

Tanulás játék közben?
Könnyű és szórakoztató.

STIEFEL®
interactive

GAMIFIKÁCIÓ AZ OKTATÁSBAN



seppó

MOTIVÁCIÓ ◊ SIKERÉLÉNY ◊ CSAPATMUNKA ◊ KREATIVITÁS

- A Helsinkii Egyetem innovatív pedagógiai módszereire alapuló platform
- Oktatási célú játékok mobileszközökre
- Felhasználóbarát webes környezet
- Diákok együttműködését igénylő, csapatmunka-alapú feladatok
- Motivációt erősítő, játékközpontú szemlélet
- Játékos környezet – tevékenység alapú tanulás

„Játék közben tanulni remek szórakozás. Úgy ismertem meg új dolgokat, hogy közben észre sem vettem, tanulok. És közben még szelfiztem is. 😊”



„Csodás volt látni, mennyire komolyan veszik, és mennyire belefeledkeznek a tanulásba a gyerekek. Még azok is, akik csak igen nehezen motiválhatók.”



A **Seppo** egy webes játékkészítő felület, ahol mobil eszközön játszható, oktatási célú játékokat lehet létrehozni.

A rendszer egyedülálló módon játékos környezetbe helyezi a tevékenység alapú tanulást, a digitális kompetenciák fejlesztését, és a csapatban való együttműködést.



UNIVERSITY OF HELSINKI

A finn **Lentävä Liitutaulu** egy olyan cég, mely a játékalapú (gamifikált) képzés specialistája. A **Helsinki Egyetem** az innovatív pedagógiai módszerek egyik élen járó képviselője. Több éves együttműködésük eredménye a már magyar nyelven is elérhető **Seppo platform**.

*Korábban sosem volt ilyen izgalmas az oktatás!
A kihívások csapatban való megoldása igazán motiváló és szórakoztató!*



A résztvevők visszajelzése mindig pozitív!

Magyarországon a **Seppo** játékos oktatási megoldások képviselője a **Stiefel**

seppo° + STIEFEL®

HOGYAN MŰKÖDIK A SEPPÓ?

Készíts néhány feladatból egy játékot



A feladatok létrehozása a webes környezetben gyors és egyszerű. A diákok mobil eszközeik segítségével vesznek részt a játékban.

Játsz a a téged körülvevő világban



A játék a valódi környezetben, nem virtuális világban zajlik. Ez lehet az iskola udvara, egy tanösvény, városi környezet, egy kiállítóterem vagy az osztályterem

Kövess a játékot, adj folyamatos visszajelzést



A tanár aktívan részt vesz a játékban: visszajelzést ad, segítséget nyújt, akár befolyásolhatja is a játék menetét.

Csapatban, mobil eszközökkel



A diákok egymással együttműködve, csapatban oldják meg a feladatokat. A telefon, vagy tablet, csak az eszköz.

A tudás elsajátításának és képességeink fejlesztésének legjobb útja a közvetlen tapasztalás. A **Seppo** segítséget nyújt abban, hogy a résztvevők a teremből kimozdulva közvetlen módon megtapasztalják az őket körülvevő világ jelenségeit és összefüggéseit.

A **Seppo** játékok fejlesztik a csapatban való együttműködés és a kreatív problémamegoldás képességét.

A mobileszközök funkcionális használata segít a digitális kompetenciák javításában.

A játék kihívást jelent, motivál, fenntartja a folyamatos aktivitást.



1
**VÁLASSZ
JÁTÉKFELÜLETET**

2
**KÉSZÍTS
FELADATOKAT**

3
**NYITSD MEG
A JÁTÉKOT**

4
**VEZESD
A JÁTÉKOT**

5
**ÉRTÉKELD AZ
EREDMÉNYEKET**

Növények

**KREATÍV FELADAT
1000 PONT**

Riport a virágos mezőn



Sok virágos növényvel találkozunk a városi környezetben is. Vizsgálódotok és készísetek egy dokumentumfilmet azokról a virágokról, amiket meg tudtok határozni.

 KÉP
  AUDIÓ
  VIDEÓ

TÖBBSZÖRÖSEN
DÍJAZOTTAWARDS 2018
HIGHLY COMMENDEDGESS
EDUCATION
AWARDS
WINNER
2017**GAMIFIKÁCIÓS MÓDSZEREK
TELJES TÁRHÁZA**

Kerettörténet, szabályrendszer, villámfeladat, jelvények, különböző nehézségi szintek.

SOKFÉLE LEHETŐSÉG

A gyerekek egyénileg, vagy csapatokban is részt vehetnek a játékokban. A játékidő tetszőlegesen alakítható: néhány perctől akár több napig.

FÖLDRAJZI LOKALIZÁCIÓ

A játékok valós környezetben, GPS alapú térképen, térképi navigációval is játszhatók.

ÉLŐ JÁTÉK

A játékvezető folyamatosan reflektálhat az eseményekre. Villámkérdésekkel megváltoztathatja a játék menetét, üzenetekkel segítséget nyújthat. Az előre beállítható visszajelzések motiválóak, a sikertelen megoldások újragondolásra visszaadhatók.

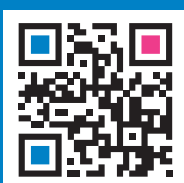
FELADATTÍPUSOK

Klasszikus tesztfeladatok (egyszeres választás, többszörös választás, párosítás, sorbarendezés, hiányos szöveg kiegészítése) mellett kreatív feladatok is létrehozhatók. Ezeknél a válasz lehet kép, hang, vagy videó. Több típusból egy ponthoz rendelt, komplex feladatok is kialakíthatók.

Próbálja ki ingyen! 30 napos próbaverzió minden funkcióval elérhető a weboldalunkon.

www.seppo.stiefel.hu

Részletes információkért és referenciákért látogasson el a www.taneszkoz.stiefel.hu weboldalra vagy keressen minket: seppo@stiefel.hu

**Stiefel Eurocart Kft.**

Cégekzpont: H-2100 Gödöllő, Búzavirág u. 26.
Iroda: 1141 Budapest, Fogarasi út 127.

• H-1615 Budapest, Pf. 209

Tel.: (1) 415 2010 • Fax: (1) 414 7080 • iskola@stiefel.hu
www.seppo.stiefel.hu