

Дунавски екскурзии - Дунавски излети

Образователна игра за млади и стари

Концепция на образователната игра

От Инга Щроде и Кармен Щаделхофер

1. Цел на образователната игра

Дунавски екскурзии има за цел да предаде на млади и стари по забавен начин основни знания за десетте дунавски страни и да подтикне играещите към разговор за тези страни. Чрез комбинация от картинни мотиви и въпроси, играещите се предизвикват да намерят чрез Интернет или други източници на знания информация за избрани специфични за страната феномени в областите природа, култура и ежедневиe.

2. Структура

Играта включва няколко игрови нива, които се надграждат едно върху друго:

- игра с карти, в която се търсят 24 чифта картинни мотива по смисъла на спомени,
- викторина с 5 подраздела, която стимулира по различен начин решаването на въпроси на знанието,
- област на знанието, която съдържа решенията на въпросите и предлага възможност за задълбочаване на знанията.

3. Начини на игра

Дунавски екскурзии може да се играе самостоятелно, по двойки или с различни малки групи. Играта се предлага в две формата:

- като онлайн-игра с висок резултат, решения и материали за изтегляне (виж повече на онлайн-игра)
- като офлайн-игра: игра с карти с печатни материали (виж повече на игра с карти)

Дунавски екскурзии като онлайн-игра:

Добре дошли в сайта на Дунав-Екскурзии! Създадохме тази страница с цел да предоставим по интересен начин на всички заинтересовани основни знания за десетте дунавски страни и да насърчим играещите заразговор за тези страни.

Онлайн-версията на „Дунавски екскурзии“ е подходяща за „самостоятелно пътуващи“, които искат да открият за себе си различни феномени от природата, културата и ежедневието в Дунавския регион, но може да се играе и в малки групи (семейство, училищен клас, група от възрастни хора, срещи между поколенията). За тази цел са на разположение онлайн многобройни материали, те могат също да бъдат изтеглени и разпечатани (вижте в раздела Знания под „Материали за изтегляне“).

Отделните нива на игра:

Мемо

Имате възможността да играете мемо както онлайн (самостоятелно), така и на масата с други. Онлайн-играта отчита предимно броя на кликанията, които човек е използвал, за да отвари всички двойки. Така в списъка на най-добрите (с най-много точки) влизат тези играещи, които са използвали най-малкия брой кликания. При еднакъв брой на кликанията, се подрежда по-високо играещия с най-много точки, който е използвал по-малко време за отваряне на двойките. Играе ли човек играта на масата с други, то печели този, който е отворил най-много двойки.

Викторина

При „викторината“ съществува възможността да се тестват придобитите знания (напр. за знанията - описания на страните). При това има пет различни викторини за избор:

1.Отговаряне на въпроси: Ще ви бъде зададен въпрос (в текстова форма) и трябва да изберете правилния отговор (в текстова форма) от четири възможности. За всеки правилен отговор получавате една точка. Грешните отговори не носят точка и отнемане на точки.

2. Да избереш правилната картина: Ще ви бъде зададен въпрос (в текстова форма) и трябва да изберете подходящата картина. За всеки правилен отговор получавате една точка. Грешните отговори не носят точка и отнемане на точки.

3. Да разпознаеш значението на картината: Ще ви бъде зададен въпрос за картина. Има четири възможни отговора (в текстова форма) за избор. За всеки правилен отговор получавате една точка. Грешните отговори не носят точка и отнемане на точки.

4. Да познаеш правилно числото: Ще ви бъде зададен въпрос и после трябва да нанесете правилното според Вашето мнение число. След предаването се показва в какъв процент на въпроса е отговорено правилно. Ако отклонението е в диапазона от 50 - 25%, играчът получава една точка. Ако отклонението е по-малко от 25%, но все още не е изцяло коректно, то играчът получава две точки. При по-големи отклонения не се раздават точки. При един правилен отговор, играчът получава три точки.

5. Викторина за страните: Показва се картина. Трябва да се посочат всички показани дунавски страни, които спадат към картината. Това означава, че трябва да се посочи само една или пък също всички страни. Тук се дава по една точка за правилен отговор. За грешен отговор се отнема една точка. По този начин е възможен и отрицателен резултат.

Тъй като викторините са различни, има и за всяка викторина отделна най-висока оценка (списък на най-добрите). При еднакъв брой на точките, този играч, който е използвал по-малко време, се подрежда по-високо.

Дунавски екскурзии като игра с карти

включва:

- Сам да очертаеш протичането на Дунав (документът „протичане на Дунав“ е достъпен на уебсайта www.danube-excursions.eu в раздела знания под изтегляния),
- да се подредят флаговете към страните и евентуално градовете към страните (в раздела знание достъпно под изтегляния),
- да се опиташ да отговориш на въпросите към 24-те двойки карти в кутията с карти с мотиви от областта природа, култура и ежедневиe. Тук помагат описанията на картините, както и разследванията в интернет.
- да се сравнят с решенията за отделните области (в областта на знанието – достъпни под материали за изтегляне).
- По-нататъшни разследвания в интернет с помощта на кутията за търсене на думи. Търсене на посочените понятия в кутията за търсене, представяне на резултатите в групата.
- повече ... (линк към >> виж долу)

Обяснение на Дунавски екскурзии като игра с карти с отделните нива на играта

1. Игра на паметта

Първото ниво на играта се основава на концепцията за спомена: Играчите седят на маса, картите са разпределени върху масата с фоновия мотив нагоре. Първият играч обръща две карти. Имат ли и двете обърнати карти еднакъв мотив, то играчът може да вземе двете карти за себе си и да обърне още веднъж две карти. Двете карти не са ли еднакви, то следващият играч е на ред.

Вариант: Тази игра също се играе като игра на ангелска памет, много популярна при децата. Предложение за производство виж материалната кутия. Това ниво на игра е насочено предимно към по-малки деца респ. към кръгове от игри с по-малки деца, но е подходящо също за ученици за игрово въвеждане в темата. Целта е да се предадат първи впечатления за дунавските страни с помощта на красиви и смислени снимки.

1.2 Игра за разговори и информация

На това ниво на играта става дума за това, да се обмисли заедно, кои мотиви са изобразени на 24-те двойки карти и за какво се отнасят.

За да се даде представа на играчите за района на Дунава, първо се очертава протичането на Дунава (хартия, шнур или плат), отделните разположени на Дунава страни се назовават, а картите на страните приблизително се подреждат към течението на Дунава (виж материалната кутия).

Определя се ръководство на играта, което чрез въпроси може да даде импулси или помощ. Ръководството на играта разполага с листа с решенията (обяснения на мотивите), те могат да се използват както в течение на играта, така и накрая.

В тази фаза на играта могат да бъдат пуснати и по-малко двойки карти. Картите са обърнати с мотива надолу.

Първият играч обръща карта и се опитва да интерпретира мотива. Останалите също коментират мотива и се стремят да намерят решение. След съвместно обсъждане на мотива, играчът определя на картата място по течението на Дунава. Сега следващият е на ред, докато не бъдат разкрити всички мотиви. Някои мотиви се отнасят за няколко страни.

Това ниво на играта е насочено към ученици и игрални групи от различни поколения. При това, по-възрастните, напр. баби и дядовци / родители могат да разкажат на своите деца и внуци за живота и пътванията си.

Вариант: В рамките на работата с групи или училищни класове могат да се образуват подгрупи, групите получават въпроси към изтеглените от тях карти с картини и се опитват заедно да намерят решението.

1.3 Разследване и представяне

Това ниво на играта е насочено към различни групи за обучение, напр. груповата работа в училищни класове. Всяка група получава една или повече карти с мотиви (напр. по четири). Сега групата трябва да "обработи" разпределените карти. Като помощ малките групи получават съответно въпроси към техните картини с мотиви. При това следните задачи биха били възможни:

1. Разследване за изобразените върху картите мотиви на картините в интернет и представяне на резултатите в групата.
2. Създаване на малък скеч за изобразяване на мотивите.
3. Мотивите се представят на другите групи в рамките на няма игра (пантомима). Другите групи се опитват да отгатнат мотива.

Презентациите могат да бъдат изготвени и от наличните вече материали (описание на мотивите на картините и кратко описание на дунавските страни).

Други възможности за разследване респ. дискусии предлагат също кутиите с думи при описанието на страните (виж материална кутия).

1.4 Тематичен Дунав

За играта се използват 24 карти и 7 тематични листа. Картите за игра лежат с мотивите надолу. Първият играч разкрива първата карта. Сега той се опитва да постави мотива на празно място в тематичните листове и да обоснове това. После е ред на следващия играч. След като са разпределени всички карти, играчите заедно решават, дали картите са били разпределени правилно.

Има повече полета, отколкото карти - значи една или друга карта с мотив би могла да се използва два пъти. Това обаче не означава, че всички карти могат да бъдат използвани.

Вариант: В хода на играта се отбелязва съответния номер на картите на отделните играчи. При отчитане на резултатите се дава по 1 точка за съответния правилен отговор.