

2. alkalom – Verseny vagy együttműködés? Motiváció, projekt: elmélet

IKT projektmunka I. · 10. Íbisz

Versengés és együttműködés

	Versengés	Együttműködés
A cél	a saját győzelem	közös eredmény
Az információ	megtartom magamnak	megosztom
Az erőforrás	nem adok belőle	elosztjuk
A siker	ha a másik veszít	ha együtt jobb lesz
Mikor jó?	sport, pályázat, csapatok között	csapaton belül , projektben

Az együttműködés feltételei: közös cél · bizalom · nyílt információ · világos szerepek · az erőforrások megosztása · közös szabályok · **pontos kommunikáció** (ahogy a Labirintus 2. körében is láttuk: ha a másik nem látja, amit te, nagyon pontosan kell fogalmazni).

Motiváció

- **Külső motiváció:** valami kívülről hajt (jegy, pénz, dicséret, győzelem). Működik, de ha megszűnik, abbahagyjuk.
- **Belső motiváció:** maga a tevékenység hajt. Három forrása:
 - **autonómia:** én dönthetem el, hogyan csinálom;
 - **kompetencia:** jó vagyok benne, és fejlődöm;
 - **kapcsolódás:** számítok a csapatnak, fontos, amit csinálok.

Egy jó csapatban mindenki olyan feladatot kap, amely őt is motiválja.

Mi a projekt?

A projekt: egyszeri · konkrét célja van · van kezdete és vége · korlátozott erőforrásból (idő, pénz, ember) gazdálkodik · több lépésből áll · valaki felel érte. **A feladat (rutin):** ismétlődő vagy egyszerű teendő. *Példa: az osztálykirándulás megszervezése projekt, a tábla letörlése feladat.*

A projekt életciklusa

KEZDEMÉNYEZÉS → TERVEZÉS → MEGVALÓSÍTÁS → ELLENŐRZÉS → LEZÁRÁS

Fázis	Mit csinálunk?
Kezdeményezés	megszületik az ötlet, eldől, hogy belevágunk-e
Tervezés	ki mit csinál, mikorra, mennyiből (ütemterv, felelőslista)
Megvalósítás	elkészül a munka
Ellenőrzés	megnézzük, jó-e, kijavítjuk a hibákat
Lezárás	átadás, értékelés: mi ment jól, mit csinálnánk máshogy

Fogalmak röviden

versengés · együttműködés · az együttműködés feltételei · külső és belső motiváció · autonómia · kompetencia · kapcsolódás · projekt · feladat · a projekt életciklusa

F2b – Verseny vagy együttműködés? Programozás a Labirintusban

Csapat: _____ Osztály: 10. Íbisz

A játék

Nyisd meg: **blockly.games** → válaszd ki a magyar nyelvet (jobb felső sarok) → **Labirintus**. Egy figurát kell eljuttatnod a célig. Nem kézzel irányítod, hanem **programot raksz össze blokkokból** (előre, fordulj balra / jobbra, ismételd, ha...), aztán a **Program futtatása** gombbal kipróbálsz. 10 szint van, és egyre nehezebbek.

1. kör – VERSENY (12 perc)

A szabályok

1. Minden csapatnak **egy gépe** van. Csak ezen a gépen dolgozhattok, a többi gép ki van kapcsolva.
2. **Egyszerre egy ember kezeli** az egeret, de bármikor cserélhettek.
3. A cél: a lehető **legmagasabb szintre** eljutni 12 perc alatt.
4. A többi csapatnak nem segíthettek, és nem leshettek.
5. Holtversenynél az nyer, aki előbb ért el arra a szintre.

Az eredményünk: a(z) _____. szintig jutottunk el.

2. kör – EGYÜTTMŰKÖDÉS (12 perc)

Most az **egész osztály egy csapat**, és **egyetlen gépen** dolgozik (ezt kivetítjük). **A cél:** eljutni a **10. szintig**, vagy legalább tovább, mint az 1. kör győztese. A csavar: **minden csapat csak egy dolgot csinálhat, és nem mindenki lát mindent.**

Csapat	Szerep	Mit lát?	Mit csinálhat?	Mit NEM csinálhat?
1.	Kezelők	Csak a blokkokat. A labirintust nem látják: a monitoron le van takarva (a „Program futtatása” gomb látszik), és háttal ülnek a kivetítőnek.	Csak ők érhetnek az egérhez. Azt rakják össze, amit a tervezők mondanak.	Nem nézhetnek hátra a kivetítőre.
2.	Tervezők	A labirintust (a kivetítőn).	Megtervezik a programot, és szóban elmondják a kezelőknek, milyen blokkot, hova tegyenek.	Nem érhetnek a géphez, nem mutathatnak rá a képernyőre.
3.	Tesztelők	Mindent (a kivetítőn).	Ők mondják, mikor fusson a program. Figyelik, hol hibázik a figura, és jelentik a tervezőknek. Minden kész szint után felírják a működő megoldást.	Nem tervezhetnek, nem szólhatnak a kezelőknek.

A szabály: a kezelők csak a tervezőktől kapnak utasítást, a tervezők csak a tesztelőktől kapnak hibajelentést. Mindent ki kell mondani, pontosan: „Tegyetek egy *előre* blokkot az előző alá!”

Az osztály eredménye: a(z) _____. szintig jutottunk el.

Kérdések (a következő órán megbeszéljük)

1. Mi volt más a két körben? Mikor beszéltek többet egymással?

2. Ki irányított a csapatotokban az 1. körben? És az egész osztályban a 2. körben? Választottátok, vagy magától alakult így?

3. Melyik szerep volt a legnehezebb a 2. körben, és miért?

Ha kész vagy (vagy otthon)

- Csináld meg a Labirintus 10. szintjét **a lehető legkevesebb blokkal**. Hány blokk lett? _____
- Próbáld ki a következő játékot: **Madár** vagy **Teknőc**.

F3 – Csapat és motiváció

Név: _____ Próbacsapat: _____

A rész – A csapatunk (csapatban töltésétek ki)

Csapattagok és az erős szerepeik:

Név	Két erős szerep

Miben erős a csapatunk? (legalább 3)

1. _____
2. _____
3. _____

Miben gyenge a csapatunk? (legalább 2)

1. _____
2. _____

Melyik szerep hiányzik a csapatunkból? _____

Mit teszünk ellene? (pl. „nincs befejezőnk, ezért a határidő előtti napon közösen átnézzük a munkát”)

B rész – Mi motivál engem? (egyéni)

Rangsorold a tíz tényezőt **1-től 10-ig** (1 = ez motivál a legjobban). Utána írd mellé, hogy **K** (külső) vagy **B** (belső) motiváció-e.

Tényező	Helyezés (1–10)	K vagy B?
jó jegy		
pénz, jutalom		
dicséret, elismerés		
érdekes feladat		
hogyan tanulok, fejlődöm		
hogyan magam dönthetek arról, hogyan csinálom		
jó csapat, jó hangulat		
győzelem, hogy jobb legyek másoknál		
biztonság, kiszámíthatóság		
hogyan segíthetek másoknak		

A belső motiváció három forrása: autonómia (én dönthetek) · kompetencia (jó vagyok benne, fejlődöm) · kapcsolódás (számítok a csapatnak).

Kérdések

1. Az első háromban több a külső vagy a belső motiváció? _____
2. Mikor dolgoztál utoljára valamin úgy, hogy észre sem vetted, hogy telik az idő? Mi volt az?

3. Egy projektben milyen feladatot adjon nekem a csapat, hogy motivált maradjak?

F4 – Projekt vagy feladat?

Név: _____ Pár: _____

A projekt: egyszeri · konkrét célja van · van kezdete és vége · korlátozott erőforrásból gazdálkodik · több lépésből áll · valaki felel érte. **A feladat (rutin):** ismétlődő vagy egyszerű teendő.

A rész – Projekt (P) vagy feladat (F)?

#	Tevékenység	P vagy F	Miért? (egy szó is elég)
1	Az osztálykirándulás megszervezése		
2	A tábla letörlése minden óra végén		
3	A szalagavató műsorának összeállítása		
4	Egy új számítógépterem hálózatának kiépítése		
5	A heti házi feladat megírása		
6	Egy mobilalkalmazás elkészítése egy versenyre		
7	A szerverek napi biztonsági mentésének ellenőrzése		
8	Egy nyomtatópatron cseréje		
9	Egy jótékonyági sütívásár megszervezése		
10	Az osztály weboldalának elkészítése		
11	A szemét levitele hetente		
12	Egy cég irodájának átköltöztetése egy új épületbe		

B rész – A projekt életciklusa

KEZDEMÉNYEZÉS → TERVEZÉS → MEGVALÓSÍTÁS → ELLENŐRZÉS → LEZÁRÁS

1. példa: a szalagavató. Írd a lépések mellé, melyik fázisba tartoznak!

Lépés	Fázis
a) A próbák a tornateremben	
b) Az osztályfőnök elfogadja a műsor ötletét	
c) A költségvetés és a próbarend elkészítése	
d) Az előadás utáni elszámolás és a köszönőlevelek	
e) A főpróba után a hibák kijavítása	
f) Ki melyik jelenetért felel: a felelőslista	
g) A közös értékelés: mi ment jól, mit csinálnánk máshogy	
h) A jelmezek és a díszlet elkészítése	

2. példa: a saját projektünk (próbacsapatban). Válasszatok egy iskolai rendezvényt:

Fázis	Mit kell ilyenkor csinálni? (1–2 teendő)
Kezdeményezés	
Tervezés	
Megvalósítás	
Ellenőrzés	
Lezárás	