

Végtelen Világ – módosított pályázati anyag

A pályázati elbírálásra reflektálva a következő módosításokat, illetve fejlesztéseket tettük pályázatunkban a nyitottság témakörét érintve:

1. Képi világ, grafika

A bírálatban említettek kapcsán megpróbáltuk a szöveg témakörében végigjárni azt az utat, mely során a játék és az alkotás élménye kiteljesedhet, illetve végiggondolni a végeredmény lehetséges kimeneteleit. E gondolkodás során jöttünk rá arra, hogy túl sok a kötöttség, mely nem teszi lehetővé a szabad alkotás lehetőségét, illetve nem elégíti ki a játékosság/mesészerűség fő kritériumait. Az alapkoncepció kiteljesedését segíti az újonnan kialakított képi világ, amely a szöveg kötött rendszeréhez képest lazább és nyitottabb is egyben.

Úgy gondoljuk, hogy az új képi világhoz a gyerekek – annak mesészerűsége okán- könnyebben fognak tudni kötődni. Úgy mond egy végtelen világ kiteljesedésében vehetnek részt, ahol az alkotás élménye az egész kép együttes kialakításában rejlik: egy fraktálszerű indarendszer kialakításán keresztül, melyen a nemzetiségekre jellemző alakú és színű virágot lehet növesztetni. Ezen túlmenően a tervek szerint a virághoz mindenki rendelhet üzenetet és egyéb kiegészítő elemeket, mely során a játék egyre személyesebb, illetve a nemzetiségekhez kapcsolatosan egyre informatívabb lesz. Ez azért fontos szempont, hogy a gyerekek később is vissza akarjanak látogatni az oldalra, illetve azért, hogy a tudásmegosztás élményét átélhessék. A játék fázisait megpróbáltuk élményszerűvé tenni, hogy az valóban játékszerűsége okán vonzó legyen.

A játék használatának fő lépései:

1. Bejelentkezés: Név, lakhely megadása
2. Nemzetiségek megadása: A világ fölött lebegő virágok elültetésével lehet a saját nemzetiségeket kiválasztani. Ezután elkezdnek kinőni a már meglévő szárok. A legutolsó száron piros jelek pulzálnak, ezekről lehet indítani a saját szár növesztését: Ezeket kell megkeresni.
3. Szárnövesztés: Saját szárat lehet bármelyik meglévő növekvésre képes szárról növesztetni, a tér azon irányában, amerre a világot fejleszteni szeretnék. A szárok félkörív alakban nőnek, kissé fraktálszerűen egy burjánzó indarendszert hoznak létre.
4. Virágok növesztése: A szár környékén lebegő virágok jelennek meg (amelyeket előzőleg választottunk ki), ezeket kell a szárra illeszteni. A kifejlődő száron növesztett virágok összessége vizualizálja a társadalom sokszínűségét.
5. Üzenet írása: Minden virághoz rendelhető egy-egy üzenet. Az üzeneteket hordozó virágok mozognak, felhívva magukra a figyelmet, hogy mások elolvassák őket. Az üzenetekbe a nemzetiséggel kapcsolatos személyes információt lehet beírni (ehhez is jó a tanári felügyelet), pl. egy jellemző receptet, vagy egy szép emléket, stb. a játékot minél informatívabbá téve. Ezáltal mindenkinek a virágja egy-egy személyes virágvilággá válik, melyet másoknak is érdemes megnézni.

2. Továbbfejleszthetőség

A játék programozása, oly módon történik, hogy a játék továbbfejlesztése ne ütközzön a jövőben akadályokba. Eszerint üzenetek írása, további gif animációk beépítése (kis vándorló katicák, egyéb figurák), zene hozzárendelése stb. is az alapprogram részét képezik. Ezekből a kiegészítésekkel megpróbálunk minél többet már januárra működtetni.

3. Nemzetiségek

A megújult képi világ biztosítja akár a 194 ország könnyed feldolgozását, illetve annak könnyű, alfabetikus sorrendben történő elhelyezését a virágos mezőn. Ez biztosíthatná a pályázati bírálatban is említett diszkrimináció teljes kizárását, mely szerintünk is kulcsfontosságú kérdés. Ez azt a lehetőséget is magában hordozza, hogy ne csak a történeti, de a mai modernkori vándorlás is az órák témájává váljon.

4. Kapcsolat felvétele iskolákkal

Eddig négy iskolával vettük fel a kapcsolatot. Mind a négy felelős tanár örömmel fogadta megkeresésünket. Bár a tantervbe hivatalosan nem lehet beépíteni a játékot, ahhoz még az Oktatási Hivatal engedélye is szükséges lehet, de az osztályfőnöki óra részeként, illetve napköziben vállalták a tanárok a játék bevezetését. Kökéndi Ákos a bevonandó korosztályt 12-14 évre teszi. Javaslata szerint a játékot az internetes játék bevezetése után élőben, festve is lehetne folytatni. Érdekes tapasztalatunk, hogy a tanárok saját maguk számára is inspirálónak tartották a feladatot. Ez arra inspirál minket, hogy emailben még további iskolákat keressünk meg. Ehhez a www.kir.hu honlapot tudjuk segítségül használni. Ennek köszönhetően nagyon sok iskolához el tudunk jutni.

Az eddig bevont iskolák listája, kapcsolattartó tanárok megnevezésével:

1. ELTE Tanító- és Óvóképző Kar (Kiss János altábornagy u.) - Tóth Attila
2. ELTE Gyakorló Általános Iskola és középiskola (Kiss János altábornagy u.) - Lénárd András
3. Pesthidegkúti Waldorf Iskola – Kökéndi Ákos
4. Fazekas Gimnázium – Zele János
5. Somogyi Béla utcai általános Iskola, VIII. ker. – kapcsolatfelvétel folyamatban (velük már volt együttműködésünk a Palotanegyedben készített akcióink során)

A tanárok számára egy módszertani segédanyagot fogunk biztosítani, melyet a kapcsolattartó tanárokkal leegyeztetünk. Ebben a módszertani segédanyagban az játék nevelési és oktatási célja, az órák tartalma (a bevezető, főrész, befejező rész) kerül kifejtésre. Az óra nevelési és oktatási célja a csapatmunkára való nevelés, a felmenők mibenlétével való megismerkedés, a társadalmi sokszínűség szépségére való figyelemirányítás, az elfogadás fontosságára irányítani a figyelmet, elősegíteni a befogadó társadalom kialakulását. Az foglalkozás bevezető része a ráhangolást, a motiválást szolgálja, a főrész az anyag megtárgyalását biztosítja, a befejező rész a foglalkozás levezetéseként az értékelést, a tanulságok levonását biztosítja. Az foglalkozás főrésze természetesen függ az iskolai gépek számától ezért az öt mintaosztály tekintetében ez iskolára szabva kerülne kidolgozásra a tanárokkal együtt.

Előreláthatólag a játék két alkalmat töltene ki, ahol az első óra biztosíthatná a bevezető rész megfelelő tartalmát (történelmi népvándorlások – mai modern vándorlások), illetve a gyerekek számára az azt követő otthoni kutatómunkát. A második óra adna teret a főrésznek (a számítógépen történő játszás) és a befejező résznek (a sokszínűség fontosságáról történő beszélgetés).