



**SZUPERHŐSÖK AZ
EGYENLŐSÉGÉRT –
ROMOJI, AZ
ELSŐ ROMA GYEREKEKRŐL
SZÓLÓ NARRATÍV
MOBILJÁTÉK BEMUTATÁSA**



Az Európai Unió
finanszírozásával

etanoda

impact
GAMES



etanoda

etanoda



Amikor még "kicsi" volt a csapat - 2017

2022 - mentor tréning előben (a távolság miatt sajnos mentoráltak nélkül)...



... de ez a jó példa 2023-ban és 2024-ben sem állt meg! :)

etanoda



Az Alapítvány

etanoda

A Programot működtető alapítvány

etanoda

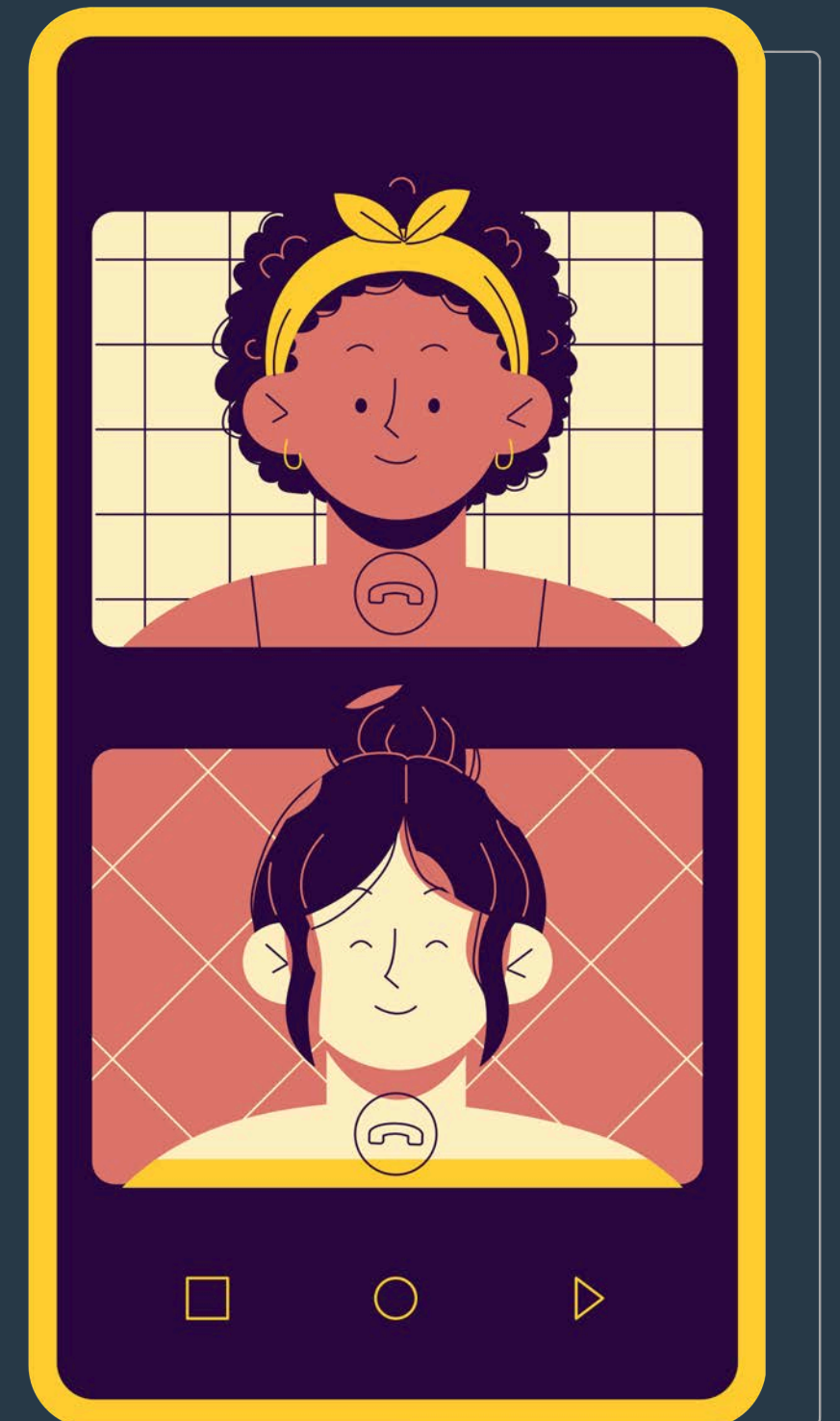
- A 21. Századi Pedagógiáért Alapítvány
- Az Alapítvány célja a 21. századi pedagógia elveinek és jó gyakorlatainak terjesztése. A 21. századi pedagógia definíciója: tudásépítésre, kollaborációra, IKT eszközök kreatív használatára, az iskola és az iskolán kívüli világ közötti éles határok eltörlésére, illetve az önszabályozó, autonóm tanulásszervezésre alapuló tanuláselmélet és gyakorlat.



A Programot működtető alapítvány

etanoda

- Az Alapítvány 2017. januárja óta E-tanoda néven a formális oktatási rendszer perifériájára szorult, **hátrányos helyzetű diákok számára működtet mentorprogramot**, amely során (többnyire) budapesti gimnazisták digitális tananyagok segítségével online mentorálják hátrányos helyzetű, többségében ormánsági társaikat.



A Program indokoltsága

- A korai **iskolaelhagyók aránya évek óta 11-12%**, a **roma lakosság körében ez a szám 57%**, 20%-uk pedig **szegregált körülmények** között részesül oktatásban. Az EU tagországok közül **Magyarország teljesített a legrosszabbul a PISA 2012-es, digitális kompetenciákat mérő tesztjén.** (Education and Training Monitor 2016)
- Az iskolai teljesítmény nagyban függ a családok szociális és gazdasági helyzetétől, ráadásul az oktatási rendszer szerkezetéből fakadóan szétválasztja a különbözőképpen teljesítő diákokat, ezzel is tovább mélyítve a teljesítménybeli különbségeket, és szűkítve a hátrányos és nem hátrányos helyzetű diákok közötti kapcsolatteremtés esélyeit. **Az ily módon perifériára szorult csoportok információhoz való hozzáférése és digitális kompetenciáik egyaránt rendkívül korlátozottak.**
- Ezeknek a csoportoknak a megsegítésére jött létre az E-tanoda.

etanoda



A Program célcsoportja

etanoda

- A Program az **1-12. osztályos diákokat** célozza meg, jelenleg 3 ormánsági helyszínen (Gilvánfa, Alsószentmárton, Nagyharsány), Pest megyében (Csörög) és Budapesten (Burratino Iskola, Zirzen Janka), a kecskeméti kistérségben (Fülöpjakab, Tatárszentgyörgy) és Somogy, illetve Zala megyéből vannak mentorált diákjaink. 2023 márciusától pedig a NextStep Egyesülettel is együtt dolgozunk.
- A mentorok **többnyire** Budapest elit gimnáziumaiból érkeznek és a **közösségi szolgálatukat** teljesítik nálunk (Berzsenyi, Trefort, Békásmegyeri Veres Péter, Óbudai Árpád, Eötvös, Toldy, AKG, Poli, etc.).
- Évente körülbelül **100-120 diákkal dolgozunk** együtt hosszútávon, két féléves rendszerben.
- A mentorokat képezzük és segítjük munkájukban. Az esetsfeldolgozás egyetemista önkéntesek vezetésével zajlik (pedagógusok, pszichológusok). Ezáltal **kétszintű kortárssegítés** valósul meg.



A Program bemutatása

Az E-tanoda program hatásai röviden összegezve



- A programba bevont diákok motiváltabbak lesznek a tanulásra, máshogy szemlélik a lehetőségeiket.
- A mentorált diákok jobb jegyeket szereznek.
- A résztvevők digitális kompetenciái fejlődnek.
- A bevont diákok önbizalmat szereznek, magabiztosabbak lesznek.
- A mentorok személyes tapasztalatot gyűjtenek társadalmilag érzékeny kérdésekben.

Eredményeink

etanoda

Számok, eredmények

eTanoda

- Az e-tanoda rendszerében megközelítőleg 550 tanulócsoporthal tanult aktívan legalább fél éven át az elmúlt 7 évben. Az összes tanított tanórák száma eléri a 8000-et. Az elmúlt 3 évben folyamatos növekedés figyelhető meg.

A mentorok által érzékelt fejlődés főbb területei:

- Kommunikációs készségek: tudatosabb és világosabb kifejezőmód a mentoráltakkal való kapcsolatban.
- Magyarázóképeség: a tanítási helyzetekben strukturáltabb gondolkodás és érthetőbb magyarázatok.
- Időmenedzsment: az óraszervezés és a felkészülés hatékonyságának javulása.
- Empátia: a mentoráltak érzéseinek és helyzetének jobb megértése.
- Digitális kompetenciák: Teams, online tananyagok és fájlmegosztás tudatos használata.
- Tanítási készségek: konstruktív visszajelzés adása, valamint a mentoráltak tanulási útjának alakítása.
- Társadalmi érzékenység: a főváros és vidék közötti különbségek felismerése és megértése.



Számok, eredmények

etanoda

Az év eleji és év végi önreflexiók összevetése alapján az alábbi változások voltak legjellemzőbbek:

Képesség	Bemeneti érték	Kimeneti érték
Kommunikáció	3,0	4,4
Digitális kompetencia	3,1	4,2
Mentori önbizalom	2,8	4,3

Barátkozni tanítunk!



Példák

etanoda

Kérjük, mesélj el egy konkrét eseményt, amire szívesen/nem szívesen emlékszel vissza a programmal kapcsolatban!

"A mentoráltam hiányzott a suliból, így együtt nulláról kezdtük el felépíteni az egyenlet megoldással kapcsolatos tudását (3 órában) és mikor visszament a suliba a legközelebbi órán mesélte, hogy megdicsérte őt a tanár és a matek tanár kis segítségével már érti és oldjuk még több egyenletet, mert az olyan könnyű."

"Egy jó emlékem amikor a mentoráltam (alsós kislány) a barátjának nevezett."

"Éppen síelni voltam, és a pálya melletti szállásunkról tartottam órát a mentoráltamnak. Az óra elején beszélgettünk egy kicsit, hogy ki hogy van, és megmutattam neki a kabinos sífelvonót az ablakon keresztül. Nagyon jó volt látni az arcát, a csodálkozását, hogy ilyen van. Örülök, hogy legalább egy kicsit megmutattam neki abból a világból, amit ő egyelőre nem tud megtapasztalni."



Kérjük, mesélj el egy konkrét eseményt, amire szívesen/nem szívesen emlékszel vissza a programmal kapcsolatban!

"Egyik órán eltértünk a tananyagtól és egy bonyolultabb, komolyabb témát néztünk át a mentorálttal. Sokkal jobban érdekelte, mint az átlagos, monoton tananyag. Kérdezett, odafigyelt és élvezte is, és mindezt úgy, hogy közben tanult is valamit. Szóval egy olyan óra, amit mindketten élveztünk."



"Sajnos volt egy hónap kihagyásunk, ezért úgy gondoltam, átnézzük újra, amit elkezdtünk, mielőtt történt a kihagyás. A mentoráltam majdnem tökéletesen emlékezett mindenre."



"Amikor a mentoráltam megtudta, hogy nincsen barátnőm, rögtön felajánlotta, hogy szerez nekem egyet. Ezt az ajánlatot szinte az összes azutáni órán megismételte."



Mentor visszajelzések órák után

Elképesztően jó érzés,
amikor végre látod rajta,
ahogy a lámpakörte felvillan,
és végre megérti,
amit mondasz neki! :)

Magától még nem nagyon tud
megoldani egy összetettebb egyenletet,
de leírtam neki, hogy milyen lépéseket
kell követnie és utána meg tudta oldani
a példát kis segítséggel.

Már ki tudja számolni
X nek
valahány % át!!!!

The fire between them finally went out.
→ A loss of passion in the relationship.
I am burning with love.
She carries a torch for him.
The flames are gone from our relationship.

The painting set fire to the composer's imagination.
His imagination is on fire.
Her imagination caught fire.

(IMAGINATION)
The story kept the boys' imagination.

(CONFLICT → FIRE)

The killing sparked off the riot.
The flames of war spread quickly.
The country was consumed by the inferno of war.
They extinguished the last sparks of the revolution.

Don't burn the candle at both ends.
I am burned out.
I need someone to stoke my fire.

Jól éreztem magam

Nagyon jól éreztem magam az óra.

Jól éreztem magam az órán

Nagyon jól éreztem magam az órán.

jól éreztem magam az órán.

Nagyon tetszett az óra és alig várom a következőt.

Nagyon szeretem ezeket az órákat és nagyon várom a következőt.

Nagyon jól éreztem magam az órán és nagyon várom a következőt.

etanoda

És ebbe érkezett meg a Romoji ötlete...

etanoda

Mi a játék? Mit taníthatsz játékok segítségével?

A rövid válasz: gyakorlatilag bármit, csak meg kell találnod a megfelelő játékot.

A hosszú válasz a játékok segítségével tanítható transzverzális készségek listája felé mutat:

- Problémamegoldás (példajáték: Baba is You)
- Alkalmazkodóképesség (példajáték: This War of Mine)
- Kreativitás (példajáték: Minecraft)
- Kommunikáció (példajáték: Among Us)
- Stratégiai gondolkodás (példajáték: Age of Empires)
- Időgazdálkodás (példajáték: Frostpunk)
- Szem-kéz koordináció (példajáték: Tetris)
- Erőforrás-menedzsment (példajáték: Frostpunk)
- Ellenállóképeség (példajáték: Dark Souls)

Mi a játék? Mit taníthatsz játékok segítségével?

- Empátia (példajáték: Aaron's Dilemma)
- Vezetés (példajáték: World of Warcraft)
- Döntéshozatal (példajáték: Lifeline)
- Tárgyalás és konfliktusmegoldás (példajáték: A Way Out)
- Térlátás (példajáték: Fortnite)
- Információfeldolgozás (példajáték: Portal 2)

És habár a listán szereplő játékok többsége fizetős, az általuk tanítható készségek jól hasznosíthatóak máshol is. Hosszú távon a játékok (legyenek azok bármilyen fajták, bármely környezetben) megérik a befektetést.

Ezenkívül a lista néhány játéka olyan nagy játék, amelyet hosszú ideig játszhatnak a gyerekek. A játékmenetet fel is oszthatod, így gyakrabban meg tudjátok beszélni az elért eredményeket, nemcsak a játék végén.

A készségfejlesztés mellett a játékok az információk, a tudásanyagok óriási tárházát is kínálják. Íme néhány példa:

1. A Civilization VI : az emberi társadalmak és nemzetek történelmileg hiteles fejlődését mutatja be.
2. Az Oregon Trail : az amerikai történelem egy szeletét, nevezetesen az európai telepesek és az amerikai őslakosok kapcsolatát mutatja be.
3. A Scrabble : szókincset fejleszt különböző nyelveken,
4. A Little Alchemy : kémiai alapokat tanít,
5. A Cells in Action: bemutatja, hogy hogyan működik az ember immunrendszere,
6. Az Aaron's Dilemma: szíriából menekültek valódi történeteiről mesél,
7. Az Age of Empires: középkori történelmről, csatákról tanulhatunk.

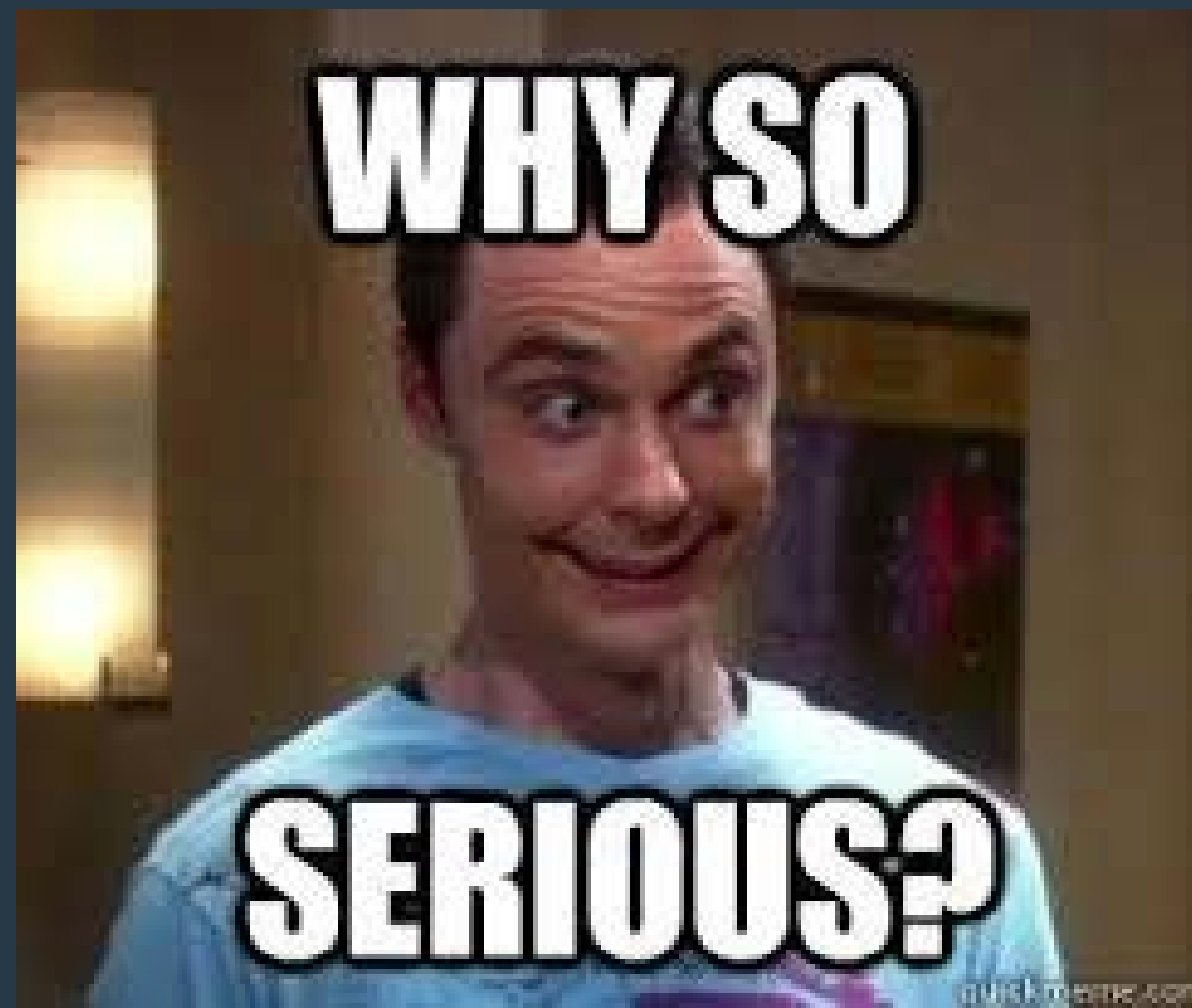
Az oktatójátékokat meghatározhatjuk céljuk, kontextusuk, tartalmuk, valamint az általuk nyújtott élménytípus alapján is:

1. Cél: az oktatási játékok **ismereteket és készségeket** tanítanak a tanulóknak (a tantervnek megfelelően).

2. Felhasználási kontextus: az oktatási játékokat általában a formális oktatási környezetben (iskolában) használják.

3. Tartalom: az oktatási játékok általában **meghatározott témákra, fogalmakra vagy készségekre** összpontosítanak.

4. Felhasználói élmény: az oktatójátékok **szórakoztatnak**, miközben lehetőséget nyújtanak a tanterv által megkövetelt készségek és ismeretek elsajátítására is.



----->Az **oktatási játékok** figyelembe veszik az államilag előírt tantervet és az osztálytermi környezetet. Ezek lehetnek a leginkább felhasználóbarát játékok a 45-50 perces tanórákon való alkalmazásra.

-----> A **komoly játékok** tele vannak tanulási lehetőségekkel. Ezeket azonban nem kifejezetten tantermi használatra tervezték, ezért több időt kell befektetnie a pedagógusnak a felfedezésükbe és annak a megértésébe, hogy pontosan hogyan használhatja őket a diákok tanulásának támogatására. Azonban sok esetben ezek a játékok a folyamat végén robosztusabb tanulási eredményeket hozhatnak.





Ez a világ első olyan történetalapú mobiljátéka, amelyben roma gyerekek a főszereplők. A játék **célja, hogy pozitív roma reprezentációt hozzon a digitális térbe, érzékenyítsen** és meséljen a barátságról, álmokról, valamint a társadalmi egyenlőtlenségek leküzdéséről.

Ingyenesen letölthető GooglePlay-ről és AppStore-ról is.



Roland

Lackó Roland öt testvér közül a legidősebb. A roma telepen élnek a szüleivel, egy rozoga kunyhóban. A szülei munkanélküliek.


“Speckó” osztályba jár, mert dadog, és unja is az iskolát – de cserébe



Janó

Lakatos János a telepen egy téglaházban él húgával, szüleivel és a nagymamájával.

Közepes tanuló, legjobban a számítógépek és a fizika kísérletek érdeklik. A nyelvtant és a



Emma

Kiss Emma egyke – és nem épp tipikus lány. Fiúsan öltözik, imád focizni, horgászni és akciófilmeket nézni.

Utálja, hogy a szülei mást akarnak belőle faragni. Egyenes, makacs és

Játékmenet

- A Romoji egy döntésalapú, point-and-click narratív játék, amelyet kifejezetten egyszerű és intuitív vezérléssel terveztünk.
- A játékos a történet során A, B vagy C válaszokat kijelölve alakítja a cselekményt, ami öt különböző befejezéshez vezethet.
- Időtartam: kb. 45 perc játékidő.



Részek felépítése

- Bevezető (6–8 perc) – megismerkedés a főszereplőkkel, alaphelyzet.
- 1. Rész (10p): A két világ – a roma és nem roma világok közötti párhuzamok és különbségek bemutatása.
- 2. Rész (10p): Az én hőszám – inspiráció, példaképek, ki kinek a hőse.
- 3. Rész (10p): Aki lemarad, kimarad? – társadalmi hátrányok, esélyegyenlőség kérdései.
- 4. Rész (10p): Felnőttek – a felnőttek szerepe és hatása a gyerekek álmaira és döntéseire.
- Lezárás - a történet összefűzése, tanulságok.
- Hősök - a játékos reflektálhat: ki a saját hőse, és hogyan lehet ő maga is hős.





A tűzről senki sem tehetett.

A hosszú aszály és a forróság miatt kaptak lánggra a száraz fű és az ágak.

NEWS BREAKING NEWS BREAKING NEWS BREAKING NEWS BREAKING

Nagyi:

Kedves tőled. Nehéz időkben össze kell tartanunk: családnak, barátoknak, mindenkinek.





Szuperhősök!!! Batman, Superman, Spiderman! Teljes cuccban! (Hulk nem számít!)



AH! Beugrott valami! Kéne nekünk is egy saját roma szuperhős!



MEGAROM! Adom. Király. Csináljuk meg!!!!

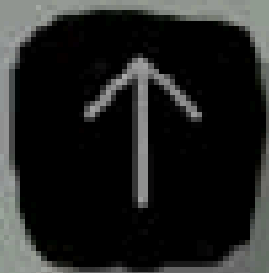


Igeeeen! Jöhetek én is? Lécci.





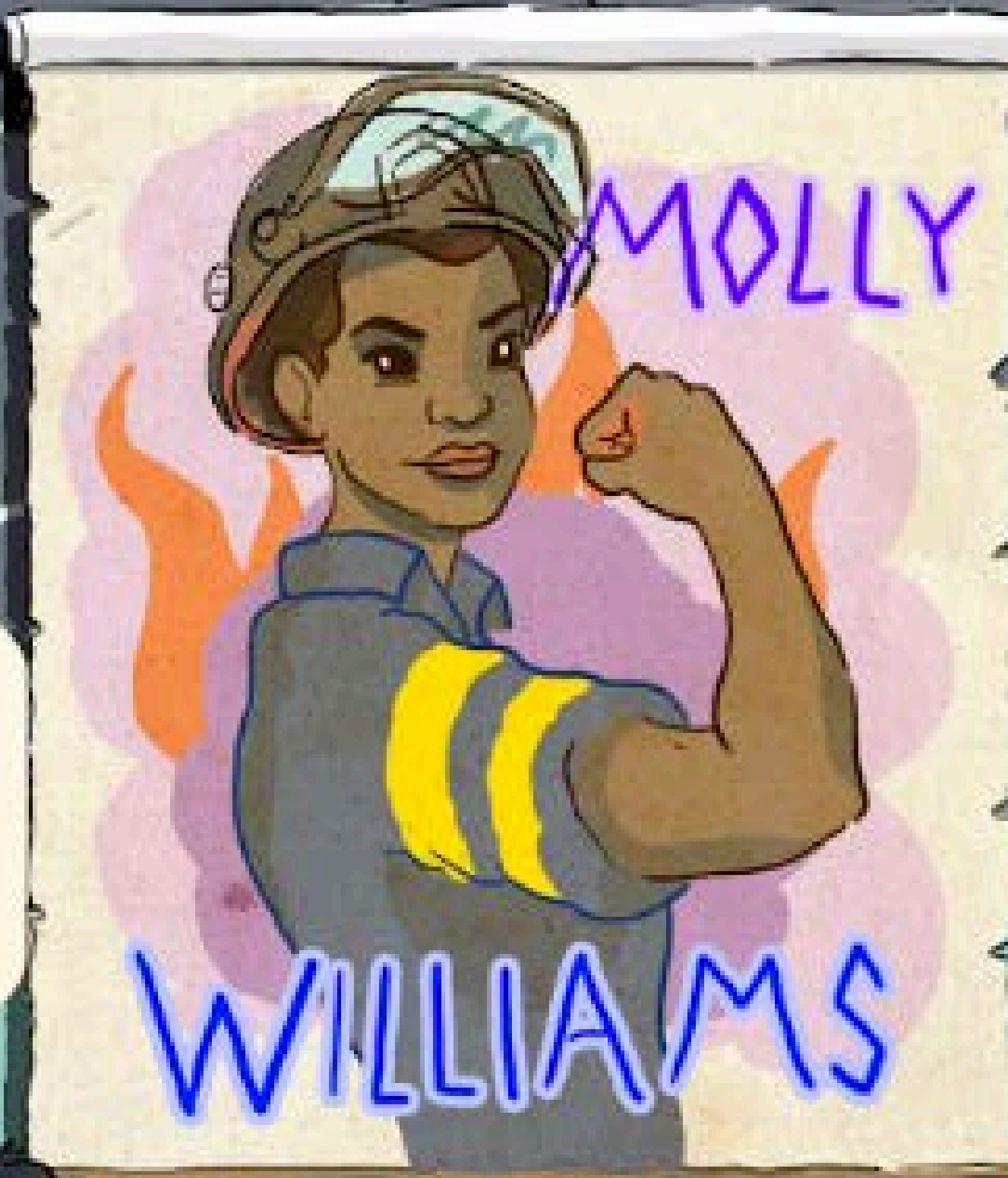
START



My influencer



Ő itt Molly Williams. Ő volt az első női és egyben az első afroamerikai tűzoltó a történelemben!





Rolko:
Nézz csak utána! Árva volt, mégis befutott. Legyőzte az esélyeket. Mi romák, tudjuk, milyen ez, ugye?



Janó:
Mama! Online vagyok! Ne szólj
bele!



Rolkó:
WOW! DARTH VADER? TE VAGY AZ?



Marci:
Hallod, te Isten adta tehetség vagy! Mi
is a bajod? Sejpitesz vagy mi?



A

12 és osztálykiránduláson vagyunk.

Miért kérdi? A korom rám tartozik.

B

C

Nem múltam 18, ha a jegy miatt kérdi...



Janó

Úgy döntött, nem töpreng túl sokat rajta, inkább a jövőjére koncentrál és keményen dolgozik érte.

Rájött, hogy a tanítás igazán nagyszerű hivatás. Szerinted jó tanár lesz belőle?



MASZKÁRT

MEGOSZTÁS

Jelentése:

Elem:

Állat:

Között



A döntéseid megformálták Maszkárt, a köd és a felhők mögé rejtőző, változó alakú hőst. Mélyen empátikus és barátságos, mindig képes megérteni másokat. Ugyanakkor néha elkalandozik, és bizonytalanná válik. Nehéz helyzetekben



Janó:
Szerintem ez egy izgalmas jövő kezdete.

Lezáró gondolatok: játékosok és genre-k

🎮 Melyik a 4 leggyakoribb játékos típus?

Teljesítők (Achievers) – ~10%

Motiváció: célok elérése, verseny

Kedvencek: akció, RPG, MMO, sport

Felfedezők (Explorers) – ~10%

Motiváció: világok titkai, új élmények

Kedvencek: open world, kaland, szimuláció, sandbox

Társaságkedvelők (Socializers) – ~80%

Motiváció: interakció, kapcsolatok

Kedvencek: MMO, társas szimuláció, kooperatív multiplayer

Versenyzők / Öldöklők (Killers) – ~1%

Motiváció: ellenfelek legyőzése, PvP

Kedvencek: FPS, verekedős, battle royale, RTS

Köszönöm a figyelmet! Játsszatok ma jót!



Támogatóink és partnereink:



Az Európai Unió
finanszírozásával

impact
Games

Yettel.



e-on