



„Biológia és Botanika”

Kedves Pedagógus! Kedves Csoportvezető!

A „Biológia és Botanika” elnevezésű játékunk tervezésekor az a cél vezérelt bennünket, hogy a digitális technológia nyújtotta lehetőségeket felhasználva egy izgalmas, dinamikus programot hozzunk létre, mely a tanterem falain kívül, szórakoztatva ad át ismereteket. A Botanikus Kertben játszódó foglalkozás a kert élővilágához kapcsolódó növénytani és állattani érdekességeket, információkat mond el, és kérdéseket tesz fel. A játékosok a jó válaszokért pontokat szerezhetnek, a cél az, hogy a rendelkezésre álló egy óra alatt minél több állomáspontra helyesen fejtsék meg a feladványokat.

A foglalkozás egyik újdonsága a megjelenésében rejlik. A résztvevők minden adatot és feladatot a telefonjukon, egy alkalmazáson keresztül kapnak meg. Az applikációban a játék letöltése után megjelenik a játékelület: a Botanikus Kert térképe. Itt csillaggal jelölt ikonok mutatják a csak digitálisan létező állomásokat, melyeket a résztvevőknek meg kell találniuk, majd adott távolságon belül aktiválniuk ahhoz, hogy a kérdéseket megkapják. Nehézségtől függően 5, 10, vagy 15 pontot szerezhetnek, és néhány meglepetéshelyszín is vár rájuk.

A játékosok a telefonjuk segítségével láthatják a saját tartózkodási helyüket, és kutathatják fel a célpontokat. A pontgyűjtésre egy óra áll rendelkezésre, a résztvevők tetszés szerinti sorrendben haladhatnak. A győzelemhez nem feltétel, hogy mind a 46 állomást felkeressék, kizárólag a pontok mennyisége dönt.

Instrukciók az ideális játékelményhez:

Javasolt csoportnagyság: 2-5 fő

Javasolt korosztály: 13-18 év

A játék hossza: 60 perc

Tudományterület: botanika, állattan, természetvédelem

Szükséges eszközök: okostelefon feltöltött akkumulátorral, mobilinternet, erdei sétához megfelelő ruházat és cipő

A játék kezdete előtt a játékosok Google Play áruházból vagy az App Store-ból tudják letölteni az **Action Track** alkalmazást. A játékhoz való hozzáférést biztosító QR kódot a helyszínen kapják meg.

A játék feldolgozása

A játék után az élmények és a szerzett ismeretanyag feldolgozására tanóra keretein belül kerülhet sor. Ebben nyújt segítséget a következő okoskvíz, mely a foglalkozás során érintett témák, kérdések felhasználásával készült.

Ez a kvíz a Kahoot nevű játékelületen működik, a használatához és újabb kérdéssor készítéséhez regisztráció szükséges. Regisztráció után az alábbi megnevezésre keresve érhető el a kérdéssor.

Science Inspired_Agóra_Biológia_és_botanika

A kvíz témaindítóként szolgálhat, a végigjátszás után a kérdések közös értelmezése, a válaszok elemzése segít az elsajátított ismeretanyag rögzülésében.

A legeredményesebb válaszadó a „Botanikus Kert Mestere” címet szerzi meg.

Természetesen tetszés szerint másik, saját készítésű kvíz is használható. Mindenképpen azt javasoljuk, hogy a játékban Ön is vegyen részt, így a saját élményeire, tapasztalataira támaszkodhat az órai munka során.

Érintett témakörök

Az alábbiakban olvashatja azokat a témaköröket, melyekkel a játékosok a Botanikus Kertben játszódó kaland során találkozhatnak:

- harasztok felépítése és rendszerezése, jellemzőik
- nyitvatermők, kétlaki növények
- földtörténeti korok, bükkábrányi őstörténeti leletek
- levélállások, terméstípusok
- a kert növényei: közönséges tiszafa, ezüst juhar, páfrányfenyő, vadkörte, közönséges borostyán, mamutfenyő fajok, hawaii rózsa, aloe vera, közönséges dió, mocsárciprus fajok, cédrus fajok, kocsányos tölgy, keskenylevelű botnád, egybibés galagonya
- a kert állatai: keleti sünn, kuvik, denevérek
- madárvédelem, madárhangok felismerése, kételtűek védelme
- a Botanikus Kert története, Magyar fűvészkönyv
- a hazai nemzeti parkok, a Debreceni Nagyerdő



Erasmus+

