

MOTIVÁTOROK

A csoport tagjai állítsanak össze egy a honlapon is követhető olvasásösztönző pontgyűjtő játékot. A munka során gondoljátok végig, hogy a játék mely korosztálynak/korosztályoknak szól, milyen gamifikációs, játékos elemeket használtok, van-e hagyományos „fizikai” síkja a játéknak, mi a nyeremény, stb.?



Freepik.com

Tervezzétek meg papíron a menüpontokat, ugrópontokat, stb. (Inspirálódáshoz használhatjátok az internetet.)

A tervezés során gondoljátok végig a következőket (és röviden írjátok le):

Időt!

Honnan szereztek inspirációt? (felhasznált keresőszavak/honlapok, szakirodalom, személyes tapasztalatok, stb.)	Ötletgyűjtés: • Személyes tapasztalat • Ismeretség-szakmai ezek alapjain • egyéni kreativitás
Hogyan képzelitek el a könyvtár új olvasásösztönző játékát? Mi a nyeremény? • 4 évesek - ez az a nagy dolog, amit lehet, de nem lehet, azaz • Tehetőség megismerése más • 2 fődolgoz: 13-18 • Helyi település, beiratkozásnál • Sőt! Kérdés - olvasás • Játéklapok, partik + arit • Olvasás • Könyv elhelyezése • Menüpontok: Könyvtár alapjain • Alkalmazás hely • Játék • Játék leírás: Ismerkedés • Adatvédelem • Regisztráció: olvasás, játék • Egyéni tapasztalat: 7-8 évesek forduló • 9-10	A játék neve és rövid leírása: végül Nyeremény: logo, könyv, eulópia. osztó: Megjelenés, a végén) aki nagyobb ajándékot Értekezés, könyvtár Toplista: Kód számokkal

Hogyan éritek el a célcsoportot? Milyen marketing elemeket használtok a játék reklámozásához?	Marketing elemek: • honlap, e-mail, facebook, • helyi újság, plakát kiállítással • reklám videó - akár gyerekek segítségével • Gyógytáji önkéntesség • Ezerlel + Szerepés látogatás szünet
Hogyan méritek a játékkal kapcsolatos elégedettséget?	Elégedettségmérés: • Kérdőívvel a végén • Feladat soruként jelzi, hogy jelszót-e / nem, helyes volt-e / nem.
Milyen IKT eszközök, egyéb felszerelések, anyagok beszerzésére van szükség?	IKT eszközök, szoftverek, egyéb eszközök, anyagok: • Wi-Fi építés • Tablet eszköz igény beadás 10 • Honlapra töltés felrakás • Szerver, szűrő • Nyomtató,

Milyen együttműködő partnereket tudtok bevonni a játék kialakításához és működtetéséhez?	Partnerek: • Iskola • Nevelési intézmény, civil szervezet • Szponzorok által ajándékot adva • Helyi vállalat, városi szociális központ • Tanintézet • Pályázatnyerés!
Ideális esetben kb. mennyi idő alatt lehet megvalósítani az elképzeléseket?	Egyszerű ütemterv: • Előzetesítés: 3-6 hónap • Kezdetek: 1 év • Zárás: 1 hónap
Hogyan biztosítható a szolgáltatás hosszútávú működtetése és fejlesztése?	• Visszajelzés folyamatosan a társulatoktól, "Segítő"ktől • Kompetens emberek • Juttatásuk adagolása • Tanintézetnél jelen az eredmények - tanári adagolás • Rugalmas játékok tantervbe

Fejlesztés
• Aktualizálás

Visszajelzésre