

# Társadalmi Befogadás Szakkollégium

---

[www.tbsz.pte.hu](http://www.tbsz.pte.hu)



2020 ősz

## Szabadulószoba tervezés



## Kerekasztal

- 2020. október 1. 10.00-13.00 (4 tanóra)
- Meghívott előadók: Markal Roland, ParaPark; Pintér Csaba, Speckó Pécs Karotinka

## Tesztelés

- 2020. október 22. 10.00-17.30 (8 tanóra)
- HFMI Nap

## Webinárium

- 2021. január 18. 9.00-11.30 (3 tanóra)
- Meghívott zsűri: Hegedűs Péter és Nagy Mária – Széchenyi István Egyetem Egyetemi Könyvtár, Győr; Illési Éva és Tótkés Bernadett – Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem Entz Ferenc Könyvtár és Levéltár, Budapest; Varga Katalin – PTE BTK HFMI Könyvtártudományi Tanszék, Pécs, tanszékvezető

# Szabadulószoba Kerekasztal



<b>IDŐPONT</b>	<b>2020. OKTÓBER 1. 10.00-13.00 (4 TANÓRA)</b>		
<b>PROGRAM</b>	10.00-10.10	Bevezető	Koller Inez
	10.10-10.40	ParaPark	Markal Roland
	10.40-10.50	Kérdések-válaszok	
	10.50-11.20	Speckó Pécs	Pintér Csaba
	11.20-11.30	Kérdések-válaszok	
	11.30-12.10	Módszertan: a tervezés fázisai	Sütő Ramóna
	12.10-12.50	Adaptációs kísérletek	Molnár Ferenc
	12.50-13.00	Összegzés	Koller Inez
<b>LÉTSZÁM</b>	18 fő		
<b>RÉSZVÉTELI FORMA</b>	Hibrid (tantermi: Rókus O027/Teams)		
<b>DOKUMENTÁCIÓ</b>	Jelenléti ív, Teams stat, hallgatói jegyzetek		

# Definíció



„A szabadulószoza egy élő, csapatjátékon alapuló feladatsorozat, amelynek során a játékosok nyomokat fedeznek fel, logikai és ügyességi feladatokat, rejtvényeket oldanak meg előre meghatározott idő alatt annak érdekében, hogy egy zárt szobából vagy szobarendszerből kijussanak. A feladatok egymásra épülnek, a részfeladatok megfejtései pedig közelebb visznek a szoba kerettörténetében meghatározott cél eléréséhez. Minden esetben egy interaktív játékról van szó, amely alapjaiban épít a mindenki által jól ismert, az 1990-es években teret hódító mutass és kattints (point & click) típusú számítógépes kalandjátékokra, amelyek során a játékos az egér segítségével irányította a játék kerettörténete szerint a karakterét, így oldva meg feladatokat és rejtvényeket. Emellett szerepjátékok (roleplay) és a kincsvadászat (treasure hunt) elemeit is magába foglalja, témájának meghatározása pedig csak és kizárólag a szoba készítőjének fantáziáján múlik. Nevük és felépítésük azonban az “escape the room” típusú, szintén az 1990-es években megjelent számítógépes játék típusra emlékeztet, amely a jelenleg is ismert élő szabadulósobák módszerével egyezik meg.” – Markal Roland



„A nemzetközileg közkedvelt szórakozási lehetőség jellemzője, hogy a teljesítmény, az eredmény, a szerzett pontok mennyisége helyett sokkal fontosabb az élmény, a csapatmunka és a kooperáció.

Az utóbbi években megindult ezek tudományos vizsgálata, oktatásban való hasznosíthatóságának kutatása.” – Arany-Nagy – Jurkinya

# Történet



Az első élő szabadulósobák 2007-ben Japánban jelentek meg, ekkor még kizárólag és kikapcsolódás céljából. Ezt követték sorra az USA-ban, Magyarországon, Szerbiában, Ausztráliában és Új-Zélandon nyíló termek. 2018-ra 7200-nál is több szabadulósobát számláltak világszerte.

2007-ben Takao Kato Japánban hozott létre először az online térből kilépve, fizikailag is ténylegesen létező szabadulójátékot.

2007-2008-ban hoztak létre szintén szabadulósobákat a Szilícium-völgyben. Ezek a sobák abban különböztek japán testvéreiktől, hogy míg azok inkább a kiszabadulásra helyezték a hangsúlyt, az amerikai változatok fő inspirációinak inkább a krimi királynőjének, Agatha Christie-nek a csavaros történeteit tekintik.

Elterjedtté vált az „Escape from the Cathedral” nevű játék, ahol egy katedrálisban elhelyezett asztalok köré ültetik le a rejtvényfejtő csapatokat, akik így külön-külön dolgoznak a rejtvények megfejtésén.

# Funkcionális leírás



A szabaduló szoba csoportmunka (ajánlott: min. 2, max. 10 fő)

kooperatív, élménypedagógiai módszerek

A játék jellemzően egy funkcionálisan, a kerettörténet hangulatának megfelelően berendezett teremben, “szobában” zajlik, zárt ajtók mögött.

A játékosok célja, hogy a feladatok sikeres megoldásával kijussanak a szobából. A feladványok összhangban vannak a történet mondanivalójával.

Fontos jellemzőjük, hogy a legritkább esetben igényelnek erő kifejtést, szinte kivétel nélkül mind mentális, gondolkodtató, logikai rejtvényekből állnak, a játékosok témában rendelkezésre álló alapvető előzetes ismereteire építve. (Arany-Nagy - Jurkinya)

# Élménypedagógia - csoportmunka



- A szabadulószoa az élménypedagógia hatásos eszköze, figyelembe véve a felfedezés örömét. Egy adott téma sokrétű megközelítéséről van szó.
- A szabadulószoa alapvetően a kooperatív tanulásszervezésre, a kooperatív csoportmunkára épít. Ennek lényege, hogy a csoport tagjai egymással szoros kapcsolatban oldják meg a feladatokat. A csoportmunkától azonban a kooperatív tanulásszervezést az különbözteti meg, hogy a feladatok megoldásához a csapat tagjainak szüksége van egymásra, külön-külön egyenként szerepük, feladatuk, felelősségük van. Esszenciális eleme a munkaformának a munkamegosztás is, lényeges elem pedig, hogy minden egyes tag a saját képességeinek figyelembevételével, azokat megfelelően kiaknázva tudjon hozzájárulni a csoportegységhez és a munkához. Alapvető elképzelés, hogy minden résztvevő azt a feladatot végzi el az egységből, amelyben ő a legjobb; ezzel garantált önmaga és a csoport számára is a sikerélmény. (Arany-Nagy - Jurkinya)



# Tudás és Kompetencia



- A szabadulósobában elhelyezett feladatok erősen építenek a logikai összefüggésekre.
- A problémamegoldási-, az együttműködési készséget, a szociális kompetenciákat fejlesztik minimális lexikális tudás használata mellett. Ezek sok esetben minimális kreativitást igényelnek a játékosoktól - maximálisat pedig a szoba készítőjétől.
- Együttműködésre épít. Ezért lehet kiváló eszköze egy új közösség formálásának. Helye van csapatépítő tréningeken és baráti társaságok kikapcsolódásaként, de kiemelt szerephez juthat az oktatásban is. Remek lehetőség a tanulók azon szunnyadó képességeinek felfedezésére, amelyekről még ők maguk is hajlamosak megfeledkezni. (Arany-Nagy - Jurkinya)

# NAT



- A szabadulósobák módszertana és eszközzrendszere tudományosan vizsgálva teljes egészében alkalmas a 2020-ban hatályba helyezett Nemzeti alaptantervben meghatározott szükséges készségek és kulcskompetenciák mint például a tanulási, kommunikációs, digitális, matematikai, gondolkodási, személyes és társas kapcsolati, munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák, kreativitás, kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális adottság (“5/2020. (I. 31.) Korm. rendelet A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról” 2020., 297. o.) fejlesztéséhez, kézenfekvő lehetőség tehát ezek napi oktatásba illesztése. (Arany-Nagy - Jurkinya)

# Tervezés



Kerettörténet

Eszközök

Helyszín

Feladatok

Visszajelzés és külső támogatás

Játékos típusok

# Játékos típusok



Csoportdinamika

Személyiségjegyek

Felnőttek és gyermekek közötti különbségek és hasonlóságok

MBTI-modell

F-modell (Fromann, 2017)

Meyers-Briggs típusindikátor

# ParaPark



- 2011-ben nyílt Budapesten az első európai szabadulószoza
- Gyurkovics Attila nevéhez fűződik
- „a Galaxis első szabadulójátéka” a márka szlogenje
- Olyannyira népszerűvé vált ez a fajta társas szórakozás, hogy természetesen a nagy kereslet piacalakító hatásának köszönhetően a különböző szabadulójátékokból franchise-rendszerben működő láncok lettek (például a ParaPark, az Exit The Room vagy a Pániqszoba), ebből kifolyólag működik ParaPark például Pécsen, Győrben vagy akár Szegeden, de megtalálható külföldön is több városban, például Kolozsváron, Genfben, Malagában, de pl. Sydney-ben és Dubai-ban is. – Markal

# Szabadulójáték fejlesztés mint szolgáltatás



- Mára már külön ágazat lett a szabadulójáték-fejlesztés, ugyanis több cégnek is az a profilja, hogy kitalálja a pályákhoz szükséges háttértörténeteket, feladatokat, rejtélyeket, fejtörőket, valamint a technika vívmányainak felhasználásával egyre különösebb élménnyé tegye ezeket a játékokat. Ők nem foglalkoznak kifejezetten szabadulójáték üzemeltetéssel, hanem az a céljuk, hogy pályákat alkossanak és azokat eladják. Az így fejlesztett pályák minősége és ára is változó. Pár ezer eurotól akár 100.000 euroig szerezhető be.

## **Kitelepülő játékok – ha a csapat nem megy a szabadulósobához, akkor a szabadulósoba megy csapathoz**

- A szabadulójátékok elterjedésével és ismertté válásával hosszú távon egy új szórakozási és csapatépítő program épült be a köztudatba. A szabadulójátékok egyértelmű előnye a csoportdinamika kialakulása a játék során, ez azonban csak kis (max. 5-6 fős) csapatoknál működik, ill. a pályák is ekkora létszámba lettek kialakítva. Ezek alapján a nagyobb létszámú csoportok gyors lebonyolítását a pályák mennyisége szabja meg, vagyis, hogy egyszerre hány fő tud játszani. – Markal

# A játéktervezés kihívásai



- A játék tervezésében jelentős kihívást jelent a cél, hogy piaci alapon, a lehető legszélesebb réteg számára megoldható kihívást és ezáltal szórakozást biztosítson. Üzemeltetői tapasztalat, hogy van olyan csapat, akiket a „segítséggel” célszerű kicsit összekuszálni, hogy ne érezzék túl egyszerűnek a kihívást (az adott pályát), és persze az ellenkezője is igaz. Vannak csapatok, akik rendszeres (indirekt) segítséggel sem tudnak a megadott időn belül kiszabadulni.
- Az egyensúly megtalálása nemcsak a pálya tervezése során, hanem az előzetes tesztelések alatt is jelentős feladat.
- A piaci alapú (profitorientált) játékok alapvetően széles réteget céloznak meg, általában kiemelkedő lexikális vagy reál ismereteket nem igényelnek, hiszen a cél a szórakoztatás.
- További kihívás a megfelelő adrenalin faktor meghatározása, mely a célközönséget is meghatározza. A ParaPark pályái a nevétől eltérően nem az ijesztgetésre teszik a hangsúlyt. Az adrenalin szint növelését az időnyomás és a nagyon egyszerű hanghatások (csoszogás, ajtócsapódás) megteszik, de az elsődleges emberi reakciókra is rájátszik, melyek gyerekkori reakcióinkat és (azóta már részben elfeledett) félelmeinket hozzák újra elő (pl. macskanyávogás, amikor egy lyukba nyúlunk). Természetesen vannak kifejezetten az ijesztgetésre tervezett játékok is (több szolgáltatónak is van Fűrész tematikájú pályája), melyek szintén megtalálják a célközönségüket. – Markal



# Mi a Speckó?

- A Karotinka Nonprofit Kft egy társadalmi vállalkozás, jócélú márkái a Speckó és az Élményalap.
- A Speckó célja magas színvonalú játékelmény nyújtása a vásárlók számára
- Fogyatékosággal élőkkel dolgoznak
- Beltéri szabadulós játékok
- Kültéri meglepetésjátékok, kalandjátékok, csapatépítők





- „Célunk, hogy a fogyatékossgal élőket kimozdítsuk a szeparációból, hogy értelmes, számukra is élvezetes foglalkoztatási lehetőséget teremtsünk számunkra, hogy életszerű, közvetlen, pozitív és edukatív találkozásokat hozzunk létre a fogyatékossgal élők és az "épek" között.” - Pintér

# Társadalmi vállalkozás



- A jó célú szervezeteknek innovációra van szüksége, lehetséges a jó cél és a piaci szintű minőség összeillesztése és lehet jó célokat képviselni nemcsak támogatásokból, hanem az érdekeltek erőforrásaiból is.
- Több ezer vásárló kültéri és beltéri játékaikon, a piaci alapon szervezett hirdetéseikre.
- Vásárlóik 63%-a magánszemély, 28%-a cég, 9%-a intézmény, iskola, más nonprofit szervezet.

# Piaci rés



- „A szabaduló-szobák tekintetében már egy érett piacon versenyzünk versenytársainkkal. Az ilyen típusú szolgáltatások már a kezdetekkor 15 éve voltak jelen a hazai és a külföldi piacon. Péccsett két hasonló szolgáltatás működött, amelyek összesen négy játékmenetet kínáltak a résztvevőknek. A minőség változó, a fogyasztó a játékélmény nagyszerűségét értékeli elsősorban. A fogyatékoságok megélésére szervezett élményszerű szolgáltatások szintén nem számítanak újdonságnak. Láthatatlan vacsorák, kerekes-székes akadálypályák, ability parkok már léteztek, projektszerűen és szolgáltatásszerűen is egy-egy települést, egy-egy alkalmat illetően. A fogyatékoság központú speciális szabaduló-szoba újdonságnak számít a piacon.” - Pintér



# Piaci szemlélet

- Egy **érett piacon** jelentek meg.
- Előnye: az alternatívát kereső, a játékban már tapasztalt fogyasztókra fókuszálás
- Hátránya: magas színvonalú szolgáltatás igénye a hosszú távon versenyben maradás érdekében
- Speciális lehetőség a versenyben, hogy új célcsoportok behívására képesek: segítő szakma, érintettség, pedagógia hívószavak mentén.

# Szabadulószoba társadalmi érzékenyítésként



- A játék egy pozitív emocionális légkört teremt, ahol az élményekhez pozitív emóció tapad
- A játék az érzékszervekkel, az érzékeléssel egészen különleges.
- A vak, siket karakterek megidézhetőek a mesék világából, nem csupán a szociális kultúrából, a hiányból. A negatív képeket a mesés játék átkeretezheti.
- A találkozások a problémamegoldás a sikeres közvetlen kommunikáció a tapasztalati úton megvalósuló tanulás mindkét fél számára megadja a kompetencia érzését, hogy képes különleges helyzetben kommunikálni.
- A játék az élet próbája, a játék légköre megteremti annak a lehetőségét, hogy befolyásolásmentesen belépünk különleges helyzetekbe és közösen megoldjuk azokat.
- A befolyásolásmentes közvetlen megtapasztalás után sokkal nagyobb bátorsággal és magabiztossággal léphetünk be olyan valós kommunikációs helyzetekbe, amelyekben fogyatékkal élők és 'épek' találkoznak. (Pintér)

# A csapat



- A csapat a Speckó szervezetében épekből és fogyatékosággal élőkől áll.
- A kültéri játékaink összetettsége megkívánja azt is, hogy a megvalósító stáb a fogyatékoságot szempontjából is legyen összetett. A történet izgalmas fonala kívánja meg a fogyatékosági csoportokhoz tartozó szereplőket. A beltéri játékokban a fogyatékosággal élők alkalmazása foglalkoztatási célunkat támogatja, a kültéri játékokban viszont a kiesett képességnek, érzékszervnek tartalmi jelentősége van a történet fonalában.
- Az alábbi kompetenciák, tulajdonságok szükségesek a megfelelő stáb kialakításához:
  - Nyitottság, kapcsolatteremtő képesség, kivéve, ha az autizmus, pont egy különleges karakter a játékban, s pont az adottság adja meg a szerepel jelentőségét.
  - Értelmi képesség, kivéve, ha a szereplő nehezen tanuló, s pont ez a szerepe illeszti az aktuális játékba.
  - Kedvesség, mosolygás, küllem, ápoltság.
  - Önismeretre, fejlődésre való készség.

# Fogyatékosági csoportok a Speckó játékaiban



- Vak, látássérült
- Siket
- Siketvak
- Nehezen mozgó
- Kerekesszéssel közlekedő
- Autista
- Asperger szindrómával élő
- Kisember



## Társadalmi cél a másság elismerése

- Mivel a Speckó számára a társadalmi cél a fontos és az izgalmas, különleges állapot, amik szerepet adnak a sztorikban, ezért nem kizárólag fogyatékossgal élőkkel dolgoznak, munkatársaik lehetnek idős emberek, hozzátartozók, bármilyen kisebbséghez tartozók, roma nemzetiségűek, a megszokottól eltérő szexuális identitásúak, a vallás is lehet olyan ismertetőjegy.
- A lényeg, hogy legyen kommunikáció olyan emberek között, akik valamilyen oknál fogva nehezen találkoznak egymással, mert valamilyen akadály nehezíti a megértést.
- Nagyon fontosak a stábben az önkéntes, vagy fizetett segítők, akik beltéren és kültéren is támogatják a fogyatékossgal élők munkáját.





# Célcsoportok 1.

## Életkor

- Elsődleges célcsoport a csoportképző szempontjából a 13-25 évesek, azaz a középiskolások és egyetemi hallgatók.
- A szabaduló-szoba játék az idősebbek (25+) számára is fogyasztható, de a jelzett korosztály a legfogékonyabb a részvételre, a szándékolt társadalmi hatás szempontjából is a legnyitottabb csoport.
- Az igénybevevők közül kihagyjuk a 13 év alattiakat, mert ők még nem elég érettek a feladatok megoldásához és a társadalmi üzenetek befogadásához.

## Lakóhely

- Akik tartósan, vagy ideiglenesen az adott településen, vagy 30 kilométeres vonzáskörzeten belül élnek, azaz a településen élő állandó lakosság,
- Itt tanuló magyar és külföldi állampolgárok, itt dolgozók,
- Legalább két napra a városba látogatók.

# Célcsoport 2.



## Jövedelem

- Az alsó-középosztálytól célozzuk az ügyfélszerzést, a közép, felső középosztály millióját használva a marketing anyagokon, amelyet követnek a potenciális igénybevevők.
- A jövedelem tekintetében nagyjából azon vásárlóközösségre számítunk, akik képesek megtenni, hogy havi 1-2 alkalommal elmenjenek színházba, vagy moziba.

## Képzettség és foglalkozás

- A szolgáltatásban való részvétel már a 7-8. osztályosok számára is érdekes, de elsődleges célcsoportjaink a csoportképző szempontjából a középiskolások, egyetemisták.
- A foglalkozás tekintetében a szellemi munkakörben dolgozók érdeklődésére számítunk, s speciálisan célozhatunk meg munkatársi csoportokat, akik céges csapatépítő rendezvényként használhatják szolgáltatásunkat.
- A csoportképző szempontjából nem a képzettség szintje érdekes, hanem a tanuló státus, a szellemi irányultság és a munkacsoport.



## Célcsoport 3.

### Életmód és értékválasztás

- Releváns igénybevevői csoportunkban a demokrata, befogadó, nyílt szemléletű, szociálisan fejlett érzékenységű személyek tartoznak
- Kevésbé számítunk a kirekesztő, elutasító szemléletű személyek bevonására.
- Célcsoportunk fogékony az újdonságokra, internethasználó, empatikus, együttműködő, társasági lény.

### Fogyasztói magatartás

- A megvalósítás során jelentőségteljessé válik ezeken túl, hogy az igénybevevő a vásárlási folyamat mely szakaszában van:
  - a szabaduló-szoba élményekben már tapasztalt, vagy nem tapasztalt,
  - társadalmi ügyekben érzékeny,
  - illetve speciális cél-csoportot jelent a családi érintettség is.
- Az élményekben már tapasztaltak és a fogyatékossgal élőt integráló családok másképpen szólíthatók meg és igénybevevőként könnyebben bevonhatók.



## Kihívások – Piacra vitel

- Az első nagyobb kihívás az ismeretlen márka piacra vitele volt, amely ráadásul egy kicsit eltér mind a civil szervezetek gyakorlatától, akik projekteken gondolkodnak és adományokból, pályázati támogatásokból dolgoznak, mid pedig a vállalkozások gyakorlatától, hisz jó ügyeket képvisel.
- A civil oldalnak nehéz elmagyarázni, hogy a szolgáltatásért pénz kérünk, mert piaci értéket képvisel, s a fogyasztóknak is újdonság volt, hogy fogyatékosággal élőkkel dolgozunk. – Pintér

# A társadalmi szempontok érvényesítése a szolgáltatásokban



- Foglalkoztatás (a munkaerőpiacon hátrányos helyzetű célcsoportok foglalkoztatása)
- Hátrányos helyzetű, szeparált csoportok élményszerzésének támogatása a szolgáltatások kedvezményeivel és az élményalap programmal.
- Szemléletformálás (fogyatékosággal élőkel történő edukatív, befolyásolásmentes találkozások generálása pozitív, élménydús környezetben)
- Kommunikáció támogatása (a fogyatékosággal élőekkel történő online és offline kommunikáció tanulásának elősegítése online és élő játékokkal)

# Modellkövetés



- Büszkék vagyunk arra, hogy mind az Speckó programunkat, kültéri játékaink és beltéri játékainkat, iskolai érzékenyítőinket és az Élményalap modellünket is sokan követik, sokan, sokféleképpen alakítják és alkalmazzák. Hatunk a nonprofit közösség gyakorlatára.
- A játék nagyon jó módszer a fiatalok szemléletének formálására, hisz a játék és a mese ezt a funkciót tölti be az életükben. Fontosnak tartjuk, hogy bármilyen társadalmilag érzékeny témában valósul meg hasonló edukáció, abban a felek amennyire csak lehet, közvetlenül, szakértői befolyásolástól mentesen, közvetlenül találkozzanak. Minél nagyobb a szakértői beavatkozás, annál kevésbé lesz saját a tudás, annál életlenebb a kompetencia. Ugyanakkor, főleg a fogyatékossgal élők tekintetében figyelemmel kell lennünk a hátrányokból eredő határookra és a hiányzó kompetenciák kiegészítésére, pótlására. Az alábbi szempontokat tartjuk fontosnak a modellünkből való merítés során:
- A lehető legmagasabb szintű befolyásolásmentesség a játékok során.
- A legfontosabb a kimagasló minőségű játékelmény, amennyiben a fejlesztés célcsoportja a vásárló, s nem más.
- Coaching lehetőség. A vezető folyamatos szakmai támogatása.
- Saját kockázat.
- A megfelelő segítő humán erőforrás biztosítása.
- A megvalósító stáb folyamatos, saját élményű fejlődése.
- Vállalkozás üzemeltetés ismeret.

# Tesztelés – HFMI Nap



IDŐPONT	2020. OKTÓBER 22. 10.00-18.00 (8 TANÓRA)		
PROGRAM	10.00-10.45	A közösségi tanulás szerepe a közösségfejlesztésben – 15 fő	Koller Inez
	10.45-11.30	A közösségi tanulás folyamata – 15 fő	Koller Inez
	13.00-13.45	Tesztelés – 4 fő Közösségfejlesztő játék – 35 fő	Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni Varga Betti
	13.45-14.30	Tesztelés – 3 fő Közösségfejlesztő játék – 32 fő	Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni Varga Betti
	14.30-15.15	Tesztelés – 5/4/6 fő	Kóczián Zoltán, Molnár Ferenc Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni
	15.15-16.00	Tesztelés – 4/6/5 fő	Kóczián Zoltán, Molnár Ferenc Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni
	16.00-16.45	Tesztelés – 5/3/4 fő	Kóczián Zoltán, Molnár Ferenc Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni
	16.45-17.30	Közös értékelés	
LÉTSZÁM	42		
RÉSZVÉTELI FORMA	Hibrid az elején, a tesztelések és az értékelés személyes jelenléttel		
DOKUMENTÁCIÓ	Jelenléti ív, fotódokumentáció, PTE Operatív stáb rendezvényengedélye		

# Szabadulószoba Webinárium



IDŐPONT	2021. JANUÁR 18. 9.00-11.30 (3 TANÓRA)		
PROGRAM	10 perc	Köszöntő	Koller Inez
	20 perc	Elmélet, módszertan	Sütő Ramóna
	10 perc	Kérdések és válaszok	
	20 perc	Gyakorlati tapasztalatok	Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni
	10 perc	Kérdések és válaszok	
	20 perc	Gyakorlati tapasztalatok	Kóczián Zoltán, Molnár Ferenc
	10 perc	Kérdések és válaszok	
	30 perc	Közös pontok	Moderátor: Koller Inez
	5 perc	Összegzés	Koller Inez
LÉTSZÁM	25 fő		
RÉSZVÉTELI FORMA	Online - TEAMS		
DOKUMENTÁCIÓ	Teams stat, hallgatói jegyzetek		

## Meghívott zsűri

**Hegedűs Péter és Nagy Mária** – Széchenyi István Egyetem Egyetemi Könyvtár, Győr;  
**Illési Éva és Tőkés Bernadett** – Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem Entz Ferenc Könyvtár és Levéltár, Budapest;  
**Varga Katalin** – PTE BTK HFMI Könyvtártudományi Tanszék, Pécs, tanszékvezető



# Kurzus teljesítése



## **Szabadulósoba tervezéssel foglalkozó szakkollégisták számára:**

Részvétel a kerekasztal és a webinárium megszervezésében

Moderátori szerepvállalás a kerekasztalon

Saját tervezésű szabadulósoba tesztelése minimum három tesztcsoporttal

20 perces előadás a webináriumon

KTDK dolgozat

## **A többi szakkollégista számára:**

Részvétel a kerekasztalon és a webináriumon

Aktív kérdezői szerepvállalás a kerekasztalon és a webináriumon

Részvétel a szabadulósoba teszteléseken

Szóbeli és írásos visszajelzések nyújtása a tesztelési tapasztalatokról

Tudásteszt kitöltése az elméleti anyag alapján 2021. január 24-ig!



## Ajánlott szakirodalom

- Arató, F., & Varga, A. (2008). *Együtt tanulók kézikönyve: bevezetés a kooperatív tanulásszervezés rejtelmeibe*. Budapest: Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság. Letöltés dátuma: 2022. április 30, forrás: [http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/A\\_tanulasban\\_akadalyozottak/Egyutt-tanulok\\_kezikonyve.pdf](http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/A_tanulasban_akadalyozottak/Egyutt-tanulok_kezikonyve.pdf)
- *Serious Games Society*. (dátum nélk.). Forrás: <https://seriousgamesociety.org/about/>
- *Tudományos*. (2018. április 7). Letöltés dátuma: 2022. április 24, forrás: Szabadulós Blog: <https://szabadulos.blogspot.com/2018/04/tudomanyos.html?msockid=22dd1403a79911ec88be8676ee6c7d16>