

# DIGITÁLIS TÉMAHÉT

SZABADULÓSZOBA A KAROLINÁBAN

Készítette: Kékesi Judit



# AZ ÖTLET

A Digitális Témahét kapcsán olyan játékos feladatot szerettem volna megvalósítani az informatika órákon, amihez korábban nem használt IKT eszközre van szükség és a gyerekek könyvtárismeretét bővíti.

Hosszas keresgélés és ötletelés után a

## SZABADULÓSZOBA

játékra esett a választás, mert rengeteg lehetőséget rejt magában.



# A HELYSZÍN

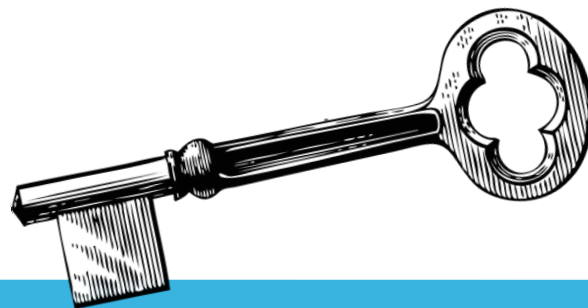
Olyan helyszínt kerestem, ami kevésbé tanterem jellegű és ha már könyvtárismeret a téma, kézenfekvő volt, hogy a könyvtár az ideális helyszín.



# ELŐKÉSZÜLETEK

- Szükség volt egy kerettörténetre.
- Előre kiválasztottam azokat a könyveket, amiket ismerhetnek a gyerekek és a könyvtárban is megtalálhatók.
- Minden könyvről kellett egy talányos mondat, amikhez el kellett készíteni a QR kódokat.
- Az összegyűjtendő szavakat és a kész kódokat ki kellett nyomtatni és elhelyezni a megfelelő könyvben.
- Az indító szöveget kinyomtatva egy borítékba tettem, majd a könyvtár közepén található asztalon helyeztem el.

- Minden alkalommal feltöltött mobillal vágtam bele a játékba a videókészítés és az időmérés miatt.
- El kellett készíteni a végső kulcsot rejtő preparált könyvet, valamint a versikét (néhány diával később kiderül mihez is kellett a vers)
- Az egészet a biztonság kedvéért leteszteltem előtte pár lelkes kollégával. Ezúton is köszönöm az észrevételeiket!
- A játékhoz készítettem egy plakátot, amit az iskola több pontjára is kivettem. A plakát emlékeztette a gyerekeket, hogy töltsenek le egy QR kód olvasó alkalmazást a telefonjukra.



# FELADAT

Adott feladatokon keresztül lépésről lépésre haladva meg kellett találni egy kulcsot, amiért cserébe kinyílt a könyvtár ajtaja.

Mivel minden csoportnak ugyanaz volt a feladat, kellett valamilyen motiváció arra, hogy ne árulják el a többi csoportnak a megoldásokat: a játékot minél gyorsabban kellett végigjátszani, a leggyorsabban kiszabaduló csoportok az oklevélen kívül jutalomban részesültek.

A játékot 45 percre terveztem, egy csapat kivételével minden csapat kijutott ennyi időn belül.



# KERETTÖRTÉNET

Mr. Dewey, a könyvtáros nagyon alaposan végzi a dolgát. A könyvtárban lévő könyvekre nagyon vigyáz, éppen ezért a könyvtár kulcsát mindig a nyakában hordja. Sajnos ma reggel elszakadt a kulcs zsinórja, a kulcs pedig elveszett. Szerencsére van egy tartalék kulcs is a könyvtárban. Igen ám, de sajnos Mr. Dewey elfelejtette, hogy hová is tette a tartalék kulcsot, csupán arra emlékszik, hogy a következő mondatnak köze van a kulcs helyéhez:

*Két csapat fiú hősie harca egy üres telekért.*

Segítsetek megtalálni a kulcsot, hogy kijuthassatok a könyvtárból!

*A QR-kódok segíteni fognak. És persze a könyvek!*

# A FELADATOK

A kiinduló mondat alapján meg kellett keresni a kapcsolódó könyvet, amiben egy QR kód és egy szó volt elhelyezve.

A QR kódot leolvasva egy újabb mondatot kaptak a gyerekek, ami egy újabb könyvhöz vezette el őket.

Az utolsó (9.) könyv QR kódja a következő üzenetet rejtette:

*A szavak vezetnek el a kulcshoz.*

Így az összegyűjtött szavak megfelelő sorrendben összerakva egy újabb könyv íróját, illetve címét rejtették.





# AZ UTOLSÓ LÉPÉS

Ebben a könyvben még egy utolsó feladvány volt, ezúttal egy versike formájában:

Ha nem leled, mit keresel,  
mindig tekints balra,  
ott láthatod az ékszert,  
mi mindennek a kulcsa!

A megoldás a könyv mellett balra lévő másik könyv, melynek címében az ékszer szó szerepel. Ebbe a könyvbe volt belerakva maga a kulcs.

# TANULSÁGOK

- A keresendő könyvek címét majdnem mindenki rögtön kitalálta.
- A könyvek megtalálása sokaknak nem ment könnyen, hiszen a többség nem ismerte a könyvtári rendszert. ☹
- Minden csapat folyamatosan figyelt az időre, az elején még motiváltak voltak, de az idő előrehaladtával egyre kevésbé lelkesedtek.
- Mivel a résztvevő csapatok legfiatalabbika 6. osztályos volt, ezért a könyveket az ismert kötelező olvasmányokból válogattam össze 6. évfolyamig. Ennek ellenére a legtöbb csapatban gondot okozott a mű írójának vagy pontos címének felismerése. ☹
- A QR kód leolvasása egyik csapatban nem okozott problémát, annak ellenére, hogy sokan most találtak először ezzel a megoldással.
- Egy csapat kivételével mindenki kijutott 45 percen belül.

# VÉLEMÉNYEK

A hét tanulsága az egyik diák szájából hangzott el a játék befejezése után:

**„Azt hiszem többet kéne járnom könyvtárba!”**

A gyerekek többségének tetszett a játék, sőt, a tesztelő kollégáknak is, így hamarosan ismét készítünk egy szabadulósobát.

