



A Vodafone Magyarország Alapítvány pályázatot hirdet a Digitális Témahét 2023 programjának keretében digitális projekt megvalósítására pedagógusok számára 3 kategóriában.

Nem érzed magad otthonosan a digitális eszközök használatában? Sebj. Diákjaiddal közös projektben alkothattok együtt, ahol kölcsönösen tanulhattok egymástól és bátoríthatjátok egymást! Mi mutatunk Neked egy példát a digitális kalandjátékra és Te kihasználhatod diákjaid kreativitását és digitális kompetenciáit a témaválasztás, kérdések elkészítése és a kivitelezés során is. Utána ki is próbálhatjátok a játékot közösen.

Az általunk készített játékot itt megnézheted és kipróbálhatod osztályaidal.

Felhívás

Nevezetek osztályoddal a Vodafone Magyarország Alapítvány Digitális Kalandjáték-készítő versenyére!

A nevezéseket 3 kategóriában várjuk:

- 1-4. osztályban tanítók,
- 5-8. osztályban tanítók,
- 9-12. osztályban tanítók.

A feladat a következő:

Készítsetek egy ehhez hasonló digitális kalandjátékot egy szabadon választott témában egy projekt keretében. A játék kapcsolódjon legalább 3 tantárgyhoz, a téma és a kivitelezés megválasztása rátok van bízva.

A versenyen való részvétel feltétele, hogy iskolád [regisztráljon a Digitális Témahétre](#), valamint a részvételt jegyezzék be eseményként a [Code Week honlapján](#) is.

A pályázatra a Digitális Témahét Vodafone Alapítvány [pályázati űrlapjának](#) kitöltésével, a projekt leírásának és a játék linkjének űrlapba történő feltöltésével lehet jelentkezni.

A pályázat elérhető a Digitális Témahét weboldalán is: <https://digitalistemahet.hu/hir/digitalis-kalandjatek-palyazat>

Az elbírálás szempontjai

- A pedagógus intézménye regisztrál a Digitális Témahét honlapján.
- A pedagógus a határidő lejárta előtt beküldi a pályamunkát.

Értékelési szempontok

Projekt szempontjainak való megfelelés

- A projekt megvalósításában fontos szerepet játszik a digitális technológia eszközként való alkalmazása.
- A tanulási folyamat középpontjában a tanulók állnak.
- A projekt a tantervi követelményekkel összehangolt, fontos tanulási célokra összpontosít.
- A projekt céljai között szerepel a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése.
- A projektre jellemző a multidiszciplináris megközelítés.
- A projekt feladataiban legyen kihívás, problémamegoldás, kutatás, vizsgálódási lehetőség.
- A tanulók a megszerzett tudást és készségeket bizonyítják a projekt produktumaiban, amelyek publikálhatók, előadhatók vagy bemutathatók.

Kreativitás

- A játék vizuális megjelenése, digitális megoldások, az apró részletek pontos kidolgozottsága.

Használhatóság

- A játék alkalmazhatósága: könnyen játszhatóság, átlátható szabályrendszer, egyszerű digitális hozzáférés.

A pályázat díjazása:

Az 1. helyezettek minden kategóriában nyernek intézményüknek egy 3D nyomtatót és 3 tekercs filamentet, a pályázatot benyújtó pedagógus pedig egy prémium kategóriás tabletet kap. A csatlakozó osztály tanulóit is díjazzuk jelképesen.

A zsűri különdíjak kiosztásának a jogát fenntartja.

A pályázat benyújtásának határideje: **2023. május 2.**

Ha bármilyen kérdésed felmerül a versennyel kapcsolatban, írd e-mailt a [dorottya.vaczi](mailto:dorottya.vaczi@vodafone.com) (kukac) vodafone.com e-mail címre **Kalandjáték DTH** tárggyal.