


<p style="text-align: center;"><b>JÓ GYAKORLAT GYŰJTEMÉNY</b>  a hazai és svájci partnerintézmények jó gyakorlataiból</p>		
1.	A jó gyakorlat címe/megnevezése	A gamifikáció (játékosítás) alkalmazási lehetőségei elektronika órán 
2.	Cél	A jó gyakorlat az elektronika ágazathoz tartozó tanórán alkalmazott gamifikáció (játékosítás) lehetőségeit mutatja be, célja a tanulók motiválása és az aktív órai részvétel biztosítása a szárazabb, számítást igénylő feladatok megoldásában.
3.	Célcsoport/korosztály	Az elektronika ágazatban tanulók, akiknek gyakran kell számítást igénylő, elvontabb, "unalmas és száraz" feladatokat megoldaniuk. A gyakorlat minden olyan tanulóra irányul, akinek aktivitását és motivációját növelni szükséges a tanórai feladatmegoldások terén. Az adott gyakorlat közvetlenül hasznosítható az <b>oktatók</b> és <b>tanárok</b> számára, akik az elektronikához hasonló elméleti, számítási vagy gyakorlati alapkészségeket igénylő tantárgyakat oktatnak.
4.	Időkeret	nem releváns
5.	Ágazat/ágazatfüggetlen – a jó gyakorlat egyedisége, hozzáadott értéke	A megvalósításhoz használható szoftver bármelyik ágazatban, és bármilyen témakörben alkalmazható. A gyakorlat fókuszusa a tanulói <b>alapkompenciák</b> (számítási feladatok megoldása, felkészültség, kezdeményezőkézség) erősítésén van, amelyek <b>közvetve</b> segítik a diákokat a későbbi duális képzésben vagy vállalati környezetben való munkavégzéshez szükséges fegyelem és aktív hozzáállás kialakításában. A teljes rendszer a <b>Tiny Decisions</b> nevű applikáció köré épül, amelyet a diákok véletlenszerű kiválasztására és a pontszámok pörgetésére használnak. Ez a digitális eszköz biztosítja a játékos elemek (szerencsekerék , pörgetés ) bevonását a tanórába. A gyakorlat a sokszor <b>unalmas és száraz, számítást igénylő</b>

		feladatok megoldására motiválja a tanulókat, amelyek egyébként fontosak. Ezzel áthidalja az elméleti, alapozó feladatok és a tanulói érdeklődés közti szakadékot.
6.	<b>Tartalom: a jó gyakorlat részletes leírása</b>	A tanulóknak több feladatból álló feladatsort kell megoldaniuk meghatározott idő alatt, majd a részfeladatok megoldását egy másik, kiválasztott tanuló prezentálja a táblánál. Ez a gamifikált módszer fejleszti az <b>aktív részvételre való hajlandóságot</b> és a rendszeres feladatvégzés iránti attitűdöt, amely elengedhetetlen a hosszabb távú, projekt jellegű feladatok sikeres megvalósításához. A játékban a feladatmegoldások segítségével pontokat lehet szerezni. Aki elér 100 pontot a pontgyűjtésben órai munka ötöst kap. A tanuló kiválasztása a Tiny Decisions nevű applikáció segítségével, egy „szerencsekerék” megpörgetésével történik. Ha a kiválasztott tanuló semmit nem képes reagálni az adott feladatra, akkor passzolhat (max 3x).
7.	<b>Helyszín</b>	Az elsődleges helyszín a tanterem: A tevékenység a <b>tanórai gyakorlások és feladatmegoldások</b> során zajlik, a tanulók a táblánál prezentálják a megoldásaikat. A gyakorlat szerves része a <b>Tiny Decisions</b> nevű applikáció használata, valamint az eredmények <b>Google táblázatban</b> történő nyilvántartása és <b>kivetítése</b> . Ez a digitális támogatás a tanteremben, az óra során kerül alkalmazásra.
8.	<b>Szükséges erőforrások, az adaptálás feltételei</b>	Főként digitális erőforrások szükségesek az általában használt eszközök mellett. <b>Applikáció (Tiny Decisions):</b> Szükséges a „szerencsekerék” használatához, amely a tanulók kiválasztására és a pontszámok pörgetésére szolgál. <b>Eszköz (Tablet/iPad/Okostelefon):</b> Az applikáció futtatásához szükséges

	<p><b>Projektor/Kivetítő:</b> Az eredmények nyilvántartását tartalmazó Google táblázat kivetítéséhez az óra elején és végén</p> <p><b>Google Táblázat (Sheets):</b> Az eredmények, pontszámok, passzok és a DUPLA VAGY SEMMI lehetőségek nyilvántartására szolgáló digitális platform</p> <p><b>E-mail Címek:</b> A táblázat megosztásához a diákokkal, amennyiben igénylik.</p>
--	--