

## Fejlesztés az egészségért! A „Faiskola” c. online társasjáték

„Év Medikusa 2020” pályamunkák  
Orbán Gábor

**Fejlesztés az egészségért! A „Faiskola” c. online társasjáték baráti versengéssel és izgalmas videókkal segíti a kisiskolások egészségnevelését. A kisfilmek hitelességét az előállításukban részt vevő egészségügyi szakemberek biztosítják. Így a gyermekek biztonságos környezetben, mint közösségi élmény sajátíthatják el életük egyik legfontosabb területének alapismereteit.**

A járványügyi veszélyhelyzet alatt végzett önkéntes munkám során számos alsós diákkal, illetve szülővel kerültem kapcsolatba. A szülők többször említették, hogy nem tudják gyermekeiket kellőképpen egészségtudatosságra ösztönözni. Holott a mostani rendhagyó helyzetben ezt az összes szülő kiemelkedően fontos feladatnak tartja. Elmondásuk szerint hiányoznak az ehhez szükséges eszközök és megbízható tudásforrások. Ezen impulzusok inspirálták a „Faiskola” c. online társasjátékom gondolatát, megszületését.

Az általam elképzelt online társasjáték célja, hogy a gyermekek egészséget szolgáló készségeket és tudást sajátítsanak el, kihasználva a köztük lévő egészséges kompetíció motiváló és szórakoztató erejét. A játék egy weboldalon lenne elérhető, ahol a „Csatlakozás” gombot megnyomva a játékosok 4 fő eléréséig várakoznak, majd kezdetét veszi a játszma a Honfoglaló c. online társasjátékhoz hasonlóan. Emellett lehetőség lenne „privát parti” indítására a megfelelő gombbal: ekkor egy, a weboldal által generált négyjegyű számmal jelölt várószoba jönne létre, ahova az tud belépni, aki ismeri a várószoba számát. Így a barátok együtt is tudnak játszani. A következőkben a játék részleteit ismertetem:

- **Célkitűzés:** a játék során virtuális fenyőkből álló erdőt kell „ültetnie” a gyermekeknek azáltal, hogy teljesítik az egyes mezők feladatait. Az nyer, aki hamarabb eléri a játékosok által a játszma elején megszavazott

számú fával rendelkező erdőt (pl. 20 fenyő).

- **A tábla felépítése:** a tábla keretén húzódik a játémező, mely téglalapokból áll. A mezők többsége egy-egy fenyővel jelölt. Ezeket eltérő nehézségű videók és feladatok vannak, amelyek alapján a fenyők színe más: zöld – könnyű, kék – közepes, piros – nehéz. A maradék mező a nevének megfelelő (lásd lentebb a „Feladatok” pontnál) piktogrammal van jelölve. A tábla közepét foglalja el az erdő, mely a játékosok számára megfelelően négyfelé van osztva.
- **Játékmenet:** a parti kezdetén a játékosok egy-egy bábut választanak. Majd egyesével, körben haladva virtuális dobókockával dobnak, és a számnak megfelelően lépnek előre a táblán. Amelyik mezőn megállnak, az ott található feladatot kell teljesíteniük.
- **Feladatok:** a különböző feladattípusokat A-tól D-ig jelöltem:
  - **A:** videó és kérdés. Erre a mezőre lépve, valamennyi játékos megtekint egy 50-100 másodperces, egészségnevelést szolgáló kisfilmet. A videó befejezte után a mezőn lévő játékosnak három, a film tartalmával kapcsolatos tesztkérdésre kell egyesével válaszolnia. Erre a kérdés nehézségétől függően 8-20 másodperc áll rendelkezésére, és csak egyszer jelölhet a megadott válaszlehetőségek közül. Helyes válaszok esetén a játékos a mező alapján egy, kettő, vagy három darab fenyőfát ültethet a saját erdőterületén. Az idő lejáta után a többi játékosnak lehetősége van választ jelölni és „rabolni” (azaz a helyes megfejtést megadva a leggyorsabb játékosé a faültetés lehetősége).
  - **B:** ajándék fenyőmag. A játékos erre a mezőre lépve három fát ültethet.
  - **C:** istálló. A tábla két sarkán lévő mezőre lépve a harmadik sarokban talál-

ható istállóba kell „vonulni”. A játékos a következő dobásból kimarad.

- o D: fejsze. A játékos erre a mezőre lépve az általa kiválasztott ellenfelének erdő-részét ritkíthatja. A kivágható fák száma az adott mezőn látható.
- Létszám: 4 játékos.
- Ajánlott korosztály: hétéves kor felett.
- Időtartam: 1 óra.

Az egészségnevelés a videók megnézésén és a kérdések megválaszolásán keresztül történik.

A kisfilmek a YouTube videómegosztón lennének elérhetőek, akár a játékon kívül is. A videókat orvosok, egészségnevelők és egyéb szakemberek segítségével készíteném el, majd több különböző szervezetet kérnék fel a filmek tartalmának ellenőrzésére és hitelesítésére. Meggyőződésem, hogy a fiatalabb korosztály figyelmét manapság interaktív videókon keresztül lehet a leghatékonyabban felkelteni, nem száraz, többoldalas szövegeken át. Ezért gondolom úgy, hogy az online társasjátékok kiváló lehetőséget nyújtanak a gyermekek oktatására.

# FAISKOLA



Videó és kérdés



Ajándék fenyőmag



Istálló



Fejsze

