábban is ezt a játékot, szeretik is, és ebben a formátumban is teljesen jól működőnek és élvezetesnek találták. Volt olyan résztvevő, akinek tetszett a játék, de jelezte, hogy könnyen szomorúvá vált, ha rossz válaszokat adott.

2. Ajánlják-e másoknak: Igen

Minden résztvevő szívesen ajánlaná másoknak ezt a játékot, mert jó csapatépítő játéknak tartják a hagyományos formában is, így pedig akár az online térben is jól és könnyen működik.

3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5)

A résztvevők több szempont alapján értékelték a játékokat.

Az első csapat az alábbiak szerint értékele a kompetenciák növelését: Kreativitás: 4, kommunikáció: 3, megfigyelés: 4, saját élmények pszichés feldolgozása: 3.

A második csapat az alábbiak szerint értékele a kompetenciák növelését: Kreativitás: 5, kommunikáció: 5, megfigyelés: 5, saját élmények pszichés feldolgozása: 5.

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Minden résztvevő azt jelezte vissza, hogy a csoporttársaival kapcsolatban sok új információt tudott meg. Az egyik résztvevő kiemelte, hogy ezzel a játékkal könnyebb volt számára másokat jobban megismerni, és így sokkal érdekesebb is ennek a módja.

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem, mivel ez egy közismert játék.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-25 perc

Az első teszt időtartama 10 perc, a másodiké 25 perc volt.

Az első tesztelés sokkal rövidebb volt, mert minden résztvevő ismerte a játékot, és fiatalabbak voltak, mint a második csoportban, így kevesebb időbe telt a kapcsolódás is.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ahhoz, hogy sikeres legyen valaki ebben a játékban, fontos, hogy figyeljen és tudjon olvasni az emberekben. A játék online változata bonyolult lehet, különösen akkor, ha a diákok még nem ismerik egymást. Mindkét teszt esetében a diákok ismerték egymást a Covid-19 korlátozások előtt, így helyesebben tudtak tippelni. Ha a játékot tantermi keretek közt játsszák,



a diákoknak nagyon jól kell megfigyelnük a személyek arckifejezéseit, hogy kitalálják, melyik állítás hazugság.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A minimális létszám 3 fő lenne, de ahhoz, hogy a játék a kívánt módon működjön és érdekes legyen, a tanárok azt javasolták, hogy ezt több mint 6 résztvevővel játsszák.

Feladat mérhetősége:

Mivel a tanárok korábban papír alapon játszották már ezt a játékot, össze akarták hasonlítani a digitális verzióval.

Kérdéseik a következők voltak:

- Élvezték-e a játékot?
- Tanultak-e valami újat a játék hatására?
- Játszanának-e újra a játékkal?
- Ajánlani fogja-e a játék használatát más oktatóknak?

A tanárok azt javasolták, hogy minél több diákkal játsszák ezt a játékot, annál jobb lehet. A tanároknak meg kell tervezniük és esetleg módosítaniuk kell az óratervet a tanulók számának megfelelően, mert a játék hossza a játékban résztvevők számától is függ.

A reakciókból észrevették, hogy a játék tesztelése sikeres volt, és ez a játék tetszeni fog mindenkinek, népszerű lesz a tanárok és a diákok körében egyaránt. Feltettek nekik néhány kérdést, hogy megismerjék a tapasztalataikat.

A tanárok elmondták, hogy gyakran használják a játékot, különösen a tanfolyamok elején. Meglepődtek azon, hogy a játék mennyire népszerű a diákok körében is. Minden válasz után a diákok interakcióba léptek egymással, mondtak néhány viccet a kijelentésekről és együtt nevettek.

A diákoknak nagyon tetszett a játék, ezért kérték, hogy rendszeresen játsszák a tanfolyam során.

7. Összefoglalások

Antener:

A kettő igaz, egy hamis játék nagyon jónak bizonyult, megmozgatja az agyat a történetek írásánál és emberismeretre van szükség a kamu kitalálásához. Jó volt, hogy a csapatokat összekovácsolta, mindenki könnyebben nyílt meg a játék során, főleg, ha közös pontokat találtak egymással.



Kommunikációs tréningeken szuper kiegészítés, ezenkívül pedig csapatépítőkre is jó a játék. Offline szintén lehet játszani, de úgy több időt vesz igénybe és a trénernek is több dolga van az állításokkal. Jobbnak találták az online verziót.

Ez a játék megfelel a kritériumoknak, szívesen fogják használni a tréningjeiken.

Secure:

A két Two Truths One Lie éles teszt önfeledt hangulatba varázsolta a résztvevőket. A cél mind a két esetben a hangulat fokozása és a csapatépítés volt, ami rendszerint sikerült is, mert a résztvevők kellemes hangulatban vettek részt. Az oktató lelkesége sokat nyomott a latban, máskor is vevő volna játékok próbájában. Összességében elmondható, hogy a játékosok kíváncsiak voltak egymásra, és még ha az elején volt is némi bizonytalanság, utána belemerültek. Volt, aki szívesen játszott volna még és többnyire mindenki ajánlaná másoknak is kipróbálásra, mert a mindennapok színesítésére is tökéletes. A visszajelzésekből annyi szűrhető le, hogy a felület színesítésén még lehet egy kicsit fejleszteni, de ez csak némi grafikai módosítást igényelne. Csapatépítésre mindenki jól használhatónak érzi, és örülnek, hogy telefonon volt, mert papíron nehézkesnek találták volna. Erős javaslat, hogy telefonon is látható legyen az állítás, ne csak a projektoron, de megállapították, hogy így az aktív jelenlét elengedhetetlen. Tehát a tesztek sikeresen teljesültek.

Hello L:

Ismerik és szeretik a játékot. A fent említett minimális fejlesztéseken kívül tökéletes a játék. Az oktató szerint is elérte a célját a játék, mert a teszten résztvevők jobban megismerték egymást a játék ideje alatt, és közben tudták gyakorolni a nyelvet is. Kommunikációs gyakorlatnak is tökéletes, és a nyelvi képzések elején elérhető, hogy a résztvevők feloldódjanak. Az egyik csoportnál látták csak azt, hogy a résztvevőket nehezebben lehetett meggyőzni arról, hogy kifejezetten érdekes információkat osszanak meg magukról, de végül megtört a jég, és jól érezték magukat a játék alatt.

NISTA:

A kettő igaz egy kamu egy jól felépített játék, amely az egész csoportot együttműködésre ösztönzi. Mostantól a játékot nagyon gyakran fogják használni az oktatók.

Ez egy nagyon szórakoztató és könnyű játék, nagyon hasznos lesz az órák azon szakaszában, amikor azt szeretnék, hogy a diákok pihenjenek egy kicsit, és egy kicsit jobban megismerjék egymást, ami hozzájárul a jó tanulási légkör kialakításához a csoportban.

A játék nem igényel sok előkészítést, és nagyon simán fut, ez volt az egyik legegyszerűbb tesztelési folyamat.



10. Kifejezéses éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.16.

Tesztek célja: Kifejezéses éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.01.27., 2021.01.28.

Secure: 2021.01.22., 2021.01.25.

Hello L: 2021.01.21., 2021.01.22.

NISTA: 2021.01.22., 2021.01.25.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - Online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások



1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Az oktatóval az előzőkhöz hasonlóan egyeztettek egy időpontot, amikor megmutatták neki a Kifejezéses játékot. Online megbeszélést szerveztek, már nem igényelt annyit magyarázást a felület megmutatása. Hasonlít a működése az Activityhez, Excel filet kell feltölteni a rendszerbe. Küldtek az oktátónak egy mintát, amiből ötletet meríthetett, majd lépésről lépésre átnézték a játék mentetét. A teszt előtt készített egy végleges Excelt, valamint még egyeztettek pár részletet.

Megszervezték a tesztelést, kerestek időpontot, ami mindenkinek megfelelő volt és elküldték előre az URL címet minden résztvevőnek.

Szintén két alkalommal teszteltek, más-más résztvevőkkel, így az esetleges hibákat jobban kiszűrve.

Secure:

A kifejezéses játékot az egyik kollégájuk tesztelte le. Azért döntöttünk így, mert ez a játék nyelvórákon a leghasznosabb, és ő tart angol tanfolyamokat. Az oktátónak a tesztek megelőzően készítettek felhasználói fiókot és megmutatták a felület működését.

Az excel file-t közösen készítették el, mert a formai részében tudtak neki segíteni, de a tanulók szintjét ő ismerte, és ő tudott számukra megfelelő feladványokat kitalálni.

Egy alkalommal megcsinálták mind a két teszthez szükséges file-t és lépésről lépésre megnézték a programot, hogy ne ütközzön problémába. Fel is töltötték a böngészőbe a két excelt, így az éles teszten ezzel sem kellett már időt tölteni.

Az időpontok és a résztvevők adottak voltak, nem igényt szervezést, viszont a URL címet kiküldték mindenkinek, a gyorsabb bejelentkezés elősegítése érdekében.

Hello L:

A Hello London Studio kiírására jelentkező diákok, 2 csoportban (hasonló tudású résztvevőknek lett meghirdetve, így a csoportbontás csak a résztvevőknek megfelelő időpontok alapján lett kialakítva).

A cél az volt, hogy a Phrasal verb bet működését teszteljék online formában és nyelviskolai környezetben a specifikáció alapján és a játék használhatóságát mérték.

Az Excel fájl előkészítésre került a teszt előtt, melyet mindkét teszt során használták.



NISTA:

A játékhoz egy vagy több excel fájlt kell előkészíteni a lecke kezdete előtt. Minden attól függ, hogy a tanár hány kört akar játszani. A mondat ígéinek nehézségét hozzá kell igazítani a csoport nyelvi szintjéhez.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. január 27-én délután került megrendezésre. 4 fővel játszottak, ketten már találkoztak a Classm8 felülettel egy előző teszt alkalmával. A bejelentkezés és a program használata a másik 2 főnek sem okozott problémát.

Az oktató nem osztotta meg a projektort, mert így mindenki reakcióját figyelemmel tudta kísérni, de a végén arra a következtetésre jutott, hogy szükség lett volna a megosztásra.

Az oktató a játék közben próbálta megbeszélni az eseményeket, ki hány pontot gyűjtött, ki tudta a megoldást, folyamatosan kommunikáltak a résztvevők. Ennek köszönhetően derült ki, hogy annak a résztvevőnek, aki minden körben jól válaszolt volt a legkevesebb pontja, amit először nem értettek miért van, majd kiderült, hogy nem vette észre, hogy a fogadás megadásánál lentebb lehet görgetni, így nagyobb téteket is választhat.

Nagyon élvezték a játékot, mindig lehetett látni ki tudta a megfejtést és ki az, aki nem találta el az adott körben.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékosal.

Secure:

Az első teszt 2021. január 22-én került megrendezésre, 5 fővel.

A bejelentkezésnél nem ütköztek hibába, viszont a 3. körnél az egyik résztvevő telefonja lefagyott, így az oktató sem tudott tovább menni, mivel azt jelezte a program, hogy még várakozik egy válasza.

Újraindították a játékot, ekkor már minden hiba nélkül működött. Az első két kör igaz elveszítette az érdekességét mert tudták a megoldást, de így is akadt olyan, aki elrontotta, mert nem jól emlékezett. A további körök nagyon jól sikerültek, mindenki izgatottan tette a tétet.

Külön jó volt a teszten, hogy az előző órán a saját maguk által írt mondatokat használta az oktató, így jobban rögzült a helyes mondat és egymást javíthatták ki.



A nyelvórát követően interjút készítettek 2 fővel.

Hello L:

Az első teszt időpontja 2021. január 21-én volt, 5 fős létszám gyűlt össze az online tesztelésre, a Hello London Studio kiírására jelentkező érdeklődőkből.

Az Excel fájl előkészítésre került a teszt előtt, nem volt gond az Excel feltöltéssel. A résztvevők is gyorsan be tudtak kapcsolódni a QR kód segítségével. A szabályok ismertetését követően el is kezdték a játékot, és végig nagyon élvezték.

Nem merült fel probléma a tesztek során, mindkét alkalommal sikeres volt az Excel fájl feltöltése, a résztvevők gond nélkül tudtak kapcsolódni a QR kód segítségével. A szabályok ismertetését követően gördülékenyen mentek a játékok.

NISTA:

Először is időt kellett szánniuk a tesztelés kezdetére, hogy elmagyarázzák a játékot és a játékszabályokat. Néhány diák azonnal megértette, míg mások azt javasolták, hogy tegyenek egy kör próbát, és látni fogják, hogy ha lejátszották a próba kört.

Nagyon simán kezdték az online tesztelést; az első próbálkozás teljesen sikeres volt, és az összes résztvevő csatlakozhatott a QR-kód használatával, kivéve egy diák, aki a számítógépét használta a teszt során, így manuálisan illesztette be a linket és a játékkódot a böngészőben.

Miután mindenki csatlakozott a játékhoz, megpróbálták feltölteni a fájlt, de a rendszer nem nyitotta meg azokat a mappákat, ahonnan feltölthették a fájlt, és a túl sok kattintás után az egész számítógép lefagyott, ezért elnézést kértek a diákoktól, és lezárták a játékot.

Újraindították a számítógépet, és előlről kellett kezdeniük a játékot. Amikor a számítógép elindult, és minden rendesen betöltődött, elkezdték a játékot. Mindenki ugyanúgy tudott bejelentkezni, mint az első alkalommal, csak néhány percet vártak egy játékosra, akinek a telefonján kicsit több időt vett igénybe a becsatlakozás.

Miután ismét megpróbálták feltölteni a fájlt, kapcsolódási problémába ütköztek, elvesztettek két diákot az online programban, és ezt követően az online program lefagyott. Tehát ismét le kellett zárni az egész játékot, és újra kellett indítani a programot. Annak ellenére, hogy ez kissé frusztrálóvá vált, és így jóval elhúzta a tesztet, szerencsére tudták, hogy ennek semmi köze a játékszámítógéphez. Minden az internetkapcsolat és a számítógépek / telefonjaik hibája volt.

Tehát ismét elkezdték a játékot, amely ekkor már tökéletesen működött, és mindannyian csatlakozhattak, feltölthették a fájlt és elkezdhetek játszani.



A diákok gyorsan megtanultak játszani a rendszerrel, és annyira izgatottak voltak, hogy játszhatnak és versenyezhetnek egymással.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. január 28-án délután került megrendezésre, 8 fővel.

Az oktató az előző tesztből sokat tanult, így már tudta, hogy fel kell hívnia a figyelmét a játékosoknak arra, hogy lentebb lehet görgetni a tétek megadásánál, valamint a képernyőt is megosztotta, hogy lássák a résztvevők a helyes megoldást és ne csak szóban mondja el neki.

Az irányítás is jobban ment neki, felkészültebb volt a körök után és nem csak a helyességről kérdezte őket, hanem arról is, hogy honnan volt számukra ismerős a megadott mondat. A második teszt alkalmával ugyanis híres film idézetekkel vagy zeneszövegekkel készült. Ez még izgalmasabbá tette a játékot, és ebből is versenyt csináltak a résztvevők.

Egy picit fennakadást eredményezett, hogy a felület minden kör után kiírja az adott körben megszerzett vagy elvesztett pontokat, valamint az előző kör után maradt pontokat és amikor az oktató megkérdezte kinek mennyi pontja van mindenki elkezdett számolgatni. Néhányan jobbnak találták volna, ha már egyből kiszámolja a felület és egyben jelenik meg, de olyanok is akadtak, akiknek ez a megoldás pont tesztzett mert látták az adott körben megszerzett pontokat.

Ez a tesztelés is remekül sikerült, élvezték a játékot a résztvevők. A szokásos módon az oktatóval és 2 résztvevővel mélyinterjút készítettek.

Secure:

A második teszt 2021. január 25-én került megrendezésre, 6 fővel. Ők sem találkoztak még a felülettel, de minden rendben ment a tesztelés alatt, technikai problémába nem ütköztek.

Az egyik résztvevő az első körben elveszítette az összes pontját, de így is a játék aktív részese volt, csak pontokat nem gyűjthetett tovább. Ezt sérelmezte egy kicsit, mert a további körökben a legtöbbször jó választ adott és szeretne volna, ha végén megjelenik az is, hogy hány helyes választ adtak meg.

Sokára hoztak döntést, így az oktátónak koordinálnia kellett a csapatot, mondta, hogy hány játékosra várnak még, és próbálta gyorsabb döntése ösztönözni őket, hiszen nem töltheti ki az egész órát a játék. A körök között néha megkérdezte, ki hány pontot szerzett, hogy fokozza a



hangulatot. Ügyesen vezényelte le a játék menetét, fontos szerepe van az oktatónak a Kifejezéses játékban.

A teszt után szintén interjút készítettek 2 fővel és az oktatóval.

Hello L:

A második teszt 2021. január 22-én volt, ismét 5 fős létszám gyűlt össze az online tesztelésre, a Hello London Studio kiírására jelentkező érdeklődőkből.

Ugyanazt az Excel fájlt használták, mint az első teszt során, így most sem volt gond az Excel feltöltéssel. A résztvevők most is gyorsan be tudtak kapcsolódni a QR kódnak köszönhetően. A szabályok ismertetését követően el is kezdték a játékot, és végig nagyon élvezték, ennél a csoportnál még nagyobb lett a versenyszellem.

Nem merült fel probléma a tesztek során, mindkét alkalommal sikeres volt az Excel fájl feltöltése, a résztvevők gond nélkül tudtak kapcsolódni a QR kód segítségével. A szabályok ismertetését követően gördülékenyen mentek a játékok.

Internet használata: A játék nem igényel extra erős internetet.

NISTA:

A második teszt nagyon sikeres volt, semmi probléma nem jelent meg, és a játék zökkenőmentesen futott az egész tesztelési folyamat során.

A játékhoz való csatlakozás nem jelentett akadályokat, mindenki azonnal becsatlakozott, és a játék minden része időben megjelent, nem volt késés és nem fagyott a képernyő sem.

A tanulók azonnal eldöntötték, hogy a mondat igéje helyesen van-e írva, vagy sem, fogadtak a számmra, a rendszer felismerte, és be tudták küldeni.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

9. Mi tetszett a játékban?
10. Mi nem tetszett benne?
11. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
12. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?



Tetszett a megkérdezett résztvevőknek, hogy használhatják a telefonjukat, ez a jövőben nagyon hasznos lehet, hiszen egyre jobban a mindennapjaink részévé vált az okostelefon. Online oktatásban kifejezetten jó, mert máshogy nem megoldható egy ilyen játék személyes jelenlét nélkül.

Néha frissíteni kellett 1-2 játékosnak játék közben, ami először zavaró volt. Az egyik résztvevőnek az nem tetszett, hogy összezavarodott, hogy a válasz vagy a kifejezés a korrekt.

Fejlesztésre azt javasolták, hogy csoportok versenyezzenek egymás ellen, mert úgy izgalmasabb lenne, valamint, hogy lehessen látni a többiek pontszámát. A felület színesítését említették még fejlesztésre.

A megkérdezettek leginkább bemelegítésnek vagy kommunikáció fejlesztésnek tudják elképzelni.

Secure:

Az alábbi kérdéseket tették fel az interjú során a résztvevőknek:

1. Mi nem tetszett benne?
2. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
3. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Volt olyan résztvevő, aki már játszotta ezt a játékot offline, neki sokkal jobban tetszett így, mert izgalmasabb volt. A többség pedig a fogadás részét emelte ki, hogy felpörgette a hangulatot. Az is tetszett nekik, hogy nem volt időkorlát.

Az első teszt alkalmával a lefagyás probléma nem tetszett a játékosoknak, valamint, hogy a mondatok nincsenek eléggé kiemelve, elmondásuk szerint beleolvad a felületbe.

Javaslatként az merült fel, hogy a végén vissza lehessen nézni ki hány kérdésben adott meg jó választ, és az, hogy a csapatjáték részét valahogyan lehetne erősíteni, mert nem érezték, hogy közösen játszanak és együtt gyűjtik a pontokat.

Nyelvórákon nagyon szuper kiegészítés a Kifejezéses játék.

Hello L:

A teszteket követően kértek visszajelzéseket a résztvevőktől, mindenki jól érezte magát, élvezték a játékot, és ajánlanák is másoknak.

A résztvevőknek nagyon tetszett a játék. Az egyik résztvevő kiemelte, hogy nagyon érdekesnek tartotta a megközelítést és az egész játékot, úgy meg aztán különösen élvezte, hogy ő nyerte a legtöbb pontot.



A Phrasal Verb Bet-et elképesztőnek tartotta egy másik játékos is, mert miközben az angol tudását csiszolta, közben még fogadásokat is kellett kötnie, ami szórakoztató volt. Nagyon élvezte a játékot, annak ellenére, hogy ő vesztette el a játékot.

NISTA:

Mind a diákokat mind a tanárt nagyon lenyűgözte a játék, azt mondták, hogy nagyon kiszámíthatatlan, ezért folyamatosan fenntartja a fókusz és koncentrációt a játék.

Meglepő módon senki sem ismerte a játékot a teszt előtt, ez minden játékos számára újdonság volt, ami még érdekesebbé tette a tesztelést.

Volt egy szerencsejáték rajongó a diákok között, és ő különösen élvezte a játékot. A tanár elmondta, hogy általában nem olyan aktív az órákon, de a tesztelés napján ő vett részt a legaktívabban a játékban.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az oktatónak a résztvevők lelkesedése tetszett a legjobban, valamint, hogy ő találhatja ki a megoldandó feladatot, így színesíteni tudja a kreativitásának köszönhetően.

Nem tetszett neki, hogy nem látta melyik játékos adott rossz választ. Ez azért zavarta, mert így nem tudja, kire kell az óra folyamán több figyelmet szentelnie.

Fejlesztésre az merült fel benne, hogy ha valaki rossznak tippeli a mondatot, akkor meg kelljen adni, hogy mi lett volna a helyes megoldás.

Nyelvórákon bemelegítő játéknak, új kifejezések tanulására vagy tudás ellenőrzésnek tudja elképzelni.

Secure:

Az oktatónak tetszett, hogy könnyen használható a játék, azonnal megértették, hogy mit kell csinálni. Nem szükséges sok felkészülés az órára, az excel könnyen alakítható. Lehet a játékot személyesíteni, a résztvevők saját mondatait bele lehet csempészni.

A grafika nem tetszett neki, valamint a játék neve, mert így csak a phrasal verb-ekre lehet használni, pedig sokkal több lehetőséget rejt magába a játék.

A résztvevőkkel ellentétben ő egy visszaszámlálót használna, mert sokkal egyszerűbb dolga lenne az oktatónak.

Nyelvórákon bármilyen témánál el tudja képzelni.



Hello L:

Az oktató szerint ez egy olyan játék, amelyből minden felhasználó tanulhat, például ha két felhasználó játszik egy időben, ahhoz, hogy ellenőrizzék, hogy melyik a legjobb mondat, így mások is tanulhatnak tőlük, szóval így ez egy nagyszerű játékkoncept.

Bár a válaszadás egyéni, de a versenyszellem miatt motiváló a csoport számára.

A gamifikáció miatt a diákokat jobban érdeklődővé tette a szókapcsolatok elsajátításában és így jobban is ragadt rájuk egy-egy kifejezés. Egészséges versenyt is kialakított a résztvevő játékosok között.

NISTA:

A játékhoz egy vagy több excel fájlt kell előkészíteni a lecke kezdete előtt. Minden attól függ, hogy a tanár hány kört akar játszani. A mondat ígéinek nehézségét hozzá kell igazítani a csoport nyelvi szintjéhez.

Mindannyian azt mondták, hogy ez egy nagyszerű módja annak, hogy összekapcsolják a nyelvtant, amely része a nyelvtanulásnak, ami általában nem annyira népszerű, és egy szórakoztató szerencsejáték-versenyt. Sokkal könnyebbé és szórakoztatóbbá teszi a nyelvtan tanulását. Ezenkívül a tanár hozzátette, hogy így a nyelvtan tanítását ő is kevésbé találta feladatnak. Biztosan gyakran fogja használni a játékokat.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Körülbelül 30 percig tartott a játék, de egy rövidebb 15 perces bemelegítésnek tudják elképzelni. A Kifejezéses hossza attól függ, hogy hány kört játszanak.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A kommunikációt fejlesztette, hiszen minden kör után beszélgettek egy kicsit a pontokról vagy arról, hogy honnan volt ismerős a mondat. A már tanult kifejezéseket is gyakorolhatják a résztvevők és újakat is tanulhatnak.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ez a játék minimum 2 fővel játszható, de érdekesebbnek találják több fővel gyakorolni. A második teszt alkalmával 8-an voltak, ez izgalmasabbnak bizonyult, mint az első alkalommal.



Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 85%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdése, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mindenki ajánlja másoknak a kifejezéses játékot, szórakoztató és hasznos.

A kommunikációt mindenképpen növeli, ezen felül a logikus gondolkozásra is szükség van a tétek megadása miatt.

A telefon bevezetése az órákra is új volt a megkérdezett résztvevők számára.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Mind a két teszt körülbelül 20 percet vett igénybe, ennek a kritériumnak megfelel a játék.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Nyelvórákra van kitalálva a játék, a tanulás színesítésére. Erre tökéletesen megfelel a Kifejezéses. Izgalmas a fogadás miatt és közben jobban meg is tanulják az adott kifejezések helyes használatát.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

5 és 6 fővel játszottak, mind a két teszten jó volt létszám. Nagyobb csapatoknál nem ajánlják, mert nehezebb a koordinálás, de kisebb csoportoknál is megfelelő lehet. A minimális létszám 3 fő.

Feladat mérhetősége

A résztvevők értékelték a Kifejezésest, összesen 94 %-ra.

A következő kérdéseket tették fel a tesztet követően:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mindenki ajánlja ismerőseinek a játékot, főleg online verzióban tetszett nekik.



Nyelvtanulásra tökéletesen megfelel ez a feladat, a végére több kifejezést is megtanultak helyesen használni.

Az első teszt alkalmával, saját mondatokat használt fel az oktató, így ott egymásról is sok érdekességet tudtak meg a játékosok, valamint azt is megfigyelték, hogy a fogadás miatt mennyivel jobban koncentrálnak, hogy helyesen válaszoljanak.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Ezt lehet szabályozni annak megfelelően, hogy mennyit szeretnénk, ha játszanának.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladateleírásban

Specifikáció ide vonatkozó része: Ez a játék nagyszerűen fejleszti a nyelvtani és a kommunikációs készségeket. Ugyanakkor a pontosságra is jótékony hatással van. Gyarapítja a tanulási képességet.

Teljesítette:

A feladat kollaboratív-e: Igen

Bár a válaszadás egyéni, de a versenyszellem miatt motiváló a csoport számára.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

Lehet különféle méretű csoporttal játszani - 5-8 fő ideális, a mostani teszteken mindkét esetben 5 fős létszám volt.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen.

Az oktató szerint ez egy olyan játék, amelyből minden felhasználó tanulhat, például ha két felhasználó játszik egy időben, ahhoz, hogy ellenőrizzék, hogy melyik a legjobb mondat, így mások is tanulhatnak tőlük, szóval így ez egy nagyszerű játékkonceptió.

A résztvevőknek nagyon tetszett a játék. Az egyik résztvevő kiemelte, hogy nagyon érdekesnek tartotta a megközelítést és az egész játékot, úgy meg aztán különösen élvezte, hogy ő nyerte a legtöbb pontot.



A Phrasal Verb Bet-et elképesztőnek tartotta egy másik játékos is, mert miközben az angol tudását csiszolta, közben még fogadásokat is kellett kötnie, ami szórakoztató volt. Nagyon élvezte a játékot, annak ellenére, hogy ő vesztette el a játékot.

2. Ajánlják-e másoknak: Mindannyian úgy nyilatkoztak, hogy feltétlenül ajánlani fogják másoknak is a játékot.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5): 80% 5-ösre értékelte, 20% 4-esre - akik nehéznek találták. A gamifikáció miatt a diákokat jobban érdeklődővé tette a szókapcsolatok elsajátításában és így jobban is ragadt rájuk egy-egy kifejezés. Egészséges versenyt is kialakított a résztvevő játékosok között. Mindannyian úgy nyilatkoztak, hogy fejlődött a nyelvtudásuk.
4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban): Igen, a vonzatos igékkel kapcsolatos tudás elmélyült mindenkinél, és volt aki rájött, hogy szeret versengeni.
5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem szükséges.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A problémák miatt, amivel az első teszt elején találkoztak, a teszt elhúzódott, közel 45 percig tartott, de ez csak a technikai akadályoknak volt köszönhető. Ezt követően viszont sikerült két jó teszt kört csinálni, ahol mindenki részt vehetett és befejezhette az egész játékot. A második teszt időtartama teljesen megfelelt a kritériumnak.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A diákok lehetőséget kaptak arra, hogy felülvizsgáljanak és megtanuljanak néhány új mondatot. Együtt kellett dolgozniuk, és próbára kellett tenniük tudásukat. A játék növelte az önbizalmukat és a nyelvtudásukba vetett bizalmukat.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Az első tesztelés során 6, a második tesztelés alkalmával pedig 4 játékos vett részt a játékban. Észrevették, hogy a több játékosal folytatott játék egy kicsit érdekesebb és motiválóbb volt, de mindkét teszt sikeres volt. Javasolják, hogy több résztvevővel játsszák ezt a játékot, de a minimális számú játékos is lehetőséget kínál a játék befejezésére.



Feladat mérhetősége:

Miután elvégezték a teszteket, minden résztvevőt megkérdeztek, hogy megismerjék a játék során gyűjtött benyomásait. Megkérdezték őket:

- Élvezte-e a játékot? Szívesen játszaná a játékot újra?
- Hallott már erről a játékról vagy játszott hasonló játékokkal?
- Általában kedveli a fogadásokat vagy találgatásokat tartalmazó játékokat?
- Úgy érezte, hogy felülvizsgálta vagy új nyelvtudást szerzett?
- Van valami, amin változtatna a játékon?

Mind a diákokat mind a tanárt nagyon lenyűgözte a játék, azt mondták, hogy nagyon kiszámíthatatlan, ezért folyamatosan fenntartja a fókusz és koncentrációt a játék.

Meglepő módon senki sem ismerte a játékot a teszt előtt, ez minden játékos számára újdonság volt, ami még érdekesebbé tette a tesztelést.

Volt egy szerencsejáték rajongó a diákok között, és ő különösen élvezte a játékot. A tanár elmondta, hogy általában nem olyan aktív az órákon, de a tesztelés napján ő vett részt a legaktívabban a játékban.

Mindannyian azt mondták, hogy ez egy nagyszerű módja annak, hogy összekapcsolják a nyelvtant, amely része a nyelvtanulásnak, ami általában nem annyira népszerű, és egy szórakoztató szerencsejáték-versenyt. Sokkal könnyebbé és szórakoztatóbbá teszi a nyelvtan tanulását. Ezenkívül a tanár hozzátette, hogy így a nyelvtan tanítását ő is kevésbé találta feladatnak. Biztosan gyakran fogja használni a játékokat.

7. Összefoglalások

Antener:

Szórakoztatóan és hasznosan teltek a tesztelések, a résztvevők lelkesek és izgatottak voltak. Fejlődött a kommunikációjuk és kipróbálhatták az okostelefon bevonását az oktatásba. Egyöntetűen úgy látták, hogy hasznos ez az irány, hiszen a telefon már mindig a kezünk ügyében van. A vírushelyzet miatt még jobban felerősödött ennek a szükségessége.

Technikailag a felület jól működött, egy-két alkalommal frissíteni kellett a résztvevőknek, de ez nem okozott nehézséget. A oktató tesztről tesztre jobban tudta koordinálni a folyamatot és a játékok így is újdonságok számára.

A játékot lehet használni nyelvórákon kiegészítésként, jónak bizonyult a tesztek során.



Secure:

Mind a két teszt nagyon jól sikerült, a Classm8 felület az oktató tetszését is elnyerte és a jövőben szeretné használni a többi csoportjánál ezt a játékot.

Játszva tanulhatnak a résztvevők, hasznosan tölti ki az időt az órában és a hangulat is egyből jobb lesz. Offline is játszottak már hasonló játékot, de nem volt ennyire érdekes, tetszett nekik a telefon bevezetése az órára.

Hello L:

A tesztek jól sikerültek és a résztvevői visszajelzések alapján a nyelvtudás és nyelvtani ismeretek fejlesztése élvezetes formában valósult meg. A szárazabb nyelvtani ismeretek játékos formában könnyebben elsajátíthatóak. Mindenki ajánlani fogja a játék használatát másoknak. További ötletként felmerült, hogy a kifejezések helyett lehet dalszövegek vagy versek tanulására is használni a játékot.

NISTA:

Sikeresen találták a teszteket. Annak ellenére, hogy az elején felmerültek problémák, de azok megoldódtak, és valójában nem is kapcsolódtak a játék rendszerhez, képesek voltak egy olyan tesztet végrehajtani, amely mindenkinek lehetőséget adott a játék teljes megismerésére és nyelvtudásának tesztelésére. A játék különösen lenyűgözte a szerencsejáték szerelmeseit.

11. Kígyó éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.23.

Tesztek célja: Kígyó éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.06.24., 2021.06.28.

Secure: 2021.06.16., 2021.06.17.

Hello L: 2021.06.08., 2021.06.09.

NISTA: 2021.06.16., 2021.06.17.

**Tesztek helye:**

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:**Antener:**

A Kígyó játékot két tréner kolléga tesztelte. Az egyik oktató már rutinos a használatban, de becsatlakozott a meetingbe, amikor a másik oktátónak megmutatták a felületet.

A másik oktató még nem találkozott a Classm8-tel, így neki készítettek egy felhasználót és lépésről lépésre megnézték a használatot. A már gyakorlott oktató segített az ismertetésben, ő már jól ismeri a felületet, illetve éles teszteken is használta már a programot, így jó tippekkel tudta segíteni a másik oktató munkáját.

Ezt a játékot a gyakorlott oktató sem próbálta még, így játszottak 3-an egy párt kört, kipróbálták játékosként és trénerként is a működést.

A Kígyót tréningeken tesztelték le, így nem igényelt szervezést a helyszín és az időpont. A második csapat még nem találkozott a felülettel, kiküldték nekik előre a linket, hogy az oktátónak könnyebb legyen a koordinálás. Az első csapatnál nem volt szükség erre, mert ismerték már a webcímet.

Secure:



Közeledünk a játékok tesztelésének a végéhez, így a Snake tesztelésére egy olyan oktatót kértek fel, aki egy kolléga által került be a képbe, ő kötötte össze őket. Kiderült, hogy a hamarosan több tréninget is fog tartani, így pont kapóra jöttek egymásnak. Mivel a tréningek résztvevői és időpontjai adottak voltak, ezért ennek a szervezése nagyon leegyszerűsödött. Az egyik tréningje együttműködés fejlesztés témában 4 fővel valósult meg, míg a másik 6 résztvevővel érzelmi intelligencia témakör volt. Miután megosztották vele a részleteket úgy érezte, hogy nagyon jól be fogja tudni illeszteni a tréningekbe ezt a játékot és örömet vállalta az interjúk elkészítését is a diákokkal. Telefonon megbeszéltek egy időpontot, amikor egy kávézóban összefutottak és megmutatták neki a felületet. Addigra készítettek neki tanári belépési lehetőséget. Végigmentek a belépési folyamaton, a játék elindításán, mutattak neki képeket a játék menetéről. Egy két kérdés merült fel benne a programmal kapcsolatban, ezeket átbeszélték. A tréningjei a megbeszélésüket követő napokban voltak online felületen. Kedden még váltottak egy üzenetet, hogy minden rendben van-e, de minden okés volt, az oktató felkészülten és izgatottan állt hozzá a tesztelésekhez.

Hello L:

A Hello London Studio diákjai között volt meghirdetve a játék.

A jelentkezők hasonló nyelvi szinten voltak, így a résztvevőket annak megfelelően osztották be, hogy az időpontok közül melyik felelt meg a számukra. Előkészületet az oktató részéről nem igényel, csak a szabályok elmagyarázását, ha a résztvevők nem ismernék a játékot korábbról.

Az éles tesztek során nem merültek fel problémák. Nem igényel extra internetet, a játék, bár ha lassú a netkapcsolat, akkor esetleg zavar lehet a reakcióidőben. A tesztek során nem volt ilyen jellegű probléma.

NISTA:

A tesztelést végző tanároknak nem kellett semmi konkrétat előkészíteniük a teszteléshez. Csak megegyeztek a tesztelés időpontjáról és arról, hogy melyik csoporttal végezzék el a tesztet. Az ország Covid-19 helyzete miatt a lehetőségek nagyon csekélyek voltak, ezért mindkét csoport esetében online történt a tesztelés, és megegyeztek a tesztek idejében.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. június 24-én délután került megrendezésre 4 fővel.



Egy trénerképző továbbképzés keretein belül próbálták ki a Kígyót, a csapat már jól ismerte a területet és egymást is. Technikailag nem ütköztek problémába, viszont a reakcióidő egy kicsit hosszú volt, így rá kellett érezni az irányításra.

A kevés résztvevő miatt belefért a tréningbe, hogy két kört játszanak. A második körben már érezhetően nagyobb volt a sikerélmény.

Nagyon tetszett a résztvevőknek a Kígyó, ők kérték, hogy indítsanak új kört. Pont úgy sorsolt a terület, hogy mással alkottak egy csapatot, mint az előző körben, így megfigyelhető volt milyen személyiség típusok tudnak jobban együttműködni.

Az egyik legjobban sikerült teszt volt a Kígyóé.

A tesztet követően interjút készítettek az oktatóval és 2 résztvevővel.

Secure:

Az első tesztet az oktató az együttműködés fejlesztés tréningjén próbálta le 4 résztvevőjével. Ez a tréning második alkalma volt, és a résztvevők ismerték egymást, így a bizalom megléte nem okozott gondot. A játék elvégzéséhez a nap második részét választotta, amikor már az energiaszint csökkent és úgy gondolta szükség lesz egy kis felpozícióra. A nap elején, mikor bevezette a nap menetét, megemlítette, hogy játszani fognak, így már izgalommal fogadták a Snake-t. Mikor elérkezett az idő, akkor bemutatta nekik a feladatot, hogy miért tesztelnek, és hogy a végén kérdéseket fognak átbeszélni. Megkérdezte, kik játszottak korábban már ezzel a játékkal, és ahogy várta mindenki feltette a kezét. Az viszont felkeltette az érdeklődést, hogy hogyan lehet ketten kígyózni. A holnap címét a Zoom chatben elküldte nekik az elírások elkerülése végett. 3-an léptek be QR kóddal.

Hello L:

Az első teszt 2021. június 8-án került megrendezésre online formában a Hello London Studio kiírására jelentkező diákokkal, erre a tesztre 4 résztvevő jelentkezett. Mivel viszonylag ismert játékról van szó egy kis csavarral, miután röviden átbeszélték a játék menetét, ezt követően azonnal meg tudták kezdeni a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva velük előzetesen. A játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

A tesztelés napján mindenki a Zoom programon keresztül csatlakozott.



A játék bemutatásával, a működésével és a szabályokkal kezdtek, de hamar félbeszakították őket a diákok, mondván, hogy mindannyian ismerik a játékot, hogyan működik, és nagyon szívesen kipróbálják. Tehát nem kellett időt szánni arra, hogy megbeszéljék a játékot, mert ahogy a reakciójukból megértették, a diákok többsége egészen jó „kígyó” játékos volt. Elakadás nélkül a csatlakozás folyamatával kezdtek.

Vártak néhány pillanatot, amíg a diákok csatlakoztak a játékhoz. Semmi gond nem volt velük, és nagyon gyorsan csatlakozhattak.

Miután mindenki jelen volt a játékban, elkezdtek az első fordulót. Minden zökkenőmentesen zajlott, a kattintásokat azonnal felismerték, és a diákok megszakítás nélkül, megfelelően játszhatták a játékot.

Az első körben kissé szégyenlősek voltak, és hibáztak, de egy kis játékidő után a diákok nagyon ügyesek lettek. Úgy gondolják, hogy az elején csak egy kis bemelegítésre volt szükségük.

Probléma és hiba nélkül befejezték a tesztet.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. július 28-án délután került megrendezésre, 8 fővel.

Nagyon izgatottak voltak a résztvevők és az oktató is a játék miatt, már alig várták, hogy az ebédszünetet követően kipróbálhassák a Kígyót.

A bejelentkezés egy kicsit döcögősen sikerült, mert az egyik résztvevőnek először nem sikerült, de közösen megfejtették, hogy rosszul írta be a kódot. Ezt követően nem ütköztek technikai akadályba.

Ugyan több résztvevő volt, mint az előző teszten, de ez nem volt zavaró. Azok a résztvevők, akik éppen nem voltak soron, ők sem unatkoztak, szurkoltak a játékosoknak. 4 forduló volt, mindenki játszott egyet. Az egyik résztvevő egy kicsit agresszívabb volt, mert elmondása szerint hiába nyomta a gombot nem reagált a kígyó. A többiek mondták neki, hogy egy kicsit hosszabb a reakcióidő, de ha számol vele, akkor sikerülni fog. Így is történt és a résztvevő is megnyugodott.

A játékot követően interjút készítettek az oktatóval és 2 résztvevővel.



Secure:

A második teszthez 6 résztvevő segítségét kérték az oktató érzelmi intelligencia témájú tréningjén. Online zajlott ez az esemény is, Zoom-on keresztül. A tréningorozat záró napján tartottak, tehát akár búcsú játéknak is nevezhették a Snake-t. A játékszabályokat nem kellett hosszan magyarázni, mert ebben a csoportban is mindenki ismerte a játékot korábbról. Az egyik résztvevő nem játszott még vele, de ismerte ő is. Mivel ez egy EQ tréning volt, nagy hangsúlyt fektettek az érzések megfogalmazására, például hogyan érzed magad attól, hogy egy gyerekkori játékot játszol felnőtt fejjel. Miután az oktató ismertette a játék körülményeit – ami az egyik játékost kifejezetten részletesen érdekelt, következett a bejelentkezés. Ennek a csoportnak először nem küldte el, csak lediktálta a honlap címét, illetve mutatta képernyőn, így akadtak elírások, szóval elkönyvelte, hogy mindig érdemes leírni a címet nekik előre. A kezdeti nehézségek ellenére utána a játékmenet már egyszerűen ment, mindenkinek sikerült kezelni a felületet. A hangulat is hamar izgatottan feszültté vált, hogy vajon melyik csapatnak sikerül a legjobban teljesítenie.

Hello L:

A második teszt 2021. június 9-én került megrendezésre online formában a Hello London Studio kiírására jelentkező diákokkal, erre a tesztre is 4 résztvevő jelentkezett előzetesen. Mivel 2 résztvevő az utolsó pillanatban lemondta a tesztet, ezért a korábbi teszt két nagyon lelkes résztvevőjét kérték meg, hogy csatlakozzanak be ismét, mert ők jelezték, hogy ha lesz még ilyen lehetőség, akkor szóljanak nekik bármikor. Ennek a csapatnak is elmondták a játék lényegét röviden, mert itt is mindenki ismerte a korábbi verziót. Ezt követően elkezdtek a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, velük is meg lett osztva a link. Minden kör gond nélkül végigment, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

A második teszt ugyanolyan sikeres volt, mint az első. A diákok kicsit fiatalabbak voltak, és így még jobban ismerték a játékot, mint az előző csapat.

Megmutatták a játék kódját, és meghívták őket, hogy csatlakozzanak. Miután mindenki jelen volt a játékban, elkezdtek játszani.

A diákok olyan jók voltak, hogy a játék egyetlen fordulója is elég sokáig tartott. A diákok nagyon bekapcsolódtak a játékba, izgatottak voltak a játékban és nagy volt a versenyszellem.

A teszt zökkenőmentesen, megszakítás nélkül fejeződött be.



4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Nagyon tetszett a résztvevőknek, hogy a csapatot összekovácsolta a játék, akik éppen nem játszottak, szurkoltak a többieknek, és ha sikerült elkapni a pöttyöt, mindenki örült, sikerélmény volt. Nokia telefonon játszottak régen a Kígyóval, jó volt újra használni, az pedig, hogy együttműködésre volt szükség, kifejezetten tetszett nekik.

Eredményhirdetésnek örültek volna a végén, hogy látsszon, kik tudnak a legjobban együttműködni.

Fejlesztésre a pálya és kígyó nagyítását ajánlották.

Sokféle tréningen el tudják képzelni, például együttműködés fejlesztésre, konfliktuskezelésre.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Az egyik résztvevőnek nagyon szimpatikus volt, hogy a Snake kétfős csoportokban játszódott. Úgy gondolja, az oktató jól el tudja érni a célját ezzel a játékkal, mert kiválóan szemléltethető vele például a csoportdinamika alakulása. Ezzel többen is egyetértettek, mert a saját bőrükön tapasztalták mind a két teszt során a résztvevők. Az egyik játékos élvezte, hogy nem kellett gondolkodni, hanem ügyeskedni kellett helyette. Mind a két csoportban a versenyszellem érezhető volt. Az a résztvevő, aki még korábban nem játszott ezzel a játékkal, azt emelte ki, hogy tetszett neki, hogy mindenki aktívan részt tudott venni, mert aki épp nem játszott, az a többieknek szurkolt. Elhangzott, hogy az aktív figyelmet fejleszti, jobb és bal irány begyakorlására rendkívül jó. A koordináció fejlesztésére is használhatnák egy másik résztvevő véleménye szerint.



A gombok nagyon lassan reagálnak az ember ujára így stresszkezelésre is alkalmas. Felmerült, hogy frusztráló várni egy kicsit a többiekre, ha valamelyik páros kiemelkedően ügyes és túl sokáig játszik a többiekkel szemben. Javasolják, hogy legyen gyorsabb a gomb reakciója, lehetne érzékenyebb. A végén vártak volna egy eredményhirdetést, az egyik résztvevő nehezményezte, hogy nem tudta, ki a győztes, bár az egyik játékos felírta a pontokat, tehát az első teszt után meg tudták ezt beszélni. Felvetődött az ötlet, hogy lehetne több csoport is akár és úgy mehetne a verseny. Ez csak egy résztvevő ötlete volt, de a többiek is hamar mellé álltak. Ugyanakkor az egyik játékos kiemelte, hogy szerinte ez így volt jó, hogy egymást látták játék közben.

Az egyik résztvevőnek néhányszor frissítenie kellett a telefonon, a többieknek rendben tovább ment a felület. Egyszer az egyik játékosnak elszállt az internete, így többször kellett bejelentkeznie, hogy vissza tudjon csatlakozni, szerencsére ez nem vitte el a csoport fókuszát. Elhangzott, hogy a kígyó lehetne látványosabb, vastagabb esetleg, talán úgy még jobban lekötne a figyelmet.

Hello L:

A résztvevőkkel egyeztettek róla, hogy szerintük mire használható még ez a játék. Mindenki úgy nyilatkozott, hogy a Snake több területen is elképzelhető. Tréningeken az együttműködés fejlesztésben, online formában megvalósuló csapatépítőn például versenyt szervezve köré, és akár konfliktuskezelésen is el tudják képzelni, mivel interaktívan lehet elsajátítani a helyes instrukció adás fontosságát és az ennek hiányában kialakuló konfliktusokat. Más képzéseken inkább olyankor, ha a tanulás közben kell a résztvevőknek egy kis felfrissülés.

Minden résztvevőnek tetszett a játék, 100% volt az elégedettség. A játék nagyszerű és nagyon jó koncepció ebben a formában. Az egyik résztvevő kiemelte, hogy képzések mellett a barátainak is szívesen ajánlaná, hogy játsszanak ezzel a Snake verzióval, mert online is lehet játszani egymással, és két személy irányítja a játékot, ami egy nagyszerű koncepció így a kooperatív játékok terén.

NISTA:

A diákok beszéltek róla, hogy honnan ismerik a játékot, és elmondták, hogy játszottak vele korábban. Néhányan nagyon rendszeresen játszották a telefonjukon, és ezt észrevették, mert nagyon jól játszottak a teszt során. Más diákok csak néhányszor játszották a játékot korábban.

Azon játékosok számára, akik már játszottak vele, nagyon könnyű volt játszani ezen a felületen is. Azok számára, akik tapasztalatlanabbak voltak, meglehetősen kihívást jelentett.



Minden résztvevő elmondta, hogy tetszett nekik a játék, és szeretnének újra játszani, hogy jobban fejlődjenek.

Egy diák megemlítette azt a tényt, hogy kissé idegesek lettek a játék során, mert személy szerint nem szeretnek veszíteni. Véleményük szerint ez rendkívül versenyszellemet ösztönző játék, és sok türelmet igényel ahhoz, hogy koncentrálni tudjanak, hogy továbbra is játszhassanak, még akkor is, ha folyamatosan hibáztak.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az egyik oktató most találkozott először a felülettel, nagyon tetszett neki az elgondolás, hogy online játékokat fejlesztenek, szerinte a mai világban nagy szükség van rá. A másik oktató már több játékot tesztelt, ő azt emelte ki, hogy az éppen nem soros játékosok figyelmét is fenntartja. Tetszett neki továbbá a pöttyök kiosztása, változatos volt.

A reakcióidő egy kicsit hosszú volt, ezen javítani kell a jövőben.

Örültek volna neki, ha ők választhatják ki, hogy ki kivel kerüljön egy csapatba, ezzel érdekes párokat tudtak volna alkotni és jobban meg tudták volna figyelni az együttműködést különböző személyiségtípusok esetén.

A résztvevők által említett tréningeken kívül vezetésfejlesztésen is szívesen használnák a játékot.

Secure:

Az oktátónak nagyon szimpatikus volt a tanári felület a telefonján. Tetszik neki, hogy mindig látja éppen, ki kivel játszik, és hogy az adott páros után van-e még hátra várakozó játékos. Persze ekkora létszámú csoportoknál, amellyel játszott ez nem bonyolult, de úgy véli, hogy akár egy 8-10 fős csoportnál már ez nagy könnyítés lehet a tanárnak. A projektoron láttak is megnyerték a tréneret, hogy ott látják közösen, hogy ki jelentkezett már be, illetve ott követhetik a kígyó mozgását és azt, hogy melyik páros játszik amellet, hogy kinek mennyi pontja van. Továbbá tetszenek neki a játékhöz használt színek is. Élvezte a játékosainak a játékkal elért energiáit és szívesen játszana újra a játékkal, mert úgy gondolja, ezzel jól lehet eredményeket elérni.

Hello L:

Az oktató szerint is a játék nagyon hasznos, mert a csoporttagok közti kommunikációt hivatott fejleszteni. Emellett az együttműködést, a türelem gyakorlását és a koordinációs készségeket is



elősegíti. A felhasználók is nagyon szeretik majd, mert a Nokia mobiljain is játszották ezeket a játékokat korábban, így az emlékeiket is megújítja. A játék nagyszerű és nagyon jó koncepció ebben a formában.

Oktatói szemmel is a felhasználás oktatási céllal inkább tréningeken lehet hangsúlyos, de bármilyen képzésre bevihető ez a játék olyankor, ha a tanulás közben kell a résztvevőknek egy kis felfrissülés. Az oktatónak tetszett a résztvevők izgatottsága, és az, hogy az első teszten két résztvevőnek annyira tetszett a játék, hogy a második tesztre azonnal beugrottak, mikor lemondás történt. Így az éles tesztelés is sikeresen meg tudott valósulni az előzetes tervek szerint.

NISTA:

A játék célja az osztály hangulatának javítása, versenyszerű játék ösztönzése a diákokkal együtt, segítve egymást a győzelemben. Számos készséget fejleszt, például a térbeli tudatosságot és a stratégiai készségeket. A játék nagyfokú koncentrációt igényel, a csoportmunka segít ebben.

A diákok közben beszélgettek a játékról, de a játék próbája tovább tartott, mert a diákoknak nagyon tetszett, és még többet akartak játszani. Tehát ezúttal a teszt hosszabb időtartamának oka nem kapcsolódott a rendszer hibáihoz.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Mind a két teszten 20 percet vett igénybe a játék, úgy, hogy az első alkalommal a kevesebb résztvevővel két kört játszottak.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A Kígyó egyértelműen növeli az együttműködést, adott esetben a konfliktuskezelést. Az instrukcióadást is fejleszti, ha az egyik résztvevő átveszi az irányító szerepét. Ez az ő tesztjük alatt egyszer fordult elő, a többi alkalommal inkább az együttműködés volt megfigyelhető.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

2 játékosra mindenképpen szükség van, mivel ketten irányítják a Kígyót, de ajánlott többen játszani, ideális létszám a 6-10 fő. Páratlan számú játékos esetén sincs probléma, egy főt kétszer oszt be, így mindenki tud játszani.



Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottunk, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 96%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdése, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Egyöntetűen azt válaszolták, hogy ajánlják másoknak.

Az együttműködést emelték ki a megkérdezett résztvevők.

Kiderült, hogy melyik résztvevő a legtürelmetlenebb.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

A Snake két éles tesztjében a 15-30 perces időkeret megvalósult. A bevezetés és bejelentkezés néhány perc alatt lezajlott, a játék a létszám függvényében változott és a lezárás, illetve kérdések ábeszélése 5-8 perc alatt megtörtént. Ennek a játéknak a hossza függ attól, hogy a csapatok mennyire ügyesen tudják irányítani a kígyót. Nagyobb létszámnál vélhetően több időre van szükség, de 30 perc elég időkeretet ad ennek.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A Snake az együttműködés fejlesztését hivatott fejleszteni a játékosokban, de emellett lényeges a bizalom mélyítése is. Serkenti a koncentrációt és az aktív figyelem is elengedhetetlen ebben a játékban.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A tesztjeik során az oktató 4 illetve 6 fővel tesztelt, mivel a játékhoz elengedhetetlen a 2 fő. Ugyanakkor 4 fővel érdemes elkezdni a játékot, mert a versenyzés élményét ettől a létszámtól lehet elérni. 4 illetve 6 fővel ideális játszani, de a 8 fő is alkalmas létszám.

Feladat mérhetősége

Az első tesztelésen a résztvevők 90%-ban voltak elégedettek a Snake nevű játékkal. A második tesztelésen a 6 résztvevő elégedettsége ezzel szemben 87% volt. Úgy gondolják ezek pozitív értékek és a résztvevőknek tetszett a játék.

Az elégedettséget továbbá a következő kérdések mentén is értékelték:



1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mivel ez egy nagyon izgalmas ügyességi játék, így a résztvevők mindegyike ajánlana kipróbálásra. A középkorú generációnak a nosztalgizálás végett lehet izgalmas, mivel a régi telefonokon ez alap játék volt és mindenki ismeri, de a fiatalabb generációt is többnyire megnyeri a kihívás miatt.

Kompetencianövelő kérdése nem vitatott: egyöntetűen úgy vélekedtek a játékosok, hogy növelte a kompetenciájukat, így a koncentrációt, az együttműködést.

Az első csoportban nem okozott meglepetést, hogy két résztvevő több pontot értek el, mint a másik páros, mert az egyik játékos nagyon jártas az ügyességi játékokban, gyakran játszik a Snake játékkal is a számítógépén, tehát előnnyel indul a többiekkel szemben. A második tesztelésen az egyik résztvevő kényelmetlenül érezte magát, mert meglepődött, hogy alig pár másodperc után párjával kiestek.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

A játék kb 20 perc alatt volt játszható mindkét teszt során.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

A feladat a csoporttagok közti kommunikációt hivatott fejleszteni. Emellett az együttműködést, a türelem gyakorlását és a koordinációs készségeket is elősegíti. Teljesítette a játék ezt a kritériumot

A feladat kollaboratív-e: Igen, mivel párban tudják irányítani a kígyót a résztvevők.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:

Mindkét esetben 4 fő vett részt a teszteken. Páros létszám ajánlott ehhez a játékhoz.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, a résztvevők 100%-a 5-ösre értékelte. Igen, a Kígyó játék nagyon hasznos, mert a legjobb dolog a szabadidő eltöltésére, a képzések résztvevőinek felfrissítésére, és a felhasználó is nagyon szereti, mert a Nokia



mobiljain is játszották ezeket a játékokat korábban, így az emlékeiket is megújítja. A játék nagyszerű és nagyon jó koncepció ebben a formában

2. Ajánlják-e másoknak: Igen, mindenkinek tetszeni fog. Az egyik résztvevő kiemelte, hogy képzések mellett a barátainak is szívesen ajánlaná, hogy játsszanak ezzel a Snake verzióval, mert online is lehet játszani egymással, és két személy irányítja a játékot, ami egy nagyszerű koncepció így a kooperatív játékok terén.

3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

Igen, minden résztvevő kiemelte, hogy fejlődtek a játék hatására, különösen az együttműködést és a kommunikációt emelték ki.

Volt olyan résztvevő, aki megjegyezte, hogy aki nem használta még a Classm8 rendszert, az ebből a játékból rövid idő alatt megtanulhatja kezelni a dolgokat egy eleve nagyszerű játék mentén.

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

A résztvevők olyan tekintetben kerültek új tudás birtokába, hogy az együttműködés egyénfüggő, és a játék nehézsége is attól függhet, hogy könnyű-e a másik féllel együttműködni, vagy sem. Vannak olyan játékosok, akik agresszívebbek is lehetnek a játék hatására, de ez tanulságos lehet akár tréningeken is.

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem szükséges.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Az első teszt 25 percet, a második pedig valamivel több, mint 30 percet vett igénybe. A diákok közben beszélgettek a játékról, de a játék próbája tovább tartott, mert a diákoknak nagyon tetszett, és még többet akartak játszani. Tehát ezúttal a teszt hosszabb időtartamának oka nem kapcsolódott a rendszer hibáihoz. Az egész tesztet megfelelő módon véglegesíteni tudták.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja az osztály hangulatának javítása, versenyszerű játék ösztönzése a diákokkal együtt, segítve egymást a győzelemben. Számos készséget fejleszt, például a térbeli tudatosságot és a stratégiai készségeket. A játék nagyfokú koncentrációt igényel, a csoportmunka segít ebben.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:



A Kígyó játék valójában nem igényel meghatározott számú játékos. Jó, ha páros számú játékos van, de a tanár mindenképpen úgy tudja megtervezni a leckét, hogy minden játékos egyenlő számú játéklehetőséget kapjon. Az időtartam, amelyet minden játékos a játék során tölt, attól függ, hogy mennyire jó a játékban. Minél jobb a játékos, annál tovább lesz esélye a játék folytatására.

Feladat mérhetősége:

Leültek minden játékosal, és megkérdezték őket, hogyan élték meg a játékot. A diákok szívesen megosztották tapasztalataikat részletesen.

Megkérdeztük őket:

- Tetszett neki a játék?
- Ismerte a játékot korábban?
- Játszott már korábban a játékkal?
- Milyen érzés volt játszani a játékkal, könnyű volt számára?
- Tetszett a játéknak az együttműködő verziója?

A diákok beszéltek róla, hogy honnan ismerik a játékot, és elmondták, hogy játszottak vele korábban. Néhányan nagyon rendszeresen játszották a telefonjukon, és ezt észrevették, mert nagyon jól játszottak a teszt során. Más diákok csak néhányszor játszották a játékot korábban.

Azon játékosok számára, akik már játszottak vele, nagyon könnyű volt játszani ezen a felületen is. Azok számára, akik tapasztalatlanabbak voltak, meglehetősen kihívást jelentett.

Minden résztvevő elmondta, hogy tetszett nekik a játék, és szeretnének újra játszani, hogy jobban fejlődjenek.

Egy diák megemlítette azt a tényt, hogy kissé idegesek lettek a játék során, mert személy szerint nem szeretnek veszíteni. Véleményük szerint ez rendkívül versenyszellemet ösztönző játék, és sok türelmet igényel ahhoz, hogy koncentrálni tudjanak, hogy továbbra is játszhassanak, még akkor is, ha folyamatosan hibáztak.

7. Összefoglalások

Antener:

A Kígyó tesztjei nagyon jól sikerültek, mindenkinek elnyerte a tetszését. Az egyik oktató még nem találkozott előtte a Classm8-tel, elmondása szerint szívesen fogja használni a jövőben, akár a Kígyót, akár más játékot is kipróbálna. Jó kiegészítés egy tréningen, felpörgeti a hangulatot és még kompetencianövelő is. A telefonok bevezetése különösen tetszik neki, szükség van rá.



A körök lezárása után mind a két csapat játszani szeretett volna még, ez is mutatja mennyire jól sikerültek a tesztek.

Használni fogják a Kígyót ezentúl a tréningeken.

Secure:

Összefoglalva a fent leírtakat biztosan állítják, hogy mind a két éles tesztelése a Snake-nek az oktató vezetésével sikerrel zárult. A hard tesztek a tréner újonnan bevetve az együttműködés fejlesztés és érzelmi intelligencia tréningjein végezte el, 4 illetve 6 fővel. A rendszer használatát hamar elsajátította. Tréningjeit online Zoom-on tartotta, így a tesztelések is ezen a felületen zajlottak. Az első csoport esetében a versengés volt nagyon észrevehető, míg a másíknál az élmény megélése volt fontosabb. A résztvevők többsége maximálisan úgy véli, hogy az együttműködés fejlesztésére kiváló a Snake. Javasolják mind nyelvvórán, mind a tréningeken egy kis vérpezsdítésnek.

Hello L:

Minden résztvevőnek tetszett a játék, és a résztvevői visszajelzések alapján az Snake ezen verziója főleg tréningeken lehet hasznos. Együttműködés fejlesztésben, online formában megvalósuló csapatépítőn például versenyt szervezve köré, és akár konfliktuskezelésen is el tudják képzelni, mivel interaktívan lehet elsajátítani a helyes instrukció adás fontosságát és az ennek hiányában kialakuló konfliktusokat.

Oktatói szemmel is a felhasználás oktatási céllal inkább tréningeken lehet hangsúlyos, de bármilyen képzésre bevihető ez a játék olyankor, ha a tanulás közben kell a résztvevőknek egy kis felfrissülés. Az oktatónak tetszett a résztvevők izgatottsága, és az, hogy az első teszten két résztvevőnek annyira tetszett a játék, hogy a második tesztre azonnal beugrottak, mikor lemondás történt. Így az éles tesztelés is sikeresen meg tudott valósulni az előzetes tervek szerint.

NISTA:

Összefoglalva, mindkét teszt sikeres volt. Csak pozitív visszajelzéseket kaptak a játékosoktól, kivéve egy szempontot, mégpedig hogy általában idegesek lehetnek ezen vagy hasonló játékok során. Ez csak azt mutatja, hogy a játék nehézségi szintje meglehetősen magas, és intenzívebben fejleszti a fent említett készségeket.

A diákok már alig várják, hogy újra játszhassanak.



12. Kő, papír, olló éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.12.

Tesztek célja: Kő, papír, olló éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2020.10.07, 2020.10.09.

Secure: 2020.10.07, 2020.10.08.

Hello L: 2020.10.15, 2020.10.16.

NISTA: 2020.10.12, 2020.10.13.

Tesztek helye:

Antener: Budapest, Magyarország

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - Online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások



1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

A játékot letesztelték az Antener Oktatásszervező Kft. csapatával, és megállapították, hogy éles tesztelésre is alkalmas, így elkezdtek a szervezési feladatokat.

Időpontot egyeztettek az oktatóval, akivel egy személyes megbeszélés alkalmával mindent részletesen átbeszéltek. Két tesztnapot beszéltek le október elejére. A tréning időpontját, úgy határozták meg, hogy minél több embernek lehetősége legyen részt venni, akár munka után is el tudjanak jönni. A helyszín adott volt, az Antener Kft. saját termében rendezték meg az eseményt.

Azok, akik az Antenernél végezték el a trénerképző oktatást, csatlakozhattak egy zárt Facebook csoportba. Ezen az oldalon hirdették meg az eseményt, pontos dátummal, oktatóval és helyszínnel. Sokan kaptak is az alkalmon, hogy kipróbálják ezt az újdonságot. Minden jelentkezővel felvették a kapcsolatot telefonon, egyeztették, hogy melyik időpont a megfelelő számukra, így össze is állt mind a két alkalomra a résztvevők listája. A játék tesztelése előtt mindenkinek küldtek egy e-mailes emlékeztetőt a részletekkel.

A rendezvény napján az oktató érkezett először, átbeszéltek újra mindent pontosan, és előkészültek a tesztre. Sok eszközre nem volt szükség a játékhoz, de a projektort és a tanári laptopot beállították, tesztelték egyet, hogy minden hiba nélkül működjön.

Secure:

A Stone, Paper, Scissors játék két éles tesztjét ezúttal két külön oktatóra bízták annak érdekében, hogy oktatói oldalról is több visszajelzést szerezhessenek. Ezt megkönnyítette, hogy az egyik oktató már ismerte a ClassM8 játékok működését, és nem kellett külön betanítani. A másik oktató számára azonban még új volt a rendszer, így neki be kellett mutatni a teszt előtt, hogyan tudja majd használni, irányítani a bejelentkezést és a játékot. A megbeszélt időpontban a már a ClassM8 rendszert ismerő oktató is szabad volt, így a betanításra végül ő is csatlakozott, hogy frissítse az emlékeit, de jól jött neki is, hogy konkrétan ennek a játéknak a működését végigvettük, valamint tudott segíteni a másik oktátónak való magyarázásban is. Végül mindketten magabiztos felhasználóként vitték be a tréningjeikre a játékot.

A játékok lezárása után az oktatókkal és a résztvevőkkel is interjút készítettek, ahol főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?



4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Hello L:

A játék éles tesztje mellett a fókusz az volt, hogy kizárólag online környezetben, játék specifikáció szerint teszteljék, a játék használhatóságát megnézzék nyelviskolai környezetben - érvelési kifejezések (egyetértés, ellentmondás kifejezése). Ennek érdekében a tesztet a Hello London Studio jelenlegi és korábbi diákjai között hirdették meg.

Előkészületek - esetleges felmerült problémák, kérdések:

A tanári oldalt a böngészőben időről időre frissíteni kellett, hogy a következő lépést kiírja. Egyébként hibaüzenetet csak egyszer mutatott a rendszer.

A fejlesztőkkel egyeztették a problémát - itt csak a tanár gépén a böngészőben beragadt a cache - szerver oldalon ez nem javítható. Szerencsére csak egyszer fordult elő ez a hiba, a többi körben és a másik napon is minden rendben zajlott. A játék során volt egy internetes probléma - egy ötlettel gyorsan megoldották és alkalmazkodtak a technikai feltételekhez

NISTA:

Ennek a játéknak a tesztelése elég nagy kihívást jelent online módon, mivel a csapatok nem tudták megvitatni, hogy melyik jelet fogják használni. Ha a Zoom / Skype hívás során megbeszelnék, akkor a másik csoport meghallgatná a beszélgetésüket, ami érvénytelenné tenné a játékot.

Kitaláltak egy megoldást az online játékra, amely több megfigyelő kiválasztását jelentette. Miután a számítógép kiválasztotta a csoportokat, kiválasztottak egy résztvevőt, aki az első fordulót játssza, és a csoportban mindenki más megfigyelő volt, ami kissé zavart keltett.

A végén a játékosok megértették az okot, de azt javasolták, hogy hozzanak létre breakout szobákat, hogy a játékosok megegyezhessenek abban, hogy melyik jelet fogják játszani az adott körben.

A játék alkalmas a gyors válaszadásra. Az eredmények egyértelműbb módon jeleníthetők meg. Jó ötlet egy jégtörőnek a lecke elején, és jó gyakorlat az együttműködésen alapuló tanuláshoz.

A játék indításához a rendszer nem igényel különösebb előkészületeket. A rendszer automatikusan lefedi a játék teljes folyamatát.



2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2020. október 7-én délután került megrendezésre. 10 fővel tervezték, de sajnos 1 fő aznap jelezte, hogy nem tud részt venni, így a második tesztelésre jön. Azért, hogy meglegyen a tervezett létszám, az Antener Kft. egyik munkatársa is csatlakozott a játékhoz.

Az oktató bemutatta a játékot, elmondta hogyan fog zajlani a tesztelés. Mindenki izgatottan vette elő a telefonját, az első pillanattól megjelent a versenyszellem. A fődíj nem akármilyen volt: egy csomag túró rudiért folyt a harc.

A bejelentkezésnél, aki csak tudta a QR kódot használta, a többieknek viszont lassan ment a játék elindítása, így erre a jövőben megoldást kell találni. Az oktatóval együtt segítettek a résztvevőknek a bejelentkezésben és kezdték is a játékot. Az oktató csapatokra osztotta a játékosokat, és mind a két csapatnál megfigyelőt is állított be. Először 5 kört beszéltek meg, de mindenki olyan lelkes volt, hogy bővítették 10 körre. A játék végén megjelentek a megjegyzések, amelyet a megfigyelő írt. Megbeszélték közösen az oktatóval melyik csapatnál ki, hogyan viselkedett, mit váltott ki a játék a résztvevőkből. Visszavágót követelt a vesztes csapat, amelybe örömmel belementek a nyertesek is. A második kör után döntetlen lett a végeredmény, így mindenki kapott túró rudat. A két játék lejátszása után tüzetesen átbeszélték a csoportdinamika kialakulását, a csoportra ható erőket.

A tesztelést követően mélyinterjút készítettek 3 játékosal. Lásd 4-es pont.

Secure:

Elsőként annak az oktatónak a tesztjére került sor, aki már használta a ClassM8 rendszert. A teszt során a tréning résztvevői közül egy négyfős társaságot vont be a játékba. A tesztelés online módon egy Zoom-meeting keretein belül történt. Az oktató irányításával mindenki sikeresen be tudott lépni, a bejelentkezési folyamat könnyen ment az összes résztvevőnek. Miután mindenki csatlakozott és megadta a nevét, az oktató két párosba osztotta őket, elmondása szerint teljesen véletlenszerűen. Ezután ismertette a feladatot, kihangsúlyozva, hogy ezúttal a jól ismert játékmenet mellett új elem a csoportos döntés fontossága. Miután mindenki megértette, mire kell törekedni, az oktató elindította a játékot.

Némi nehézséget okozott az, hogy a teszt online zajlott, ugyanis ez nem teszi lehetővé automatikusan azt, hogy a csapatok egymástól függetlenül, egymással párhuzamosan megbeszéljék a döntést maguk között. Ezt azzal sikerült áthidalni, hogy míg az egyik csapat megbeszélte a választását, addig a másik tagjai kikapcsolták a mikrofont és a hangot is, és csak akkor kapcsolódtak vissza, mikor az oktató jelzett nekik. Ez ebben a formában kissé kellemetlen volt, a játék időt is meghosszabbította, de természetesen a játék úgy lett tervezve, hogy élőben használják, úgy pedig ez nem okoz semmi problémát. Ezt a játékosok is teljes mértékben



megértették és elfogadták, nem okozott gondot nekik, hogy a játék egyéb aspektusaira koncentráljanak és aszerint értékeljenek.

Hello L:

A játékot mindkét alkalommal páros számú résztvevővel játszották. Nem volt szükség megfigyelő kijelölésére, mindenkit be tudtunk sorolni egy csapathoz. A játék probléma nélkül elindult. Kizárólag online játszották a játékot. Az első játékot megpróbálták kamerával, de volt több olyan résztvevő, akiknél gyenge volt az internet - és hogy ne legyen megkülönböztetés, hogy a csapat néhány tagja kamerával van, néhányan pedig csak hang alapon vannak jelen, az egész találkozót hang alapon vezérelték le. Így lett egy - két érdekes tapasztalatuk.

Az egy csoportba tartozó játékosok chatelni tudtak egymással és így egyeztették a válaszaikat. Ez egyfajta cinkosságot - összetartozást alakított ki közöttük, mint egy titkos szövetség. Ez jobban kialakult náluk, mint amikor személyesen vagy kamerával teszteltek.

Viszont a végén azt írta ki a játékosok kijelzője, hogy a projektor mutatja a választ - és ők nem látták. A játékot levezénylő tanár felolvasta a választ - de volt olyan résztvevő, akiben így felmerült az, hogy "megbundázhatják" a játékot vagy csalás is lehet benne.

Mivel legtöbbször videóval vagy egy helyszínen fogják játszani a játékot, felesleges a játékosok kijelzőjén is megjeleníteni ezt az adatot. A játék végén azonban megjelent a résztvevők kijelzőjén is az eredmény.

NISTA:

A csatlakozás folyamata meglehetősen egyszerű volt. A tesztelésen jelen lévő 7 diák közül 7 tudott csatlakozni. Közülük 6-an csatlakoztak a QR-kódon keresztül, csak egy diák számolt be arról, hogy problémái voltak, ezért kézzel írta be a linket és a kódot.

Az első csoportban egy játékost és 3 megfigyelőt választottak, a második csoportban 1 játékost 2 megfigyelővel.

A játék szórakoztató és egyszerű volt, mindenkit megnevettegetett, mert többször is meg kellett csinálni, mivel a két csapat folyamatosan ugyanazt a jelet választotta.

A megfigyelők eleinte nem értették a szerepüket, ezért abba a rovatba, ahová meg kellett volna írniuk a megjegyzésüket, megírták a kívánt jelet. Tehát ezt még egyszer meg kellett magyarázni, de utána már nem volt több zavar.

A játék zökkenőmentesen zajlott, a tanárnak csak egyszer kellett frissítenie a telefonját, hogy frissítse a csatlakozott résztvevők létszámát. A többi probléma nélkül működött. A diákok megértették a szabályokat és a játék célját.



3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2020. október 9-én került megrendezésre. Kisebb létszámmal szervezték meg, hogy így is megfigyelhessék a játék hatékonyságát. Előző alkalommal nem tudott megjelenni egy fő, ő is becsatlakozott a 9-én a résztvevők közé. 8 fő ment el a délutáni eseményre, amelyből mind a két csapatban volt 1-1 megfigyelő, így 6 döntéshozóval játszottak.

A szabályokat most részletesebben magyarázta el az oktató, gördülékenyebben ment a bejelentkezés és a játék. A játékosokon ugyanúgy megfigyelhető volt az izgalom és kíváncsiság, mint az előző teszt résztvevőin. A tét a jól bevált túró rudi volt ezen a napon is.

8 körön keresztül játszottak, mégis tovább tartott a játék, mint az első napon, mert többet tanakodtak a döntésen és a megfigyelő is aktívabb volt. A hatékonyabb kommunikációnak köszönhetően jobban előjött az egyének szerepe, illetve megfigyelhető volt a szorosabb együttműködés. A kiértékelés is több időt vett igénybe ezen a tesztnapon, az oktató vezetésével mindenki elmondta a gondolatait, a megfigyelő által leírt szempontokat alapul véve mentek végig a játék sarkalatos pontjain.

Technikailag a játék jól működött, egy kis hiba merült fel, az egyik körben nem frissült az egyik telefon, de ez a probléma kiküszöbölhető volt. A jövőben az oktatóknak érdemes felhívni a figyelmet a készülékek frissítésére.

A második tesztet követően is mélyinterjút készítettek 3 játékosal, illetve az oktatóval, aki mind a két alkalmat összegezte. Lásd 4-es és 5-ös pont.

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre kerestem a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Secure:

Mivel a másik teszt oktatója még kezdőként vetette bele magát a játék vezetésébe, a teszt előtt fél órával egy külön videóhívásban átismételték vele még egyszer a legfontosabb teendőket. Ezen kívül az első teszt oktatójának tapasztalataiból tanulva javasolták neki is, hogy adjon külön időt csoportonként „privát” beszélgetésre is. Ebben az esetben 7 résztvevőnk volt, így az oktató egy embert megfigyelőnek nevezett ki, a többiek pedig két háromfős csapatot alkottak.



A megfigyelő mindkét csoport döntéshozatalát figyelemmel kísérte és jegyzetelt a játékban az erre kijelölt felületen. Nehézség a bejelentkezéssel itt sem adódott, az oktató is jól kezelte a felületet és a játékosok is könnyen alkalmazkodtak. A játékosok lelkesek voltak, felkeltette az érdeklődésüket a csoportos döntéshozás folyamata, hiszen korábban közülük is mindenki csak egyénileg játszott a játékot. Jó hangulatban telt a teszt, és élvezték a végén a megfigyelő észrevételeinek megbeszélését is. Mikor lezárták a játékot, a nagyobb létszám miatt közösen beszélték meg a tapasztalatokat, nem mindenkiel készítettek külön interjút, azonban mindenkit megkértem, hogy ha hozzáfűzni valója, észrevétele van, azt ossza meg. Ebben néhány szempont szerint irányítottam őket.

Hello L:

A második játék alkalmával nem volt internetes probléma, a játékosok látták és hallották is egymást. A szavazatokat itt is chat alapon beszélték meg - nem volt lehetőség arra, hogy egy helyen legyenek. Mivel náluk nyelvi gyakorlás volt a cél, azt akarták, hogy a játékosok tegyenek egy javaslatot és érveljenek, mondjanak ellent és állapodjanak meg.

A kifejezések, amiket a második teszténél használtak a résztvevők nyelvi szintjének megfelelően - ezekkel kellett javaslatokat tenniük egymás felé chat alapon. A mondatokat a játék után felolvasták - megbeszéltük, ellenőriztük.

Stating an opinion

- In my opinion...
- The way I see it...
- If you want my opinion....
- If you ask me...

Asking for an opinion

- What's your idea?
- How do you feel about that?
- What do you think?
- Do you agree?

Expressing disagreement

- No way.
- I'm afraid I disagree.
- I totally disagree.
- No, I'm not so sure about that

NISTA:

A második teszt egy kicsit könnyebb volt, mivel a diákok ismerték a játékot és annak működését, a megfigyelő világosabb megértést kapott a szerepükről. A folyamatba való becsatlakozás minden résztvevő számára problémamentes volt, és a játék során senkit sem



maradt ki. A teszt gördülékenységének köszönhetően a játékosok nagyon elégedettek voltak, és többször is kérték a játék ismétlését.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

A megkérdezett résztvevőknek a legjobban a személyiségek csoportra való hatása tetszett, valamint a kommunikáció hatékony gyakorlása. Szimpatikus volt továbbá számukra, hogy egy ismert, gyermekkorukban megszeretett játék online verzióján keresztül fejleszthették önmagukat. A csoportot összekovácsolta, új információkat tudtak meg egymásról, közös témáik lettek és egy volt céljuk. Felpörgette a hangulatot a versenyszellem és még a telefonjukat is használhatták tanulás céljából.

Nem tetszett annyira a résztvevőknek, hogy a csapatok túl közel voltak egymáshoz, és hogy a maszk viselés miatt nem hallották rendesen a tanárt. A program ismeretlen volt számukra, idő kellett mire belejöttek a használatba. A megfigyelő feladata először nem volt egyértelmű. A telefon elsötétülése után csak frissítéssel lehet használni a programot.

Fejlesztésre a QR-kód felnagyítását javasolták, illetve a színek erősítését, mert nem látták rendesen a projektoron a kiírásokat.

Nagyon sokféle gyakorlatnál lehet használni a játékot a résztvevők szerint, leginkább a kommunikáció, asszertív kommunikáció hatékonyságát erősítő feladatként építenék be a tréningekbe. Ezen felül csapatépítőként, hangulat felpörgetéseként is szívesen használnák.

Secure:

Első teszt résztvevőinek tapasztalata:

Tetszett a résztvevőknek, hogy csapatonként egyezségre kellett jutni, mert a projektoron látható volt, ha nem ugyanazt az ikont nyomták. Látványosan jelzi a felkiáltójellel a különbözőséget, míg az egyezést ötletes zászló mutatja. Az egyik résztvevő úgy vélte, minél nagyobb egy csoport annál nagyobb kooperációra lesz szükség. Jó, hogy nem tudja senki kivonni magát a játékból, mert ha nem nyom rá valaki a kő/papír/ollóra, akkor nem megy tovább a játék. Egyetértettek abban, hogy egy nagyobb csapatnál a csoport kialakulás jól megfigyelhető, hisz egy erősebb tag könnyebben elnyom egy halkabb szavút. Egy jégtörő, felpezsdítő játéknak is alkalmasnak ítélték, de nyelvórán is jó, hiszen fejleszti a beszédképességet.

Egy másik résztvevőnek nem tetszett annyira, hogy a kő és a papír ikon között nincs akkora különbség, így koncentrálnia kellett, hogy melyikre nyom rá. Illetve az adott körben még



kijelöltnék látták az előző körben választott jelet, ami nem tette egyértelművé, hogy választottak-e már abban a menetben. Egyetértettek abban, hogy izgalmasabbá tehető a játék, ha még több ikon van a 3 szokásos mellett. Ez a csoport inkább gyerekeknek tudná javasolni a játékot kipróbálásra, az egyik résztvevő szívesen haza is vitte volna a kislányaihoz, például a közeli szünetnapra. Ez azért is jó, mert az a korosztály még nem tud olvasni, de a jeleket értik ők is.

Javaslat arra vonatkozóan érkezett az egyik résztvevőtől, hogy egyértelműsíteni lehetne az ikonokat a nevük kiírásával. Továbbá tetszene neki, ha nem fix csapatokra osztás lenne, hanem minden körben egy stabil csapattag mellé (ő lenne a csapatkapitány) a rendszer új párokat osztana, ezzel új dinamikákat lehetne megfigyelni véleménye szerint. Volt olyan résztvevő, akiben felmerült, hogy lehetne másik verzióban ezt a játékot abcd feleletválasztóként is játszani, ezt javasolni fogják további fejlesztésre.

Második teszt résztvevőinek tapasztalata

A játékosok visszajelzései alapján a legjobban az tetszett nekik a Stone, Paper, Scissors játékunkban, hogy egy mindenki által ismert játékot új formába átültetve, csoportosan kell játszani. Két résztvevő is hangsúlyozta, hogy nem is gondolták volna, hogy ez a játék szólhat bármi másról, mint egyéni versengésről. Mindenki számára pozitív élmény volt ez az újdonság, és tetszett a közös döntéshozás.

Az egyik résztvevő úgy gondolta, hogy személyiségtől erősen függ, hogy ez valakinek bejön-e, és különösen nagyobb csoportok esetén könnyen előfordulhat, hogy bár mindenki egyforma jelet mutat, ez nem feltétlenül közös döntés eredménye. Emellett többen említették, hogy mindenképpen jó lehetőséget ad a játék arra, hogy megtanuljanak összedolgozni, és egymásra figyelni, a csoport felelőssége az, hogy együtt döntsenek és mindenkit bevonva közös álláspontra jussanak. Az egyik résztvevő szerint ez igazából el is vonja a figyelmet arról, hogy végül melyik csapat nyeri a játékot, számára sokkal inkább a csapaton belüli kommunikáció adta az élvezetet, nem az elért pontok. Egy másik résztvevő ezzel részben vitába szállt, azt hangsúlyozva, hogy szükséges a közös cél – a másik csapat legyőzése, különben értelmét veszti a megegyezés csapaton belül is, ezért nagyon jónak találta a játék ötletét.

Többen említették azt is, hogy tetszett, hogy volt megfigyelő, és így végül tulajdonképpen külső szemmel is láthatták hogyan viselkedtek, amit nem feltétlenül tudatosítottak a játék hevében. Úgy gondolták, hogy ez segít reflektálni a történetekre és tanulni belőle, fejlődni, ki lehet szűrni pl. hogy kinek kellett volna magabiztosabbnak lenni, ki nem figyelt oda a másikra, stb. Mindez nagyon sokat segít abban, hogy a játék tényleg fejlesszen a résztvevőben készségeket. A játék megfigyelő résztvevője is egyetértett ezzel, kiemelte, hogy ehhez igazán fontos, hogy minél több dologra felhívja a figyelmet, aki ebben a szerepben játszik. Hárman is azt mondták, hogy



a megfigyelő jegyzeteit a végén szerintük jobb lenne inkább listaszerűen mutatni, vagy legalábbis letisztultabb formában, mert úgy áttekinthetőbb lenne, mint így, más színnel és betűmérettel.

Újdonságként hatott az is, hogy a jeleket egy képernyőn választották ki. Az egyik résztvevőnek ez nem annyira tetszett, ő úgy érezte, hogy jobban át tudja élni az élményt, ha aktív cselekvést végezhet, mintha csak a telefont nyomkodja, de elismerte, hogy így könnyebben kezelhető, hogy mindenki választása számon legyen tartva.

Hello L:

Az első játékosok nem élvezték annyira a játékot a gyenge internet miatt - de főleg ezt a technikai akadályt sérelmezték (ez sokszor probléma az online oktatásban) - amúgy jól érezték magukat. Elmondásuk szerint egy kicsit úgy érezték, hogy le- vagy kimaradtak valamiből, amit a játék még nyújthatott volna nekik.

A második körben 83% 5-ösre értékelte a játékot. Aki nem, ő nem találta annyira hatékonynak a játékot kifejezések gyakorlására. Szerinte viszonylag kevés idő jutott rá - ő továbbra is preferálja az egyéni órákat, ahol az ő kérdéseire több idő jut.

Egyénileg elbeszélgettek a résztvevőkkel a játékot követően arról, hogy másnak ajánlják-e ezt a játékot, és egyöntetűen az hangzott el, hogy nyelviskolában csak úgy van értelme, ha az internetszolgáltatás lehetővé teszi az egymás közötti verbális kommunikációt - még inkább a videóhívást.

A résztvevők szerint növelte a játék a csapatversenyszellemet és az érvelési készséget. A résztvevők egymást nem vagy csak felületesen ismerték korábban és így lehetőség volt egymást valamennyire megismerni. A játékok elején némileg feszült volt a légkör, de viszonylag hamar megtört a jég.

NISTA:

A diákoknak tetszett a játék. Egyetlen észrevételük a csoportok megalakulásáról szólt. A véleményük az volt, hogy a játék valószínűleg még érdekesebb és hatékonyabb lesz, ha személyesen játszanak egy osztályteremben.

A diákok hangsúlyozták, hogy nagyon szórakoztató lesz, amint esélyük lesz osztályteremben is játszani, hogy ezáltal nagyobb legyen az együttműködés és a versenyképesség.



5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az Antener oktatójának a legjobban a résztvevők hozzáállása tetszett, mivel mindenki izgatott volt. Motiválták a játékosokat túró rudival, de nem is volt rá szükség, mert mindenki nagyon lelkesen fogadta a játékot. A játékosok végig nagyon együttműködőek voltak, mindenki aktívan részt vett a tesztelésben.

Először nem volt mindenki számára egyértelmű a program használata, nem ment gördülékenyen a bejelentkezés. Oktatóként több felvezetésre lesz szükség, emellett jobban kell koordinálni a játékosokat. Legközelebb a megfigyelő feladatára nagyobb hangsúlyt szeretne fektetni, mert nem mindenki volt aktív ebben a szerepben.

A csapat egyik része gyorsan csatlakozott a játékhoz a QR-kóddal, ők unatkoztak addig, amíg a többiekre várahoztak. Fejlesztésre az egyszerűbb bejelentkezést ajánlotta, talán az URL cím rövidítése is segítheti a gyorsabb kezdést. Úgy érdemes beépíteni a játékot a tréningbe, hogy többször játsszák végig, mert az első tesztnapon a visszavágó alkalmával, sokkal élvezetesebb volt, úgy hogy már ismerték a felület használatát.

A programot sokféle gyakorlathoz el tudja képzelni, önfejlesztésre, hatékony kommunikációra és a csapat összekovácsolására is alkalmas. Emellett sales csapatok tréningjén is alkalmasnak és hasznosnak találná, ezzel gyakorolva a taktikázást.

Secure:

Első teszt oktatójának tapasztalata:

Online felületen is jól kivitelezhetőnek érezte az oktató a csoportokra bontást a break out room-okkal. Tetszett neki, mert úgy érezte, hogy ezzel a Stone, Paper, Scissors játékkal jól fel tudja pörgetni a résztvevőit a képzés elején. Szívesen kipróbálja a jövőben másik csoportjaival is és az unokahúgaival is.

Második teszt oktatójának tapasztalata:

A másik oktatónak is tetszett a játék felépítése, a kezelése és bár először használta, a felület is bejött neki. Tetszett az is, hogy ő irányíthatja a játékot, szabadon dönthet hány kört játsszanak, ez rugalmassá teszi, könnyen igazítható ahhoz, hogy milyen csoportban használja. Fejlesztési javaslatként felvetette, hogy lehetne opcionális, hogy az oktató szeretné-e a beosztani a csapatokat. Jónak tartja ezt a lehetőséget, mert lehetnek alkalmak, mikor konkrét szempont szerint osztja szét az embereket, de úgy érzi jól jönne, ha lehetne sorsolni is, amikor épp nincs erre igény. Előnyösnek látja azt, hogy a résztvevők száma nem kötött, több emberrel is jól működhet. Szívesen használná máskor is tréningeken elsősorban a csoportok működésének



elemzéséhez, és ajánlaná nyelvoktató kollégájának is, hogy kipróbálja, mert el tudja képzelni, hogy hasznos kommunikációs gyakorló feladat lehet.

Hello L:

Az oktató szerint gyenge internet esetén nem mindenkinek élvezhető egyaránt ez a játék, illetve akkor a chatre vagy hangüzenetekre korlátozódhat a csapatokon belüli megbeszélés. Chat használata esetén a csapattagok passzívabbak, mint a verbális kommunikáció esetén - sokszor csak egy - egy szót írnak, és inkább szavazássá alakul, mint megbeszéléssé a kommunikáció.

Ahhoz, hogy a játék el tudja érni a célját a nyelvoktatás és csapatépítés tekintetében - mindenképpen érdemes csak olyan esetekben játszani, ha az internet elég jó a szakadásmentes verbális kommunikációhoz.

NISTA:

Az oktató és résztvevők is nagyon élvezték a játékot. A tanár remek játéknak tekinti a kő-papír-olló ezen formáját. Ajánlja más tanároknak is, hogy a képzéseiken használják.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A 2019. április 14-15-én megtartott koper-i partnertalálkozón a következő kritériumokat állították fel a pályázatban résztvevők:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Ennek az elvárásnak megfelel a kő, papír, olló, mert az első tesztenapon a bejelentkezést követően a 10 kört 25 perc alatt játszották végig. A második teszten igaz többet tanakodtak a döntésen és a kiértékelés is tovább tartott, de 30 perc volt a játékidő, mert 8 körön keresztül versenyeztek. Az oktató tudja irányítani a játék hosszát, így rövidebb kiegészítés is lehet a tréningeken.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

A játék növelte az együttműködést, amely leginkább az első napon volt észrevehető, mert az egyik résztvevő nagyon makacs volt, de vele is sikerült konszenzusos döntésre jutniuk. A második tesztelés alkalmával a hatékony kommunikációt figyelhetek meg az egyik csapatnál,



az első pár körben nehezebben hoztak döntést, de a kommunikáció javulásával gördülékenyebben választottak a szimbólumok közül. A másik csapatban máshogy hoztak döntést, egy vezető szereplő irányította a tagokat, nála a vezetői kompetenciák fejlődését figyelhették meg.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Az Antener csapata 2-2 fővel játszott, úgy is megfigyelhető volt a játék hatékonysága, de izgalmasabbnak bizonyult az éles tesztelés alkalmával, ahol először 10 fő majd a második alkalommal 8 fő vett részt.

Feladat mérhetősége:

A játék végén egy szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Az első tesztenapon a 10 főből 6-an, a második alkalommal pedig 8-ból szintén 6-an értékelték 5-ösre a feladatot. A többiek pedig 4-eszt adtak meg válaszként, így összességében 93% lett az elégedettség.

Az interjún kitértek pár kérdése, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Minden interjúalany azt a választ adta, hogy ajánlaná az ismerőseinek, és tréneri körben is megosztanák a tapasztalataikat a játék hatékonyságáról, illetve ők is szívesen beépítenék a saját oktatásukba.

Egyöntetűen azt válaszolták, hogy növelte a kompetenciájukat a nálunk eltöltött idő. Leginkább a kommunikációt és az együttműködést emelték ki. Az irányító szerepet beöltő résztvevő nagyon örült, hogy asszertív kommunikáció mellett fejleszthette a vezetői kompetenciáját, amelyre munkája során is szüksége van.

Új tudás birtokába kerültek, már önmagában az is új volt számukra, hogy a kő, papír, olló játék online is működhet, valamint, hogy a tréningek világában is hatásos kiegészítés. Néhány résztvevő ismerte már egymást, mégis új információkat tudtak meg, például, hogy gyorsan hoz döntést a másik, vagy, hogy mennyire könnyen alkalmazkodik a csoport többi tagjához

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc



A Stone, Paper, Scissors is egy olyan játék, ahol a játékidő könnyen igazítható ahhoz, hogy mennyit akar az oktató az adott csoportban vele eltölteni. Érdemes időt szánni az elején arra, hogy tisztázzuk hogyan működik a játék, mi a csoportos feladat lényege, valamint a végén a csoportdinamika elemzésére és a megfigyelő jegyzeteinek megbeszélésére is. Ezt figyelembe véve a tapasztalataik alapján 20 perc könnyen eltölthető a játékkal. Mindkét teszt 25 és 30 perc közötti időt vett igénybe, de online kicsit lassabban haladt a játék, mint ahogy élőben menne.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

Mindkét teszt tapasztalata az volt, hogy a leginkább a kooperációt fejleszti ez a játék a csoportokon belül. Emellett megemlítették a játékosok még a türelmet, az egymásra való odafigyelést, és az érvelést is, mint olyan készségek, amelyeket aktívan használniuk kellett.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A Stone, Paper, Scissors játékhoz szükséges minimális létszám 4 fő az oktató mellett, ugyanis szükség van két csapatra, akik egymás ellen játszanak, és csoportosan döntenek. Úgy tapasztalták, hogy ideálisabb, ha több résztvevőnk van, mert több embernek kell egyezségre jutni, és valószínűleg többféle személyiség ill. csoportdinamika jelenik meg, mint ha csak párosban vannak a játékosok. Mindenkinek tetszett a megfigyelő hozzájárulása is, amit szintén több játékos esetén lehet kijelölni. Ugyanakkor nem kell egymásra várni, nem jut kevesebb idő egy-egy emberre, hiszen ebben a játékban mindenki egyidejűleg vesz részt.

Feladat mérhetősége

A játék végén játékosok kézfeltartással értékelték a programot, ahol 1-5-ig választhatták ki a résztvevők, hogy mennyire tetszett nekik. A két tesztet figyelembevéve 75%-ra értékelték a játékot, ami egy erős középmezőnynek tekinthető.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Egy résztvevő nem kifejezetten ajánlaná, csak akkor, ha már ki lenne bővítve a játék az ikonokkal. Viszont a többiek ajánlanák ismerőseiknek kipróbálásra, főleg a gyerekeket oktatóknak. Oktatók is ajánlanák tréningvezetőknek, de nyelvtanároknak is.

A kompetenciát tekintve többségük szerint a kooperációjukat fejlesztette a játék, az egyik résztvevő szerint az önérvényesítést és az asszertív kommunikációját is javította. Volt, aki úgy érezte, hogy azt tanulta meg, hogy jobban figyeljen oda a többiek mondatájára is, míg más a logikus érvelésben fejlődött érzése szerint.



Úgy vélik nagyjából mindenki hozta a saját életben gyakorolt szerepét, bár egy résztvevő a szokásosnál izgatottabb volt és emiatt a játék végére egészen vezetővé vált. Volt, aki számára új tapasztalat volt, hogy bár nem akart főnök lenni, a csapattársai elmondásuk szerint ösztönösen hallgattak rá, mivel nyugodt magabiztosságával átgondolt döntések felé terelte a csapatát, amiben mindenki megbízott.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Amennyiben verbális kommunikáció van a felek között, akkor akár 30 percig is játszható jó hangulatban. Amennyiben nyelvgyakorlás a cél, érdemes összekötni érvelési kifejezések gyakorlásával. Ezek lehetnek egyszerűbbek kezdőknél, illetve haladóbb kifejezések. Érdemes ezt a listát előre elkészíteni és odaadni a játékosoknak. Egyszerre érdemes ezt 3-4 egyetértéses és 3-4 ellentmondást kifejező szókapcsolatra korlátozni. Amennyiben kommunikáció javítása a cél, mindenképpen érdemes hosszabban játszani.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

Specifikáció ide vonatkozó része: Természetesen kiemelendő az együttműködési kompetencia. Ebben a játékban különösen fontos, hogy konszenzusos döntésre jussanak asszertív kommunikáció mellett a játékosok. Cél, hogy azonos szimbólumot mutassanak, és ha valaki makacs, akkor megbukik a játék. Fejlesztendő kompetenciának tekinthetjük a vezetői kompetenciát: hogyan instruálsz, hogyan delegálsz, kommunikálsz a résztvevőkkel. Szuper szemléltető eszköz a versenyezésre is, hisz a két csapat egymást akarja legyőzni. Az egyes tagoknak szüksége lehet türelemre, mert nem biztos, hogy mindenki könnyen együtt tud működni és elsőre megérti a játék lényegét. Hasznos lehet az érvelés is egy-egy stratégiai döntés mellett, mert meg kell győzni a játékosokat, hogy ugyanazt mutassák. Nyelvi óra keretén belül tökéletes gyakorló eszköz a javaslattétel elsajátítására.

Teljesítette, a játék során az egyes csapatok csak egy szavazatot tudnak leadni, így meg kell beszélniük, hogy mit válasszanak. Ez történhet szavazásos alapon, vagy lehet egy csapatkapitány, aki dönt, ha nem tudnak megállapodni. Több féle verzióban lehet játszani - akár az is lehet, hogy egyszer szavazásos egyszer pedig javaslat alapján vagy érveléssel, és megbeszéljük a résztvevők, melyiket tartják jobbnak illetve rosszabbnak.

Az együttműködési készséget, mások elfogadását mindenképpen javítja a játék. Érvelési képességet is, amennyiben ilyen stílusban folytatjuk le a játékot. Amennyiben jó a hangulat a csapatok között – esetleg valamilyen nyereségben is meg lehet állapodni, vagy amelyik csapat veszít, annak meg kell oldania valamilyen (nyelvi) feladatot. Így ösztönözhető a versenyszellem.

A feladat kollaboratív-e: Igen



A játékosoknak együtt kell működniük egymással - meg kell állapodniuk valamiben és együtt kell leadniuk egy szavazatot a csapat nevében. Ha esetleg a csapattagok egymást váltva adnak le egy-egy szavazatot, abban is meg kell előzetesen állapodniuk – így mindenképpen kollaboratívnak tekinthető.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok

A feladatok mérhetősége:

Kedvelték-e: Az első játékosok nem élvezték annyira a gyenge internet miatt - de főleg ezt a technikai akadályt sérelmezték (ez sokszor probléma az online oktatásban) - amúgy jól érezték magukat. Elmondásuk szerint egy kicsit úgy érezték, hogy le- vagy kimaradtak valamiből, amit a játék még nyújthatott volna nekik.

A második körben 83% 5-ösre értékelte. Aki nem, ő nem találta annyira hatékonnak a játékot kifejezések gyakorlására. Szerinte viszonylag kevés idő jutott rá - ő továbbra is preferálja az egyéni órákat, ahol az ő kérdéseire több idő jut.

Ajánlják-e másoknak: Igen

Egyénileg elbeszélgettünk a résztvevőkkel erről a játékot követően, és egyöntetűen az hangzott el, hogy nyelviskolában csak úgy van értelme, ha az internetszolgáltatás lehetővé teszi az egymás közötti verbális kommunikációt - még inkább a videóhívást.

Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat:

Igen, a csapatversenyszellemet és az érvelési készséget.

Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Igen - a résztvevők egymást nem vagy csak felületeten ismerték korábban és így lehetőség volt egymást valamennyire megismerni. A játékok elején némileg feszült volt a légkör, de viszonylag hamar megtört a jég.

Kell-e bármi más a feladathoz:

Igen, amennyiben vannak megfigyelő játékosok, megfigyelési szempontokat előzetesen meg kell osztanunk velük a célnak megfelelően, hogy nekik is legyen konkrét feladatuk, amíg nem kerül rájuk sor.

NISTA:

Játékidő: 25 perc



A játék teljes tesztelése körülbelül 25 percet vett igénybe, 2 kört játszottunk, és a bemutatkozással valamint a játék végrehajtásával együtt valamivel 30 percnél tovább tartott a teljes folyamat.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja a csapatmunka, a versenyszellem és a szórakoztató jégtörő feladat megvalósítása volt. A diákok annyira élvezték a játékot, hogy újra és újra kérték a folytatást. Szórakoztató volt, mert a játékosok folyamatosan ugyanazt a jelet választották, amely a diákokat jobban összekapcsolta, és ez arra ösztönözte őket, hogy együtt dolgozzanak a forduló megnyerésében.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A játékhoz legalább 4 résztvevő szükséges ahhoz, hogy a rendszer 2 csoportot tudjon létrehozni. A játék tantermi verziója esetén javasolt, hogy több mint 4 játékos vegyen részt a feladatban.

Feladat mérhetősége:

A tesztelés után visszajelzést kértünk mind a tanár, mind a diákok részéről.

A feltett kérdések a következők voltak:

1. Tetszett a játék?
2. Játszanád újra?
3. Segített ellazulni és felkészülni a lecke következő részére?
4. Motiváltak érezte magát, hogy együtt dolgozzon csapatával a forduló megnyerésében?

A tanár remek játéknak tekintette. Ajánlja más tanároknak, hogy a tanfolyamaikon is használják. A diákoknak is tetszett. Egyetlen észrevételük a csoportok megalakulásáról szólt. A véleményük az volt, hogy a játék valószínűleg még érdekesebb és hatékonyabb lesz, ha személyesen játszanak egy teremben.

A diákok hangsúlyozták, hogy nagyon szórakoztató lesz, amikor esélyük lesz az teremben játszani, hogy nagyobb legyen az együttműködés és a versenyképesség.

7. Összefoglalások

Antener:

A program kiválóan működik, egyedül a bejelentkezés ment egy kicsit nehézkesen, de ez is kiküszöbölhető, ha az oktató fel tud készülni és koordinálja a játékot.

Összességében mind a két nap nagyon jól sikerült, mindenki nagyon örült neki, hogy kipróbálhatta ezt az újdonságot. A tréner számára is tanulságos volt, a játék felhívta a figyelmét



mire kell a jövőben figyelnie és milyen kompetenciákat érdemes fejlesztenie. A résztvevők mind pozitív élményekkel gazdagodtak, javult a kommunikációjuk és megtudták, hogyan hat a személyiségük egy csoportra, ráadásul még jól is szórakoztak.

Secure:

Mindent összevetve két nagyon sikeres tesztet bonyolítottak le, melyek által hasznos visszajelzéseket kaptak. Összességében 11 játékost és 2 oktatót vontak be, és alapvetően minden résztvevőnek tetszett a játék. Mindenki számára pozitív élmény volt, hogy egy könnyű és elterjedt játékot új formában próbálhatott ki, és jól érezték magukat a csoportos felállásban. Volt, akit ez kimozdított a komfortzónájából, és többnyire az együttműködést és a kommunikációt emelték ki, mint szükséges és fejleszthető kompetenciák, de személyiségtől függően volt, aki azt tanulta meg, hogy jobban figyeljen a többiek hangjára, míg más éppen azt, hogy bátrabban szólaljon fel. Mindezeket a tapasztalatokat kielemmezve és értékelve úgy érezték a résztvevők, hogy önmagukról és a csoportjaik működéséről is hasznos információkat szereztek a játék által.

A játék legfőbb előnyeként tehát a csoportos együttműködés jött elő, vagyis jól működik a tervezett koncepció. Nagy előnye a Stone, Paper, Scissors-nek az, hogy mindenki egyszerre aktívan játszik, nagyobb csoportban sem marad ki vagy unatkozik senki. Ezt a tesztet is igazolták, jól helytállt az elképzelés éles helyzetben is, és tapasztalatunk szerint a megfigyelő sem érzi magát felesleges tagnak.

Fejlesztendő elemként elsősorban a játék küllemét érintő dolgokat említettek meg: úgy találták, hogy nem feltétlenül különböznek eléggé a választható jelek, ami zavarhatja a játékot. Ennek érdekében egyértelműbb ábrákat javasoltak az egyes ikonok helyére, egy másik javaslat szerint pedig az ábra mellé ki lehetne írni az adott jel nevét is. Ezen kívül a megfigyelő jegyzeteinek megjelenítését vélte néhány játékos kissé kuszának, többen is jobban örülnének egy letisztultabb formának ebben az esetben.

Több ötletet kaptunk arra nézve is, hogy hogyan tehetnénk még jobbá a játékot. Ezek között felmerült, hogy ne legyen végig egyforma a csapatok összetétele, hanem minden körben vagy időnként cserélődjenek emberek a csapatokban. Egy másik javaslat volt, hogy bővítsük a választható jeleket, és ne csak a 3 klasszikus ikon játsszon, hanem több is. Hasonló elven működhetne a játék ikonok helyett feleletválasztós feladatokkal is. Oktatóként pedig szívesen látnának egy olyan lehetőséget is a mostani kézi beállítás mellé opcionális választásként, hogy a rendszer ossza be a csoportokat.

Technikai vagy egyéb problémába nem ütköztek a teszten, és gyakorlatilag mindenki ajánlana másoknak is kipróbálásra a játékot, bár van, aki inkább csak fejlesztés után. Hasznosnak találták tréningek keretein belül, de el tudnák képzelni nyelvórán egy érvelős kommunikációs feladatként, vagy akár gyerekek számára is a Stone, Paper, Scissors-t.



Hello L:

Egyszerű játék. Csapatjáték.

Mivel a játék online zajlott nehezebb volt megfigyelni, hogy a résztvevők hogyan beszélnek egymással - angolul vagy magyarul - illetve a kijavításuk is eltér attól, mintha személyesen vennének részt a játékban.

Nem kivitelezhetetlen - csak külön csatornákra / szobákba kell terelni az egy csapatban játszókat és a tanárnak mindkettőbe belépése kell legyen - ez azonban csak felváltva valósulhatott meg.

NISTA:

Nagyszerű jégörő játék, a csoport légkörének javítására használható, főleg az új csoportok számára, hogy a diákok jobban megismerjék egymás személyiségét és elkezdjenek együtt dolgozni.

Közepes időtartamú frissítő tevékenységként is használható, ha a koncentráció csökken a csoportban. A játék felemelheti a tanulók hangulatát, és felkészítheti őket arra, hogy teljes mértékben koncentrálni tudjanak a következő tevékenységre az óra ideje alatt.

13. Körbeírós éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.23.

Tesztek célja: Körbeírós éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.06.29., 2021.06.30.

Secure: 2021.06.29., 2021.06.30.

Hello L: 2021.06.29., 2021.06.30.

NISTA: 2021.06.23., 2021.06.24.

**Tesztek helye:**

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:**Antener:**

A Körbeírós játékot az egyik nyelvoktató tesztelte le a Sorolóshoz hasonlóan. A felület már ismert volt neki és a csoportnak is. A játékot egy Zoom megbeszélésen megmutatták neki, ezt követően pedig elkészítette az Excel file-okat a csoport szintjéhez mérten. Egy hónap telt el az előző teszt óta, emlékezett az irányításra az oktató, nem volt szükség nagy magyarázásra. Egyedül az volt neki a furcsa a játékban, hogy ezt offline módban ő csapatokban szokta játszani, itt pedig mindenki együtt volt.

Az órák időpontja adott volt, nem igényelt szervezést, de mivel nyáron tesztelt, így a nyaralásokhoz időzítette a tesztet. A múltkori tesztet online végezte el, ezt is szeretne volna úgy, tehát olyan időpontokat választott, amikor mindenki jelen van az órán és online tartják.

Új témakör szavait használta, ezzel azt szeretne volna, hogy játékos formában tanulják meg a résztvevők az új szavakat.

Secure:



Az oktató már több játékot is tesztelt a csoportjaiban, nem volt új számára a rendszer. A játékot nézték meg, hogyan működik. Ismerte már, offline verzióban használta az óráin, így könnyen be tudta építeni a tanfolyamra.

A teszteket megelőzően elkészítette az Excel file-okat, most külön készített mind a két csoportnak, mert nem ugyanazt a témát veszik. Azért is volt szükség erre, mert a megfejtés mindenkinek a saját nyelvén szerepelt. Ez először egy kis fejtörést okozott, végül viszont úgy oldották meg, hogy egymás után írták az adott csoportban található nemzetiségek nyelvén a szavakat, így mindenki értette miről kell magyaráznia. Olyan szavakat választott az oktató, amelyek egy kicsit nehezebbek, hiszen a cél az volt, hogy ne ismerjék angol nyelven.

Mind a két csoport haladó, így nem okoz nekik gondot a körülírás, mégis kihívás lesz. Az oktató szerint ezt kezdő csoportba nehéz lenne bevezetni, mert a magyarázáshoz szükség van egy alap tudásra.

Újra reggel, az óra elején tesztelte le a játékokat, bemelegítésnek használta.

Hello L:

A Hello London Studio diákjai között volt meghirdetve a játék.

A jelentkezők hasonló nyelvi szinten voltak, így a résztvevőket annak megfelelően osztottuk be, hogy az időpontok közül melyik felelt meg a számukra. Előkészületet az oktató részéről annyiban igényel, hogy a csoportra szabja az Excel fájlban található szavakat / kifejezéseket.

Az éles tesztek során nem merültek fel problémák. Nem igényel extra internetet a játék, de érdemes a játék előtt ellenőrizni. A tesztek során nem volt probléma.

NISTA:

A Covid-19 korlátozások és a csoportok alacsony száma miatt, amikor megpróbálták kiválasztani a legmegfelelőbb csoportot a játék tesztelésére, kevés lehetőségük volt. Beszéltek a tanárokkal, és megkérdezték őket, hogy elkészítenék-e ők az Excel fájlt a szavakkal / kifejezésekkel. Ily módon a csoport tanulóihoz igazodnak majd a játékok, és a leckékbe is betervezhető lenne, ezáltal a diákok felülvizsgálhatnák a tudásukat és tanulhatnak is a tesztek során.



2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. június 29-én került megrendezésre 4 fővel.

A felület már ismert volt számukra, könnyen kezelték, a bejelentkezés is gyorsan ment. Egy technikai probléma adódott időközben, az egyik résztvevő internete elment, így újra kellett indítani a játékot. Ez abban volt zavaró, hogy a lejátszott körök újra indultak. Az oktató jól kezelte a helyzetet, gyorsan átpörgette ezeket a köröket. Emlékezett, melyiket tudták és melyiket nem, így a pontokban sem okozott fennakadást.

Ügyesen játszottak, majdnem minden szót kitaláltak. A játékot követően az oktató kikérdezte szűrőpróba szerűen, ott már többet hibáztak, viszont a következő alkalommal is kikérdezte őket és elmondásuk szerint otthon nem sokat kellett foglalkozni az új szavak tanulásával, mert jobban megmaradt nekik, mintha játék nélkül tanulták volna.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékosal.

Secure:

Az első teszt 2021. június 29-én került megrendezésre, 6 fővel.

Ügyesen kezelik már a programot a játékosok, egyszerű és gyors már a bejelentkezés. A soron következő játékos mindig izgult, kimozgatta őket a komfortzónájukból, hogy szerepelniük kell, ráadásul idegennyelven.

Tetszett nekik, hogy több nyelven van a válasz, szórakoztak is vele, hogy a társuk nyelvén olvasták fel, ami mókássá tette az órát. El is kalandoztak és beszélgettek az egyes nyelvek közötti különbségeken.

Ismétlésként óra végén is játszottak, de már úgy, hogy nem a körülírásból kellett kitalálniuk, hanem emlékezetből. Voltak szavak, amelyek nem jutottak eszükbe először, de amint történéshez kapcsolták már tudták is. Például, hogy az egyik résztvevő magyarázta nekik ezt a szót az óra elején.

A tesztet követően interjút készítettek 2 fővel.

Hello L:

Az első teszt 2021. június 29-én került megrendezésre online formában a Hello London Studio kiírására jelentkező diákokkal, erre a tesztre 4 résztvevő jelentkezett. Átbeszélték a résztvevőkkel a játék menetét, ezt követően azonnal meg tudták kezdeni a teszteket. A



résztevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva velük előzetesen. Bár a fájl feltöltésével korábban akadtak problémák, most elsőre betöltötte a rendszer az Excelt, és a játék mindenféle fennakadás nélkül lement. Ezt követően megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

A teszt kezdő része ugyanúgy alakult, mint az összes korábbi, és minden résztvevő jelen tudott lenni a Zoom találkozón. Mielőtt elkezdtek volna a tesztet, elmagyarázták, miről szól a játék, és megkérdezték őket, van-e kérdésük. A diákoknak nem voltak további kérdéseik, mivel a játékszabályok meglehetősen könnyen érthetőek voltak.

Megmutatták a diákoknak a kódot, amire szükségük volt a játékban való részvételhez, és látták, hogy mindannyian gyorsan beléptek a játékba.

Miután mindannyian bekapcsolódtak, feltöltötték a fájlt, de a rendszer elsőre nem ismerte fel az Excelt. Néhányszor megpróbálták, és mivel tudták a problémát a tanárokkal végzett tesztből, úgy döntöttek, hogy először ellenőrzik, hogy minden szó helyesen van-e írva.

Amikor megnyitották a fájlt, láthatták a hibát, amelyet gyorsan kijavítottak. Amikor ismét megpróbálták feltölteni a fájlt, a rendszer azonnal elfogadta és megfelelően betöltötte a játékba.

A tanárnő azonnal felismerte a hibát, amelyre emlékezett az előző tesztből. Azt mondta, hogy bizonyára tudatlanul hibázott, amikor mentette a fájlokat.

Elkezdhatték a játékot, és megszakítás nélkül játszhattak néhány kört. Az összes kattintást azonnal felismerte az oldal, és a felület nagyon gyorsan betöltődött.

A teszt sikeres volt.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. június 30-án került megrendezésre, 5 fővel.

Nem ütköztek technikai problémába, gördülékenyen ment a felület használata.

A Körbeírás elnyerte a játékosok tetszését, ez a teszt még jobb hangulatban telt, mint az előző. Az egyik résztvevő más szemszögből közelítette meg a körülírást, ez humorossá tette a játékot, valamint érdekes volt megfigyelni mennyire más gondolatmeneten halad végig.



Az oktató felszabadultabb volt ezen az alkalmon, kitapasztalta az első teszten, hogyan működik online ez a játék. Egyel több játékos volt a második teszten, ez egyáltalán nem befolyásolta a menetet, sokkal több időt sem vett igénybe.

A témakört jól felvezette a játék, jobb hangulatban kezdtek bele az órába és végig észrevehető volt a lelkesedés, éberség.

A játékot követően interjút készítettek az oktatóval és 2 résztvevővel.

Secure:

A második teszt 2021. június 30-án került megrendezésre, 5 fővel.

A program használata már itt is könnyen ment, minél többet játszanak, annál jobban kezelik a felületet.

A játék elgondolása tetszett neki, egy picit módosítanának rajta. A Sorolóshoz hasonlóan, képeket tennének be a megoldásnál, vagy legalább írja ki a program a saját nyelvükön, mert így aki éppen nem hallotta, az visszakérdezett, vagy aki nem értette még, akkor sem a szó jelentését, neki szótárra volt szüksége.

Könnyíteni is lehetne rajta, ha például eltelik fél perc, egy kép jelenjen meg, ami segíthet a megfejtésben.

Ezen az órán nem maradt idő a visszaismétlésre, mint az előző csoportnál, csak házi feladatnak lett feladva és mint utólag kiderült, nem emlékeztek a szavakra olyan jól, mint a másik csoport a saját szavaikra. Egy gyors ismétlés sokat segíthet még a szavak elmélyítésén. Viszont az előző témákhoz képest, jobban megjegyezték, így látszik, hogy hasznos a Körülírós.

A teszt után szintén interjút készítettek 3 fővel.

Hello L:

A második teszt 2021. június 30-án került megrendezésre online formában a Hello London Studio kiírására jelentkező diákokkal, erre a tesztre is 4 résztvevő jelentkezett. Itt is a szabályok és a játékmenet ismertetését követően kezdtük el a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, velük is meg lett osztva a link. Mivel volt olyan résztvevő, aki korábban már részt vett egy hasonló teszten, most ki szeretne volna próbálni a QR-kódos belépést. Gond nélkül működött az is. Miután végigjátszották a köröket, megbeszéltük a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

A második teszt során az online tesztelésen mindenki jelen volt, és a telefonjukon keresztül kapcsolódtak. Megmutatták nekik a felületet, és megkérték őket, hogy próbálják meg használni



a QR-kódot a játékba való bejelentkezéshez. 6 tanuló közül 5 lépett be a játékba a QR-kód segítségével, és csak egy diák telefonján fordult elő, hogy a kódot nem ismerte fel, de a résztvevő elmagyarázta, hogy ez sajnos gyakran előfordul az ő telefonján.

Miután mindenki be tudott kapcsolódni játékba, feltöltötték a fájlt, amelyet ezúttal felismert és azonnal feltöltött a rendszer, így elkezdhatték a játékot.

Minden probléma nélkül játszottak. A rendszer helyesen jelenítette meg az Excel fájl tartalmát, és így a diákok megfelelően használhatták a játékot.

A teszt sikeresen zárult.**4. Résztvevői tapasztalatok:**

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

13. Mi tetszett a játékban?
14. Mi nem tetszett benne?
15. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
16. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Jó játéknak találják a Körbeírást, hasznos az új témakörnél. Könnyebben megtanulják a szavakat játszva.

Az első csapatnak nem tetszett, hogy amikor az egyik résztvevő internete elment, és újra kellett kezdeni a játékot, jobb lett volna, ha ugyanazzal a kóddal vissza tudott volna lépni és folytatni a játékot.

A felület színesítését ajánlották, valamint, hogy a végén az új szavakat le lehessen tölteni.

Nyelvórán tökéletes a játék, új témakörnél vagy akár bemelegítésnek.

Secure:

Annak a résztvevőnek, aki nehezen jegyzi meg a szavakat, annak is könnyebb volt megtanulni. A hangulat nagyon jó volt a teszt közben. Nem csak angol szavakat ismertek meg, hanem a többiek nyelvén egy-kettőt.

Nem tetszett nekik, hogy nem írja ki a megoldást a projektor.

Fejlesztésként képeket ajánlottak, amelyek a megoldást mutatják.

Véleményük szerint ezt a játékot nyelvórán lehet használni.



Hello L:

A résztvevőkkel egyeztettek, hogy szerintük mennyire fejlesztő hatású a játék és mire használható még a Describer. Mindenki úgy nyilatkozott, hogy nyelvórákon gyakorlatilag bármikor bevethető, ha a csoport szintje már nem kezdő, csak a szavakat / kifejezéseket kell módosítani az óra témájának megfelelően.

Tréningeket tekintve kommunikációs tréningen tudnák elképzelni a Desribert, kérdezéstechnika, értő figyelem, megfigyelés fejlesztése kapcsán.

Az egyik játékos kiemelte, hogy ez azért is egy jó játék, mivel könnyen játszható, és mindössze pár gomb megnyomásával lehet csatlakozni.

A résztvevők azt mondták, hogy a játékban használt szavak elsajátítása mellett új kifejezéseket is tanultak a játék során, valamint egy-két érdekes dolgot egymásról is megtudtak a teszt ideje alatt.

NISTA:

A diákokat lenyűgözte a játék, mindannyian elmondták, hogy élvezték a játékot, és mindannyian kifejezték vágyukat, hogy újra játszhassanak.

Úgy érezték, mintha új szókincset tanultak volna, de leginkább arra buzdította őket, hogy használják a szókincset, amelyet az óra során tanultak, még a tesztelés előtt. Az új szavak és kifejezések használata a játék során elérte, hogy gyorsabban megjegyezzék őket.

A játék nagyon könnyen érthető volt minden diák számára.

Minden diák azt mondta, hogy nem nehéz játék, bár koncentrációt igényel, mégis pihentető és egyben szórakoztató is.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az oktatónak tetszik a Classm8, jó hogy, az offline ismert játékokat már online is van lehetőség használni. A vírushelyzet alatt ez nagy segítség a tanároknak, eszközt ad nekik az órák színesítésére.

Egyetértett a résztvevőkkel, hogy jobb lenne, ha vissza lehetne lépni hiba után és nem kellene újraindítani a játékot.



Ő ezt a játékot párokban szokta játszani, fejlesztésként azt ajánlotta, hogy ki lehessen az elején választani, hogy együtt játsszon mindenki vagy párokba rendezze őket a felület.

Secure:

Az egész játék tetszik az oktatónak, offline is szereti, de így még izgalmasabb, csavar van benne.

„A megoldást tényleg jó lenne, ha kiírná a rendszer. Más negatívumot nem tudok mondani, szuper játék.”

Az oktató szerint nyelvrókon kitűnő kiegészítés a Körülírós.

Hello L:

Előkészületet az oktató részéről annyiban igényel ez a játék, hogy a csoportra szabja az Excel fájlban található szavakat / kifejezéseket. Lehet különféle méretű csoportokkal játszani, de 4 főnél magasabb létszámmal élvezhető igazán.

Oktatói szemmel a nyelvi képzéseknek tökéletes kiegészítője ez a játék, melynek segítségével az élményalapú tanulás biztosított, de olyan tréningeken is hasznos lehet, ahol a hangsúly a kommunikáció és az együttműködés fejlesztésén van.

NISTA:

A feltölthető Excel fájlak köszönhetően a csoport tanulóihoz igazodhatnak a játékok, és a leckékbe is beintegrálható, ezáltal a diákok felülvizsgálhatják a tudásukat és tanulhatnak is a tesztek során.

Az első teszt elején felmerült probléma olyan gyorsan megoldódott, hogy nem igazán befolyásolta a teszt hosszát. A diákok és a tanárok élvezték a játékot, így több kört játszottak.

A játék célja, hogy ösztönözze a diákokat a közös munkára és az együttműködő tanulásra. Arra ösztönzi őket, hogy beszéljenek, kommunikáljanak, használják meglévő tudásukat, következőképpen javítsanak és fejlesszenek a nyelvtudásukon a játék hatására.

Mindig előnyös több játékot bevonni, mert ez intenzívebbé, érdekesebbé és szórakoztatóbbá teszi a játékot, valamint növeli a versenyszellemet.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:



A Körbeírós az első teszten 15 percet vett igénybe, a második teszten pedig kicsit többet, körülbelül 17-18 percet.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ez a játék nyelvórákon szuper kiegészítés, bővíti a szókincset, emellett pedig a kommunikációt idegen nyelven, hiszen körbe kell írniuk egy idegen szót a tanult nyelven. Kimozdítja a résztvevőket a komfortzónájukból, mert mindenkinek kell magyaráznia, így a csoport előtt beszédre vannak sarkallva.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Minimum 2 főnek kell játszani, egyik résztvevő magyaráz, a másik pedig kitalálja, de ajánlják többen játszani, hogy nagyobb legyen a kihívás és több ember előtt kelljen idegennyelven beszélni. Az ideális létszám 4-7 fő.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottunk, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 82%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Igen, nyelvórákon érdemes használni a Körbeírós játékot.

A kommunikációjuk fejlődött, a nyelvkincsük pedig bővült a játéknak köszönhetően.

Egymásról új dolgokat tudtak meg, például, hogy az egyik résztvevő milyen gyorsan gondolkodású.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Negyedóra alatt játszották végig a játékot, mind a két csoport esetében.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:



A nyelvtudás és a kommunikáció fejlődik a játék alatt, emellett az, hogy a komfortzónájukból ki vannak mozgatva mindenképpen pozitív hatással van a résztvevőkre. Szerepelni kell a visszahúzó személyiségeknek is, fejlődik a csoport előtt való kommunikációjuk.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

5-8 főt találják ideálisnak a Körülírós játéknál.

Feladat mérhetősége

A résztvevők értékelték a kifejezést, összesen 91%-ra.

A következő kérdéseket tették fel a résztvevőknek:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Nyelvórákon nagyon jó a Körülírós, könnyebb játszva szavakat tanulni.

Az angol szókincsük bővült a játék alatt.

Megtudták, hogy az egyik résztvevőnek nagyon jó a logikája.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Ez attól függ, hogy hányszor játszá, de mindenképpen teljesíti a kritériumot a játék

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

A játék elősegíti a kommunikációt. Növeli, illetve tudatosítja a megfigyelési képességet. Nyelvórákon és soft skill tréningeken is használható. Nyelvórákon nagyon hasznos kérdés gyakorlására. Így hosszabban lehet gyakorolni anélkül, hogy a játékosok megunnák.

Teljesítette a játék ezt a kritériumot.

A feladat kollaboratív-e: Igen, hiszen ahhoz, hogy kitalálják a megfejtést, együtt kell működniük.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:



Lehet különféle méretű csoportokkal játszani, de 4 főnél magasabb létszámmal élvezhető igazán

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, a résztvevők 100%-a 4-esre értékelte. Igen, a Describer játék hasznos, kifejezetten jó a kérdések megválaszolására és a kommunikáció fejlesztésére.
2. Ajánlják-e másoknak: Igen, mindannyian ajánlják másoknak, leginkább nyelvi képzésekhez. Az egyik játékos kiemelte, hogy ez azért is egy jó játék, mivel könnyen játszható, és mindössze pár gomb megnyomásával lehet csatlakozni.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

Igen, minden résztvevő kiemelte, hogy fejlődtek a játék hatására, különösen az megfigyelési készségük és a kommunikációjuk.
4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

A résztvevők azt mondták, hogy a játékban használt szavak elsajátítása mellett új kifejezéseket is tanultak a játék során, valamint egy-két érdekes dolgot egymásról is megtudtak a teszt ideje alatt.
5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem szükséges.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Mindkét teszt 25 percig tartott. Az első teszt elején felmerült probléma olyan gyorsan megoldódott, hogy nem igazán befolyásolta a teszt hosszát. A diákok és a tanárok élvezték a játékot, így több kört játszottak.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja, hogy ösztönözze a diákokat a közös munkára és az együttműködő tanulásra. Arra ösztönzi őket, hogy beszéljenek, kommunikáljanak, használják meglévő tudásukat, következképpen javítsanak és fejlesszenek a nyelvtudásukon a játék hatására.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A játékot, ha a lehető legjobban és legmagasabb színvonalon szeretnék játszani, akkor javasolt legalább 4 résztvevő. A teszt alapján ez lenne az ajánlásuk. Mindig előnyös több játékost



bevonni, mert ez intenzívebbé, érdekesebbé és szórakoztatóbbá teszi a játékot, valamint növeli a versenyszellemet.

Feladat mérhetősége:

A tesztelés befejezésekor minden tanulót egyénileg kértek meg, hogy ossza meg véleményét és tapasztalatait a játékról.

A következő kérdéseket tették fel nekik:

- Élvezte a játékot?
- Szívesen játszanak újra?
- Nehéz vagy pihentető volt a játék?
- Bonyolult volt megérteni a szabályokat és a játék célját?
- Úgy érzi, hogy tanult valami újat?

A diákokat lenyűgözte a játék, mindannyian elmondták, hogy élvezték a játékot, és mindannyian kifejezték vágyukat, hogy újra játszhassanak.

Úgy érezték, mintha új szókincset tanultak volna, de leginkább arra buzdította őket, hogy használják a szókincset, amelyet az óra során tanultak, még a tesztelés előtt. Az új szavak és kifejezések használata a játék során elérte, hogy gyorsabban megjegyezzék őket.

A játék nagyon könnyen érthető volt minden diák számára.

Minden diák azt mondta, hogy nem nehéz játék, bár koncentrációt igényel, mégis pihentető és egyben szórakoztató is.

7. Összefoglalások

Antener:

A Körbeírós tesztjei jól sikerültek, a játékosoknak és a trénernek is elnyerte a tetszését. Offline már használta a játékot, de örült neki, hogy online is lehet használni a jövőben, a vírushelyzetre való tekintettel különösen fontos, hogy átvezessük a játékokat az online térbe.

Mind a két teszten felpörgette a hangulatot a játék és meghozta a résztvevők kedvét a tanuláshoz, valamint a szókincsük is növekedett általa. Elmondásuk szerint könnyebben rögzültek így az idegen szavak.

Az oktató szívesen fogja használni a Körbeíróst más csoportokban is és kollégáknak is ajánlja kipróbálni.



Secure:

Az offline használt játék online még izgalmasabb, egy kis pluszt ad hozzá, a trénernek pedig segítséget nyújt, mert nem kell papír alapon kiosztania a szavakat, a rendszer automatikusan megcsinálja.

Jó hangulatban teltek a tesztek, az elején a többnyelvűség miatt egy kicsit meg voltak ijedve, de ettől még jobban sikerült. Az új témákat észrevehetően jobban elsajátították így, egy-egy történéshez tudták kapcsolni azt adott szót.

A későbbiekben is használni fogja az oktató ezt a játékot és más nyelvtanároknak is megmutatják.

Hello L:

Minden résztvevőnek tetszett a játék, és a résztvevői visszajelzések alapján a Describer nyelvórákon gyakorlatilag bármikor bevezethető, ha a csoport szintje már nem kezdő, csak a szavakat / kifejezéseket kell módosítani az óra témájának megfelelően. Tréningeket tekintve kommunikációs tréningen tudnák elképzelni a Describert, kérdezéstechnika, értő figyelem, megfigyelés fejlesztése kapcsán.

Oktatói szemmel a nyelvi képzéseknek tökéletes kiegészítője ez a játék, melynek segítségével az élményalapú tanulás biztosított, de olyan tréningeken is hasznos lehet, ahol a hangsúly a kommunikáció és az együttműködés fejlesztésén van.

NISTA:

Úgy gondolják, hogy a tesztek nagyon sikeresek voltak. Elérték a diákok előzetes elvárásait, és két tesztet tudtak lefolytatni minden nagyobb probléma vagy megszakítás nélkül.

A játék annyira gördülékeny volt, hogy sokkal élvezetesebbé tette a diákok számára a tanulást.

14. Pontozós játék éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.12.

Tesztek célja: Pontozós játék éles tesztelése

**Tesztek ideje:**

Antener: 2020.08.18., 2020.08.19.

Secure: 2020.08.06., 2020.08.07.

Hello L: 2020.08.03., 2020.08.04.

NISTA: 2020.08.26., 2020.08.27.

Tesztek helye:

Antener: Budapest, Magyarország

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia és online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

A játékot leteszteltük az Antener Oktatásszervező Kft. csapatával, és megállapították, hogy éles tesztelésre is alkalmas, így elkezdték a szervezési feladatokat.

Időpontot egyeztettek az oktatóval, akivel egy zoom-os megbeszélés alkalmával mindent részletesen átbeszéltek. Két tesztnapot beszéltek le, mind a kettőt augusztusban. A tréning időpontját, úgy határozták meg, hogy minél több embernek lehetősége legyen részt venni, akár



munka után is el tudjanak jönni. Sajnos a vírushelyzetre való tekintettel csak online valósítható meg a tesztelés, így zoom-os felületen is alkalmuk nyílt kipróbálni a játékot.

Azok, akik náluk végezték el a trénerképző oktatást, csatlakozhatnak egy zárt Facebook csoportba. Ezen az oldalon hirdették meg az eseményt, pontos dátummal és oktatóval. Minden jelentkezővel felvették a kapcsolatot telefonon, egyeztették melyik időpont a megfelelő számukra, így össze is állt mind a két alkalomra a résztvevők listája. A játék tesztelése előtt mindenkinek küldtek egy e-mailes emlékeztetőt a részletekkel és a zoom linket.

Az oktatóval a teszt időpontja előtt csatlakoztak a linkre, leellenőrizni, hogy minden rendben működik-e.

Secure:

Az teszteléseket főként a készségfejlesztő tréningeken tervezik tesztelni, hiszen a játékok nagyrésze szuper kiegészítés ilyesfajta képzéseken.

A játék éles tesztelését megelőzte a saját tesztjük, így ismerték a szabályokat és a felület működését. Nagy segítség volt nekik, hogy már baráti társaságban kipróbálhatták a Pontozósat, tudták, mire kell figyelni az ismertetésnél. Kitűnően működött a program, így bátran használták a csoporttal.

Online valósultak meg az oktatásaik, de a projektor megosztásával ez nem okoz problémát. Kis létszámú csoportjaik vannak, az első teszt alkalmával 4 fő, a második teszten pedig 5 fő volt jelen.

A játék indítása előtt elmondták a résztvevőknek, hogy miért fejlesztették ki ezt a programot, a telefonokat miként szeretnék bevezetni a képzésekre, valamint, hogy milyen játékok vannak. Mindenki izgatott lett és nagyon tetszett nekik az elképzelés.

A tréninget ezzel a játékkal kezdték el, bemelegítésként használták, így már reggel mindenki motiváltan és izgatottan kezdte a képzési napot.

Hello L:

Teszt célja az volt, hogy a Pontozós játék működését teszteljék kizárólag online környezetben, valamint a játék specifikáció szerinti tesztelése, játék használhatóságának tesztelése nyelviskolai környezetben.

A játék éles tesztelése rendben volt mindkét alkalommal, nem volt szükség technikai támogatásra.

NISTA:



A Covid-19 korlátozások miatt nem volt túl sok esélyük a tantermen belüli tesztek elvégzésére. A tesztelési időszak alatt a helyzet valamennyit javult, és 10 résztvevőnél kevesebb létszámú tanfolyamot tarthattak tantermi keretek közt. Ez volt azon kevés játékok egyike, amelyet személyesen is kipróbálhattak.

A játék első próbája nagyon simán ment. Mindenki gond nélkül csatlakozhatott. A résztvevők fele a QR-kódon keresztül tudott bejelentkezni. Néhány diák régebbi telefonokat használt, és ezek nem reagáltak megfelelő gyorsasággal arra, hogy használni tudják a QR-kódot. A játékot tizenévesek angol képzésén, valamint egy felnőtt B1 szintű angol csoportban tesztelték. A válaszok és a találgatások különbözőek voltak. Egy diáknak sikerült kitalálnia a pontok pontos számát. A játék nagyon hasznos volt arra, hogy motiválja a tanulókat, hogy vegyenek részt az alul- vagy túlbecslésről szóló vitában.

A játékot először néhány tanárral tesztelték le, akiket a teszt elvégzésére bíztak meg. Egyetértettek, és izgatottan várták, hogy többet megtudjanak a játékokról. Arra jutottak, hogy a legegyszerűbb módja annak, hogy bemutassák a játék működését és miről szól, ha személyesen találkoznak. Figyelembe vették a kurzusaik és csoportjaik korát, létszámát és nyelvét a teszteléshez. Miután a tanárok megismerték a játékot és vezethették a játékot, csoportos tesztelést szerveztek a tanáraik képzésein és találkozóin.

Amikor minden elő volt készítve, megegyeztek a dátumokban és a tesztek számában.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2020. augusztus 18-án délután került megrendezésre. 13 fő jelentkezett, de nem tudott mindenki részt venni rajta, így a végső létszám 11 fő volt.

Az oktató bemutatta a játékot, elmondta hogyan fog zajlani a tesztelés. Megosztotta a képernyőt, így mindenki látta azt is, amit egyébként a projektoron tudtak volna figyelemmel kísérni. A bejelentkezés egy kicsit nehézkesen ment, mert a QR-kódot nem tudták használni, pedig az eddigi tesztek során hiba nélkül működött. Továbbá nehezítette a dolgukat, hogy nem voltak ott személyesen, így nem látták a résztvevők telefonját, hol akadtak el. Több kommunikációra volt szükség, de végül mindenkinek sikerült a belépés. Ezt követően már gördülékenyebben ment a játék. Leadta mindenki a tippjét, hogy hány pöttyöt látott a képen. Az a helyzet állt elő, hogy a medián 500 lett, és 2 játékos is erre a számra tippelt. Egyiküket a túlbecslőkhöz, a másik résztvevőt pedig az alulbecslőkhöz sorsolta a rendszer. Ezt azonnal megkérdezték a játékosok miért van. Az oktató elmagyarázta, hogy azért, mert próbálja a felület pontosan egyenlően elosztani a játékosokat.



Mindenki megválaszolta a kérdéseket, egy fő kivételével, mert neki nem sikerült elküldeni a válaszokat, így újra kellett töltenie a tesztet. A résztvevők türelmesen várakoztak, rajta viszont érezhető volt a stressz, hogy mindenki rá vár és próbált gyorsabban válaszolni. Ennek a kis hibának köszönhetően jobban megfigyelhették a csoport hatását az egyénre. Közös kiértékeltek a válaszokat, de ebben az esetben nem teljesült a feltétel, hogy mindenki a saját csoportját látja a jobbnak és okosabbnak. A résztvevők úgy gondolták azért, mert nem volt idejük közösen beszélgetni és nem tudtak azonosulni az alulbecslő vagy túlbecslő csapattal.

A tesztelést követően felkerestek 2 játékos, és mélyinterjút készítettek velük. Ld. 4. pont.

Secure:

Az első teszt augusztus 6-án került megrendezésre, 4 fővel. A csoport tagjai már ismerték egymást egy kicsit, mert ez volt a második alkalmuk együtt.

Miután ismertette az oktató nekik a felület lényegét, megosztotta velük a projektort, ahol láthatták az URL-t és a QR-kódot. A belépés nehézkesen ment, aki a Google-be írta be címet, az hibába ütközött és a QR- kód beolvasás több időt vett igénybe.

A kezdeti nehézségek után már mindenkinek könnyen ment a felület kezelése. A pontok eltűnését követően, egy kis lázadás tört ki a résztvevőkből, hogy miért csak ennyi idő van, képtelenség így megtippelni a pontok számát.

A két csoportot hagyta az oktató egy kicsit beszélgetni a kialakult helyzetről, majd indította a kérdőívet. A kitöltést követően megbeszélték az eredményeket, ez egy kicsit hosszasan folytatott lett, mert nem jutottak dűlőre az alulbecslők és túlbecslők értelmezésében. Egyes résztvevők a túlbecslőket aprólékosabbnak, türelmesebbnek látták, még mások pont egy heves, gyorsan döntéseket hozó személyiséghez tudták elképzelni.

Mindenkinek tanulságos volt a teszt, nagyon felpörgette a hangulatot már reggel és a nap hátralevő részében is sokszor szóba hozták a játékot.

A tréningnap végén 2 játékos maradt, hogy részletesebben, egy interjú keretén belül elmondják a véleményüket a programról.

Hello L:

A játékot 6 résztvevővel játszották. Bár a specifikációban az van megadva, hogy minimum 8 fővel érdemes játszani a játékot – ők sajnos nem tudták megoldani, és 6-6 fővel játszották.

A játék célját ismertették a játékosokkal (csoportba lettek osztva) - de nem mondták el a feltevést. A játékot nyelvviskolaként angolul játszották.



Ezután csoportba sorolták a résztvevőket és ennek eredményeként kialakult csoportokat külön szobába helyezték - hogy egy kicsit beszélgessenek a játékról és jobban megismerkedjenek a csoporttársaikkal. Így az egyik alkalommal kialakult némi összetartás és csoport öntudat közöttük, mivel az egyik csoportban a csoporttagok nem vagy csak látásból ismerték egymást. Nem volt kötődésük senkihez sem a csapatból.

NISTA:

A csoportban összesen 6 tanuló volt, és mindannyian jelen voltak azon az órán, amikor tesztelték.

A tanár a játékvezetővel együtt bemutatta a játékot, elmagyarázta a szabályokat és a játék célját. A tanár elkezdte a játékot, meggyőződött arról, hogy mind a tanár, mind a kivetítő képernyő programozottan működik, majd megosztotta a képernyőt a Zoom-on / Skype -on.

A tanár elmagyarázta, hogyan kell belépni a játékba. Néhány résztvevő nem értette a QR-kóddal való csatlakozás módját, de miután egyértelműen elmagyarázták, mindenki tudott csatlakozni a kóddal. Az egyik diáknak nehézségei voltak azzal, hogy a kamerája felismerje a QR-kódot, ezért megkérdezte, hogy a QR-kód nagyítható-e a képernyőn. Miután a QR-kód nagyobbra lett véve, a telefon felismerte, és megnyitotta a weboldalt.

Mivel az első teszt csoportja tizenévesek csoportja volt, a csatlakozás sokkal könnyebb volt, mivel egy olyan korosztályról volt szó, amely jól ismeri a technológiát.

A diákok beírták az általuk választott számokat, és a játék elhelyezte őket az alul és felül becsülő csapatokban. Minden zökkenőmentesen, gond nélkül ment.

Nyelvi szintjük miatt a kérdéseket magyarázni kellett.

Miután mindenki elküldte a válaszait, a tanárnak némi időt vett igénybe a válaszok áttekintése, és megbeszélést kezdeményezett, ahol minden résztvevő véleményt cserélt.

A játék befejezése után a résztvevők megkérdezték, lesz-e még hasonló játék. Azt mondták, hogy szeretik a digitális kooperatív játékmódot.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2020. augusztus 19-én került megrendezésre. Kisebb létszámmal szervezték meg, hogy zoom-on könnyebben levelezni lehet legyen, viszont megfigyelhető legyen a csoportdinamika alakulása. Minden jelentkező becsatlakozott, így a tervezett 9 fővel játszottunk.



Az előző esetből okulva most a QR-kódos lehetőséget nem ajánlottuk fel, hanem egyből a linkkel való bejelentkezést kommunikáltuk a résztvevőknek. Gyorsabban sikerült a belépés mindenkinek, mint az első napon, így ez egy jó döntésnek bizonyult. Később az Antener kollégákkal zoom-on is kipróbálták a QR-kódot, nekik működött, így legközelebb újra megpróbálják az éles tesztelésen is.

Felmerült az első teszten, hogy a csapatokat, egy pár percre külön szobába tegyék, így beszélgethetnek a kialakult helyzetről és jobban azonosulhatnak a túlbecslő vagy alulbecslő szereppel. Második alkalommal ki is próbálták ezt a lehetőséget. Nagyon hasznosnak bizonyult, mert ezen a tesztnapon már teljesült a feltétel, hogy a csoportok jobbnak és okosabbnak látják magukat.

Technikailag a játék jól működött, néha a frissítés segített a gördülékenyebb használat érdekében.

A második tesztet követően szintén mélyinterjút készítettek 2 játékosal, illetve az oktatóval. Ld. 4. és 5. pont.

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Secure:

A második teszt augusztus 7-én került megrendezésre, 5 fővel. Az előzőhöz hasonlóan kivitelezte az oktató, egy másik csoporttal. Online próbálták le a játékot és szintén bemelegítésnek használták.

Az előző alkalommal a bejelentkezési nehézségek miatt, egyeztettek a magyar partnerrel, akik ajánlották, hogy előre küldje el az oktató az URL-t, mert ez nagyban megkönnyíti a játék elkezdését. Személyes tesztelésen nem okozna problémát a bejelentkezés, mert ott vagyunk és tudunk segíteni, de online egy kicsit nehezebb. Így a játék elkezdése előtt elküldte az oktató az URL-t a résztvevőknek.

Ez tényleg sokat könnyített az elindulásban, semmi probléma nem merült fel a bejelentkezés közben.

A második teszt ugyanolyan jól sikerült, mint az első, de teljesen más dolgok kerültek elő. Például a 3 másodpercet nem kevesellték, viszont a kérdőív kitöltésénél ketten is azt hitték, egyszerre csak egy kérdésre tudnak válaszolni, mert megzavarta őket, hogy szürke a második



kérdés, azt gondolták inaktív. A félreértést gyorsan megbeszélték és válaszoltak az összes kérdésre.

Ezen az alkalmon jobban kiakadtak rajta, hogy nem a valós számot írja a rendszer, hanem a mediánt, és volt, aki még órákkal később is szóba hozta.

A tréning végén most is vállalta 2 fő a mélyinterjút.

A résztvevőkkel készített interjún főleg a következő kérdésekre kerestem a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Hello L:

A másik teszt alkalmával már kicsit ismerték egymást a résztvevők - és nem volt olyan ereje a külön csoportba rendezésnek.

A feladat főként csapatépítésre használható.

Nyelviskolaként a bemelegítést használtuk fel arra, hogy icebreaking vagyis jégtörő kommunikációt gyakoroltassunk – és adott információt kellett egymásról megtudniuk, hogy ne maradjanak a megilletődöttségtől “némán”, téma nélkül a diákok. Így a figyelmük is el volt terelve a játék “kísérleti” jellegéről.

Különbféle dolgokat kellett kideríteniük egymásról angolul beszélgetve, kérdéseket feltéve egymásnak:

- Ki tanul a legrövidebb ideje angolul
- Kinek van a legnagyobb családja
- Kinek van a legextrémebb hobbi
- Kinek van a legtöbb háziállata és mik azok

A megbeszélés angolul volt ismertetve.

NISTA:

Ez volt a tesztelés, amely valójában tantermi keretek közt zajlott, de mivel a csoport egyik tanulója még online csatlakozott a tanfolyamhoz, ez egyben tantermen belüli és online tesztelés is volt. A csoport 6 felnőttből állt, de csak 3 volt jelen a teszt napján.

Miután ugyanazt a bevezetést végezték, mint az egy nappal azelőtti első tesztelés során, elkezdtek a játékot.



Két résztvevő volt jelen az osztályteremben, egy pedig a Zoom kapcsolaton keresztül. Ez egy kis problémát okozott, mivel a kapcsolat és a hang nem volt túl erős.

A QR-kód két résztvevőnél működött, de a másik résztvevő telefonja egyáltalán nem ismerte fel a QR-kódot, még akkor sem, ha megközelítette a képernyőt és közelről próbálkozott.

Miután a két résztvevő becsatlakozott, és várták a játék folytatását, az online kapcsolatba lépő résztvevőnek kicsit hosszabb időbe tellett csatlakoznia.

Miután mindenki sikeresen csatlakozott, elkezdtek a játékot.

A játék zökkenőmentesen zajlott, minden résztvevő megértette a szabályokat, és minden probléma nélkül játszottak és együttműködtek.

Több időbe telt, mire beadták a válaszaikat, mert nem voltak biztosak abban, hogy melyik lehetőséget válasszák. Ez meghosszabbította a játékot, de időt teremtett arra, hogy már a teszt során megbeszéljék a játékot.

A résztvevők megjegyezték, hogy a kérdések nehezek voltak abban az értelemben, hogy a válasz kiválasztása előtt sokat kellett gondolkodniuk. A tanár úgy gondolta, hogy ez a nyelvtudásuknak volt köszönhető.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

A megkérdezett résztvevőknek a legjobban az tetszett, hogy egy kompetencianövelő játékot tudnak online térben is használni. Az egyik játékosnak már lehetősége volt korábban offline térben kipróbálni a pötyyszámolós játékot (nem a ClassM8 keretén belül). Elmondása szerint, gyorsabban ment a kiértékelés és a telefon bevezetésével számára is újdonság volt. A második teszt résztvevői inkább a csoportdinamika kialakulását emelték ki, megtapasztalhatták mennyire könnyen befolyásolhatók.

Az első teszt után megkérdezett résztvevőknek nem tetszett, hogy nem volt lehetőségük közös beszélgetésre, nem tudtak azonosulni a szerepükkel, valamint, hogy a QR-kódot nem tudták használni. A második napon pedig a 3 másodpercet kevésnek találták a kép megvizsgálásához.

Fejlesztésre a bejelentkezés egyszerűsítését javasolták, valamint a kérdések bővítését.

A megkérdezettek leginkább kommunikációs tréningeken és csapatépítőkön tudják elképzelni a játékot.

Secure:



Tetszett nekik a telefon bevezetés az oktatásba, és a kialakult jó hangulat. A társaságot összekovácsolta, jó témaindító, különösen tetszett nekik, hogy bemelegítésnek használták. Egyik megkérdezett résztvevő a kérdéseket találta érdekesnek, elgondolkodtatónak.

Az első csoportban megkérdezetteknek a bejelentkezés nem tetszett, mert nehézkesen ment nekik, a másik csoport a pontok tényleges számát szeretne volna tudni.

A végén a táblázatot egyszerűsíténék, ahol kijön az elv, hogy mindenki a saját csoportját látja okosabbnak, ott megjelenhetne egy zöld pipa.

Bemelegítésnek tökéletes volt, ezenkívül csoportdinamika megfigyelésére is alkalmas a játék.

Hello L:

Ezt a játékot a résztvevők elég vegyesen fogadták. Magát a játékot élvezték - és a beszélgetés is jól sikerült. Itt már bátrabban kifejtették a résztvevők a nézeteiket. A feltevést szkeptikusan fogadták, nem annyira értettek vele egyet.

A játékosokkal történt beszélgetést követően a játék mögött álló hipotézist volt, aki elfogadta, de inkább találkoztak ellenérvekkel, mint egyetértéssel. A szkepticizmusban meg inkább egyetértettek. Vegyes érzelmek voltak a kísérlet kapcsán - volt aki azzal érvelt - és mi van, ha elsőre megutálsz valakit. Úgy gondolták, hogy arra jó, hogy csoportra osszuk az embereket - de arra nem feltétlenül, hogy bebizonyítsuk a játék mögötti felvetést.

Azok a résztvevők, akik előzetesen ismeretlenek voltak, jobban “manipulálva” érezték magukat és egy kicsit felültetve – legalább is egy résztvevő szerint. Ő nem tartotta fairnek ezt a kísérletet. Volt, akit nagyon felháborított, de volt olyan is, akit nem nagyon zavart a kísérlet. Másik alkalommal inkább kétségbe vonták.

NISTA:

Sok résztvevő még nem használt olyan játékot, amelybe csak a QR-kóddal léphet be, így ez a forma nagyon érdekes volt számukra. Ráadásul annak köszönhetően, hogy a rendszer zökkenőmentesen működött, így könnyebben tudtak koncentrálni a feladatra, és véleményyt nyilvánítani a játékról.

Nem voltak javaslataik arra vonatkozóan, hogy mit változtatnának abban az értelemben, hogy valami nem tetszene nekik a felületen. Az egyik javaslat csak a kérdések megváltoztatására irányult, így a játék többször is használható lehetne ugyanabban a csoportban, akár különböző témákban.



5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az oktátónak a résztvevők lelkesedése tetszett a legjobban, mindenki izgatott volt. Azt is kiemelte, hogy az a résztvevő, aki már offline próbálta a játékot, neki is újdonság volt a telefon bevezetésével.

Oktatóként nehezebb feladat volt, hogy online kellett megoldani a tesztet, mert nem tudtak segíteni a program használatában és nem ment olyan gördülékenyen a felület kezelése.

A járványhelyzetre való tekintettel jobban fel kell készülni a zoom-os tesztelésekre, és megoldást kell találni a könnyebb koordinálásra.

Az oktató szerint, kommunikációs és szervezetfejlesztés tréningeken nagyon hasznos kiegészítés lehet a pontozós játék.

Secure:

Az oktátónak a legjobban a résztvevők lelkesedése tetszett, emellett érdekes volt látni a gondolkozásbeli különbségeket csoporton belül, de a két csoport közötti különbségek is tanulságosak voltak.

Az első alkalommal a bejelentkezési nehézségek az oktátónak sem tetszett, de ez a második alkalommal már nem merült fel.

Javaslatként nagyon tetszett az oktátónak is a résztvevők által felvetett zöld pipa, az elv beigazolódása esetén, könnyebb lenne a tréner munkája.

Kommunikációs tréningeken tudná az oktató a leginkább elképzelni, de bármilyen oktatáson jó kiegészítés a csoport összekovácsolása érdekében.

Hello L:

Az oktató szerint a feladat főként csapatépítésre használható.

Nyelviskolaként a bemelegítést használták fel arra, hogy icebreaking vagyis jégtörő kommunikációt gyakoroltassák – és adott információt kellett egymásról megtudniuk, hogy ne maradjanak a megilletődöttségtől “némán”, téma nélkül a diákok. Így a figyelmük is el volt terelve a játék “kísérleti” jellegéről.

A kísérlet megvitatása viszonylag hosszú lett, mert volt szkeptikus hozzáállás a feltevéssel kapcsolatosan. De nyelvgyakorlás szempontjából jó volt, hogy a résztvevők tudták ismertetni a válaszaikat.



Főleg a beszélgetős részre, az ismerkedésre helyezték a hangsúlyt. Itt is a kérdések feltevésére, és arra, hogy minél inkább összelegedjen az adott csoport, habár túl sok időt nem hagytak nekik. A kapcsolatteremtési kompetencia és a kommunikáció mindenképpen növekedett.

NISTA:

A tanárokat meglepte, hogy a játék hogyan motiválta a tanulókat a beszélgetésre. Megkönnyítette a tanárok munkáját, és csak a hibáik kijavítására összpontosítottak, valamint, hogy nyelvtanilag helyes beszélgetést folytattak-e. A tanárok, valamint a diákok legalább 3 vagy 4 különböző kérdőív lehetőségét kérték, hogy a játékot többször is el lehessen játszani ugyanazokkal a résztvevőkkel. Hasznosnak látták a játékot az üzleti nyelvi órák számára is.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A pontozós játék első tesztelése körülbelül 30 percig tartott. A program működésének ismertetése miatt telt ennyi időbe, a játékidő 15 perc volt. Második alkalommal gyorsabban ment a bejelentkezés, így 20 perc alatt játszották végig. A pöttyszámolás feladat megfelel ennek a kritériumnak.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

A játék célja, hogy növelje az együttműködési és vezetési kompetenciát. Egyértelműen növelte az együttműködést, mert volt olyan résztvevő, aki nem tudta beküldeni a választ elsőre és újra ki kellett töltenie a kérdéseket. Mindenki türelmesen várakozott rá, nála pedig megfigyelhető volt, hogy próbál gyorsabban válaszolni a kérdésekre. A kiértékelésnél a vezetői kompetencia fejlődött egyes résztvevőknél, mert ők a csoport előtt fejtették ki a véleményüket az adott kérdésről és fel kellett kelteniük a résztvevők érdeklődését.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A teszteken 9 és 11 fő vett részt, így kipróbálhattuk, hogy nem okoz problémát, ha páratlan a játékosok száma. Minél több résztvevő van, annál jobban megfigyelhető a csoportdinamika kialakulása. Lehet ugyan 2-2 fővel is játszani, de javasoljuk 8 fő részvételét.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Az első tesztenapon a 11 főből 6-an, a



második alkalommal 9-ből 5-en értékelték 5-ösre a feladatot. Összesen 7-en adtak 4-est és 2-en 3-ast, így összességében 89%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

A megkérdezettek közül mindenki ajánlana ismerőseinek.

Interjút készítettek az egyik vezető egyéniséggel is, ő kiemelte, hogy a vezetői kompetenciája növekedett azáltal, hogy a csoport előtt a kérdések megbeszélésében aktívan részt vett. A többiek az együttműködést emelték ki.

Egyöntetűen azt válaszolták, hogy új tudás birtokába kerültek, nem gondolta senki, hogy ennyire befolyásolhatóak, és azzal, hogy egy közös pont van elszigetelt egyének között ilyen könnyen csoport alakul ki.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Az első teszt 40 percet vett igénybe, a bejelentkezési nehézség és a kiértékelés elhúzódása miatt. A második alkalom 25 percig tartott, így ennek a kritériumnak megfelel a pontozós játék.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

A játék az együttműködést fejlesztette, a csoportok a beszélgetést követően összehangolódtak, ami a válaszokon is meglátszott. Majdnem minden kérdésnél kijött az elv, és a játék folyamán is folyamatosan segítették egymást. A vezetés is gyakorolható, hiszen ha van egy erősebb, vezető egyéniség, ő befolyásolni tudja a többieket, ezt is tapasztalták a második teszt alkalmával.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

4 és 5 fővel teszteltük a pontozósat, és arra a következtetésre jutottunk, hogy minimum 4-en kell játszani, mert csapatonként 2 résztvevőre szükség van, de ajánlott több fővel játszani.

Feladat mérhetősége

Mindenki értékelte a játékot, 1-5-ig adták meg a skálát. A legtöbben 5-öst adtak, így összesen 96%-ra értékelték a feladatot.

A következő kérdéseket feltettem a tesztet követően:



1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Mindenki ajánlana a játékot, jó szórakozás volt és a társaságot is összekovácsolta. Az együttműködést emelték ki, a beszélgetésnek köszönhetően körülbelül azonos válaszokat adtak meg a kérdőívben. A telefonhasználat is új volt számukra a tréningen, emellett pedig az volt az új a számukra, hogy egy közös pont (alulbecslő, túlbecslő) milyen könnyen alakít idegeneket csapattá.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

A beszélgetés körülbelül 10 percet vett igénybe, egy másik 10 percet pedig a kérdőív kitöltése. Aztán a kísérlet megvitatása viszonylag hosszú lett, mert volt szkeptikus hozzáállás a feltevéssel kapcsolatosan. De nyelvgyakorlás szempontjából jó volt, hogy a résztvevők tudták ismertetni a válaszaikat.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: Lényeges szempont, hogy megismerjük az emberi viselkedés csoport kialakulására vonatkozó egy részét. Fejlesztendő kompetenciának tekinthető a vezetői kompetencia, és az együttműködési kompetencia. Segíti a csapatszellem kialakulását és jól prezentálja a csapatok közötti versengést is. Ráadásul a feszültség kezelését is gyakorolhatják a résztvevők, amíg várakozni kell egymásra illetve a kérdésekre adott válaszokra. Ezek mellett még kiemelkedik a kommunikáció, kollaboráció, csoport-tudat és döntéshozatal.

Főleg a beszélgetős részre, az ismerkedésre helyezték a hangsúlyt. Itt is a kérdések feltevésére, és arra, hogy minél inkább összemelegedjen az adott csoport, habár túl sok időt nem hagytak nekik. A kapcsolatteremtési kompetencia és a kommunikáció mindenképpen növekedett. A hipotézist volt, aki elfogadta, de inkább találkoztak ellenérvekkel, mint egyetértéssel. A szkepticizmusban meg inkább egyetértettek.

A feladat kollaboratív-e: Igen

A játékosoknak beszélgetniük/ ismerkedniük kellett egymással, illetve a végén megvitatni a feltevést.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok – Igen.

A feladatok mérhetősége:



Meg akarjuk tudni, hogy kijön-e az általunk felvetett elmélet, miszerint szignifikánsan, az esetek legalább 70%-ban jobbnak tekintik magukat az alulbecslők és a túlbecslők. Fontos az, hogy mennyire elégedettek a hallgatók a játékkal, mennyire élvezik a feladatot. Illetve még az is, hogy ennyire értik meg a feladatot. Mindemellett lényeges szempont, hogy ajánlják-e másnak kipróbálásra. Úgy érzik-e, hogy új tudást szereztek azzal, hogy megtapasztalhatták a saját bőrükön a csoportkialakulás folyamatait. Mit gondolnak, arról, hogy a játék segített-e jobban megérteni a csoportok kialakulását. Arra keresünk továbbá választ, hogy 1-5-ig milyen mértékben növelte a kompetenciájukat a pontszámlálás játék.

Kedvelték-e: Vegyes érzelmek voltak a kísérlet kapcsán - volt aki azzal érvelt - és mi van, ha elsőre megutálsz valakit....

Ajánlják-e másoknak:

Arra jó, hogy csoportra osszák az embereket - de arra nem feltétlenül, hogy bebizonyítsák a feltevést.

Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat:

Igen, a játék során egyrészt megismerkedtek egymással az egy csoportba beosztott tanulók, másrészt megismerték a feltevésünket. Volt aki nem értett vele egyet, és volt aki úgy gondolta, hogy sok mindentől függ. A játékosok előzetesen nem ismerték egymást – vagy csak felületesen. Nem tanultak egy csoportban 2 fő kivételével, de ők egy csoportba is kerültek a kísérlet során is.

Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Igen - azok a résztvevők, akik előzetesen ismeretlenek voltak, jobban “manipulálva” érezték magukat és egy kicsit felültetve - hogy az egyik résztvevő szavait idézzem. Nem tartotta fairnek ezt a kísérletet. Volt, akit nagyon felháborított, de volt olyan is, akit nem nagyon zavart a kísérlet. Másik alkalommal inkább kétségbe vonták.

Kell-e bármi más a feladathoz: Nem feltétlenül

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Az első teszt körülbelül 15 percre tartott. A Pontozós játék körülbelül 30 percre tartott. Ennyi időbe telt elmagyarázni a program működését, de a játékidő 15 perc volt. Másodszor gyorsabban ment a bejelentkezés, így 20 percre játszottak. A Pontozós feladat tehát megfelel ennek a kritériumnak.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen



A játék célja az volt, hogy motiválja és ösztönözze a diákokat a beszélgetésre és a vélemények megosztására. Mivel a rendszer zavartalanul működött, a résztvevők elsősorban a feladatra tudtak koncentrálni, valamint a vitázásra a kérdésekről és a válaszokról. Versenyzői légkört teremtett, mert mindannyian szívesen látták az eredményeket és azt, hogy kitalálják-e a megfelelő számú pontot, vagy milyen közel vannak.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Az első tesztet 6 résztvevőből álló csoportban, a második tesztet 3 résztvevőből álló csoportban végezték. Sokkal érdekesebbek lettek volna, ha nagyobb csoportok lehettek volna a teszt során, de sajnos néhány tanuló hiányzott a csoportból a tesztelés napjain. Véleményük szerint minimum 6 játékos lenne megfelelő ehhez a játékhoz.

A feladatok mérhetősége:

Minden teszt után megkérdezték a diákok és a tanárok véleményét és tapasztalatait a tesztelésről. Mivel a csoportok különböző korúak voltak, az egyik tinédzser, a másik felnőtt csoport volt, érdekes volt összehasonlítani a különböző nézőpontokat.

Az interjúban kitértek néhány kérdésre, amelyek alapján az elégedettséget is mérhették:

- Használnák újra a játékot?
- Mit adott a játék a leckékhez?
- Bátorítana más tanárokat, hogy használják a játékot az órákon?
- Tanult valami újat?
- Könnyű volt csatlakozni a játékhoz?
- Milyen módon csatlakozott? A QR-kódot használta, vagy a link és a kód kézi beillesztését?
- Könnyű volt megérteni a játék szabályait és célját?
- Mi tetszett benne?
- Mit változtatna rajta?
- Szeretné, ha a tanár több játéktevékenységet vinne be az órára?
- Mely készségek javulnának a játék használatával?

Mindkét tanár azt mondta, hogy tetszett nekik a játék. Még nem használták a QR-kódot az óráikon. Határozottan ajánlják más tanároknak, és újra használni fogják ezt a játékot, valamint a többi játékot is.



7. Összefoglalások

Antener:

Összességében mind a két teszt jól sikerült, minden játékos szívesen részt venne más játékok kipróbálásában. Megtapasztalták, hogy zoom-on keresztül is lehet használni a programot, csak egy kicsit több előkészület és koordináció szükséges hozzá.

Első teszt alkalmával nem jött ki a felvetésük, hogy mindenki a saját csoportját látja okosabbnak, de ez annak köszönhető, hogy nem kaptak időt a csapatok közös beszélgetésre. Második teszt alkalmával már ezt korrigálták, így be is igazolódott a teóriájuk.

Kijelenthető, hogy a játék jól szemlélteti a csoportdinamika kialakulását, emellett növeli a vezetői kompetenciát. Jól prezentálja a feladat a csapatok közötti a versenyszellemet és segíti a csapatszellem kialakulását.

Secure:

Jól sikerültek az éles tesztek, sokkal jobb visszajelzést kaptak, mint amire számítottak.

Az egyetlen fennakadás a bejelentkezés volt az online térnek köszönhetően, de a magyar partnerrel való egyeztetést követően ezt már ki tudták küszöbölni.

Nagyon tetszett mind a két csapatnak a pontozós, és örültek, hogy kipróbálhatták. Meglepő volt számukra, hogy milyen könnyen kialakul egy csoport.

Szívesen kipróbálnának más játékot is, így másikat is fognak nekik vinni a következő alkalommal.

Hello L:

A játék alkalmas arra, hogy játékosá tegyük a csoportképzést is, ha ismeretlenekből álló csoportot kell összeemelegíteni, kommunikációba hozzuk őket egymással. Nyelvviskolaként nem is a feltevés beigazolásán volt a hangsúly, hanem a beszélgetésen és hogy random lettek a csoportok kiválasztva. Így nemcsak azok kerülnek egy csoportba - akik "szeretnek egymás mellett ülni", hanem lehetőség van bárkinek egy csoportba kerülni, és a tanárnak nem kell külön ültetni őket.

NISTA:

Összefoglalva: a tesztek sikeresek voltak. Mindkét teszt során minden simán ment, és mindenki tudott csatlakozni. Leginkább a QR-kódon keresztül, ami sokkal könnyebbé tette a folyamatot.



Ez a játék remek módja annak, hogy beszélgetést vagy vitát hozzunk létre egy témáról. Úgy tűnt, hogy minden résztvevőnek megvan a véleménye, amelyet meg szeretne osztani, ami nagyon hasznos egy olyan nyelvtanfolyam során, ahol a diákok nem érzik elég motiváltnak vagy komfortosnak magukat ahhoz, hogy beszéljenek és részt vegyenek az egyes beszélgetésekben.

A tanárok és a diákok is szívesen játszanának újra a Pontozóssal.

15. Rajzoltass éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.14.

Tesztek célja: Rajzoltass éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2020.11.23., 2020.11.24.

Secure: 2020.11.19., 2020.11.20.

Hello L: 2020.11.26., 2020.11.27.

NISTA: 2020.11.25., 2020.11.26.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - Online formában



Tesztek menete:

- 1. Szervezés, előkészületek**
- 2. Első tesztek**
- 3. Második tesztek**
- 4. Résztevői tapasztalatok**
- 5. Oktatói tapasztalatok**
- 6. Kritériumoknak való megfelelés**
- 7. Összefoglalások**

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

A rajzoltass játékot az egyik oktató nyelvórán, a másik oktató pedig trénerképzős résztvevőkkel próbálta ki. A felület használatát már mind a ketten ismerték, de a játékot megnézték még egyszer, hogy pontosan felelevenítsék a feladatot. Ennek bemutatására egy online megbeszélést szerveztek le mind a kettejükkel.

A trénerképzős résztvevők először találkoztak a felülettel, de az akasztófát is ők fogják tesztelni, így a két alkalmat egyszerre hirdették meg, és az e-mailes értesítést is egyben küldték a másik játék emlékeztetőjével együtt.

A nyelvórán történő tesztelésnél a másik oktató ugyanazzal csoporttal próbálja le a rajzoltass és az akasztófa játékot. Az URL címet ezen az alkalmon is előre kiküldték, hogy gyorsabban menjen a bejelentkezés menete.

Secure:

A Make Me Draw éles tesztelésére egy nyelvtanár kollégát kértek fel. Arra használta a játékot, hogy a spanyolul tanuló diákjainak vizuálisan tudja megtanítani, majd gyakoroltatni az iránymutatást. Mind a két csoportja közel azonos szinten volt, így jónak találta, hogy összehasonlíthatta, melyikkel hogy működik a játék. A szervezést megnehezítette egy kicsit, hogy a betervezett időpontban áramszünet volt nála és így el kellett halasztani az órát egy másik időpontra. Még a tesztelés előtt az irodában megmutatták neki hogyan működik a játék, adtak neki felhasználónevet és jelszót. Minden lépést rá jellemző módon ultra precízen felírt, tehát kérdései is alig voltak, mindent megértett elsőre. Lepróbálásra sem volt szükség, mivel volt már dolga ilyen játékokkal, szereti a kreatív eszközöket. Azt mondta előbb otthon lefuttatja, mielőtt élesben bevinné a csoportjaihoz. Ragaszkodott ahhoz, hogy QR kódos és normál számsoros belépést is alkalmazzon mind a 2 csoportjánál.



Hello L:

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbáltuk a játékot. A Hello London Studio jelenlegi és korábbi diákjai között volt meghirdetve a játék 2 alkalommal, mindkét alkalommal azonos létszámú, hasonló nyelvtudással rendelkező nyelvi csoportokkal teszteltünk.

Az előkészületek gyorsan zajlottak, mivel a szabály ismertetése meglehetősen könnyű feladat volt ebben az esetben

NISTA:

Azon kívül, hogy jól kell elmagyarázni a játék célját és szabályait, ez a játék nem igényel különösebb előkészítést. Jó emlékeztetni mindenkit a mintákra annak érdekében, hogy tudják, mire számíthatnak, és ne veszítsenek időt a játék során.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2020. november 23-án történt, melyet 5 fővel játszottunk végig. A bejelentkezés senkinek nem okozott problémát. Mindegyikőjük ilyen típusú telefonvédelmi funkciót használ a készülékén, mint a lerajzolandó kód, szóval ez sem volt túl bonyolult kérdés. Nagyon tetszett nekik, hogy egyszerre tudtak mindannyian részt venni és nem kellett várni, míg rájuk kerül a sor. Úgy érezték, hogy pörög a játék, így az energiaszintjük is feljebb került ebéd után. Bő 20 percet töltöttek játékkal, ezalatt 8 kört játszottak le, így majdnem mindenki kétszer rajzoltatott. Ugyan a játék végén mindenkivel átbeszélték az eseményeket, külön interjúban 2 fő vett részt, akik szívesen megosztották a tapasztalataikat. Nehezítő tényezőként az egyik körben nem lehetett kimondani, hogy jobbra, míg a másokban szám nélkül kellett irányítani a többieket.

Secure:

Az első csoportban hatan teszteltek. Spanyol nyelvet tanuló fiatal felnőttek, akik online órán vettek részt az oktatónál. Az ő első tervezett időpontjuk maradt el az áramszünet miatt, de egy héttel később lejátszották a játékot. A csapat összetétele vegyes volt, lányok és fiúk arányosan voltak benne. Az oktató pontosan elmagyarázta nekik mi fog történni, mi ez a játék, miért csinálják, ki hogyan lépjen be, ismertette a kérését, hogy ki lépjen be QR kóddal. Felhívta a figyelmüket arra is, hogy a végén meg fogják beszélni, tehát a figyelmüket ne engedjék lankadni. Mivel mindenki egyszerre részt vesz a játékban és nem lehet felengedni az ujjukat anélkül, hogy újra kellene rajzolni, így mindenki éber is maradt. Mivel új volt a tananyag így picit lassabban mentek az instruálások, de nagyon hamar ráéreztek az ízére és örömmel



rajzoltatták egymást. Megállapították, hogy rajzolni és magyarázni sem könnyű. Meglepetésként az óra végén jó jegyeket osztogatott annak, aki ügyesen szerepelt.

Hello L:

Az első teszt november 26-án került megrendezésre, online formában.

Mindkét csoportban 6 fős létszámmal dolgoztak. A tesztelés jó hangulatban zajlott mindkét alkalommal, a résztvevők viccesnek találták, ha valaki “elbénázott” valamit.

Első körben megfigyelhették és megismerhették egymás kommunikációs / magyarázó képességét. A nehézséget azt jelentette, hogy feedbacket csak a feladat megoldása végén kaptak. Ez amúgy pontosan szemlélteti azt, hogy mi van akkor, ha valaki kap tőlünk egy emailt - ha rosszul adtuk ki a feladatot, akkor azzal a hibával fog visszajönni a megoldás - még akkor is, ha a kolléga tökéletesen hajt végre mindent.

Amúgy ennek szemléltetésére mindig jó egy beépített ember - aki ha nem jön ki ilyen lépés magától a játék során, akkor el lehet játszani, hogy valaki félremagyaráz - és akkor mindenkinek a rajza félremegy.

NISTA:

A tanár időt szánt arra, hogy elmagyarázza és utasításokat adjon a diákoknak a játékban való részvételhez. Azt is világosan kifejtette, hogy a rendszer automatikusan kiválasztja azt a személyt, aki látni fogja a mintát, majd utasításokat ad a csoport többi tagjának. Ez az esetleges zűrzavar elkerülése érdekében történt.

Ezt a játékot kétszer tesztelték a nyelvtanfolyam során, mert először nem jelenítette meg a mintát. A tanuló, akinek el kellett irányítania a többieket a minta leírásában vagy az utasítások megadásában, frissítette az oldalt, de a minta mégsem jelent meg a telefon képernyőjén.

Befejezték a játékot, és újra elkezdték az egész folyamatot, megkérve a diákokat, hogy csatlakozzanak QR-kódon / linken keresztül.

Második alkalommal, amikor elkezdték a játékot, minden a kívánt módon jelent meg, így folytatták a játékot.

A játék eredményei azt mutatták, hogy az a tanuló, aki utasításokat adott a minta megrajzolásához, nagyon hatékony volt, és egyértelműen tudta jelezni a rajzolás módját a csoport többi tagja számára.

7 diák közül 6 tudott csatlakozni a QR-kódon keresztül, azt mondták, hogy telefon kamerája azonnal felismerte a kódot, és megnyitotta a játék megfelelő webhelyét.



Az egyik diáknak gondjai voltak a csatlakozással, mert a játék nem nyílt meg megfelelően, sem a telefonján, sem a számítógépén. Azt tanácsolták neki, hogy zárjon be minden ablakot vagy alkalmazást, és próbálja újra. Miután ezt megtette, elkezdett működni neki is. A link és a kód kézi beírásával tudott végül csatlakozni. Részt vett néhány teszten, de soha nem tudott csatlakozni a QR-kódhoz, annak ellenére, hogy olyan telefonja van, amely támogatja ezt a funkciót.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2020. november 24-én került megrendezésre, 4 fővel. A résztvevők nem találkoztak még a ClassM8-el, érdeklődők voltak. A bejelentkezés hiba nélkül, egyszerűen ment.

Az oktató ismertette a szabályokat, megbeszélték ki mit lát és kezdték a magyarázást. Ügyesen magyarázott minden résztvevő, minden kört sikeresen teljesítettek. Egy pár kör lejátszása után az oktató lezárta a játékot, de mindenki kérte, hogy játszanak még egy párat, így újraindították.

A résztvevők nagyon lelkesek voltak és kérdezték az oktatót, hogy milyen játékok vannak még, az akasztófán kívül tudnak-e más alkalommal is tesztelni.

A játékot követően 2 fővel interjút készítettek, valamint az oktatók is elmondták a tapasztalataikat.

Az oktatókkal és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Secure:

Az oktató a második éles tesztet is a spanyol nyelvtanfolyamára vitte be. Befejeztek egy témát, így ezt átvezető feladatnak szánta. Még nem túl sokan találkoztak ilyen játékkal, de mivel ügyes a csoportja, és szeretik az interaktív dolgokat, elég hamar belerázódtak. Itt kicsit nagyobb volt a létszám, 8 fővel próbálták ki a MakeMeDraw-t. Az óra fele eltelt ezzel, de mivel új tananyagrészt vezettek be, így David nem bánta, hogy ennyi időt ölelt fel ez a módszer. Pörgött a játék, hamar ráéreztek az ízére, habár volt, akit felidegesített, hogy többször is újra kellett rajzolnia, mert elengedte, vagy elbizonytalanodott és törölt volna. Előfordultak hibásan



beérkezett rajzok, de ez csak annak volt betudható, hogy egy-egy instrukciót félremondtak, vagy félreértettek. Kimondatlan verseny alakult ki, hogy kinek mennyit sikerül lerajzolni. Egy kiemelkedő játékos volt, aki dicséretet kapott a tanártól. A játék végén átbeszélték a tapasztalatokat és mivel előre tudták, hogy lesznek kérdések, így nem várta őket váratlanul a feldolgozás. Technikai hibába nem ütköztek, minden rendben ment, ami ekkora létszámnál sikernek könyvelhető el.

Az oktatóval beszélgettek a tapasztalatairól és minden résztvevőjét megkérdezte az alábbiakról:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne
3. Mit javasolnál, mit fejlesszünk még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Hello L:

A második teszt november 27-én került megrendezésre, online formában.

Mindkét csoportban 6 fős létszámmal dolgoztak. A tesztelés jó hangulatban zajlott mindkét alkalommal, a résztvevők viccesnek találták, ha valaki “elbénázott” valamit.

A második teszt alkalmával volt, aki eltévesztett a magyarázat közben egy oszlopot, és ennek eredményeképpen bár minden résztvevő pontosan azt csinálta, amit mondtak neki, hibás eredményt kaptunk.

Ez pont véletlenül jött ki, de nagyon tanulságos volt.

Olyan többször előfordult, hogy egy-egy játékos rontott – nem figyelt, lemaradt, át kellett gondolnia az adott kifejezést vagy nem ismerte a jelentését ezért betipelte.

A játékot kifejezetten az irányadások gyakorlására használták a résztvevőkkel:

Giving directions: Turn left / right, Go straight on, Take the second street to left/ right, Go straight ahead for about blocks, After that...., Then...., Next...., And finally....

NISTA:

A második tesztelés sokkal egyszerűbb volt az elsőhöz képest, most minden zökkenőmentesen zajlott, és a diákok többsége QR-kódon keresztül csatlakozott.

Az a diák, aki a többieket a minta rajzolásában vezette, kissé félénk volt, és nehezen tudott rajzolási útmutatást adni, ezért a tanár segített neki egy kicsit. Így ez a kör egy kicsit tovább tartott, de a következő körök meglehetősen gyorsak és simák voltak. A diákok tudták, mit kell tenniük, és segítettek egymásnak az iránymutató javaslatokkal.



Szókincs tekintetében remek volt a játék a résztvevőknek, hogy felülvizsgálják a tudásukat, mivel a korábban megtanult iránymutató kifejezéseket kellett használniuk.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az tetszett nagyon nekik, hogy mindannyian együtt játszhattak, pörgős, gyors játékként élték meg. Az egyik résztvevő jó értelemben izgult is, nehogy elrontsa. A második teszten annyira tetszett nekik, hogy gyakorolhatják az instrukció adást, hogy még egy újabb kört indítottak.

Nem volt kedvükre az interjúzóknak, hogy nem lehetett visszamenni, ha már valaki elkezdte a rajzot, akkor csak újrakezdeni tudta. Emellett zavarta őket, hogy a tanári dupla lépéses indítás miatt lassabban zajlott a két kör közötti váltás.

Javasolták, hogy legyen lehetőség arra, hogy a kezdőpontot meg lehessen adni, vagy legalább a tanár eldönthesse, hogy megadhatja-e a rajzolatot. Emellett örültek volna, ha pontokat kapnak a helyes rajzolás után, ezáltal versenyezni tudtak volna. Hangeffekttel jelezhetett volna a játék, helyes és helytelen rajzolás után.

A megkérdezettek szerint memória fejlesztéshez szuper lenne egy tréning során, illetve gyerekeknek a pozícionálás gyakorlásához. Nyelvórákon a fel-le-jobbra-balra irányjelzés gyakorlásához kiválónak vélték.

Secure:

Az egyik résztvevőnek az tetszett a legjobban, hogy teljesen lekövethető, hogy mennyire értették meg a magyarázót, hogy ezzel párhuzamosan mennyire tudott jól instrukciót kiadni, hogy a másik valóban úgy megértse. Micsoda csapatjáték! Egy másik résztvevő kiemelte, hogy tök jó azonosulási felület, hisz hasonlít a telefon feloldó kódjára, amit mindenki ismer. Fejleszti a koncentrációt, hisz nagyon pontosan figyelni kell az irányítónak is és annak is, aki rajzolja az ábrát, mert elég egy tévedés és máris nem stimmel. Tehát elmondható, hogy az aktív figyelem elengedhetetlen.

A második tesztben résztvevőknek az tetszett, hogy pont jó méretű a 4x4-es pálya, egyszerű kezelni, nem kell túl sokáig tanulni a használatot. Segítette a magyarázóképeséget. Külön kiemelték, hogy nagyon jó a játék neve, hogy a „classmate” számmal van írva.

Megjelölhetné a játék, hogy mi a kiindulópont, ez az egyik résztvevőnek fontos lett volna. Valaki szerint az rossz, hogy ha felengeded a rajzod, akkor újra kell kezdeni, nem állíthatod le róla az ujjad.



A következő tesztelésen is kibukott, hogy fontos lenne, hogy lehessen visszalépni, mert zavaró volt, hogy eltűnt, tehát emlékezni kellett rá. Nem mindig érzékelte a játék, hogy befejezte az egyik résztvevő a rajzolást, így kezdhette előlről. Néhányan nehézkesnek találták a játékot kis képernyőn, pl. egy egérrel könnyebben lehet irányítani. Volt, akinek a játék színe nem tetszett, javaslatként egy kis játékosságot mondtak.

A végére javasoltak összesítést. Lehetne a későbbiekben egy rendes applikáció is a rendszerből, mert így talán több emberhez jutna el a játék. Javaslat volt még az, hogy legyen időkorlát, vagy legyen meghatározva, hogy hányszor mondhatja el az instruáló azt, hogy mit lát.

Hasznosnak találnák a finommotorika fejlesztésénél és a koncentráció zavaros gyerekek lekötésénél. Míg nyelvórán egy útleírásnál jelenthet segítséget.

Hello L:

A résztvevőknek és az oktátónak is tetszett a játék, mindannyian élvezték. nagyon jó hangulatban teltek a tesztelések. Együtt nevettek - bár aki rontott vagy belesült egy kicsit cikinek érezte, mégis a csoporttagok inkább bízatták. Kizárólag pozitív visszajelzések jöttek.

A teszteléseket követően a visszajelzések alapján az alábbi javaslatok és észrevételek érkeztek.

Érdemes lenne egyértelműbbé tenni, hogy van egy kiindulópont, mert első pillantásra ez nem nyilvánvaló mindenkinek. Ha valaki abbahagyja a rajzolást akár csak véletlenül, nem folytathatja a rajzolást, ezért újra le kell rajzolni a dolgot, ami nehezíti a játékot. Mivel ez egy memóriajáték is, nem baj, ha tudod, de ha nem, akkor bosszantó lehet. Ha a hosszabb ideig játsszák, akkor egy idő után unalmassá válhat, ezért lehetne akár alternatívákat csinálni hozzá.

NISTA:

A diákok élvezték a játékot. Lelkesedésüket fejezték ki azzal, hogy többször is kérték a játékot. Megnyugtatták őket, hogy a játékot rendszeresen játsszák majd a későbbiekben is a tanfolyamok során. Annak érdekében, hogy teljes mértékben részt vehessenek és megrajzolhassák a helyes mintát, a játék a teljes figyelmüket követelte. Az a diák, aki ki lett választva a minta rajzolásával, azt mondta, hogy amikor először meghallotta a játék nevét, azt hitte, hogy ez egy kicsit könnyebb lesz, de azt mondta, hogy ez elég nagy koncentrációt igénylő játék.



5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Az oktatók szerint jó volt látni, hogy a fiatalok milyen könnyen újra gyerekekké válnak, és hogy feléled a versenyszellem bennük. A tréning egyik fénypontjaként emelték ki a játékot, máskor is szívesen játszanának ilyet.

Az az oktató, aki tréningre vitte be a játékot, az indításokat leszámítva jónak tartja a rajzoltass-t, a résztvevők javaslatai pedig külön tetszettek neki. Az oktatót kicsit bosszantotta, hogy körönként kétszer kellett kattintania, és ezt rendszerint másodperces késésekkel tette meg, így volt, hogy a játékos kérte a folytatásra.

Az az oktató, aki a nyelvórára vitte be a játékot, javaslatként azt mondta, hogy legyen egy törlés gomb, amivel, csak az utolsó lépést lehet visszavonni és a rajz többi része megmarad. Ezen kívül pedig, amikor újraindította a játékot nagy könnyebbség lett volna mindenki számára egy vissza a kezdőlapra gomb, így nem kellett volna újra beírni az URL-t.

Instrukcióadás gyakorlásához tudják a leginkább elképzelni a játékot, szívesen játszanák térképes verzióval is.

Secure:

Alapvetően az oktátónak tetszik a Classm8 felület és rendszer, maga az elképzelés. Elkötelezett híve a korszelemmel való haladásnak, így örül, hogy lesz egy módszer, mivel a diákok legalisan is használhatják a telefonjukat az óra alatt. Mindent hamar megértett, nem okozott neki gondot a játék használata. Azt gondolja pontos instrukciókkal a diákok is megértik a dolgokat, ő ezt alkalmazza mindig. Amellett, hogy tetszik neki a játék, úgy érzi, hogy még egy két dolgot kell fejleszteni rajta, de a tesztek pont erre tökéletesek. Máskor is örömmel vesz részt a tesztelésben, kíváncsi a többi játékra is. Nyelvcsoportha van sok, így nem okoz neki gondot bevinni és kipróbálni különböző játékokat. Tetszik neki, hogy nem offline kell ezeket a játékokat levezényelni, így környezetbarátabb megoldásokat lehet használni az oktatásra.

Fejlesztési javaslatai az alábbiak: legyen színesebb a rendszer, lehessen a rajzon módosítani, jelenjenek meg hangeffektek, és a tanárnak a két gomb lehetne egy is, bár érthető, hogy az elkapkodás végett lett így megoldva a kezelőfelület.

Hello L:

A résztvevőknek és az oktátónak is tetszett a játék, mindannyian élvezték. nagyon jó hangulatban teltek a tesztelések.



Bár a tanár / projector szerepből erre nincs lehetőség, még a tesztet vezető oktató is próbálta fejben rajzolni a megfelelő ábrát több esetben.

Megfigyelhették és megismerhették egymás kommunikációs / magyarázó képességét. A nehézséget az jelentette, hogy feedbacket csak a feladat megoldása végén kaptak. Ez amúgy pontosan szemlélteti azt, hogy mi van akkor, ha valaki kap tőlünk egy emailt - ha rosszul adtuk ki a feladatot, akkor azzal a hibával fog visszajönni a megoldás - még akkor is, ha a kolléga tökéletesen hajt végre mindent.

Internet használata:

A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

Gyenge internet esetén is játszható, hang alapú hívással. Talán még élvezetesebbé is teszi a játékot, ha nem láthatják, hanem csak hanggal kommunikálhatnak egymásnak.

NISTA:

A tanár úgy gondolja, hogy a játék kitűnő bizalomépítésre a diákok körében annak segítségével, hogy részletes utasításokat adnak egymásnak. Az oktató fogja használni ezt a játékot, amikor az órákon megismerkednek egy város helyszíneivel, illetve a diákok arról tanulnak, hogy hogyan kell iránymutató utasításokat adni bizonyos földrajzi hely elérése érdekében.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama:

Az első tesztelés 20 percig tartott, a második alkalom egy kicsit több időt vett igénybe, körülbelül 25 percet. Függ a játék hossza a résztvevők, valamint a körök számától.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

Az egyik játékos azt mondta, hogy ő az elején túlbonyolította a magyarázatot, de utána rájött, hogy hogyan kell hatékonyabban magyarázni, így kijelenthetjük, hogy növeli a kommunikációt. Nyelvórákon az irányadást is gyakorolhatják és új szavakat tanulhatnak a játék által.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

4 és 5 fővel tesztelték a játékot, ez a létszám megfelelőnek bizonyult. Kevesebb fővel nem olyan hatékony a rajzoltass, de túl sok főt sem ajánlanak, mert sokára jut a lehetőség 1-1 résztvevőre.



Feladat mérhetősége

Az 1-5-ig értékelésből szép eredményt kapott a játék, összesen 94%-ra értékelték.

Az interjún kitértek pár kérdése, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Jó szívvel ajánlanák mindenkinek a játékot.

Úgy vélik oktatásfüggő, hogy új tudás birtokába kerülnek-e. Például, ha nem tudnák az irányokat, akkor jó gyakorlási lehetőséget biztosítana, ugyanakkor felnőttként ismerve a jobbra-balra, fel-le kifejezéseket, ez nem okozott nekik újdonságot. Kreativitást viszont igényel, mert a nehezítő tényezőkkel (nem mondhat ki bizonyos szavakat) máris nehezebbé vált a játék. Emellett a memóriát és koncentrációt is könnyedén lehet fejleszteni egyikük szerint, így például ő kipróbálná úgy is, hogy csak emlékezetből lehet lerajzolni. Nyelvórán pedig a szókincs bővül.

Megtudták, hogy egy egyszerű játék is milyen fejtörést okozhat a gondolkozásbéli különbségek miatt.

Secure:

A játék időtartama: 15- 30 perc

Az időtartamra irányuló kritérium teljesült, 15 és 30 perc között volt mind a két csapattal a tesztelés. A második alkalommal többen vettek részt, így értelemszerűen nőtt a szükséges idő is. Ugyanakkor az első csoport feldolgozása volt összetettebb. Mondjuk egy időkorláttal ez jobban szabályozható volna.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen

Teljesül a kritérium, mert több kompetenciát is növelt. Egyaránt fejleszti a kreativitást, a magyarázó képességet és a koncentrációnak is hasznos. Kibillenti a halkabb szavú játékosokat is a komfortzónából.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie

A MakeMeDraw lejátszhatatlan volna 2 főnél kevesebbrel. Egy ember magyaráz, míg a másik kitalálja. Játsszható párosan és páratlanul is, de ideális létszámnak a 4-6 fő tekinthető a tapasztalatok alapján. A 8 fő kicsit már soknak hatott az oktató szerint.

Feladat mérhetősége



Az első teszten a 6 játékosunkból összesen 1 ember adott négyest, így az összesített elégedettség: 97%-ra tehető. Míg a második tesztelésen összességében 4,1-et ért el az elégedettség, mely 7 db. négyesből és 1 db. ötösből alakult ki.

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Majdnem mindannyian ajánlanák az ismerőseiknek, bármelyik korosztálynak hasznos lehet. Úgy érezték, növelte a kompetenciájukat, kifejezetten a koncentrációt, a kreativitást és az aktív figyelmet. Új tudás birtokába abból a szempontból kerültek, hogy kiderült ki a legügyesebb koordináló és ki az, akinek még fejlődnie kell ebben. Jól szórakoztak, tetszett nekik a játék, mert mindannyian aktívan részt tudtak egyszerre venni benne. Egyetértettek abban, hogy az iránymutatáshoz rendkívül hasznos játék, mert könnyen meg lehet tanulni belőle a kifejezéseket.

A második tesztelés során a résztvevők szintén megállapították, hogy a koncentráció mellett az utasítás kiadását erősítette a játék. 8-ból 7-en ajánlanák ismerőseiknek is.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet: 25-30 perc volt csapattal játszva mindkét teszt esetében.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladateleírásban:

Specifikáció ide vonatkozó része: A rajzoltass feladat célja leginkább az utasításadás gyakorlása. Ugyanakkor meghatározó az aktív figyelem is, mert minden részlet fontos a megfelelő ábra lerajzolásához. Könnyen lehet vele gyakorolni a felszólító módot, illetve a csoportirányítást is.

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: A játék fejleszti az instrukcióadást. Segíti megtapasztalni, hogyan kell a figyelmet megszerezni és fenntartani. Emellett fejleszti azt a képességünket is, hogy egy dolgot több féleképen is el lehet magyarázni, ahhoz, hogy mindenkinek egyértelművé váljon. Továbbá jóhatással van a koncentrációra és az aktív figyelésre is.

A tesztek alapján a feladat fejleszti a figyelmet, valamint azt, hogy hogyan adjunk utasításokat, instrukciókat, hogyan fejezzük ki / értessük meg magunkat alternatív módokon, nem csak általánosságban, hanem nyelvtanulás esetén is.

A feladat kollaboratív-e: Igen



A játékosoknak együtt kell működniük egymással - igaz nem különálló csapatokként, hanem mindenkinek az utasítás kiadójával. Érdekes volt megfigyelni, mennyire függünk egymástól, egymás képességeitől, és ha valamelyik láncszem kiesik - vagyis gyenge a vezető vagy gyenge a végrehajtó, ugyanúgy használhatatlan eredményt kapunk. Mindenképpen igényel valamennyi ráhangolódást a többiekre. A játékosoknak együtt kell működniük egymással - rá kell érezniük a másik logikájára, el kell kapni a fonalat.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:

A kétfős létszám meghaladása egyik teszt esetén sem okozott problémát, mindkét teszt során 6-6 fővel jól működött a játék.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen - nagyon jó hangulatban teltek a tesztelések. Együtt nevettek - bár aki rontott vagy belesült egy kicsit cikinek érezte, mégis a csoporttagok inkább bíztatták. Kizárólag pozitív visszajelzések jöttek.
2. Ajánlják-e másoknak: Egyértelműen. Bár a játék irányok tanulására korlátozottan volt használható, hiszen egy 4x4-es mezőn játszódik, de mindenki élvezte, és a játék hevében elment a figyelme arról, hogy irányokat mond, és próbálta minél inkább megtanulni a kifejezéseket.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5): Mindenképpen. Próbáltak nagyjából azonos tempóban magyarázni, mert érezték a csapatnyomást - és nem túl sokáig agyalni a feladaton.
4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban): Egyértelműen - a résztvevők meg tudták figyelni egymás gondolkodását, logikáját. Mennyire érthetően kommunikálnak - és mennyire figyelnek oda, hogy azt másoknak meg kell érteniük. Illetve igyekeztek jobban magyarázni plusz megérteni a másikat egy egy rontás után.
5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 20-25 perc

A Make Me Draw játék tesztjének időtartama körülbelül 20 perc volt. Kétszer játszottunk, így a csatlakozási folyamat körülbelül 5 perccel hosszabb volt, majd további 10 perc kellett, hogy teszteljünk egy kört, amely nem volt sikeres, majd ténylegesen játszottunk a másik körrel.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:



Ennek a játéknak a célja a kommunikációs készségek és a szókincs fejlesztése. A csapatnak együtt kell dolgoznia a minta helyes megrajzolása érdekében. A beszélőnek törekednie kell a helyes kifejezések használatára és a helyes utasítások megadására, a többi résztvevőnek pedig egész idő alatt koncentrálnia kell, és figyelnie kell a beszélőre. Ez is egy jó játék, mert a szerepek felcserélődnek, és a résztvevő, aki előbb az irányító volt, a következő fordulóban lesz a végrehajtó résztvevő. Ez nagy türelmet igényel a résztvevőktől is, mindkét oldalról.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ebben a játékban az ideális játékos létszám több mint 6 fő. Érdekessé teszi a játékot, ha látni akarjuk a csoport dinamikáját. Az útbaigazítás és a rajzolás sebessége nagyon együttműködő és interaktív környezetet teremtett a diákok számára.

Feladat mérhetősége:

Annak érdekében, hogy mérni tudjuk a tesztelés sikerét, megkérdeztünk az oktatókat és a tesztelésben részt vevő résztvevőket, így volt lehetőségük megfogalmazni a tapasztalataikat.

Kérdéseink a következők voltak:

- Mire számítottál, amikor először hallottad játék nevét?
- Tetszett a játék?
- Ajánlani fogja-e a játék használatát más oktatóknak?
- Izgatott vagy, hogy újra játszhatsz?
- Nehéz volt követni a rajzoláshoz adott utasításokat? Nehéz volt utasításokat adni a rajzoláshoz?
- Van javaslata a játék fejlesztésére?

Vélemények:

A diákok élvezték a játékot. Lelkesedésüket fejezték ki azzal, hogy többször is kérték a játékot. Megnyugtatták őket, hogy a játékot rendszeresen játsszák majd a későbbiekben is a tanfolyamok során. Annak érdekében, hogy teljes mértékben részt vehessenek és megrajzolhassák a helyes mintát, a játék a teljes figyelmüket követelte. Az a diák, aki ki lett választva a minta rajzolásával, azt mondta, hogy amikor először meghallotta a játék nevét, azt hitte, hogy ez egy kicsit könnyebb lesz, de azt mondta, hogy ez elég nagy koncentrációt igénylő játék.

A tanár úgy gondolja, hogy a játék kitűnő bizalomépítésre a diákok körében annak segítségével, hogy részletes utasításokat adnak egymásnak. Az oktató fogja használni ezt a játékot, amikor az órákon megismerkednek egy város helyszíneivel, illetve a diákok arról tanulnak, hogy hogyan kell iránymutató utasításokat adni bizonyos földrajzi hely elérése érdekében.



7. Összefoglalások

Antener:

Összességében mind a két teszt jól sikerült, nagy sikert aratott a rajzoltass játék. Tetszett a résztvevőknek, hogy minden nap használják a telefonjukon a feloldáshoz ezt a technikát, mégsem jutott volna eszükbe, hogy ezt játékként használják.

Ezt a játékot lehet ugyan papír alapon is használni, de sokkal macerásabb, mindig megrajzolni a pontokat. Az online verziót sokkal jobbnak ítélték.

Fejleszti a kompetenciákat, nyelvórákon szuper kiegészítés lehet, de tréningeken is el tudják képzelni némi nehezítéssel. Meg lehet figyelni a játékon, hogy mennyire máshogy közelítik meg a résztvevők az egyes feladatokat.

Secure:

Az oktató vezetésével 2 nyelvtanuló csoport tesztelte a MakeMeDraw-t. Mind a két tesztelés sikeresnek mondható, a résztvevők szerették, hasznosnak vélték. Alkalmas beszélgetésre és új tananyag elmélyítésére. Nem okozott különösebb nehézséget a felület használata, rendben mentek a tesztek, csak a felület színesítését és apró javítását emelték ki, de ezektől függetlenül jól működik. Online jobbnak hatott, mint offline, mert offline nehézkes lenne a papíron rajzolás, sok előkészületet igényelne a pálya megrajzolása, szétosztása, ellenőrzése, stb. A csapat jól elsajátította a tananyagot, így a célt elérte az oktató. Az amúgy mindig hangos csoportok most odafigyeltek egymásra, meghallgatták a másikat és szorgosan rajzoltak. Technikai malőr nem volt jellemző, mindent hamar megoldottak. Sikeresnek mondható mind a két csoport esetében a játék tesztelése.

Hello L:

A játék elviszi a figyelmet a száraz anyagról, és a nyelvi készség majdhogynem észrevétlenül fejleszthető a játék során. A tanulók a játék során már csak a játék kedvéért is beleérték magukat, hogy a következő körben jobban teljesítsenek.

NISTA:

Összefoglalva, a játék nagyon jól felépített, és lehetőséget teremt a kooperatív tanulásra. A résztvevőket arra ösztönzi, hogy dolgozzanak együtt, figyeljenek egymásra és teljes mértékben összpontosítsanak a játék megnyerése érdekében.

A játék nagyon hasznos, a pozíció vagy helyek témájának tanulása közben. Új szavak és kifejezések tanulása szórakoztatóvá válik a játékkal kombinálva.



Azon a diákon kívül, akinek nehézségei voltak a játékban való részvétellel, a játék zökkenőmentesen zajlott. A problémát az ő oldalán azonosították, így a játék tesztelése hibátlanul történt.

16. Soroló éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.22.

Tesztek célja: Soroló éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.05.27., 2021.05.28.

Secure: 2021.05.24., 2021.05.25.

Hello L: 2021.05.27., 2021.05.28.

NISTA: 2021.05.18., 2021.05.19.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok



6. Kritériumoknak való megfelelés

7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

A Soroló játékot angol nyelvórán szerették volna letesztelni, hiszen ott a leghasznosabb. Az egyik oktatójukkal készítették el a tesztet, 2 csoportban. Az oktató még nem találkozott a felülettel, így egy online találkozó alkalmával magyarázták el neki a működését. Ezt megelőzően egy részletes e-mailet írtak neki, amely tartalmazta a felhasználónevét és jelszavát, valamint a linkeket.

Tetszett neki a Soroló, el is kezdett gondolkodni, milyen témával tudja beépíteni az órába. Ismétlés mellett döntött, a kifejezéseket gyakorolták vele. Az Excel táblához küldtek neki egy mintát, az alapján készítette el a sajátját, annak megfelelően, hogy milyen szinten van a csoport. Mind a kettő középfokú csoport volt, de mégis külön Exceleket készített.

Jelenleg leginkább online vannak az órák, néha van 1-1 személyes alkalom. Mivel a játékot online is meg lehet valósítani, ezért a teszteket ezeken az órákon készítette el.

Az URL címet a javaslatukra elküldte nekik a teszt előtt, hogy egy kattintással elérjék az oldalt.

Secure:

Nyelvtanfolyamokon az oktató tesztelt már, így a Soroló játékot szintén ő próbálta le a csoportjaiban. Szerveztek egy online találkozót, amikor megmutatták neki a játék működését. A program használata ment neki, inkább a szabályokat nézték meg és kipróbálta résztvevőként, illetve trénerként, hogyan kell vezérelni.

A képzést megelőzően az oktató elkészítette az Excel file-t, a csoport szintjének megfelelően, a két csoportja egy szinten van, így nem volt szükség kétszer felkészülni. Nyelvhelyesség gyakorlásra használta fel a játékot, de a példamondatokból is hagyott benne 1-2-t, például földrajzi kérdéseket.

Az időpont adott volt, valamint online teszteltek, így a hellyszínnel sem volt probléma. Az óra elejére tervezték a játékot, egy bemelegítésnek, próbálta vicces kifejezésekkel elkezdni a napot, ez mindenki tetszését elnyerte.

Hello L:

A Hello London Studio diákjai között volt meghirdetve a játék.



A jelentkezők hasonló nyelvi szinten voltak, így a résztvevőket annak megfelelően osztották be, hogy az időpontok közül melyik felelt meg a számukra. Előkészületet az oktató részéről csupán annyit igényel, hogy az Excel fájlt a csoportra szabja.

Az éles tesztek során nem merültek fel problémák. Nem igényel extra internetet, vegyes résztvevői interneterősséggel is tökéletesen működött a játék.

NISTA:

Minden teszt előtt egyeztettek a tanárokkal. Olyan fájlt akartak létrehozni, amely megfelel a tesztelő csoportoknak és a szintjüknek egyaránt. A tanárok egyetértettek azzal is, hogy a kérdéseket az általuk tervezett óra témájához igazítják. Így a diákok és a tanár láthatják és megfelelően tesztelhetik a játék használatát.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. május 27-én délután került megrendezésre, 4 fővel.

Nem ismerték a programot, az oktató egy pár perc alatt bemutatta nekik. Az egyik játékosnak kicsit nehezebben sikerült a bejelentkezés, mert a telefonján nem volt letöltve az alkalmazás, amelyen a webcímet megkapta. Ő begépelte a URL címet, így a bejelentkezés semmi nehézséget nem okozott.

Bátortalanul kezdték a játékot, de körről-körre egyre gyorsabban és magabiztosabban kezelték a felületet. Csendben gondolkoztak, a lezárást követően beszéltek meg a helyes megoldást, az oktató vezetésével.

Felmerült a teszt végén, hogy hatékonyabb lenne, ha fel tudnák írni a helyes megoldást és egy következő alkalmon újra játszának, hogy biztosan rögzüljenek a helyes kifejezések.

Jól érezték magukat a teszt közben, örültek az újdonságnak.

A tesztet követően interjút készítettek 2 résztvevővel.

Secure:

Az első teszt 2021. május 24-én került megrendezésre, 6 fővel.

Találkoztak már a felülettel, könnyen kezelték. Örültek neki, hogy a nevüket már automatikusan felajánlotta a rendszer, nem kellett újra begépelni senkinek.



A gyors bejelentkezést követően az oktató elmondta, mit kell csinálni és indította a köröket. Az első feladványnál, kicsit megtorpantak, mert nem értették, mi szerint kell sorba rendezni a válaszokat. Az oktató gyorsan orvosolta a problémát és megmutatta nekik a projektoron, hol találják a kérdést. Kicsinek találták a szöveget, de nem lett ettől döcögős a játék, mert az oktató irányította őket. Szükség volt rá, hogy felolvassa, elmondja a kérdéseket, valamint a helyes sorrendet.

Ettől függetlenül jól ment a feladat a résztvevőknek és tetszettek nekik a feladványok. Hiába voltak csapatokban, inkább egyénileg játszottak, ritkán kezdtek egymással kommunikálni a csapattagok. Az egyik feladványnál a végén chatben megbeszélte az egyik csoport a megoldást, lehet, hogy több kör alatt többször választották volna ezt a technikát. Feldobta a játék az órakezdet, a reggeli álmoság szempillantás alatt elmúlt és éberen kezdtek bele a tanulásba.

A tesztet követően interjút készítettek 2 fővel.

Hello L:

Az első teszt 2021. május 27-én került megrendezésre online formában a Hello London Studio kiírására jelentkező diákokkal, erre a tesztre 4 résztvevő jelentkezett. Miután átbeszélték a játék menetét, ezt követően azonnal meg tudták kezdeni a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva velük előzetesen. A játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

Remekül kezdtek, mindenki csatlakozott hozzájuk az online teszteléshez. Megkérdezték őket, hogy ellenőrizhetik-e internetkapcsolatukat, hogy biztosak legyenek abban, hogy az ő oldalukról minden megfelelően működik. Mert ha probléma merülne fel az internetkapcsolattal, az negatív fényt vethet a játékrendszerre, bár a valóságban a hiba egyáltalán nem a rendszerben van.

Miután megbizonyosodtak arról, hogy mindenki készen áll, elmagyarázták a szabályokat és a játék célját. Megkérdezték a résztvevőket, hogy van-e kérdésük ezzel kapcsolatban, csak hogy megbizonyosodjanak arról, hogy teljesen megértik.

Elkezdtek a játékot, és minden résztvevő késedelem nélkül csatlakozott. A diákok egy része a QR-kód segítségével csatlakozott, a többiek pedig a link és a kód kézi beillesztésével.

Ezután feltöltötték a fájlt, amelyet a tanár előzetesen készített.

A rendszer felismerte a fájlt, és miután elkezdtek az első fordulót, minden kérdést és választ feltöltött, ahogy írtak.



A diákok az első körben játszani kezdtek, és a telefonjukkal állapotok meg a válaszban. Miután elkezdtek elküldeni a válaszokat, láthatták, hogy a játék megszakítások és késések nélkül működik.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. május 28-án délután került megrendezésre, 5 fővel. Ezen a teszten sem találkoztak még a résztvevők a Classm8-tel, ugyanúgy elmondta az oktató a működést, azt hogy mire lett fejlesztve, valamint a játékszabályt.

Nem bonyolult a játék, könnyen belejöttek a használatba. Az előző tesztből kiindulva az oktató most minden kör után hagyott egy kis időt a résztvevőknek, hogy a helyes megfigyelt leírják. Ez talán hatásosabb megoldás a nyelvtanulás szempontjából, a játékot pedig a tanár irányítja, így nincsenek időhöz kötve.

Ebben a csoportban már nagyobb volt a zűrzavar, gondolkodás közben is felszólaltak és segítséget szerettek volna kérni egymástól, csoportonként lett is volna rá lehetőség, de ebben az esetben az ellenfél is hallja a helyes megoldást. Az, hogy mindig külön szobába tegyük őket túl sok időt vett volna el, így egyénileg hozott mindenki döntést.

Egyrészt ez hasznos, mert jobban tanulnak belőle, másrészt pedig rossz, mert ez egy csapatjáték. Ebből a szempontból offline órán jobb lett volna játszani.

A tesztelést követően 2 játékkal és az oktatóval interjút készítettek.

Secure:

A második teszt 2021. május 25-én került megrendezésre, 5 fővel.

Ők szintén ismerték a programot, nem okozott nehézséget a bejelentkezés és a játék használata sem. Az oktató az előző csapattal való tesztelés alatt kitapasztalta, hogy folyamatosan mondja a játékosoknak a kérdést, valamint a megoldást is jobban hangsúlyozta, így itt már fel sem merült bennük, hogy nem látják a kérdést, vagy, hogy kicsit a betűk.

A körök lezárása után közösen kezdtek diskurálni arról, hogy milyen jó lenne, ha a megoldás képekkel is lenne illusztrálva, például a földrajzi kérdések után egy térkép, amelyen jól látszik a megoldást. Sokkal jobban megmaradna a helyes megoldás.

Az eredményhirdetésnél is jó ötleteket mondtak, szerették volna egyénileg is látni a pontokat, ha nem is névvel, de felsorolva, hány-hány ponttal járultak hozzá a csapat győzelméhez, például 1. játékos, 2. játékos és minden kör végén mutatta volna, hogy eddig mennyi pontot szerzett az



1-es, 2-es stb. játékos. Ezzel motiválni lehetne a résztvevőket, hogy próbáljanak minél jobban teljesíteni. A játék lezárása után szomorúak lettek, várták volna a következő kérdést.

A teszt után szintén interjút készítettek 3 fővel.

Hello L:

A második teszt 2021. május 28-án került megrendezésre online formában a Hello London Studio kiírására jelentkező diákokkal, erre a tesztre 6 résztvevő jelentkezett. Nekik is elmondták a játék lényegét és a szabályokat, ezt követően elkezdték a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, velük is meg lett osztva a link, de egy résztvevőnek tetszett, hogy van QR kódos belépési lehetőség, ő azzal csatlakozott. A játék során minden kör gond nélkül végigment, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

A második teszt is online történt, sajnos a Covid-19 korlátozások miatt nem tudták másként csinálni.

Minden résztvevő online csatlakozott a Zoom segítségével. Elmagyarázták a szabályokat, és elkezdték a tesztet.

Mindenki nagyon gyorsan csatlakozhatott a játékhoz. Ebből a csoportból minden résztvevő vett már részt korábban is teszteken, így nagyon jól ismerték a bejelentkezési folyamatot.

Miután mindenki sikeresen belépett a játékba, feltöltötték a fájlt, amelyet viszont a rendszer nem vett be. Nem értették, miért. Megpróbálták frissíteni az oldalt és újra feltölteni, de nem ismerte fel a fájlt. Emiatt még kétszer megpróbálták, majd a rendszer végre reagált. Felismerte és feltöltötte a fájlt. Szerencsére mindenki a játékban maradt, amíg ők megoldották a problémát, így végül nem zárták be az összes ablakot, és nem indították újra az egész játékot.

Ez csak egy rövid kihívás volt az elején, amelyet gyorsan megoldottak, és folytathatták a játékot, ezt követően minden rendben működött. A diákok megértették a játékot, és elküldték a válaszokat.

Néhány kör próbálása után a teszt befejeződött, és ezt követően a tanár egy egész órát tervezett a tesztkérdések témájához kapcsolódóan.



4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

17. Mi tetszett a játékban?
18. Mi nem tetszett benne?
19. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
20. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Tetszett nekik a feladat, ismétlésnek tökéletes volt és játékon keresztül jobban megmarad nekik a helyes megoldás.

A feladvány csak a projektoron jelenik meg, ez nem tetszett nekik, mert két helyre kell figyelni egyszerre, jobb lenne, ha a saját készülékük kiírná.

Több mindent is fejlesztenének rajta, például, hogy írja ki a helyes sorrendet a felület, valamint magyarul szintén jó lenne a megfejtés, abból is tanulnának. Fejlesztésnek merült még fel, hogy a törlés gomb csak az utolsó választ törölje, ne kelljen előlről kezdeni a sorbarendezeit.

Nyelvórákon jó ez a feladat, de például gyerekeknél történelem órán az évszámok sorbarendezeit is szuper lenne.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Az egész játék tetszett nekik, jók voltak a feladványok és tanultak belőle. Minden órát lehetne színesíteni a Classm8 rendszerrel.

Az első csoport a betűk méretét említette, és hogy a saját készülék is írja ki a feladatot.

A második csoport inkább fejlesztéseket mondott a pontozással kapcsolatban, vagy hogy rajzokkal illusztrálják a megoldást.

Nyelvórán nagyon jó volt a játék, de más órákon is el tudják képzelni, a feladványoktól függően.



Hello L:

Minden résztvevőnek tetszett a játék, és a résztvevői visszajelzések alapján az Order sok különféle feladatra használható. Lehet történelmi eseményeket sorba rakni. Kisebb gyerekekkel az ABC gyakorlására is kiválóan alkalmas. Tréningeken munkafolyamatok pontos megtanulását is elősegítheti - így nem magolni kell, hanem interaktívan lehet elsajátítani. Csapatépítések alkalmával pedig vicces vagy túlélő feladatokat is meg lehet vele oldani.

Mindannyian maximálisan értékelték a kompetencia növelő hatást, több játékos kiemelte, hogy a földrajzi ismeretüket és a gyors döntéshozatali képességüket is fejlesztette a játék.

NISTA:

A diákoknak tetszik a játék, azt mondták, hogy a mostani tesztelés nem volt könnyű. Egyszerűbb játékokra számítottak, de tetszett nekik. Úgy érezték, a kérdések és válaszok révén új nyelvtant tanultak.

A diákok készek újra játszani, de egy diák tréfásan azt mondta, reméli, hogy legközelebb a kérdések nem lesznek olyan kemények.

Mivel a játékban nem volt hiba, egyik diáknak sem volt javaslata a javításra. Azt mondták, hogy nagyon jól programozott a rendszer.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Feldobta a hangulatot és közben az ismétlés rész is meg volt oldva játékosan. Az Excel file gyorsan elkészíthető, bármilyen szintű csoportba be tudja vinni a játékot.

Nem tetszett az oktatónak, hogy nem látja, hogy ki adott meg helyes választ és ki az, akire talán több időt kell fordítania az óra során.

A pontozás nem volt egyértelmű a diákok számára, ezen lehetne egyszerűsíteni.

Így, hogy az Excelt ő alakítja, bármilyen órán el tudja képzelni, csak kreativitásra van hozzá szükség.

Secure:

Az izgalom tetszett neki a legjobban, hogy amint bekapcsolta a játékot mindenki felébredt.

A feladatok a résztvevők telefonján jelenjen meg, elmondása szerint az első teszten zavaró volt, többször visszakérdeztek és a többiek, ezért nem tudtak figyelni rendesen.

A rajzokon való ábrázolás ötlete neki is nagyon tetszett, tényleg hatásosabb lehetne tőle a játék.



Bármilyen oktatásra be lehet vinni a játékot.

Hello L:

Az oktató szerint is a játék nagyon hasznos, mert a felhasználónak ellenőriznie kell a helyes sorrendet, hogy kiválaszthassa és beküldhesse a megfelelő megoldást, eközben a felhasználó könnyen játszhat vele másokkal együtt. A játék hatására a felhasználó kifejezetten megérti pl. a korábban tanultakat vagy megtanulhat új dolgokat, ami nagyszerű dolog és ezáltal teszi nagyszerűvé a játék koncepcióját.

Oktatói szemmel is végtelen felhasználási lehetőséget kínál a játék, a feltölthető Excelnek köszönhetően módosíthatóak a feladványok, a körök száma és ezáltal nem csak nyelviskolai felhasználásra, hanem bármilyen oktatási célra teszi használhatóvá a programot úgy, hogy a résztvevők tudása fejlődik, miközben játszanak.

NISTA:

A tanárok meglehetősen nehéz kérdéseket készítettek elő, mert, mint mondták, a csoportok nyelvi szintje elég magas volt, és azt akarták, hogy a játék inkább nehezebb legyen, mint pihentető. Versenyképes játékot akartak létrehozni a diákok számára. Természetesen ez nem kötelező. Ha a játékot alacsonyabb szintű diákokkal vagy még fiatalabb korosztályokkal használják, tanácsos szórakoztatóbb és egyszerűbb játékot létrehozni.

A diákokat és a tanárokat lenyűgözte a játék, és mindannyian alig várják, hogy újra játszhassanak.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

15-20 percesek voltak a tesztek, ez megfelelő az ismétlésre. Nem vesz el sok időt az órából, mégis átnézik játékosan az előző anyagot.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Attól függ, hogy milyen kompetenciát növel a játék, hogy milyen órára vagy tréningre viszik be. Az ő tesztjeik alatt az angol nyelvtudás fejlődött, de ez a játék sok lehetőséget rejt magában.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:



Csoportok játszanak egymás ellen, így 4 főt javasolnak minimum, bár egyéni játéknak is megfelelő, ebben az esetben szintén szükség van 2 főre. Az optimális résztvevőszám 1-8 fő.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottunk, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összesen a két teszten 92%-os lett az elégedettség.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Persze, ajánlják minden tanulónak, izgalmas a telefon használata órán.

A nyelvtudásuk fejlődött, könnyebben megjegyezték a tanultakat.

Megtudták ki készül a legtöbbet az órákra.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Körülbelül 15 percet vett igénybe a játék, ami bemelegítésnek tökéletes, de ha valaki több időt szeretne vele tölteni, akkor több feladványt ad meg.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Attól függ, hogy milyen órán használják, a ő tesztjükön a nyelvtudás fejlődött. Ez egy csoportos játék, így az együttműködést fejleszti, főleg, ha a tréner erre jobban odafigyel, és például összeülteti a csapatokat, vagy külön szobába teszi őket. Ellenkező esetben inkább az egyéni kompetenciák nőnek.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

2 fő minimum szükséges a játékhoz, nekik az 5-6 fő ideális volt.

Feladat mérhetősége

A résztvevők értékelték a Sorolót, összesen 87%-ra.

A következő kérdéseket tették fel a teszt során az oktatók a résztvevőknek:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?



3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Igen, akármilyen órára ajánlják a Sorolót.

A nyelvtudásuk fejlődött, megtanultak idegen kifejezéseket.

Az egyik résztvevő nagyon ügyes a sorba rendezésben, minden kérdésre helyesen válaszolt.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Lehet rövidebben vagy hosszabban is játszani. Abszolút belefér a 30 percbe.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

Teljesítette a játék ezt a kritériumot, hiszen több kompetenciát is fejlesztett egy időben.

A feladat kollaboratív-e: Igen, hiszen a csapatok közt kialakult egyfajta versenyszellem is.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:

Különböző méretű csoportokkal játszható - ilyen szempontból rugalmas a játék.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, a résztvevők 100%-a 5-ösre értékelte. Az oktató szerint is a játék nagyon hasznos, mert a felhasználónak ellenőriznie kell a helyes sorrendet, hogy kiválaszthassa és beküldhesse a megfelelő megoldást, eközben a felhasználó könnyen játszhat vele másokkal együtt. A játék hatására a felhasználó kifejezetten megérti pl. a korábban tanultakat vagy megtanulhat új dolgokat, ami nagyszerű dolog és ezáltal teszi nagyszerűvé a játék koncepcióját
2. Ajánlják-e másoknak: Igen, szerintük minden játékos szeretni fogja ezt a játékot.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

Igen, mindannyian maximálisra értékelték a kompetencia növelő hatást, több játékos kiemelte, hogy a földrajzi ismeretüket és a gyors döntéshozatali képességüket is fejlesztette a játék.
4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):



Igen - meg tudták figyelni a csapattagok egymás ügyességét, gyorsaságát illetve a tudást vagy annak hiányát.

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

Mindkét teszt körülbelül 25 percig tartott, beleértve a szabályok magyarázatát. Kevesebb időbe telt a korábbi tesztekhez képest, mert minden megfelelően működött, és nem kellett további segítséget nyújtaniuk vagy késleltetni a játékot, hogy megvárják, amíg az összes diák csatlakozott a játékhoz, vagy újra csatlakoztak hozzá.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A cél az volt, hogy csoportosan dolgozzanak. A hallgatóknak fel kellett használniuk mindazt a tudást, amelyet korábban a tanfolyam órái során tanultak. Fejlesztette a gondolkodási és döntési képességeiket. Felülvizsgálták nyelvtanukat is.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A minimális résztvevőszám, amelyet tanácsolnak, az 4 fő. A kollaboráns és interaktív játék ösztönzése érdekében a játékosoknak lehetőséget kell biztosítani a közös munkára, a közös döntéshozatalra. Amint azt a tesztek során látták, a tanárok nem mindig készítettek egyszerű kérdéseket, ezért a diákoknak együtt kell dolgozniuk annak érdekében, hogy nagyobb esélyük legyen a négy lehetőség helyes sorrendjének megadására.

Feladat mérhetősége:

Minden teszt után a diákok és a tanárok megosztották a tapasztalataikat a játékról.

A következőket vitatták meg:

- Élvezte a játékot?
- Túl nagy kihívás volt a számára?
- Izgatott volt, hogy újra játszhatott?
- Van javaslata a játék fejlesztésére?

A diákoknak tetszik a játék, azt mondták, hogy a mostani tesztelés nem volt könnyű. Egyszerűbb játékokra számítottak, de tetszett nekik. Úgy érezték, a kérdések és válaszok révén új nyelvtant tanultak.

A diákok készek újra játszani, de egy diák tréfásan azt mondta, reméli, hogy legközelebb a kérdések nem lesznek olyan kemények.



A tanárok meglehetősen nehéz kérdéseket készítettek elő, mert, mint mondták, a csoportok nyelvi szintje elég magas volt, és azt akarták, hogy a játék inkább nehezebb legyen, mint pihentető. Versenyképes játékot akartak létrehozni a diákok számára. Természetesen ez nem kötelező. Ha a játékot alacsonyabb szintű diákokkal vagy még fiatalabb korosztályokkal használják, tanácsos szórakoztatóbb és egyszerűbb játékot létrehozni.

Mivel a játékban nem volt hiba, egyik diáknak sem volt javaslata a javításra. Azt mondták, hogy nagyon jól programozott a rendszer.

7. Összefoglalások

Antener:

A tesztek jól sikerültek, mind a két csoportnak elnyerte a tetszését a játék és a program. Színesítette az órájukat, és az előző alkalmon tanultakat fel tudták eleveníteni. A csoportba osztásnak online nem volt nagy jelentősége ebben az esetben, viszont egyéni játékként is megállja a helyét.

Az oktatónak nagyon tetszett a program, szeretné más csoportoknál is alkalmazni. Kifejezetten jó, hogy ő adja meg a feladványt és nyelvi szintnek megfelelő játékot tud készíteni pár perc alatt.

Secure:

Mind a két teszt szuperül sikerült, teljesen máshogy alakultak a tesztek. Az elsőt inkább a feladványokra koncentráltak, a másodikon a felület is megragadta őket és ötleteltek, hogy lehet még jobbá tenni.

Szívesen kezdenének minden órát egy játékkal, segített nekik a ráhangolódásban, az oktatónak tetszett, sokkal frissebben kezdődött az óra a Classm8-nek köszönhetően, szeretne még kipróbálni más játékot is a csoportokban, örülnének neki.

Hello L:

Minden résztvevőnek tetszett a játék, és a résztvevői visszajelzések alapján az Order sok különféle feladatra használható. Lehet történelmi eseményeket sorba rakni. Kisebb gyerekekkel az ABC gyakorlására is kiválóan alkalmas. Tréningeken munkafolyamatok pontos megtanulását is elősegítheti - így nem magolni kell, hanem interaktívan lehet elsajátítani. Csapatépítések alkalmával pedig vicces vagy túlélő feladatokat is meg lehet vele oldani.

Oktatói szemmel is végtelen felhasználási lehetőséget kínál, a feltölthető Excelnek köszönhetően módosíthatóak a feladványok, a körök száma és ezáltal nem csak nyelviskolai



felhasználásra, hanem bármilyen oktatási célra teszi használhatóvá a programot úgy, hogy a résztvevők tudása fejlődik, miközben játszanak.

NISTA:

Összefoglalva, a tesztek pontosan a tervek szerint alakultak. A fájlokat megfelelően előkészítették, és a rendszer nem mutatott hibát, csupán egyszer a feltöltéskor volt fennakadás.

A diákokat és a tanárokat lenyűgözte a játék, és mindannyian alig várják, hogy újra játszhassanak.

17. Szófelhő éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.21.

Tesztek célja: Szófelhő éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.04.15., 2021.04.16.

Secure: 2021.04.15., 2021.04.16.

Hello L: 2021.04.27., 2021.04.28.

NISTA: 2021.04.20., 2021.04.21.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - online formában



Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Egy tréner tesztelte le nekik a Szófelhő játékot, két csoportjában, ahol tréningeket tart. Mind a két játékot hatékony kommunikáció tréningen próbálta le.

A tréner még nem találkozott a felülettel, de szeretnék szélesebb körben bemutatni a Classm8-et és ő pont tart náluk tréningeket, így rá esett a választásuk. Örömmel fogadta a felkérést. Egyeztettek egy időpontot, amely mindenki számára megfelelő volt és megmutatták neki a működést. Felhasználót már az előző nap készítettek neki, de nem sikerült belépni, ezért újat készítettek, ami már hiba nélkül működött.

A felület kezelésébe gyorsan belerázódott. A Szófelhő nem igényel Excel file feltöltést, így ez nem okoz bonyodalmat és előkészület sem szükséges hozzá.

Szokta használni a Szófelhőt tréningeken, de post-it-os megoldással, így kifejezetten tetszett neki ez a játék.

Más szervezésre nem volt szükség, a résztvevők, helyszín és időpont adott volt.

Secure:

A WordCloud játék tesztelésével egy trénert és egy nyelvtanárt bíztak meg. A tréner már játszott velük az Observationben, és ő ajánlotta egy barátnőjét, aki nyelvtanár. Úgy gondolta, hogy a WordCloud nagyon jó lehet az óráihoz, így összekötötte őket. Először telefonon informálták a részletekről és mivel szimpatikus volt neki továbbra is a feladat, így megbeszéltek egy meetinget, ahol hárman vettek részt. Megmutatták a játék felületét és játszottak is egyet amikor az oktatók résztvevők voltak, utána pedig egyet mikor a nyelvtanár irányított. A tréner kolléga az 5 napos önismereti tréningjére vitte be a játékot, ahol már a résztvevők korábban játszottak, tehát nekik sok magyarázatra nem volt szükségük. A másik oktató pedig a nyelvórán tesztelte a játékot 4 tanulóival. Sms-ben egyeztettek, hogy nincs kérdése. A tréner kolléga a



feldolgozó kérdéseket maga intézte, viszont a nyelvtanár megkérte őket, hogy csatlakozzanak be az órájába és a végén tegyék fel a kérdéseket a résztvevőknek, ő pedig fordította a válaszokat.

Hello L:

A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék. A résztvevőket két csoportra osztották, időpontok mellett egyrészt az eltérő vélemények esetleges lehetősége miatt, másrészt azért, hogy a későn érkezőknek is legyen lehetősége a játékra.

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot. A játék ismertetése zökkenőmentes és gyors volt mindkét csoport esetében.

NISTA:

A Word Cloud tesztelési folyamata meglehetősen egyszerű volt. A játék zökkenőmentesen zajlott, és mindenki azonnal csatlakozhatott.

A játék kezdete előtt a tanár témák sorozatát készítette elő. Néhány téma a tanfolyam korábbi óráiból származott, és egy, amely bevezette a következő leckét.

A játék sebessége a játékosok internetkapcsolatának minőségétől függ. Néhány diák nagyon gyorsan beillesztette a szavakat; másoknak kicsit tovább tartott. Az ok vagy a kapcsolat, vagy az idő volt, ameddig kiválasztották a beírandó szót. Miután elmagyarázták a játék célját, és emlékeztettek mindenkit a játékba való belépésre, elkezdtek.

A játék előkészítése egy kis időt vesz igénybe, mivel a tanároknak készen kell állniuk a megfelelő témákkal. Világosnak kell lennie, hogy a tanár hogyan fogja motiválni a diákokat az aktív részvételre, a szavaik vagy kifejezéseik megosztására. A tanulóknak világos elképzeléssel kell rendelkezniük minden játék témájáról.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. április 15-én került megrendezésre, 8 fővel.

A tréner először egy kontaktórás alkalmon szerette volna lepróbálni a játékot, de nem voltak adottak a feltételek, mert nem volt projektor, ami fontos eleme a játéknak, így végül egy másik alkalommal online készítette el a tesztet.



A csoport már tudta, milyen játékkal fog találkozni, de a felületet nem látták még. Nem okozott nehézséget a bejelentkezés, gördülékenyen ment a Classm8 használata.

A Szófelhő elnyerte a tetszésüket, mindenki lelkesen vett rész a játékban. Volt olyan, hogy egy szót ketten írtak be, ez csak egyszer jelent meg a projektoron, ez egy kisebb nézeteltérést okozott, de a tréner jól kezelte a helyzetet és kipróbálták egy másik szóval is, hogy nem jelenik meg többször.

Ezt követően elbeszélgettek arról is, hogy melyik szót adták meg többen.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékosal.

Secure:

A tréner készítette az első tesztet az önismereti tréning utolsó napján. A chatben adta meg a honlap címét újra a résztvevőknek, akik hamar be tudtak csatlakozni. Ezúttal már csak azt kellett ismertetni, hogy ez a WordCloud játék, ahol szavakat kell összegyűjteni bizonyos témákban, ami most a miért fontos az önismeret kérdés volt. A tréner megkérte a játékosokat, hogy engedjék szabadjárá a gondolataikat és adjanak meg fejenként 3 gondolatot, amit utána átbeszéltek. Ki kellett találniuk, hogy ki melyiket írta, aki eltalálta, az pontot kapott. A tréner elégedett volt, mert nagyon szép gondolatok születtek. A hangulat is mélyült, ami egy tréning esetében jó dolog a szemében.

Hello L:

Az első teszt 2021. április 27-én került megrendezésre online formában a Take Five English Language Club tagjaival, 6 résztvevővel. Gyors szabálymagyarázatot követően azonnal meg tudták kezdeni a tesztet, mivel a most összegyűlt csapat már ismerte a teszteléshez használt programot korábbi tesztekéről, így a nem csak a bejelentkezés, hanem a tesztelés is nagyon gördülékenyen zajlott. A megadott témakörrel kapcsolatban rengeteg ötletük volt.

NISTA:

Az első tesztelés során minden diák gond nélkül csatlakozhatott a játékhoz. A QR-kódot 3 diák használta, és azonnal működött. Sajnos a játék során az egyik diák képernyője lefagyott, és már nem tudott újra belépni a játékba. Ebben az esetben megkérték, hogy várja meg, amíg befejezik a kört, és újra csatlakozhat a következő körhöz.

A játékból 3 kört játszottak. Az első kör nem engedte meg, hogy egy tanuló belépjen a játékba, és később látták, hogy nem a rendszerrel, hanem a résztvevő telefonjával van probléma. Ő amikor a számítógépre váltott, már normálisan tudott játszani.



3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. április 16-án délután került megrendezésre, 10 fővel.

A tréner már az előző teszten kitapasztalta a használatot, így ezen az alkalmon már magabiztosabb volt és az előző nap felmerült problémának elébe ment és jelezte, hogy egy szó egyszer jelenik meg.

Itt ez nem okozott fennakadást, nagyon jó hangulatban telt a teszt. Tetszett a résztvevőknek, hogy a többiek gondolatait is láthatják és jó ötleteket adtak egymásnak. A több főnek köszönhetően, több szó került a projektorra és jobban kifejtették a témát.

A tréning alatt játszottak még egy kört a résztvevők kérésére, egy másik témakörnél.

A játékot követően interjút készítettek a trénerrel és 2 résztvevővel.

Secure:

A második tesztet a nyelvoktató tartotta ezúttal is online térben a 4 fős nyelvcsoporthoz. Meglepetésként érte őket ez a játék, mert direkt nem szólt nekik, hogy ilyen izgalomban lesz részük. A bejelentkezés kicsit dögösebben ment, mert az egyik résztvevő telefonja már nincs a toppon, de a többiek türelmesen vártak, hogy be tudjon csatlakozni. Egy fő választotta a QR kódos belépést, a többiek maradtak a hagyományos bejelentkezésnél. Névadásra nem volt szükség, tehát egyből jöttek a szavak miután az oktató meghatározta a témát, ami a környezetvédelem volt. A csoport nyelvvizsgára készül, így ezt a témát alaposabban át kell venniük, már volt több alkalmuk is ezzel kapcsolatban, tehát most a már meglévő tudásukból kellett építeni. Fontos volt a helyesírás és megkérte őket, hogy próbálják ne ismételni egymást. Mindenkitől 3 szót kért. A szavak beküldése után egymásból kellett választani és mondatban kellett elmondani, hogy mit miért írtak. A játék 25-30 percig tartott, de egyöntetűen nagyon hasznosnak élte meg mindenki. A teszt lezajlása után a megbeszéltek szerint nem az oktató, hanem ők tették fel a kérdéseket nekik.

Hello L:

A második teszt 2021. április 28-án került megrendezésre szintén online formában a Take Five English Language Club tagjaival, ennél a tesztnél 4 résztvevővel próbáltuk le a WordCloud-ot. Az előzetes szabályismertetés velük is gyorsan ment. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni az előre elküldött linknek köszönhetően. Minden probléma nélkül lement a teszt, bár itt a résztvevők annyira nem voltak aktívak a teszt alatt, mint az első csoport esetében. A tesztet követően megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.



Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A második tesztelés olasz nyelven történt, ami nagyon érdekes volt annak megerősítése érdekében, hogy a játék könnyen használható más nyelveken is. Négy diák közül három 15 másodperc alatt csatlakozott a játékhoz, de a negyedik játékosnak 3 percre volt szüksége minden alkalommal, mert valamivel idősebb volt, mint a többi játékos, és nem nagyon ismeri a technológiát. További utasításokra és segítségre van szüksége, hogy részt vegyen a játékban, de többnyire több időre volt szüksége.

Minden tesztelés során egy játékos kiesett a játékból, és nem tudott újra becsatlakozni. Meg kellett várniuk a játék végét és azt, hogy kezdjenek egy másikat, amelyhez újra csatlakozhattak.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Összekovácsolta a csapatot a játék, és a saját véleményüket összedolgozhatták. Tetszett továbbá nekik, hogy pozitív gondolatok voltak a projektoron, így jobb kedvre derültek. A Classm8 program pedig azért jó szerintük, mert a technika fejlődik az oktatásban.

Az első csapatnak nem tetszett, hogy nem lehetett látni, ha egy szót többen írnak be. Erre megoldásként a szó növekedését ajánlották. Rövidnek találták a játékot, szívesen játszottak volna még.

A megkérdezettek szerint jobb lenne, ha a felhő színebb lenne. A másik csoport két kört játszott és aki nem lépett ki a böngészőből annak segített volna egy vissza gomb.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:



1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Az egyik résztvevőnek az tetszett, hogy a felület szép színes, ez a többieknek is szimpatikus volt. Úgy vélik jól alkalmazható egy téma összefoglalásához, és imponált nekik, hogy mindenki egyszerre tudott játszani, nem volt kimaradó vagy háttérbe szoruló társuk. Az egyik játékos örült annak, hogy névtelenül játszottak, mert így rejtély volt, hogy ki mit írt. Biztonságos közeget jelentett ez neki, mert ha valamit elírt volna, vagy nem pont a témába illő megjegyzést tett volna, akkor ciki lett volna, hogy tudják ki írta. Az egyik résztvevő véleménye szerint jó kis csapatjáték ez, ami jól fejleszti a kreativitást.

A csoportok egyetértettek abban, hogy bár színes a játék, de lehetne még színesebb. Volt olyan résztvevő, aki szerint viszont elég ennyi szín, de ő a letisztultságot szereti.

Fejlesztési javaslatként az alábbiakat jelölték meg: a játékosnak lehetősége legyen szint választani, amivel ír. A tanár lássa, hogy ki mit küldött be, hogy ha valaki nem írt semmit, akkor azt is tudja ösztönözni, segíteni tudja, hogy ő se maradjon ki. Lehetne egy időkorlát, mert a túl lassú játékosokat ezzel lehetne ösztönözni, hogy igyekezzenek és ne várassák a többieket. Volt olyan résztvevő, aki szerint jó lenne, ha a tanár ki tudna egy-egy szót nagyítani, mondjuk rákattintással, hogy amikor arról van szó, akkor jobban látható legyen, mint a többi. Illetve még többektől elhangzott, hogy a tanár tudja beírni a témakört, hogy mindenki arra összpontosítson. Továbbá a tanárnak legyen lehetősége megadni, hogy ki mennyi szót küldjön be.

El tudják képzelni az élet minden területén ezt a játékot. Csapatépítésnél, nyelvórán, tréningen. Az egyik játékos például a baráti társaságában is szívesen kipróbálná. Gyerekeknek is hasznos lehet a helyesírás gyakorlására. Többen kapcsolódtak ahhoz a gondolathoz, hogy jó, hogy a kutyü a kezükben lehetett az órán, mert az ő generációjuknak már van erre igénye.

Hello L:

Minden résztvevő kedvelte a játékot, különösen az első csoport, mert ott nagyon beindult az ötletelés. A többség mindenképpen ajánlaná másoknak. A résztvevők többségének tetszett a WordCloud, bár volt, aki szerint még fejleszthető lenne a rendszer.

Összességében tetszett a tesztelőknak a játék, kaptak olyan visszajelzést, hogy a háttér, a betűtípus, és a betűszín lehetne más, vagy változtatható. A játékleírás alapján a több felhasználó által beküldött azonos szavaknál méretváltozásra számítottak, de a beküldések számát a program csak kevésbé látványos formában jelezte. A témát csak szóban, és nem a programban kellett megadni, így gyakorlatilag bármikor és bármilyen képzésen használható előkészítés nélkül is.



NISTA:

Azok a diákok, akiket kidobott a rendszer és lekapcsolódtak a játékról a kör közben, panaszkodtak erről az interjú során, mondván, hogy a rendszernek lehetővé kell tennie a játékosoknak, hogy valahogy újra belépjenek, amit a rendszer általában megenged. Úgy gondolták, hogy hosszabb játék esetén túl sokáig kell várni a befejezésre. A játék oldalainak betöltési sebessége a tanulók internet kapcsolatának minőségétől függött. Talán, ha a játékot tanteremben tesztelnék, és mindenki ugyanazzal a kapcsolattal rendelkezne, akkor az egyes játékosok játékideje nem lenne annyira eltérő. A diákoknak tetszett a játék, remek bevezetés volt az adott leckébe, egy hét szünet után a nyelvtanfolyamról gyors és hatékony módot kínált számukra arra, hogy felülvizsgálják a tudásukat és újra a célnyelven gondolkodjanak.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Nagyon tetszett a trénernek, hogy online lehet használni a játékot, így környezetbarát. Szokta használni post-it-ekkel, de ezentúl biztos ezt a verziót fogja használni.

Először kontaktórás alkalmon szeretne volna kipróbálni, de egyrészt nem volt megfelelő technikai háttér hozzá, másrészt a járványhelyzet miatt nem lehetett tantermi képzéseket tartani. Erre oda kell figyelni, hogy a projektor megoldott legyen.

Fejlesztésre a Szófelhő lementését ajánlotta, mert például a kommunikáció serkentő és gátló tényezők elemzésénél a két felhőt egymás mellé lehetne tenni.

Olyan feladatoknál jó a játék, ahol összegyűjtik a témával kapcsolatos tapasztalatokat, de tökéletes normaalkotáshoz. Illetve mivel anonim, így tréning zárásánál a nap értékelésére is alkalmas.

Secure:

Mindkét oktatónak pozitív élményekkel zajlott le a WordCloud éles tesztelése. A nyelvoktató hálás, amiért bevonták őt is a tesztelésbe és lehetősége volt belelátni egy ilyen kezdeményezésbe, amely véleménye szerint jótékony hatással van a tanításra. Úgy gondolja nem volt nehézsége a bejelentkezéssel és a kezeléssel. Örült, hogy a résztvevői is lelkesek voltak és látszott, hogy elsajátították a tananyagot, amiért büszke volt rájuk. Mindketten egyetértenek abban, hogy jól kezelhető a felület, és sok lehetőség rejlik benne. Máskor is örömmel vennék be a csoportjaiknak tréningre és nyelvórára egyaránt. A nyelvtanár minden témához szívesen használná például bevezetésként, vagy összefoglalásként. A tréner elmondása alapján az Observation után azt kapta a játéktól, amit várt. Fejlesztési javaslatuk, hogy legyenek



nagyobb betűvel a szavak, tudjanak cloud formát választani, lehessen időkeretet megadni. Továbbá a játék lezárása volt egy kicsit hiányos nekik.

Hello L:

Oktatói szemmel nyelvi képzések mellett akár csapatépítőn, de még egy munkahelyi értekezleten is el lehet képzelni a játék használatát. Ami nem tetszett az oktatónak, hogy ha meg akarták nézni, hányszor küldtek be egy szót, akkor a felbukkanó információ kitakarta a felhőt. Tanárként hasznos lett volna, ha játék közben is tud embereket hozzáadni az éppen futó játékhoz (pl. későn érkezők, felbátorodó szemlélődők hozzáadásához.)

A témát csak szóban, és nem a programban kellett megadni, így gyakorlatilag bármikor és bármilyen képzésen használható előkészítés nélkül is.

NISTA:

A tanár észrevette, hogy ez a játék kiváló eszköz a szókincs felülvizsgálatára vagy új szókincs elsajátítására. Meglepődött, amikor látta, ahogyan a diákok együttműködnek, hogy minél több szót találjanak közösen. Ajánlani fogja más tanároknak, és ő maga is rendszeresen fogja használni az órákon. A játék rövidege miatt minden lecke kezdetén legalább egyszer el lehet játszani.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az első csoportnál 15 percet vett igénybe a játék, a második alkalommal kicsit többet, körülbelül 20 percet, a több főnek köszönhetően.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Az együttműködés és a csapatmunkát fejlesztette a játék, hiszen együtt boncolgatták a témát, valamint a kreativitást, hogy új szavakat írjanak be. A csoport visszajelzése alapján, mások által használt szakszavakat tanultak, amelyeket beépíthetnek a saját szókincsükbe, így a kommunikációt is színesíti.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ezt a játékot érdemes többen játszani, hogy több véleményt gyúrjanak össze. Ajánlott 8-10 fővel játszani.



Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 92%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Igen, ajánlják másoknak is, hogy a Classm8 keretén belül használják a Szófelhőt és ne használjanak papírt.

Összekovácsolta a csapatot, és együttműködésre sarkallta őket a Szófelhő.

Új volt számukra, hogy az oktatásba egyre inkább bevezetik a technikát.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az időtartam mind a két esetben 15-30 perc közé esett. Könnyen formálható azzal, hogy kontrolláljuk az egy személyre jutó szavak számát, vagy időkeretet adunk, hogy mennyi idő jut a szavak beírására. A nyelvoktató csoportjának tovább tartott a játék, mert egy kicsit nehezebb téma a környezetvédelem, mint az önismeret.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Szókincsfejlesztő hatása kérdéstelen, továbbá javítja a helyesírást, serkenti a koncentrációt és a kreativitást is. Az egyik játékos szerint ha arra használjuk, hogy valakinek az erősségeit kell összegyűjteni a WordCloud-dal, az nagyon hasznos lehet egy kompetencia növelő tréningben.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Lényegében a résztvevők száma nincs megkötve, mert bármennyien játszhatják, igaz egy 15 fős csoportnál már nehéz a fegyelem fenntartása, de akár egy 8-10 fővel is jól működik még. Például nagy létszámnál csoportokat is formázhatunk és akkor 1 ember írja be a csoport szavait, ez csapatépítő feladatnak nagyon jó lehet az egyik résztvevő szerint. Tapasztalatuk szerint a 4-5 fő nagyon kellemes játékkeret teremtett.

Feladat mérhetősége



Megkérték a játékosokat, hogy 1-től 5-ig értékelve a játékot mutassák az ujjaikkal a pontokat: az első teszt után érkezett 4 db ötös és 1 db négyes, míg a második teszten 4 db ötös, elérve ezzel a max pontot. Az össz-elégedettség így 98% lett.

A következő kérdéseket tették fel a teszt során az oktatók a résztvevőknek:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Egyöntetű volt, hogy mindenki ajánlaná a játékot. Röviden összefoglalva azért, mert színes, szagos, egyszerű és bármikor felhasználható.

Növeli a kreativitást a helyesírást és a koncentrációt. Jótékony hatása van a proaktivitásra, a döntésképeség fokozására és akár a konfliktuskezelésre is alkalmazhatónak találják a csoportok.

Új tudásként az egyik játékos úgy vélekedett, hogy eddig nem érezte annyira a halkabb csoporttársán, hogy mennyire ötletes. Egy résztvevőről pedig az derült ki, hogy nagyon átgondoltan játszotta a játékot. Az egyik játékosnak ezúttal nehezebben ment a kreativitás, semmi nem akart az eszébe jutni, de végül ő is belelendült.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

A teljes időtartam kevesebb, mint 15 perc volt egy WordCloud összeállításához, de itt a résztvevők is nagyon gyorsak voltak, emiatt több témában is játszottak.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatleírásban

A játék a visszajelzések alapján alkalmas a specifikációban leírt képességek fejlesztésére.

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: kreativitás, kommunikáció, ötletelés, döntésképeség

A feladat kollaboratív-e: Igen, hiszen a szófelhő a csapat közös munkája.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:

A kétfős létszám meghaladása egyik játék esetén sem okozott gondot, de ennél a játéknál kifejezetten előnyös és látványos, ha nagyobb létszámmal játsszák.



A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, minden résztvevő kedvelte a játékot, különösen az első csoport, mert ott nagyon beindult az ötletelés.
2. Ajánlják-e másoknak: A többség mindenképpen ajánlaná másoknak, mindenkinek tetszett a feladat.

Egy résztvevő kiemelte, hogy bár a játék alapvetően rendben volt, de ebben a formában nem ajánlaná még, csak majd javítást követően, mert az elrendezési probléma szerinte nehezítette a végeredmény élvezetét.

3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

Kérték a résztvevőket, hogy 1-5-ig értékeljék az egyes kompetenciákat, hogy mennyiben érezték, hogy fejlődtek benne a játék hatására. Az összesített eredmények csoportonként:

Az első csoport értékelése (aktív csoport): kreativitás: 5, kommunikáció: 4, ötletelés: 4, döntéshozatal: 3

A második csoport értékelése (kevésbé aktív csoport): kreativitás: 3, kommunikáció: 0, ötletelés: 4, döntéshozatal: 0

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban): Igen.

Az egyik résztvevő rájött, hogy a csoporttársainak sokkal jobb a szókincese, mint amire számított a korábbi tesztek alapján.

Egy másik játékos pedig azt emelte ki, hogy a játék hatására kreatívabb lett, valamint a találgatás és asszociáció kapcsán új módszereket tanult.

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A játék nagyon rövid és hatékony volt. A tesztelés nagyon kevés időt vett igénybe a többi játékhoz képest. Olyan egyszerű módon tervezték, ezáltal nem hagyva sok lehetőséget a hibás működésre.



Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ennek a játéknak a célja a szókincs bővítése, a koncentráció és a figyelem javítása. A diákok először csendben játszották, de később együtt kezdtek vitatkozni és ötletelni a megfelelő szavakon, ami ösztönözte az interakciót minden résztvevő és a tanár között. Az oktató pedig képes volt követni gondolati folyamatot, és volt esélye felmérni a résztvevők tudását.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A játékhoz minimum 2 résztvevőre van szükség, de hatékonysága nem változik a résztvevők számával. Úgy tervezték, hogy akár 2 vagy akár 10 résztvevő is játszhatna, és ugyanúgy érdekes lenne, és így tartja a játékosokat benn a játékban. Természetesen több játékos esetén a játék hossza nagyobb lehet, mivel ez több időt ad a játékosoknak, hogy gondoljanak a szavaikon, míg a másik játékoson a sor.

Feladat mérhetősége:

Az oktatóknak és a résztvevőknek feltett kérdések a következők voltak:

- Tetszett a játék? Változtatna valamit a játékon?
- Zökkenőmentesen futott a játék a készüléken?
- Szívesen játszana újra a játékkal? Ajánlana másoknak is?
- Fejlődött a játékosok tudása és a készségei?

Azok a diákok, akiket kidobott a rendszer és lekapcsolódtak a játékról a kör közben, panaszkodtak erről az interjú során, mondván, hogy a rendszernek lehetővé kell tennie a játékosoknak, hogy valahogy újra belépjenek, amit a rendszer általában megenged. Úgy gondolták, hogy hosszabb játék esetén túl sokáig kell várni a befejezésre. A játék oldalainak betöltési sebessége a tanulók internet kapcsolatának minőségétől függött. Talán, ha a játékot tanteremben tesztelnék, és mindenki ugyanazzal a kapcsolattal rendelkezne, akkor az egyes játékosok játékideje nem lenne annyira eltérő. A diákoknak tetszett a játék, remek bevezetés volt az adott leckébe, egy hét szünet után a nyelvtanfolyamról gyors és hatékony módot kínált számukra arra, hogy felülvizsgálják a tudásukat és újra a célnyelven gondolkodjanak.

A tanár észrevette, hogy ez a játék kiváló eszköz a szókincs felülvizsgálatára vagy új szókincs elsajátítására. Meglepődött, amikor látta, ahogyan a diákok együttműködnek, hogy minél több szót találjanak közösen. Ajánlani fogja más tanároknak, és ő maga is rendszeresen fogja használni az órákon. A játék rövideége miatt minden lecke kezdetén legalább egyszer el lehet játszani.



7. Összefoglalások

Antener:

A Szófelhő a résztvevőknek és a trénernek is nagyon tetszett, használták már korábban offline verzióban, de így jobbnak bizonyult. Gyorsabb volt a folyamat, anonim maradt a vélemény és környezetvédelem szempontjából is hasznos. A tréner például mostantól ezt a feladatot a programban fogja használni.

Sok mindenre használható a játék, például a tanultak visszajelzésére, egy téma kifejtésére vagy egy tréningnap értékelésére.

Előszeretettel fogják használni a jövőben a Szófelhőt.

Secure:

A WordCloud éles tesztelése sikerrel megtörténtek a két oktató segítségével egy önismereti tréningen és egy környezetvédelemmel kapcsolatos nyelvórán. Mind a két teszten sikert ért el a játék, nagyon kedvelték a résztvevők. Napjainkban egyre népszerűbb a WordCloud megoldás és az, hogy közösen gyűjthették össze a szavakat, mindenkit fellelkesített. Használata egyszerű, letisztult, bár lehetnének nagyobb betűkkel a szavak. Ez a játék egyaránt játszható kisebb és nagyobb létszámmal is és sokkal előnyösebb online, mint papíron végezni. Egyértelmű véleményt kaptak arról, hogy szinte az élet bármely területén jól használható, legyen szó egy tréningről, nyelvóráról, csapatépítésről, tervezésről, bármiről. Hibát nem tapasztaltak, jól működött a játék és szép értékeléseket kapott mind a két csoporttól és oktatótól.

Hello L:

Alapvetően a két teszt sikeresen lezajlott. A résztvevők többségének tetszett a WordCloud, bár volt, aki szerint még fejleszthető lenne a játék.

Oktatói szemmel nyelvi képzések mellett akár csapatépítőn, de még egy munkahelyi értekezleten is el lehet képzelni a játék használatát. Ami nem tetszett az oktatóknak, hogy ha meg akarták nézni, hányszor küldtek be egy szót, akkor a felbukkanó információ kitakarta a felhőt. Tanárként hasznos lett volna, ha játék közben is tud embereket hozzáadni az éppen futó játékhoz (pl. későn érkezők, felbátorodó szemlélődők hozzáadásához.)

NISTA:

Ez volt az egyik legegyszerűbb és legkönnyebb játék teszt, mivel a rendszer nem okozott komoly problémákat, és minden résztvevő legalább egyszer sikeresen befejezhette a játékot. Ez



egy olyan játék, amely nagy koncentrációt igényel, mert nem tudja megjósolni, hogy a szóban forgó személy melyik szót szűrja majd be, így ébernek kell lennie minden résztvevőnek, és több lehetőséget is végig kell gondolnia, szinonimákat kell keresnie.

18. Szófelhő éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.21.

Tesztek célja: Szófelhő éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.04.15., 2021.04.16.

Secure: 2021.04.15., 2021.04.16.

Hello L: 2021.04.27., 2021.04.28.

NISTA: 2021.04.20., 2021.04.21.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok



5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Egy tréner tesztelte le nekik a Szófelhő játékot, két csoportjában, ahol tréningeket tart. Mind a két játékot hatékony kommunikáció tréningen próbálta le.

A tréner még nem találkozott a felülettel, de szeretnék szélesebb körben bemutatni a Classm8-et és ő pont tart náluk tréningeket, így rá esett a választásuk. Örömmel fogadta a felkérést. Egyeztettek egy időpontot, amely mindenki számára megfelelő volt és megmutatták neki a működést. Felhasználót már az előző nap készítettek neki, de nem sikerült belépni, ezért újat készítettek, ami már hiba nélkül működött.

A felület kezelésébe gyorsan belerázódott. A Szófelhő nem igényel Excel file feltöltést, így ez nem okoz bonyodalmat és előkészület sem szükséges hozzá.

Szokta használni a Szófelhőt tréningeken, de post-it-os megoldással, így kifejezetten tetszett neki ez a játék.

Más szervezésre nem volt szükség, a résztvevők, helyszín és időpont adott volt.

Secure:

A WordCloud játék tesztelésével egy tréner és egy nyelvtanárt bíztak meg. A tréner már játszott velük az Observationben, és ő ajánlotta egy barátnőjét, aki nyelvtanár. Úgy gondolta, hogy a WordCloud nagyon jó lehet az óráihoz, így összekötötte őket. Először telefonon informálták a részletekről és mivel szimpatikus volt neki továbbra is a feladat, így megbeszéltek egy meetinget, ahol hárman vettek részt. Megmutatták a játék felületét és játszottak is egyet amikor az oktatók résztvevők voltak, utána pedig egyet mikor a nyelvtanár irányított. A tréner kolléga az 5 napos önismereti tréningjére vitte be a játékot, ahol már a résztvevők korábban játszottak, tehát nekik sok magyarázatra nem volt szükségük. A másik oktató pedig a nyelvórán tesztelte a játékot 4 tanulóval. Sms-ben egyeztettek, hogy nincs kérdése. A tréner kolléga a feldolgozó kérdéseket maga intézte, viszont a nyelvtanár megkérte őket, hogy csatlakozzanak be az órájába és a végén tegyék fel a kérdéseket a résztvevőknek, ő pedig fordította a válaszokat.

Hello L:

A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék. A résztvevőket két csoportra osztották, időpontok mellett egyrészt az eltérő vélemények esetleges lehetősége miatt, másrészt azért, hogy a későn érkezőknek is legyen lehetősége a játékra.



A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot. A játék ismertetése zökkenőmentes és gyors volt mindkét csoport esetében.

NISTA:

A Word Cloud tesztelési folyamata meglehetősen egyszerű volt. A játék zökkenőmentesen zajlott, és mindenki azonnal csatlakozhatott.

A játék kezdete előtt a tanár témák sorozatát készítette elő. Néhány téma a tanfolyam korábbi óráiból származott, és egy, amely bevezette a következő leckét.

A játék sebessége a játékosok internetkapcsolatának minőségétől függ. Néhány diák nagyon gyorsan beillesztette a szavakat; másoknak kicsit tovább tartott. Az ok vagy a kapcsolat, vagy az idő volt, ameddig kiválasztották a beírandó szót. Miután elmagyarázták a játék célját, és emlékeztettek mindenkit a játékba való belépésre, elkezdtek.

A játék előkészítése egy kis időt vesz igénybe, mivel a tanároknak készen kell állniuk a megfelelő témákkal. Világosnak kell lennie, hogy a tanár hogyan fogja motiválni a diákokat az aktív részvételre, a szavaik vagy kifejezéseik megosztására. A tanulóknak világos elképzeléssel kell rendelkezniük minden játék témájáról.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. április 15-én került megrendezésre, 8 fővel.

A tréner először egy kontaktórák alkalmán szeretne volna lepróbálni a játékot, de nem voltak adottak a feltételek, mert nem volt projektor, ami fontos eleme a játéknak, így végül egy másik alkalommal online készítette el a tesztet.

A csoport már tudta, milyen játékkal fog találkozni, de a felületet nem látták még. Nem okozott nehézséget a bejelentkezés, gördülékenyen ment a Classm8 használata.

A Szófelhő elnyerte a tetszésüket, mindenki lelkesen vett részt a játékban. Volt olyan, hogy egy szót ketten írtak be, ez csak egyszer jelent meg a projektoron, ez egy kisebb nézeteltérést okozott, de a tréner jól kezelte a helyzetet és kipróbálták egy másik szóval is, hogy nem jelenik meg többször.



Ezt követően elbeszélgettek arról is, hogy melyik szót adták meg többen.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékosal.

Secure:

A tréner készítette az első tesztet az önismereti tréning utolsó napján. A chatben adta meg a honlap címét újra a résztvevőknek, akik hamar be tudtak csatlakozni. Ezúttal már csak azt kellett ismertetni, hogy ez a WordCloud játék, ahol szavakat kell összegyűjteni bizonyos témákban, ami most a miért fontos az önismeret kérdés volt. A tréner megkérte a játékosokat, hogy engedjék szabadjára a gondolataikat és adjanak meg fejenként 3 gondolatot, amit utána átbeszéltek. Ki kellett találniuk, hogy ki melyiket írta, aki eltalálta, az pontot kapott. A tréner elégedett volt, mert nagyon szép gondolatok születtek. A hangulat is mélyült, ami egy tréning esetében jó dolog a szemében.

Hello L:

Az első teszt 2021. április 27-én került megrendezésre online formában a Take Five English Language Club tagjaival, 6 résztvevővel. Gyors szabálymagyarázatot követően azonnal meg tudták kezdeni a tesztet, mivel a most összegyűlt csapat már ismerte a teszteléshez használt programot korábbi tesztekéről, így a nem csak a bejelentkezés, hanem a tesztelés is nagyon gördülékenyen zajlott. A megadott témakörrel kapcsolatban rengeteg ötletük volt.

NISTA:

Az első tesztelés során minden diák gond nélkül csatlakozhatott a játékhoz. A QR-kódot 3 diák használta, és azonnal működött. Sajnos a játék során az egyik diák képernyője lefagyott, és már nem tudott újra belépni a játékba. Ebben az esetben megkérték, hogy várja meg, amíg befejezik a kört, és újra csatlakozhat a következő körhöz.

A játékból 3 kört játszottak. Az első kör nem engedte meg, hogy egy tanuló belépjen a játékba, és később látták, hogy nem a rendszerrel, hanem a résztvevő telefonjával van probléma. Ő amikor a számítógépre váltott, már normálisan tudott játszani.

3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. április 16-án délután került megrendezésre, 10 fővel.

A tréner már az előző teszten kitapasztalta a használatot, így ezen az alkalmon már magabiztosabb volt és az előző nap felmerült problémának elébe ment és jelezte, hogy egy szó egyszer jelenik meg.



Itt ez nem okozott fennakadást, nagyon jó hangulatban telt a teszt. Tetszett a résztvevőknek, hogy a többiek gondolatait is láthatják és jó ötleteket adtak egymásnak. A több főnek köszönhetően, több szó került a projektorra és jobban kifejtették a témát.

A tréning alatt játszottak még egy kört a résztvevők kérésére, egy másik témakörnél.

A játékot követően interjút készítettek a trénerrel és 2 résztvevővel.

Secure:

A második tesztet a nyelvoktató tartotta ezúttal is online térben a 4 fős nyelvcsoporthoz. Meglepetésként érte őket ez a játék, mert direkt nem szólt nekik, hogy ilyen izgalomban lesz részük. A bejelentkezés kicsit dögösebben ment, mert az egyik résztvevő telefonja már nincs a toppon, de a többiek türelmesen vártak, hogy be tudjon csatlakozni. Egy fő választotta a QR kódos belépést, a többiek maradtak a hagyományos bejelentkezésnél. Névadásra nem volt szükség, tehát egyből jöttek a szavak miután az oktató meghatározta a témát, ami a környezetvédelem volt. A csoport nyelvvizsgára készül, így ezt a témát alaposabban át kell venniük, már volt több alkalmuk is ezzel kapcsolatban, tehát most a már meglévő tudásukból kellett építkezni. Fontos volt a helyesírás és megkérte őket, hogy próbálják ne ismételni egymást. Mindenkitől 3 szót kért. A szavak beküldése után egymásból kellett választani és mondatban kellett elmondani, hogy mit miért írtak. A játék 25-30 percig tartott, de egyöntetűen nagyon hasznosnak élte meg mindenki. A teszt lezajlása után a megbeszéltek szerint nem az oktató, hanem ők tették fel a kérdéseket nekik.

Hello L:

A második teszt 2021. április 28-án került megrendezésre szintén online formában a Take Five English Language Club tagjaival, ennél a tesztnél 4 résztvevővel próbáltuk le a WordCloud-ot. Az előzetes szabályismertetés velük is gyorsan ment. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni az előre elküldött linknek köszönhetően. Minden probléma nélkül lement a teszt, bár itt a résztvevők annyira nem voltak aktívak a teszt alatt, mint az első csoport esetében. A tesztet követően megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A második tesztelés olasz nyelven történt, ami nagyon érdekes volt annak megerősítése érdekében, hogy a játék könnyen használható más nyelveken is. Négy diák közül három 15 másodperc alatt csatlakozott a játékhoz, de a negyedik játékosnak 3 percre volt szüksége minden alkalommal, mert valamivel idősebb volt, mint a többi játékos, és nem nagyon ismeri a



technológiát. További utasításokra és segítségre van szüksége, hogy részt vegyen a játékban, de többnyire több időre volt szüksége.

Minden tesztelés során egy játékos kiesett a játékból, és nem tudott újra becsatlakozni. Meg kellett várniuk a játék végét és azt, hogy kezdjenek egy másikat, amelyhez újra csatlakozhattak.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Összekovácsolta a csapatot a játék, és a saját véleményüket összedolgozhatták. Tetszett továbbá nekik, hogy pozitív gondolatok voltak a projektoron, így jobb kedvre derültek. A Classm8 program pedig azért jó szerintük, mert a technika fejlődik az oktatásban.

Az első csapatnak nem tetszett, hogy nem lehetett látni, ha egy szót többen írnak be. Erre megoldásként a szó növekedését ajánlották. Rövidnek találták a játékot, szívesen játszottak volna még.

A megkérdezettek szerint jobb lenne, ha a felhő színeesebb lenne. A másik csoport két kört játszott és aki nem lépett ki a böngészőből annak segített volna egy vissza gomb.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Az egyik résztvevőnek az tetszett, hogy a felület szép színes, ez a többieknek is szimpatikus volt. Úgy vélik jól alkalmazható egy téma összefoglalásához, és imponált nekik, hogy mindenki egyszerre tudott játszani, nem volt kimaradó vagy háttérbe szoruló társuk. Az egyik játékos örült annak, hogy névtelenül játszottak, mert így rejtély volt, hogy ki mit írt. Biztonságos



közeget jelentett ez neki, mert ha valamit elért volna, vagy nem pont a témába illő megjegyzést tett volna, akkor ciki lett volna, hogy tudják ki írta. Az egyik résztvevő véleménye szerint jó kis csapatjáték ez, ami jól fejleszti a kreativitást.

A csoportok egyetértettek abban, hogy bár színes a játék, de lehetne még színesebb. Volt olyan résztvevő, aki szerint viszont elég ennyi szín, de ő a letisztultságot szereti.

Fejlesztési javaslatként az alábbiakat jelölték meg: a játékosnak lehetősége legyen szint választani, amivel ír. A tanár lássa, hogy ki mit küldött be, hogy ha valaki nem írt semmit, akkor azt is tudja ösztönözni, segíteni tudja, hogy ő se maradjon ki. Lehetne egy időkorlát, mert a túl lassú játékosokat ezzel lehetne ösztönözni, hogy igyekezzenek és ne várassák a többieket. Volt olyan résztvevő, aki szerint jó lenne, ha a tanár ki tudna egy-egy szót nagyítani, mondjuk rákattintással, hogy amikor arról van szó, akkor jobban látható legyen, mint a többi. Illetve még többektől elhangzott, hogy a tanár tudja beírni a témakört, hogy mindenki arra összpontosítson. Továbbá a tanárnak legyen lehetősége megadni, hogy ki mennyi szót küldjön be.

El tudják képzelni az élet minden területén ezt a játékot. Csapatépítésnél, nyelvórán, tréningen. Az egyik játékos például a baráti társaságában is szívesen kipróbálná. Gyerekeknek is hasznos lehet a helyesírás gyakorlására. Többen kapcsolódtak ahhoz a gondolathoz, hogy jó, hogy a kütyü a kezükben lehetett az órán, mert az ő generációjuknak már van erre igénye.

Hello L:

Minden résztvevő kedvelte a játékot, különösen az első csoport, mert ott nagyon beindult az ötletelés. A többség mindenképpen ajánlaná másoknak. A résztvevők többségének tetszett a WordCloud, bár volt, aki szerint még fejleszthető lenne a rendszer.

Összességében tetszett a tesztelőknek a játék, kaptak olyan visszajelzést, hogy a háttér, a betűtípus, és a betűszín lehetne más, vagy változtatható. A játékleírás alapján a több felhasználó által beküldött azonos szavaknál méretváltozásra számítottak, de a beküldések számát a program csak kevésbé látványos formában jelezte. A témát csak szóban, és nem a programban kellett megadni, így gyakorlatilag bármikor és bármilyen képzésen használható előkészítés nélkül is.

NISTA:

Azok a diákok, akiket kidobott a rendszer és lekapcsolódtak a játékról a kör közben, panaszkodtak erről az interjú során, mondván, hogy a rendszernek lehetővé kell tennie a játékosoknak, hogy valahogy újra belépjenek, amit a rendszer általában megenged. Úgy gondolták, hogy hosszabb játék esetén túl sokáig kell várni a befejezésre. A játék oldalainak betöltési sebessége a tanulók internet kapcsolatának minőségétől függött. Talán, ha a játékot tanteremben tesztelnék, és mindenki ugyanazzal a kapcsolattal rendelkezne, akkor az egyes játékosok játékideje nem lenne annyira eltérő. A diákoknak tetszett a játék, remek bevezetés



volt az adott leckébe, egy hét szünet után a nyelvtanfolyamról gyors és hatékony módot kínált számukra arra, hogy felülvizsgálják a tudásukat és újra a célnyelven gondolkodjanak.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Nagyon tetszett a trénernek, hogy online lehet használni a játékot, így környezetbarát. Szokta használni post-it-ekkel, de ezentúl biztos ezt a verziót fogja használni.

Először kontaktórás alkalmon szeretne volna kipróbálni, de egyrészt nem volt megfelelő technikai háttér hozzá, másrészt a járványhelyzet miatt nem lehetett tantermi képzéseket tartani. Erre oda kell figyelni, hogy a projektor megoldott legyen.

Fejlesztésre a Szófelhő lementését ajánlotta, mert például a kommunikáció serkentő és gátló tényezők elemzésénél a két felhőt egymás mellé lehetne tenni.

Olyan feladatoknál jó a játék, ahol összegyűjtik a témával kapcsolatos tapasztalatokat, de tökéletes normaalkotáshoz. Illetve mivel anonim, így tréning zárásánál a nap értékelésére is alkalmas.

Secure:

Mindkét oktátónak pozitív élményekkel zajlott le a WordCloud éles tesztelése. A nyelvoktató hálás, amiért bevonták őt is a tesztelésbe és lehetősége volt belelátni egy ilyen kezdeményezésbe, amely véleménye szerint jótékony hatással van a tanításra. Úgy gondolja nem volt nehézsége a bejelentkezéssel és a kezeléssel. Örült, hogy a résztvevői is lelkesek voltak és látszott, hogy elsajátították a tananyagot, amiért büszke volt rájuk. Mindketten egyetértenek abban, hogy jól kezelhető a felület, és sok lehetőség rejlik benne. Máskor is örömmel vinnék be a csoportjaiknak tréningre és nyelvórára egyaránt. A nyelvtanár minden témához szívesen használná például bevezetésként, vagy összefoglalásként. A tréner elmondása alapján az Observation után azt kapta a játéktól, amit várt. Fejlesztési javaslatuk, hogy legyenek nagyobb betűvel a szavak, tudjanak cloud formát választani, lehessen időkeretet megadni. Továbbá a játék lezárása volt egy kicsit hiányos nekik.

Hello L:

Oktatói szemmel nyelvi képzések mellett akár csapatépítőn, de még egy munkahelyi értekezleten is el lehet képzelni a játék használatát. Ami nem tetszett az oktátónak, hogy ha meg akarták nézni, hányszor küldtek be egy szót, akkor a felbukkanó információ kitakarta a felhőt. Tanárként hasznos lett volna, ha játék közben is tud embereket hozzáadni az éppen futó játékhoz (pl. későn érkezők, felbátorodó szemlélődők hozzáadásához.)



A témát csak szóban, és nem a programban kellett megadni, így gyakorlatilag bármikor és bármilyen képzésen használható előkészítés nélkül is.

NISTA:

A tanár észrevette, hogy ez a játék kiváló eszköz a szókincs felülvizsgálatára vagy új szókincs elsajátítására. Meglepődött, amikor látta, ahogyan a diákok együttműködnek, hogy minél több szót találjanak közösen. Ajánlani fogja más tanároknak, és ő maga is rendszeresen fogja használni az órákon. A játék rövidsége miatt minden lecke kezdetén legalább egyszer el lehet játszani.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az első csoportnál 15 percet vett igénybe a játék, a második alkalommal kicsit többet, körülbelül 20 percet, a több főnek köszönhetően.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Az együttműködés és a csapatmunkát fejlesztette a játék, hiszen együtt boncolgatták a témát, valamint a kreativitást, hogy új szavakat írjanak be. A csoport visszajelzése alapján, mások által használt szakszavakat tanultak, amelyeket beépíthetnek a saját szókincsükbe, így a kommunikációt is színesíti.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ezt a játékot érdemes többen játszani, hogy több véleményt gyűrjanak össze. Ajánlott 8-10 fővel játszani.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottak, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 92%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)



Igen, ajánlják másoknak is, hogy a Classm8 keretén belül használják a Szófelhőt és ne használjanak papírt.

Összekovácsolta a csapatot, és együttműködésre sarkallta őket a Szófelhő.

Új volt számukra, hogy az oktatásba egyre inkább bevezetik a technikát.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Az időtartam mind a két esetben 15-30 perc közé esett. Könnyen formálható azzal, hogy kontrolláljuk az egy személyre jutó szavak számát, vagy időkeretet adunk, hogy mennyi idő jut a szavak beírására. A nyelvoktató csoportjának tovább tartott a játék, mert egy kicsit nehezebb téma a környezetvédelem, mint az önismeret.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Szókincsfejlesztő hatása kérdéstelen, továbbá javítja a helyesírást, serkenti a koncentrációt és a kreativitást is. Az egyik játékos szerint ha arra használjuk, hogy valakinek az erősségeit kell összegyűjteni a WordCloud-dal, az nagyon hasznos lehet egy kompetencia növelő tréningen.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Lényegében a résztvevők száma nincs megkötve, mert bármennyien játszhatják, igaz egy 15 fős csoportnál már nehéz a fegyelem fenntartása, de akár egy 8-10 fővel is jól működik még. Például nagy létszámnál csoportokat is formázhatunk és akkor 1 ember írja be a csoport szavait, ez csapatépítő feladatnak nagyon jó lehet az egyik résztvevő szerint. Tapasztalatuk szerint a 4-5 fő nagyon kellemes játékeret teremtett.

Feladat mérhetősége

Megkérték a játékosokat, hogy 1-től 5-ig értékelve a játékot mutassák az ujjaiikkal a pontokat: az első teszt után érkezett 4 db ötös és 1 db négyes, míg a második teszten 4 db ötös, elérve ezzel a max pontot. Az össz-elégedettség így 98% lett.

A következő kérdéseket tették fel a teszt során az oktatók a résztvevőknek:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Egyöntetű volt, hogy mindenki ajánlaná a játékot. Röviden összefoglalva azért, mert színes, szagos, egyszerű és bármikor felhasználható.



Növeli a kreativitást a helyesírást és a koncentrációt. Jótékony hatása van a proaktivitásra, a döntésképeség fokozására és akár a konfliktuskezelésre is alkalmazhatónak találják a csoportok.

Új tudásként az egyik játékos úgy vélekedett, hogy eddig nem érezte annyira a halkabb csoporttársán, hogy mennyire ötletes. Egy résztvevőről pedig az derült ki, hogy nagyon átgondoltan játszott a játékot. Az egyik játékosnak ezúttal nehezebben ment a kreativitás, semmi nem akart az eszébe jutni, de végül ő is belelendült.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

A teljes időtartam kevesebb, mint 15 perc volt egy WordCloud összeállításához, de itt a résztvevők is nagyon gyorsak voltak, emiatt több témában is játszottak.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatléírásban

A játék a visszajelzések alapján alkalmas a specifikációban leírt képességek fejlesztésére.

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: kreativitás, kommunikáció, ötletelés, döntésképeség

A feladat kollaboratív-e: Igen, hiszen a szófelhő a csapat közös munkája.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:

A kétfős létszám meghaladása egyik játék esetén sem okozott gondot, de ennél a játéknál kifejezetten előnyös és látványos, ha nagyobb létszámmal játsszák.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, minden résztvevő kedvelte a játékot, különösen az első csoport, mert ott nagyon beindult az ötletelés.
2. Ajánlják-e másoknak: A többség mindenképpen ajánlaná másoknak, mindenkinek tetszett a feladat.

Egy résztvevő kiemelte, hogy bár a játék alapvetően rendben volt, de ebben a formában nem ajánlaná még, csak majd javítást követően, mert az elrendezési probléma szerinte nehezítette a végeredmény élvezetét.



3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

Kérték a résztvevőket, hogy 1-5-ig értékeljék az egyes kompetenciákat, hogy mennyiben érezték, hogy fejlődtek benne a játék hatására. Az összesített eredmények csoportonként:

Az első csoport értékelése (aktív csoport): kreativitás: 5, kommunikáció: 4, ötletelés: 4, döntéshozatal: 3

A második csoport értékelése (kevésbé aktív csoport): kreativitás: 3, kommunikáció: 0, ötletelés: 4, döntéshozatal: 0

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban): Igen.

Az egyik résztvevő rájött, hogy a csoporttársainak sokkal jobb a szókincse, mint amire számított a korábbi tesztek alapján.

Egy másik játékos pedig azt emelte ki, hogy a játék hatására kreatívabb lett, valamint a találgatás és asszociáció kapcsán új módszereket tanult.

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A játék nagyon rövid és hatékony volt. A tesztelés nagyon kevés időt vett igénybe a többi játékhoz képest. Olyan egyszerű módon tervezték, ezáltal nem hagyva sok lehetőséget a hibás működésre.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Ennek a játéknak a célja a szókincs bővítése, a koncentráció és a figyelem javítása. A diákok először csendben játszották, de később együtt kezdtek vitatkozni és ötletelni a megfelelő szavakon, ami ösztönözte az interakciót minden résztvevő és a tanár között. Az oktató pedig képes volt követni gondolati folyamatot, és volt esélye felmérni a résztvevők tudását.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A játékhoz minimum 2 résztvevőre van szükség, de hatékonysága nem változik a résztvevők számával. Úgy tervezték, hogy akár 2 vagy akár 10 résztvevő is játszhatna, és ugyanúgy érdekes lenne, és így tartja a játékosokat benn a játékban. Természetesen több játékos esetén a játék



hossza nagyobb lehet, mivel ez több időt ad a játékosoknak, hogy gondoljanak a szavaikon, míg a másik játékoson a sor.

Feladat mérhetősége:

Az oktatóknak és a résztvevőknek feltett kérdések a következők voltak:

- Tetszett a játék? Változtatna valamit a játékon?
- Zökkenőmentesen futott a játék a készüléken?
- Szívesen játszana újra a játékkal? Ajánlaná másoknak is?
- Fejlődött a játékosok tudása és a készségei?

Azok a diákok, akiket kidobott a rendszer és lekapcsolódtak a játékról a kör közben, panaszkodtak erről az interjú során, mondván, hogy a rendszernek lehetővé kell tennie a játékosoknak, hogy valahogy újra belépjenek, amit a rendszer általában megenged. Úgy gondolták, hogy hosszabb játék esetén túl sokáig kell várni a befejezésre. A játék oldalainak betöltési sebessége a tanulók internet kapcsolatának minőségétől függött. Talán, ha a játékot tanteremben tesztelnék, és mindenki ugyanazzal a kapcsolattal rendelkezne, akkor az egyes játékosok játékideje nem lenne annyira eltérő. A diákoknak tetszett a játék, remek bevezetés volt az adott leckébe, egy hét szünet után a nyelvtanfolyamról gyors és hatékony módot kínált számukra arra, hogy felülvizsgálják a tudásukat és újra a célnyelven gondolkodjanak.

A tanár észrevette, hogy ez a játék kiváló eszköz a szókincs felülvizsgálatára vagy új szókincs elsajátítására. Meglepődött, amikor látta, ahogyan a diákok együttműködnek, hogy minél több szót találjanak közösen. Ajánlani fogja más tanároknak, és ő maga is rendszeresen fogja használni az órákon. A játék rövidsége miatt minden lecke kezdetén legalább egyszer el lehet játszani.

7. Összefoglalások

Antener:

A Szófelhő a résztvevőknek és a trénernek is nagyon tetszett, használták már korábban offline verzióban, de így jobbnak bizonyult. Gyorsabb volt a folyamat, anonim maradt a vélemény és környezetvédelem szempontjából is hasznos. A tréner például mostantól ezt a feladatot a programban fogja használni.



Sok mindenre használható a játék, például a tanultak visszajelzésére, egy téma kifejtésére vagy egy tréningnap értékelésére.

Előszeretettel fogják használni a jövőben a Szófelhőt.

Secure:

A WordCloud éles tesztelése sikeresen megtörténtek a két oktató segítségével egy önismereti tréningen és egy környezetvédelemmel kapcsolatos nyelvórán. Mind a két teszten sikert ért el a játék, nagyon kedvelték a résztvevők. Napjainkban egyre népszerűbb a WordCloud megoldás és az, hogy közösen gyűjthették össze a szavakat, mindenkit fellelkesített. Használata egyszerű, letisztult, bár lehetnének nagyobb betűkkel a szavak. Ez a játék egyaránt játszható kisebb és nagyobb létszámmal is és sokkal előnyösebb online, mint papíron végezni. Egyértelmű véleményt kaptak arról, hogy szinte az élet bármely területén jól használható, legyen szó egy tréningről, nyelvóráról, csapatépítésről, tervezésről, bármiről. Hibát nem tapasztaltak, jól működött a játék és szép értékeléseket kapott mind a két csoporttól és oktatótól.

Hello L:

Alapvetően a két teszt sikeresen lezajlott. A résztvevők többségének tetszett a WordCloud, bár volt, aki szerint még fejleszthető lenne a játék.

Oktatói szemmel nyelvi képzések mellett akár csapatépítőn, de még egy munkahelyi értekezleten is el lehet képzelni a játék használatát. Ami nem tetszett az oktatónak, hogy ha meg akarták nézni, hányszor küldtek be egy szót, akkor a felbukkanó információ kitakarta a felhőt. Tanárként hasznos lett volna, ha játék közben is tud embereket hozzáadni az éppen futó játékhoz (pl. későn érkezők, felbátorodó szemlélődők hozzáadásához.)

NISTA:

Ez volt az egyik legegyszerűbb és legkönnyebb játék teszt, mivel a rendszer nem okozott komoly problémákat, és minden résztvevő legalább egyszer sikeresen befejezhette a játékot. Ez egy olyan játék, amely nagy koncentrációt igényel, mert nem tudja megjósolni, hogy a szóban forgó személy melyik szót szúrja majd be, így ébernek kell lennie minden résztvevőnek, és több lehetőséget is végig kell gondolnia, szinonimákat kell keresnie.

19. Találd ki éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.20.

**Tesztek célja: Találd ki éles tesztelése****Tesztek ideje:**

Antener: 2021.03.30., 2021.03.31.

Secure: 2021.03.18., 2021.03.19.

Hello L: 2021.03.25., 2021.03.26.

NISTA: 2021.03.18., 2021.03.19.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia - online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok
6. Kritériumoknak való megfelelés
7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

A Találd ki játékot két oktató tesztelte le, az egyik oktató már rutinos tesztelő, a másik viszont még játékosként sem találkozott a játékkal. Készítettek neki felhasználót és szerveztek egy online megbeszélést, ahol mind a hárman jelen voltak. Megmutatták a működést, a technikai



részét, a gyakorlottabb oktató pedig a szakmai részébe segített sokat az első tesztelésre készülő oktatónak, aki könnyen belejött a használatba.

Excel file feltöltésére nincs szükség, ez előkészületet nem igényel, viszont mivel coachkártyákkal álmodták meg ezt a játékot, így a saját kártyáikat beszkenelték. A Találd ki az ismert barkóbához hasonlít, a szabályok annyival módosulnak, hogy a kérdéseket érzelmekre vonatkozva lehet feltenni.

Az URL címet kiküldték a résztvevőknek. Coachképző résztvevőkkel teszteltek, így az időpont adott volt, és mivel online próbálták le, így helyszínre sem volt szükség.

A kevésbé gyakorlott oktató bemelegítésként használta a játékot, a rutinos Classm8 használó oktató pedig az ebédszünet után, hogy visszarázódjanak a résztvevők a képzés hangulatába.

Secure:

Az Observation friendly tesztelése megtörtént, így következhetett az éles tesztelése. A játékot két oktató tesztelte le online térben. Mind a kettőjüknek egyszerre mutatták meg a játékot, amelyhez e-mailben külön időpontot beszéltek meg. Mivel az egyikőjük nyelvtanár, a másik pedig tréner, így adott volt, hogy a diákjaikkal / résztvevőikkel teszteljék le a játékot, már csak az volt kérdés, hogy melyik csoportjukkal és melyik órájukon. Ezt önmaguknak leszervezték, őket csak informálták a részletekről. Megbeszélték, hogy az Observation tulajdonképpen egy barkóba szerű játék, ahol yes-sel és no-val tudnak a játékosok válaszolni a kérdezőnek. Mivel kérdéseket kell feltenni, így a kezdő csoportnak nem annyira könnyű a játék, abban maradtak, hogy emiatt a nyelvtanár oktató a haladó szintű csoportját választja, amelyikkel már a Timeline-t is tesztelték. A tréner pedig egy 5 alkalmas önismereti tréningjét választotta. Elmagyarázták, hogy miről van szó, mi a ClassM8, milyen játékot kell tesztelni, hogy működik a tanári felület. Először megnézték úgy, hogy játékosok voltak, majd egyesével kipróbálták magukat tanárként is, hogy minden kérdésre választ kapjanak. A tapasztalatok alapján megkérték őket, hogy csinálják meg az URL címet és küldjék el a résztvevőknek, hogy ne kelljen bepötyögniük, ezt jó ötletnek találták. Előre felkészültek a játékra, ötleteltek, gyűjtögettek. A nyelvtanár oktató ismét történelmi témát vitt a nyelvórájára, így gyűjtött történelmi személyeket, helyeket, amit ki kellett találniuk a tanítványoknak. Olivia pedig képeket gyűjtött az önismeret témájában, abból választott a csoportja.

Az események előtt még gyorsan üzenetet váltottak, hogy minden rendben van-e, nem volt kérdésük.

Hello L:



A Take Five English Language Club tagjai között volt meghirdetve a játék. A játékot több csapatban játszották, hogy minél többen megtapasztalják a kérdező és a kérdezett szerepet is. A csoportokat a megfelelő nyelvi szint miatt leginkább a ráérések alapján osztották be.

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot. Az oktatónak legfeljebb annyival kell készülnie, hogy ha a csoportnak személyre szabott témát és anyagot akar vinni, akkor azt elő kell készíteni az óra előtt.

A tesztek időpontjában a játékszabályban és a programban eltért a játék neve - ezt jeleztük a fejlesztőknek is -, de a játékban ez nem okozott különösebb nehézséget.

NISTA:

A játékot online tervezték tesztelni az országban érvényben lévő Covid-19 korlátozások miatt, mivel ezt nem lehetett tantermi kereteken belül megtenni. A tesztelés idején a tantermi órák nem voltak megengedettek. A játék nem igényel különösebb felkészülést a játék kezdete előtt. A tesztelés olasz nyelvtanfolyamon történt.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. március 30-án délután került megrendezésre. 8 fővel.

A résztvevők nem találkoztak még a felülettel, de a barkóba játékot mindenki jól ismeri, viszont izgalmasnak ígérkezett, hogy érzelmekre kell rákérdezni. A kártyákat ábrázoló képet az oktató megosztotta a játékosokkal, majd választott egy főt, akit külön szobába tett, így nem hallatta és látta a többieket, amíg meghozták a döntést. Az oktató elmondása szerint elsőnek egy olyan személyt választott, aki szeret a középpontba lenni. Ezt azért találta jó megoldásnak, mert a visszahúzódóbbak látták, hogy működik a folyamat és bátrabban mertek nekivágni a feladatnak.

Amint kitalálták melyik képet választják, visszahívta a résztvevőt a külön szobából és kezdődött a kérdezgetés. A játékosoknak a külön szobába volt egy kis idejük átgondolni, milyen kérdéseket lehet feltenni, kreatívan találták ki, mindig voltak új ötletek.

A játékot azt követően zárták le, hogy mindenki volt a játékos szerepében. Jó hangulatban telt a teszt, tetszett nekik a játék.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékossal és az oktatóval.

Secure:



A nyelvtanár és a csoportja már részt vettek korábbi tesztelésben, szóval gond nélkül tudott az Observation következni. Megörültek, hogy újabb játékot próbálhatnak ki, mivel a Timeline is nagyon tetszett nekik. Újra megkapták a címet, ahol beléphettek, tehát ez gyorsan ment. Most is történelem volt az óra témája, ennek kapcsán az oktató történelmi személyeket, helyszíneket választott ki. Úgy játszották, hogy minden résztvevőre jutott egy helyszín és egy személy. A kiválasztott játékos mindig kikapcsolta a hangot, így a többiek az oktatóval nyugodtan megbeszélhették, hogy mit kell majd kitalálnia a kiválasztottnak. Megbeszélték, hogy a leggyorsabb résztvevő kap egy jó jegyet, amit úgy mértek, hogy hány kérdésből sikerül megfejteni a feladványt.

Két külön résztvevő lett a leggyorsabb, az egyikőjük a személy kérdésben, a másik pedig a helyszínben. Mind a ketten megérdemelték a jó jegyet. Érdekes volt, hogy volt, aki kapkodott és össze vissza kérdezett, míg más megfontoltan, komótosan gyűjtötte össze a kérdéseit. A kitalálások 2-4 perc alatt születtek meg.

Hello L:

Az első teszt 2021. március 25-én került megrendezésre online formában a Take Five English Language Club tagjaival, 8 résztvevővel. Gyors szabálymagyarázatot követően azonnal meg tudtuk kezdeni a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva velük. A játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszéltük a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

Először a teszt zökkenőmentesen zajlott, mindenki be tudott kapcsolódni a játékba, de amikor elkezdtük a játékot, akkor viszont az egyik játékos telefonja lefagyott. A diák frissítette az oldalt, és jó néhány frissítés után újra csatlakozhatott a játékhoz. Ennek a körnek a vége felé egy másik készülék fagyott le, de ezúttal ez a játékos nem tudott újra csatlakozni, és csak arra várt, hogy befejezzék a játékot.

A játékosoknak volt némi nehézségük a játékszabályok megértésében, vártak néhány játékosra, mert nem volt biztos abban, hogyan kell játszani.

A nyelvi szint nem volt elég magas egyes diákok számára, így ez lehetett az oka annak, hogy nem értették a játék lépéseit.

Volt egy kis idejük, hogy újra elmagyarázzák, és megbizonyosodtak arról, hogy mindenki megértette. Ezt követően mindenki boldog volt, mert minden nehézség nélkül részt vehetett és élvezte a játékot.



3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. március 31-én került megrendezésre, szintén 8 fővel.

Az oktató elmondása alapján egy kicsit izgult a tesztet megelőzően, hogy rendben menjen a tesztelés, nem ütköztek problémába, zökkenőmentesen sikerült a bejelentkezés és a játék.

A másik oktatóval megbeszélte taktika alapján, ő is külön szobába tette az éppen soros játékos, amíg a többiek döntöttek a kártyáról. Érdekes volt látni, hogy 1-1 feltett kérdésre milyen máshogy gondolnak a játékosok. Születtek olyan válaszok, ahol megoszlott az igen – ek és nem-ek száma. Megkérdezte utána az oktató, ki miért gondolta úgy, ahogy döntött és mind a két szemszög érthető volt érvelést követően, mégis mindenkinek a saját döntése volt egyértelmű.

Sokat tanultak a játékosok a játékból, senki nem gondolta, hogy a barkóba ennyi kérdést vehet kel a gondolkodásbéli különbségek miatt. Tanulságos és szórakoztató volt a Találd ki játék tesztelése.

A játékot követően interjút készítettek az oktatóval és 2 résztvevővel.

Secure:

A második tesztet a tréner kolléga közreműködésével tartották meg. Ő egy önismereti tréningjére vitte be az Observationt, ahol 5 résztvevője volt. Kezdetben kicsit kételkedve fogadták a játékot, de miután beléptek a QR kóddal, már érezhetően lazult a hangulat és végül úgy belemerültek, hogy alig akarták abbahagyni. Olivia képeket választott, abból kellett a játékosoknak kiválasztani mindig egyet, amiből a „kiküldött” résztvevőnek azt kellett kitalálni, hogy melyik érzelmet fedezheti fel a képen. A nyelvórához hasonlóan náluk is kikapcsolta a hangot és a képet az, akin épp a sor volt, majd mikor végeztek a megbeszéléssel, akkor a chatben a tréner visszahívta. Mindenkinek 1 kép és így 1 érzelem jutott. Észrevették, hogy nagyon érdekes irányba ment el időnként a játék. A kitalálások nem vettek el olyan sok időt, ugyanakkor a feldolgozás, az érzelmekkel való játék nagyon tetszett nekik, az egész hosszan eltartott. Átbeszéltek azt is, hogy mi volt a célja a játéknak. Az egyik résztvevő időnként olyan kérdéseket is feltett, amire nem volt egyértelmű yes vagy no válasz, ilyenkor bonyolódott a helyzet. Egy másik résztvevő pedig kétszer nyitott kérdést is feltett, de ilyenkor a tréner visszairányította a zárt kérdések felé. Ők nem versenyeztek, mindenki a saját tempójában haladhatott.



Hello L:

A második teszt 2021. március 26-án került megrendezésre szintén online formában a Take Five English Language Club tagjaival, ennél a tesztnél is 8 résztvevővel. Az előzetes szabályismertetés velük is gyorsan ment. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni az előre elküldött linknek köszönhetően. Az egyik résztvevő telefonja lefagyott a játék közben, többszöri frissítést követően sem tudott visszalépni a játékba, csak majd a következő körben. Ezt leszámítva fennakadás nélkül lement a teszt, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A második játék nem szakadt meg, és a diákok pontosan megértették, mit kell tenniük. A diákok többsége a QR-kódon keresztül csatlakozott. Egy diák próbálkozott a becsatlakozással, de a telefonja nem válaszolt.

A hangulat a teszt során olyan örömteli volt; mindenki nevetett, és nagyon jól érezték magukat a játékban. A résztvevők jó hangulatban voltak és igazán jó humorral rendelkeztek, így a teszt sikeres volt. Rögtön megkérdezték, hogy mikor lesz a következő játék.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Tetszett nekik, hogy egy régi játékkal találkozhattak online verzióban, mégis újdonság volt benne. Több kreativitásra volt szükség így a kérdések kitalálásához és a feladvány is nehezebb volt, mert máshogy gondolkoztak a résztvevők.

Egy fő mondta, hogy egy kicsit színesebb, látványosabb lehetne a játék, de más negatívumot nem említettek.



A képek minősége a szkennelés miatt kicsit rossz volt, lehetnének beépített képek, hogy online verzióban is könnyen lehessen használni.

Kreativitásfejlesztésre nagyon jó a játék, valamint a gondolkozásbéli különbségek vizsgálatára.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Mind a két csoport esetében sikert aratott a játék. Érdekesnek találták, hogy telefonon játszanak és „legálisan” pötyöghetnek rajta az órán / a tréningen. Technikai hibába nem ütköztek a belépéssel sem volt gond, leszámítva egy játékosnál az akadozó internetet. Az egyik résztvevő tetszését az nyerte el, hogy mindenki aktívan részt tudott venni a játékban, még ő is, aki halkabb szavú személyiség, ezzel kimozdult a komfortzónájából. Épp így elhangzott az is, hogy jó volt az is, hogy az egyik buzgóbb résztvevő most kénytelen volt halkabb lenni, mert csak a gombokat használhatta. Volt olyan résztvevő, akinek nagyon bejött, hogy a különböző gondolkodásokat meg lehet vizsgálni általa. Voltak lassabb, gyorsabb megoldások és olyan esetek is, mikor nehéz eldönteni, hogy igen vagy nem a válasz, tehát viszonylag könnyen félre lehet vinni a kérdezőt.

Javaslatként érkezett, hogy lehetne egy harmadik gomb is, ami a talán. Ez vitát szült, mert volt, aki ezzel nem értett egyet. Kicsinek találták a betűket, ezt lehetne nagyobbra állítani. Illetve elhangzott, hogy a kijelölt témakört kiírhatná felül a játék. Illetve ha képekkel akarunk játszani, akkor lehessen feltölteni a kiválasztott képeket a játékba. A végén hiányolták, hogy nincs semmi elismerése annak, ha valaki kitalálja. Itt lehetne valami győzelmi zászló, vagy valami, ami jelzi, hogy sikerült teljesíteni a feladványt.

Kompetencianövelő hatásaként a következők hangzottak el: a kommunikáció fejlesztésére rendkívül jó, a stressz kezelésre és a kreativitás fejlesztése is elhangzott.

Hello L:

Gyors és könnyű játék, majdnem mindenkinek tetszett, hiszen hasonlított a jól ismert barkochba vagy angolul a Twenty Questions játékhoz.

Kedvelték mindannyian, bár a második csoport egyik résztvevője szerint alapvetően a rendszerre nem lett volna szükség, ahhoz, hogy ezt a játékot játsszák, de végül is könnyebb volt így játszani.



Az első csoportban többen kiemelték, hogy több szempontból is új tudás birtokába kerültek. A második csoportban azonban csak azt tudták kiemelni, hogy a másiktól tudták meg, hogy milyen logikával rendelkezik, ezen felül mást nem.

NISTA:

A diákok és a tanárok elmondták, hogy a játék egy kicsit emlékeztette őket a „Találd ki” társasjátékra, amelyet gyermekkorukban játszottak.

Ez az oka annak is, hogy a második tesztcsoport annyira jól szórakozott a teszt során, azt mondták, hogy élvezték a játékot, és alig várják, hogy újra játsszák.

Azt mondták, hogy a játék nagyon tanulságos, mert felülvizsgálták a korábban elsajátított különböző struktúrákat, képesek voltak használni a meglévő tudásukat és újat tanulni a játék során.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Mind a kettőjüknek tetszett a játék, az először tesztelő oktató az új online tanulási módszernek nagyon örül, mert a jelenlegi helyzetben (Covid miatti lezárások) szükség van rá és ezzel színesíteni lehet a kurzust. A másik oktatónak pedig a coachkártyák bevezetése tetszett.

Időkorlát jó lenne, hogy a gyorsan döntéshozóknak ne legyen unalmas a várakozás.

Coachképzésen ez egy remek feladat, mert a kártyákkal megismerkedhetnek és azzal, hogy mennyire máshogy gondolkoznak 1-1 képről az emberek.

Secure:

A nyelvoktató tanár már másodjára, a tréner kolléga először tesztelt nekik. Maga az elképzelés és a játék is megnyerte őket, szívesen részt vesznek a legközelebbi tesztelésben is. Szimpatikusnak találják, hogy egyszerű kezelni, nem kell hozzá sok minden, és teljesen környezetbarát azáltal, hogy nem termelnek papírt vele. Rendkívül jó beszédfejlesztő gyakorlat és elgondolkodásra készíti a játékosokat. Megkönnyítette a dolgukat, hogy a gép összesíti az yes és no számait, nem kell nekik az összeszámolással foglalkozni. Épp így a körök számát is méri, tehát a győztest is hamar meg lehetett határozni. Esetleg az időt még mérhetné, de ezen kívül fejlesztési javaslatuk nem érkezett. Egyéb órán és tréningen is el tudják képzelni, szinte mindenhová bevezethetőnek találták. A tréner kolléga megfigyelte, hogy a rendszer tovább engedte lépni akkor is, ha volt még hiányzó válasz, ez nem tetszett neki, mert egyszer véletlenül valakit nem várt meg, így egy körből ő kimaradt, ami kellemetlenül érintette.



Hello L:

Az oktatónak legfeljebb annyival kell készülnie, hogy ha a csoportnak személyre szabott témát és anyagot akar vinni, akkor azt elő kell készíteni az óra előtt.

Azoknál a csoportoknál, akik már részben ismerték egymást, jó hangulatfokozó volt ez a játék, de talán inkább teljesen ismeretlen csapatok ismerkedéséhez ideális leginkább. Esetleg a kérdések fajtáit lehetne limitálni főleg összeszokottabb csapatoknak

A többség ajánlaná más oktatóknak és résztvevőknek egyaránt, nyelvórákra vagy más képzésekre is, ahol a kommunikáció fejlesztés hangsúlyos

NISTA:

A diákok és a tanárok elmondták, hogy a játék egy kicsit emlékeztette őket a „Találd ki” társasjátékra, amelyet gyermekkorukban játszottak. A tanárok elmondták, hogy a játékot továbbra is alacsonyabb szintű diákokkal használják, miközben hasonló témákat tanulnak.

A tanárokat lenyűgözte a játék digitális formába konvertálása. Ajánlani fogják más tanároknak és diákoknak is.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Mind a két teszt 20 percet vett igénybe, 8 főnél körülbelül ezzel lehet számolni.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A kreativitást mindenképpen fejleszti a kérdező félnél, hiszen úgy kell kérdést feltenni, hogy csak érzelmekre utaljon és eldöntendő legyen. A döntéshozást is gyakorolhatják abban az esetben, ha az igenek és nemek száma körülbelül azonos. Meg kell próbálni végigvezetni a többiek gondolatmenetét és úgy közelebb kerülni a megoldáshoz.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Ez egy olyan játék, melyet csapatosan érdemes játszani, minimum 5 fő ajánlott.

Feladat mérhetősége



A játék végén szavazást indítottunk, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 91%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Igen, ajánlják, szuper, hogy egy csavar van egy rég ismert játékban.

Egyöntetűen arra a következtetésre jutottak, hogy növelte a kreativitást.

Új volt számukra, hogy a barkóba ilyen jól beleilleszthető a tréningbe.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

A tesztelés során teljesült az időtartamra vonatkozó kritérium. Az első tesztelés nagyjából fél óráig tartott, míg a második 20-25 perc volt. Ezt befolyásolja az is, hogy milyen nehéz feladatot adunk, mennyi résztvevőnk van és egy ember mennyi feladványt kap.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja, hogy növelje a kommunikációs készséget és megmutassa, hogy milyen szubjektíven gondolkodunk. Bizonyos dolgokról nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy igen, vagy nem a válasz. Ez többször szembetűnő volt az oktatók szerint, amely bizonyos esetekben szült konfliktust is, tehát a stresszkezelésre is kiválónak tartják. A tréner kolléga az önismereti tréningjén jól tudta alkalmazni, hogy a résztvevői meglássák, mennyire tűrik jól a stresszt. Úgy érezték a játékosok, hogy jobban megismerték egymást a játék során. A tréner kolléga egy személyiséggel foglalkozó tréningre is el tudná képzelni.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A játékok során 4, illetve 5 fő vett részt. Így nagyon izgalmas volt, mert ekkora létszámnál már lehetnek eltérő válaszok a szubjektivitás miatt, tehát nem minden esetben volt egyszerű dolga a kérdezőnek. Emellett a tréner kolléga észrevette, hogy az egyik résztvevő időnként szándékosan félre is vitte a társát, de aztán megkérte, hogy ne tegye és abbahagyta. Megélésük szerint ekkora létszám ideális volt a játékhöz. Egy nagyobb csapattal nehezebben kezelhetőnek tartják, kisebbel pedig túl egyszerűnek.

Feladat mérhetősége



A két oktató megkérte a résztvevőket, hogy 1-5-ig értékeljék a játékot. A két teszten elért elégedettség ez alapján: 93%, tehát nagyon magasnak tekinthető.

A következő kérdéseket tették fel a teszt során az oktatók a résztvevőknek:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Arra a kérdésre, hogy ajánlanák-e másoknak is, javarészt határozott igenek érkeztek. Többektől elhangzott, hogy gyerekeknek is jó lehet tanuláshoz. Nyelvórára nagyon jó a beszéd fejlesztésére. Elhangzott az igény, hogy ők is szívesen kipróbálnák a barátaikkal, de mondták nekik, hogy erre még kicsit várniuk kell.

Kompetencianövelőnek találják, mert fejleszti a kreativitást, továbbá a magyarázó készséget. Jól lehet vele improvizációt gyakorolni, de a stresszkezelésnek is jót tesz, mert elég idegőrlő, mikor például nem csak yes vagy no érkezik be, hanem mindkettő.

Az egyik résztvevő szerint a nyitott és zárt kérdések közötti különbségeket jól meg lehet rajta mutatni.

A tréner csapata egyetértett abban, hogy mennyire fontos, hogy a kérdéseket pontosan tegyék fel, mert egy-egy szón is múlhat a kérdésünkre a válasz. A nyelvoktató csoportjában meglepődött a csoport, hogy az egyik résztvevő mennyire gyorsan kitalálta a legnehezebb kérdést is.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet

Egy játék kevesebb mint 15 perc, de az újrajátszásoktól függően lehet hosszabb, tehát ennek a kritériumnak megfelel.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatléírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: kommunikáció, megfigyelés, elemzés, döntésképeség, spontán reakció

A játék a visszajelzések alapján alkalmas a specifikációban leírt képességek fejlesztésére.

A feladat kollaboratív-e: Igen, hiszen együttműködve találhatják meg a megfejtést.



A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:

A kétfős létszám meghaladása egyik játék esetén sem okozott gondot, mivel itt nagyobb, 8 fős létszámmal teszteltünk, ez a létszám ideális volt, hiszen mindenki lehetett minden szerepben.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, mindannyian, bár a második csoport egyik résztvevője szerint alapvetően a rendszerre nem lett volna szükség, ahhoz, hogy ezt a játékot játsszák, de végül is könnyebb volt így játszani.
2. Ajánlják-e másoknak: Igen, alapvetően a többség ajánlaná más oktatóknak és résztvevőknek egyaránt, nyelvórákra vagy más képzésekre is, ahol a kommunikáció fejlesztés hangsúlyos.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

Mindkét csoportot megkértük, hogy 1-5 skálán pontozzák az egyes kompetenciákat, hogy mennyiben növelte a játék. Az alábbi értékelések jöttek ki összesítve:

Az első csoportnál: kommunikáció: 4, megfigyelés: 4, döntéshozatal: 4, elemzés: 4, spontán reakció: 4.

A második csoportnál: kommunikáció: 3, megfigyelés: 3, döntéshozatal: 3, elemzés: 3, spontán reakció: 2.

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):

Alapvetően igen, bár a két csoport eltérően nyilatkozott arról, hogy milyen mértékben. Az első csoportban többen kiemelték, hogy több szempontból is új tudás birtokába kerültek. A második csoportban azonban csak azt tudták kiemelni, hogy a másiktól tudták meg, hogy milyen logikával rendelkezik, ezen felül mást nem.

5. Kell-e bármi más a feladathoz: Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A játék körülbelül 30 percet vett igénybe mindkét teszt során. A tesztelés lépésről lépésre történt, mindent elmagyarázva és válaszolva a kérdésekre, ezért volt szükség a szokásosnál valamivel több időre, ennek oka a gyengébb nyelvi szint is volt.



Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja a kommunikációs készségek fejlesztése. A diákoknak helyes kérdéseket kellett megfogalmazniuk, és nagyon figyelmeseknek kellett lenniük ahhoz, hogy helyesen kitalálják a feladványt, ami nagy koncentrációt igényelt. A tesztelés során bebizonyosodott, hogy a csoport légköre és a csoporttársak közötti kapcsolatok javíthatóak a játékkal.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A teszt után arra a következtetésre jutottak, hogy a játékban a minimális résztvevők száma 4 fő. Ez lehetőséget kínál arra, hogy kiválasztható legyen a távozó résztvevő, és az a résztvevő, akit a csoportban választanak ki, így továbbra is 2 diákra hagyva a többi tanulót. Javasolják azonban, hogy jóval több játékkal játsszanak, ami megnehezíti és következőképpen érdekesebbé teszi a játékot.

Feladat mérhetősége:

Annak ellenére, hogy a tanulók reakciójában látták a játékkal kapcsolatos elégedettséget és izgalmat, feltettek nekik néhány kérdést, és megbeszéltek a játékkal kapcsolatos véleményüket.

Az általuk relevánsnak tartott kérdések a következők voltak:

- Mi tetszett a játékban?
- Mit gondol, milyen kompetenciákat fejleszt a játék?
- Változtatna valamit a játékon?
- Ismerte korábban a játékot?

A diákok és a tanárok elmondták, hogy a játék egy kicsit emlékeztette őket a „Találd ki” társasjátékra, amelyet gyermekkorukban játszottak. A tanárok elmondták, hogy a játékot továbbra is alacsonyabb szintű diákokkal használják, miközben hasonló témákat tanulnak.

Ez az oka annak is, hogy a második tesztcsoport annyira jól szórakozott teszt során, azt mondták, hogy élvezték a játékot, és alig várják, hogy újra játsszák.

Azt mondták, hogy a játék nagyon tanulságos, mert felülvizsgálták a korábban elsajátított különböző struktúrákat, képesek voltak használni a meglévő tudásukat és újat tanulni a játék során.

A tanárokat lenyűgözte a játék digitális formába konvertálása. Ajánlani fogják más tanároknak és diákoknak is.



7. Összefoglalások

Antener:

Mind a két Találd ki teszt jól sikerült, tetszett a résztvevőknek, hogy egy gyerekkorukban megismert játékot próbálhatnak ki online verzióban és még egy kis újdonság is volt benne, mivel csak érzelmekre kérdezhettek rá.

A külön szobába való zárás jó módszernek bizonyult az online térben megvalósuló játék alkalmával, ennél a játéknál egyáltalán nem okozott gondot, hogy nem offline tartják a képzést.

Coachképzőbe nagyon jól beleillett a Találd ki, főleg, hogy a coachkártyákkal játszottak, így ismerkedtek velük és megfigyelhették mennyire máshogy gondolkoznak 1-1 képről a résztvevők.

A Találd ki játék a jövőben jó kiegészítés lesz a képzéseken, valamint bármilyen tréningen.

Secure:

Mindkét oktató lelkesen tesztelte le az Observationt. Mind a ketten elégedetten zárták a játékot és a csoportjaik is lelkesek voltak. Sikerült egy kis színt vinni a tréningbe és az órába, ami nagyon jó dolog, mert úgy érzik nehezebb lekötni a résztvevőket manapság. Szívesen vesznek részt legközelebbi tesztben is. Online jobbnak vélik amiatt, hogy nem tudnak összesuttogni, illetve a gép összesíti az eredményeket. Kompetencianövelő hatását érezték, tökéletes kiegészítő volt mind a két alkalommal. Szeretik a könnyű kezelhetőséget, és meg is beszéltek, hogy mind a ketten örömmel bevinnének még másik játékot is tesztelni akár ugyanezekkel a csapatokkal is. A tréner elismerte, hogy ugyan először ideges volt kicsit, hogy hogyan érinti majd a tréninget a játék, de mindvégig hitt abban, hogy sikeres lesz és a várakozásait felül is múlta.

Hello L:

Gyors és könnyű játék, majdnem mindenkinek tetszett, hiszen hasonlított a jól ismert barkochba vagy angolul a Twenty Questions játékhoz. Azoknál a csoportoknál, akik már részben ismerték egymást, jó hangulatfokozó volt ez a játék, de talán inkább teljesen ismeretlen csapatok ismerkedéséhez ideális leginkább. Esetleg a kérdések fajtáit lehetne limitálni főleg összeszokottabb csapatoknak.

NISTA:

Annak ellenére, hogy a tesztek elején úgy tűnt, hogy simán fog menni ennek a játéknak is a tesztelési folyamata, de mindkét teszt során adódtak apróbb technikai fennakadások. A kisebb



nehézségektől eltekintve, sikerült mindent megoldani, és a diákok összességében nagyon élvezték a tesztet, és alig várják, hogy újra játsszák a játékot. Így sikeresnek mondható mindkét teszt, hiszen ez is volt a teszt egyik célja.

20. Tetris éles tesztek

Összegzés időpontja: 2021.07.22.

Tesztek célja: Tetris éles tesztelése

Tesztek ideje:

Antener: 2021.05.07., 2021.05.10.

Secure: 2021.05.03., 2021.05.04.

Hello L: 2021.05.13., 2021.05.14.

NISTA: 2021.05.14., 2021.05.17.

Tesztek helye:

Antener: Online formában

Secure: Online formában

Hello L: Online formában

NISTA: Koper, Szlovénia- online formában

Tesztek menete:

1. Szervezés, előkészületek
2. Első tesztek
3. Második tesztek
4. Résztvevői tapasztalatok
5. Oktatói tapasztalatok



6. Kritériumoknak való megfelelés

7. Összefoglalások

1. Szervezés, előkészületek:

Antener:

Egy már gyakorlott tréner tesztelte le a Tetrist, trénerképző továbbképzésen résztvevőkkel, illetve volt trénerképzősökkel. Az oktató már jól ismeri a felületet, a játékkal azonban még nem találkozott, így azt megmutatták neki és elmondták a szabályokat. Nem nehéz játék, sima Tetris annyi csavarral, hogy az éppen játszó résztvevő háttal van a kivetítőnek és a többiek irányítására hagyatkozik.

Az első időpontot leegyeztették a résztvevőkkel telefonon, már tesztelték velük az Idővonal játékot, és akkor megbeszélték az újabb tesztet, de dátumot nem tűzték ki. A másik időpont adott volt, mivel egy tréning keretén belül tesztelték. Mind a két esetben a résztvevők már trénerek, így szakmai szemmel tudják a játékot vizsgálni. Online próbálták ki, már nagyon jól átálltak erre és a Classm8 is alkalmas rá.

Mind a két csoportnak ismerős volt a felület, mert teszteltek már más játékot is.

Secure:

A Tetrist két készségfejlesztő tréningen tesztelték le, online. Ez a játék nem igényel előkészületet, viszont egyszer átnézték a működését, mert már több hónap telt el a saját tesztjük óta.

Nagyon szereti az oktató ezt a játékot, gyerekkorában sokat játszottam vele, ebben pedig még egy csavar is van, Az URL címeteket most nem küldték ki előre, mert az egyik csapatban már játszottak a Hazudóssal, ezért tudták az oldal címét. A másik csoportnak pedig a teszt előtt chaten küldték át, illetve felajánlották a QR-kódos megoldást.

Az időpontok adottak voltak, a tréningjük részeként vezették be a Tetrist, illetve mivel online tanfolyamaik voltak, így a helyszín sem okozott problémát.

Hello L:

A TakeFive English Langue Club tagjai között volt meghirdetve a játék. Mivel a játék nem igényel előzetes ismeretet, a résztvevőket véletlenszerűen osztották 2 csoportra, annak megfelelően, melyik időpont volt számukra megfelelőbb.

A soft teszt jól sikerült - ezért élesben is kipróbálták a játékot. Mivel a játék közismert, nem volt szükség előkészületekre, csak a Classm8 rendszer szerinti szabályokat kellett a résztvevőkkel megbeszélni.



NISTA:

A játék nem igényel különösebb előkészítést. A játék jól ismert és könnyen magyarázható.

Izgatottan várták, hogy megtudják, hány tanulójuk ismeri és játszott már a játékot. Feltételezték, hogy mindenki ismeri a játékot, és nem lesz sok idő a játék bemutatása, és úgy általában beszélni róla.

Azonban a játék előtt és után inkább megbeszélték a diákokkal a játék jellemzőit és előnyeit.

2. Első tesztek:

Antener:

Az első éles tesztelés 2021. május 7-én került megrendezésre. 8 fővel.

Az Idővonalat tesztelték le ezzel a csapattal, örömmel vettek részt most is a játékban. A használat már egyszerűen ment, az irányító gombok használata volt egyedül ismeretlen, de azt könnyen kitapasztalták. Az első játékosnak nehezebb dolga volt még, mert mindenki össze-vissza mondta merre menjen, nem volt összhang a csoport tagjai között. Kérte, hogy mondják hányat lépjen, mert az nagyban segíti őt a játékban. Körről-körre egyre jobban ment az irányítás, kialakult, ki hogyan segít az irányításban.

Voltak visszahúzódnak résztvevők, rájuk akkor került nagyobb szerep, amikor játszottak. A vezető szereplőknél megfigyelhető volt, hogy egyre hangosabban beszéltek, hogy az ő irányításuk alapján történjenek az események. Az egyik játékos, aki szeretett volna irányítani, nem kapott teret, és fel is adta inkább a próbálkozást, ez egy kisebb konfliktushoz vezetett.

Ezt leszámítva jó hangulatban telt a tesztelés, elnyerte a tetszésüket a Tetris.

A játékot követően interjút készítettek 2 játékosal.

Secure:

Az első teszt 2021. május 3-án került megrendezésre, 6 fővel.

A Hazudós játék tesztelésén megismerték a Classm8 működését, így nem okozott nehézséget a belépés. A játék folyamán viszont nehezen ment a kezelés, nem tudták, hogy nyomtak-e már gombot vagy sem.

Hiába magyaráztak jól, valahogy mindig túl sokat vagy keveset léptek. Bevetették a technikát, amit a saját tesztjükön és egy gyors kört kipróbáltak úgy, hogy látták a kijelzőt, hogy érezzék a használatot.



Ezt követően már nagyon élvezték a játékot, megmutatkozott az egyik résztvevő erős jelleme és mindig irányító szerepben akart lenni, de nem mindenkinél jött össze, mert az egyik játékkal nem volt jó közöttük az összhang és ő inkább egy másik résztvevőre hallgatott.

Érezhető volt a feszültség köztük, egy kicsit össze is vettek a játék végére, de gyorsan megbékültek. Az ellentét már az előző tréningnapokon is előjött, a játék során pedig felerősödött. Konfliktuskezelésre volt szükség, legalább ezt is megfigyelhette az oktató, hogy ilyet vált ki a Tetris és fel kell rá készülni. Ez sem nyomta rá a bélyegét a tesztre, összességében jól sikerült, a játék mindenkinek tetszett.

A tesztet követően interjút készítettek 2 fővel.

Hello L:

Az első teszt 2021. május 13-án került megrendezésre online formában a Take Five English Langue Club tagjaival, 4 résztvevővel. Gyors szabálymagyarázatot követően azonnal meg tudták kezdeni a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link meg lett osztva velük. Egy résztvevőnek az irányító gombok nyomására nem reagált a telefonja, de neki egy régebbi, már nem annyira stabil okostelefonja volt, ezért az ő körét lezártuk. A többi résztvevőnél ez a funkció rendben működött. Ezt az egy problémát leszámítva a játék mindenféle fennakadás nélkül lement, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

NISTA:

A tesztelés online történt, minden résztvevő a Zoom-on keresztül kapcsolódott be a játékba.

Az a csoport, ahol az első tesztelést elvégezték, sok teszten részt vett már, így nagyon jól ismerték a rendszert, és ennek köszönhetően a folyamathoz való csatlakozás nagyon rövid volt. Nem volt szükség a játékosok segítségére vagy további magyarázatokra.

Amikor elkezdtek játszani, egy kicsit lassabban töltődött be a játék. Ez nagyon nehezítette a megfelelő játékot. A „tetris darabjai” túl gyorsan estek le ahhoz, hogy a játékosok láthassák, hol illeszkednének a legjobban, majd mozgathassák és kattintással elfordíthassák.

Kipróbáltak egy másik kört, és ugyanaz történt megint.

Ezért megkértek mindenkit, hogy csatlakozzanak be inkább számítógépről, és megpróbálták újra. Miután mindenki csatlakozott, és elkezdtek játszani, ezúttal a diákok azt mondták, hogy így másként működik a rendszer. A játék gyorsabban reagált, és a játékos valóban rákattinthatott, és eldöntötte, hol és melyik lesz a megfelelő darabja a tetris elemeknek.



3. Második tesztek:

Antener:

A második teszt 2021. május 10-én került megrendezésre, 4 fővel.

Ez egy kisebb csoport volt, így kevesebb fővel is tesztelni tudták a Tetrist. Volt már tapasztalatuk a bejelentkezésben, de az egyik játékosnak nem frissült a játék és nem tudott belépni. Jó volt látni, hogy a többiek segítettek, a kódot ők olvasták fel neki. Ebből is látszik, hogy könnyen elsajátítható a Classm8 használata. Sikerült végül annak az egy főnek is bejelentkezni.

Itt is megfigyelhető volt, hogy vezető szereplők és visszahúzódók vannak, viszont a kis létszám miatt, amikor a vezető játszott a többieknek is irányítani kellett. Nem lehetett kibújni a feladat alól.

Frissítési probléma még egyszer előfordult, az azért, mert aki éppen nem használja a telefonját, annak elsötétül a kijelzője. Ezt követően frissítésre van szükség, de ez, ha fel vannak készülve nem okoz gondot, valamint az oktató is jól kezelte a helyzetet.

A játékot követően interjút készítettek az oktatóval és 2 résztvevővel.

Secure:

A második teszt 2021. május 4-én került megrendezésre, 4 fővel. A csoportjuk 6 fős, de sajnos ezen az alkalmon ketten pont nem tudtak részt venni.

Ezen a tréningen a résztvevők még nem találkoztak a felülettel és nem is küldték ki nekik előre az URL-t, hanem chaten küldték át. 2-en onnan nyitották meg, 2-en pedig a QR-kód segítségével.

Ennél a csapatnál nem adtak lehetőséget, hogy ráérezzenek a használatra és figyeljék az első körben a monitort, de nem zavarta őket, inkább kihívásként tekintettek rá és próbálták kitapasztalni a használatot. Nagyobb volt az összhang, mint az előző teszten, együttműködőbbek voltak a résztvevők.

A játékot követően beszélgettek közösen egy kicsi a Tetrisről, és jó ötleteket mondtak, amivel még színesíteni lehetne. Volt egy olyan ötlet, hogy mindig ketten játszanak, egy magyarázó és egy irányító, majd mindenki mindenkivel, így kiderül milyen személyiségtípusok tudnak együttműködni, és hol van inkább konfliktus. Csapatonként kapnának pontokat, így a versenyszellem is nagyobb lenne. Ebben a formában több időt venne igénybe a játék, de tetszett az oktátónak, hogy ilyen lelkesek voltak és ötleteltek.

A teszt után szintén interjút készítettek 3 fővel.



Hello L:

A második teszt 2021. május 14-án került megrendezésre online formában a Take Five English Langue Club tagjaival, most is 4 résztvevővel. A szabálymagyarázatot követően azonnal meg tudták kezdeni a teszteket. A résztvevők gond nélkül és gyorsan tudtak kapcsolódni, mivel a link velük is meg lett osztva előzetesen. Egy résztvevő nem telefonon, hanem számítógépen keresztül kapcsolódott be a játékba, mert neki nem okostelefonja, hanem hagyományos régi készüléke volt. A játék mindenféle probléma nélkül lement, majd megbeszélték a résztvevőkkel a megéléseiket.

Internet használata: A csapatok tagjai különböző erősségű internet hozzáféréssel rendelkeztek. Ettől függetlenül a megfelelő minőségű részvétel a játékban senkinek nem okozott gondot.

NISTA:

A második teszt nagyon simán zajlott. Nem késett / lassult be a rendszer, nem szakadt meg senkinek a játék, így megfelelően le lehetett játszani a játékot.

A második csoport diákjai, csakúgy, mint az első csoport tagjai, ismerték a rendszert, így azonnal elkezdhatték a játékot, miután mindannyian csatlakoztak.

Játék közben nem tapasztaltak rendszerhibát. A játék megfelelően működött, így kiváló lehetőséget kaptak a játék kipróbálására.

4. Résztvevői tapasztalatok:

Antener:

Az oktatóval és a résztvevőkkel is készített interjún főleg a következő kérdésekre keresték a válaszokat:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

A megkérdezetteknek tetszett, hogy egyszerű a kezelés, a gombok jó távolságban vannak egymástól. A színek is jók, hű maradt a régi Tetrishez.

A gombokat először nem érezték, hogy mikor nyomták meg, jó lenne, ha jelezné valahogy a készülék, például, kivilágítana megnyomásra.



Fejlesztésre a gombok megnyomásának jelzése mellett az időkorlát bevezetését ajánlották, hogy izgalmasabb legyen a játék.

Nagyon jó kiegészítés a tréningeken, megfigyelhető, hogy nyomás alatt hogyan teljesítenek a résztvevők. Kiemelték, hogy konfliktuskezes tréningre szuper lenne.

Secure:

Megkérdezték mindkét csoportban a résztvevőket a tapasztalataikról az alábbi szempontok mentén:

1. Mi tetszett a játékban?
2. Mi nem tetszett benne?
3. Mit javasolna, mit fejlesszenek még rajta?
4. Milyen típusú gyakorlatoknál lenne hasznos a program?

Szerették gyerekként a Tetrist, jó volt nosztalgiázni és nem is gondolták, hogy ez tréningekre behozható játék. Tetszett nekik, hogy színes, valamint a QR-kódos bejelentkezés.

A gombokat nem érezték, ez nem tetszett nekik és ezt fejlesztenék a jövőben. Zizegjen a telefon, ha nyomtak vagy más színre váltson. Egyik résztvevő rosszul írta be a kódot, ő említette, hogy egy vissza gomb segítség lenne a használatban.

Mindenféle tréningen el tudják képzelni, például vezetésfejlesztésen, kommunikáción.

Hello L:

A résztvevőknek tetszett a játék, az instrukcióadásokat kellett az elején kitapasztalniuk, mert ha egyszerre vagy egymás szavába vágva adtak utasításokat, akkor az irányító fél nem tudta, hogy meddig kell nyomnia az irányító gombokat. Az irányító gombok esetében jól jött volna, ha látszódik, hogy valóban megnyomásra került a gomb, vagy sem, mert ez okozott fennakadást az egyik résztvevőnél. Volt olyan játékos, aki szerint néha felgyorsult a Tetris, és ezt zavarónak találta.

Minden résztvevő ajánlaná a játékot. Az egyik résztvevő azt mondta, hogy ő is ajánlja, de csak akkor, ha valamilyen hangeffektet is tesznek a játékba, ahogy az eredeti Tetrisben is volt.

NISTA:

Minden résztvevő elmondta, hogy már korábban is ismerte a játékot, általánosságban is szeretik a játékot, így nincs javaslatuk a változtatásokra. Azt mondták, hogy ez a játék nem igényel változtatásokat.



A korábbi tesztekhez képest nagyon élvezték ezt a tesztet a zökkenőmentes játék miatt. Miután megszakítás nélkül tudtak játszani, lehetővé tette számukra, hogy csak a játékra koncentráljanak.

5. Oktatói tapasztalatok:

Antener:

Tetszett az októnak, hogy megtapasztalták a résztvevők, hogy milyen másokra hagyatkozni, követni a többiek utasítását. Jó volt látni számára, hogy kialakult a csapatszellem mind a két teszt alatt, az első teszt alkalmával igaz volt egy kis konfliktus, de ezt is megoldották.

Nem tetszett neki, hogy hosszú volt a játékidő, igaz le tudja állítani a játékot, de akkor a pontszámítás nem releváns. Ez visszaszámlálóval megoldható probléma lenne.

Fejlesztésre az időkeret mellet azt ajánlotta, hogy legyen a végén eredményhirdetés, hogy a versenyszellem is feléledjen a résztvevőkben.

Sok mindenre jó a játék, például problémamegoldás fejlesztésre csapat szinten, konfliktuskezelés, amit az egyik tesztjükön is megtapasztalhattak. Ez nem csak az irányító felek között alakulhat ki, hanem az irányító és játékos között is – hol csúszott el, ki volt a hibás?

Secure:

Ezzel a verzióval csoportélménnyé tehető egy egyéni játék. Oktatási eszközként például alapszintű nyelvi képzéseken a navigációs szavak begyakoroltására lehet használni. De a szórakoztató tényező mindenképpen jelen van, ezért ha a csoportok együttműködésén szeretnének fejleszteni az oktatók, vagy az óra színesítéséhez kell egy eszköz, akkor a Tetris mindenképpen alkalmas a feladatra.

Hello L:

Az oktató nem gondolta volna, hogy egy ilyen rövid játék alatt kijönnek az ellentétek és hogy ilyen jól megfigyelhető a személyiségek közötti különbségek.

Tetszett neki a Tetris, nem tudott olyan említeni, amin fejleszteni kellene. Könnyű a kezelése, hasznos a tréningeken és a színek miatt a felület sem szürke.

Sokféle tréningre szívesen vinné a játékot és nyelvrórákon is el tudná képzelni, instrukcióadás gyakorlására.



NISTA:

A tanár és a diákok is úgy gondolják, hogy remek játék óra közben. Ellazítja az elmét az intenzív tanulástól, és arra ösztönzi a játékosokat, hogy a nyelvi képességektől eltérő készségeket is alkalmazzanak.

Ez egy olyan játék, amelyhez bárki bármikor hozzájárulhat, ha a tanár együttműködőbb légkört akar teremteni a játékkal.

Ez multitasking készségeket igényel a résztvevőktől, mert a játékosoknak el kell gondolkodniuk, hol és hogyan kell elhelyezni a következő testet, miközben megváltoztatják helyzetét és forgatják. Ez nagy koncentrációt és gondolkodást igényel.

6. Kritériumoknak való megfelelés:

Antener:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

A Tetris az első teszten 30 percet, a második teszten 20 percet vett igénybe, így ennek a kritériumnak megfelel a játék.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék fejleszti az együttműködést, hiszen a csapatnak együtt kell irányítani a játékost, figyelemmel kell lennie a többiekre. Súrlódás alakulhat ki a résztvevők között, ekkor pedig a konfliktuskezelés fejlődik. Az instrukció kiadás is javul a játék folyamán.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Minimum két főre szükség van, mert az egyik irányít, a másik pedig játszik, de ezt kevésnek találják, mert így a csapatszellem nem alakul ki.

Feladat mérhetősége

A játék végén szavazást indítottunk, ahol kézfeltartással értékelték a programot. 1-5-ig választhattak a résztvevők, mennyire tetszett nekik. Összességében 95%-ra értékelték a játékot.

Az interjún kitértek pár kérdésre, amellyel szintén mérni tudták az elégedettséget:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)



A Tetris mindenkinek tetszett, ajánlják másoknak is.

Növelte az együttműködést, próbálták nem elnyomni egymást a résztvevők és alkalmazkodni egymáshoz.

Furcsa volt látni, hogy egy kis változtatás milyen hatással van egy rég ismert játékra.

Secure:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc:

Első tréning alkalmával 30 percet vett igénybe a Tetris, másodjára pedig 20 perc volt.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

Több kompetenciát is növel a játék, szükség van együttműködésre, mert közösen irányítanak egy főt, és ha mindenki mást mond, az nem vezet eredményhez. A konfliktuskezelés is növekedett közben, eltérő személyiségeknél könnyen vita alakulhat ki a játék közben.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

Kevesen nem érdemes játszani, mert akkor nincs szükség együttműködésre, de túl sok sem jó, mert akkor a visszahúzódó személyiségek nem veszik ki a részüket a feladtból. Az ideális létszám a 4-6 fő.

Feladat mérhetősége

A résztvevők értékelték a Tetrist, összesen 96%-ra.

A következő kérdéseket tették fel a teszt során az oktatók a résztvevőknek:

1. Ajánlják-e másoknak?
2. Növelte-e a kompetenciájukat?
3. Új tudás birtokába kerültek-e? (akár a csoporttársaival kapcsolatban)

Igen, mindenki ajánlja, egy régi játék újjá varázsolása és egyben kompetenciafejlesztő.

Az együttműködés és a konfliktuskezelés is növekedett a játék során.

A játék meglepetés volt számukra, nem gondolták, hogy egy sima Tetris ilyen jól beépíthető a képzésbe.

Hello L:

Teljes időtartam 15-30 perc lehet



A játékban lefutó körök és a résztvevők számától függ a játék hossza, de a kritériumnak megfelel a játékidő.

Feladatok célja legalább egy kompetencia növelése, ezt meg is kell nevezni a specifikációban és a feladatléírásban

Specifikáció ide vonatkozó része:

Bár nyelvórán csak bizonyos szabályok bevezetése mellett alkalmazható, fejleszti a stratégiai gondolkodás és a gyors döntéshozatal képességét.

Fejlesztendő kompetenciák, készségek: stratégiai gondolkodás, gyors döntéshozatal.

Ezeket a készségeket egyértelműen fejleszti a játék, ez a kritérium mindenképpen teljesült.

Ezeket a készségeket egyértelműen fejleszti a játék, emellett a helyes instrukcióadás fontosságára is rávilágít a játék.

A feladat kollaboratív-e: Igen, mivel az irányító félnek a többiek adnak instrukciókat.

A csoport legalább 2 főből kell, hogy álljon, mert ezek nem egyéni feladatok:

A Tetris eredetileg önállóan játszható, de a projector jelenléte lehetőséget ad sok változatra. A Classm8 rendszerben futó verzió mindenképpen igényli legalább a 2 fős létszámot, de nagyobb létszámmal élvezetesebb lehet a játék ebben a formában.

A feladatok mérhetősége:

1. Kedvelték-e: Igen, mindannyian kedvelték, hiszen az eredeti verziót is mindenki szerette a résztvevők közül, ezzel a módosítással pedig külön élvezetessé vált. Az egyik résztvevő kiemelte, hogy mindig is szerette a Tetrist, ezért örült neki, hogy részt vehetett a tesztben.
2. Ajánlják-e másoknak: Igen, mindenképpen. Az egyik résztvevő azt mondta, hogy ő is ajánlja, de csak akkor, ha valamilyen hangeffektet is tesznek a játékba, ahogy az eredeti Tetrisben is volt.
3. Úgy érzik-e, hogy növelte a kompetenciájukat (1-5):

A résztvevőktől 1-5-ig terjedő skálán kértük, hogy pontozzák a Tetrist, hogy mennyiben növelte a kompetenciáikat. Mindkét csoport értékelése alapján összesítve a stratégiai gondolkodás 3-ast kapott, a gyors döntéshozatal pedig 5-öst

4. Új tudás birtokába került-e (akár a csoporttársaival kapcsolatban):



Néhány résztvevő azt emelte ki, hogy nem gondolta volna, hogy melyik játékos fogja a megfelelő instrukciókat adni, valamint hogy ki lesz a vezető szerepben, miközben az irányítónak mondták a lépéseket.

5. Kell-e bármi más a feladathoz:Nem.

NISTA:

A játék teljes időtartama: 15-30 perc

A tesztelés időtartama körülbelül 30 perc volt. 3 megfelelő kört tudtak megtenni a játékból. Az első teszt során tapasztalt kisebb problémák kissé meghosszabbították a tesztet, de a második tesztelés során csak a játékkal tudtak időt tölteni.

Feladatok célja, hogy legalább egy kompetenciát növeljen:

A játék célja az élvezet és a pihenés, azonban ez nem egy könnyű játék. Ez multitasking készségeket igényel a résztvevőktől, mert a játékosoknak el kell gondolkodniuk, hol és hogyan kell elhelyezni a következő testet, miközben megváltoztatják helyzetét és forgatják. Ez nagy koncentrációt és gondolkodást igényel. Az időkorlát motiválhatja és ösztönözheti a diákokat a játékban való aktívabb részvételére.

Kollaboratív játékok, legalább 2 résztvevőnek kell lennie:

A résztvevők száma nem annyira fontos ebben a játékban. Mindenki bevonható. A rendszer kiválasztja, ki játssza a kört, így mindenki megkapja a sorát. Észrevettük, hogy a diákok segítettek egymásnak azzal, hogy javaslatokat tettek a „tetrís testek” elforgatására, annak helyes végrehajtása érdekében. Ez egy olyan játék, amelyhez bárki bármikor hozzájárulhat, ha a tanár együttműködőbb légkört akar teremteni a játékkal.

Feladat mérhetősége:

Annak ellenére, hogy láttuk az elégedettséget a tanáron és a diákok körében, szeretnék volna megkérdezni őket a játékról, hogy teljes mértékben lássák a tesztelési tapasztalataikat.

A feltett kérdések a következők voltak:

- Tetszett a játék? Elnyerte a játék az elvárásait?
- Játsozott már a játékkal?
- Hasznosnak gondolta a játékot a lecke során, és miért?
- Változtatna valamit a játékon?



Minden résztvevő elmondta, hogy már korábban is ismerte a játékot, általánosságban is szeretik a játékot, így nincs javaslatuk a változtatásokra. Azt mondták, hogy ez a játék nem igényel változtatásokat.

A korábbi tesztekhez képest nagyon élvezték ezt a tesztet a zökkenőmentes játék miatt. Miután megszakítás nélkül tudtak játszani, lehetővé tette számukra, hogy csak a játékra koncentráljanak.

A tanár és a diákok is úgy gondolják, hogy remek játék óra közben. Ellazítja az elmét az intenzív tanulástól, és arra ösztönzi a játékosokat, hogy a nyelvi képességektől eltérő készségeket is alkalmazzanak.

7. Összefoglalások

Antener:

Mind a két teszt jól telt, más volt megfigyelhető mind a két játéknál. Az elsőt a nagy létszám miatt volt, akinek sikerült kibújni a feladat alól, amíg ő nem következett a sorban, a második teszten viszont erre nem volt lehetőség.

Tetszett mindenkinek, hogy egy rég ismert játékot hoztak be a tréningre, egy kicsit az eredetitől eltérő módon.

Ez egy nagyon jó játék, előszeretettel használni fogják a tréningeken.

Secure:

A Tetris tesztek jól sikerültek, mindenki tetszését elnyerte a játék. Érdekes volt látni, hogy konfliktust tud okozni és ilyen komolyan veszik a feladatot. Ennek köszönhetően a konfliktuskezelést is megfigyelhettük az együttműködésen kívül.

A gyerekkorunkban használt játék még mindig szupernek bizonyult, ezzel az egy kis csavarral tréningekbe is bevezethető.

Ezt a játékot szívesen fogják más csoportokban is használni.

Hello L:

A játék jól ismert és alapvetően is nagyszerű, ezzel a verzióval csoportélménnyé tehető egy egyéni játék. Oktatási eszközként például alapszintű nyelvi képzéseken a navigációs szavak begyakoroltására lehet használni. De a szórakoztató tényező mindenképpen jelen van, ezért ha a csoportok együttműködésén szeretnék fejleszteni vagy az óra színesítéséhez kell egy eszköz az oktatónak, akkor a Tetris mindenképpen alkalmas a feladatra.

NISTA:



Úgy vélik, hogy a teszt megfelelően lezárult. Figyelembe véve azt a tényt, hogy az első tesztelés során nagyon kis problémába ütköztek, amely azonnal eltűnt, mikor eszközt váltottak, és a második teszt teljesen zökkenőmentes volt, úgy gondolják, hogy a játék készen áll a rendszeres használatra.

A tanárt és a diákokat lenyűgözte a játék és a programozás módja. Mindannyian szeretnének gyakrabban játszani.