

**OkosKód: Informatikai Szabadulójáték**

A jó gyakorlat létrehozója, működtetője: BVSzC Simonyi Károly Technikum és Szakképző Iskola

<b>Helyszín</b>	Magyarország	Pécs	Malomvölgyi út 1/b
	<u>Iskola</u>	DKA	Duális/együttműködő partner

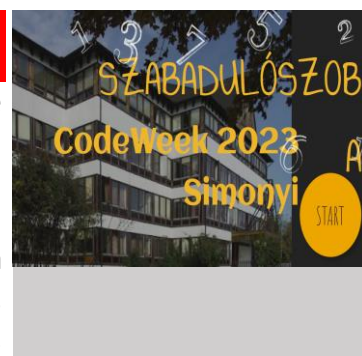
**Cél** Játékos formában, a modern informatikai technológiákat felhasználva a logikus gondolkodás, a problémamegoldó képesség fejlesztése.

**Időtartam** 60-90 perc

**A jó gyakorlat részletes leírása**

A szabadulószooba feladatait a [Genially](#) felhasználóbarát online platformra lehet feltölteni, amely lehetővé teszi az interaktív kvízek és oktatási anyagok gyors és egyszerű létrehozását. Ebben a szabadulószoobás játékban a játékosok megismerhetik az informatika fejlődésének történetében részt vállaló magyar tudósokat, így a program ötvözi a szakmai és kulturális ismereteket. A feladatok egyszerű kódfejtős és logikai feladatok, amelyek az algoritmikus gondolkodást fejlesztik.

Az iskola folyósóján, főbb közösségi tereiben „állomásként” elhelyezett QR-kódot megtalálva jut el a játékos a logikai feladatot tartalmazó online feladathoz. Ott kap segítséget a következő QR-kód lelőhelyét illetően. Cél, hogy megtalálja az összes kódot és megoldja a feladatokat és kiszabaduljon.



**Ágazatok** valamennyi KIM ☐ ágazatok\* Informatika és távközlés

**Együttműködő partnerek** ---

<b>Célcsoportok</b>	óvodások*	<input type="checkbox"/> alsó tagozatos	<input type="checkbox"/> felső tagozatos
	középiskolások*	<input checked="" type="checkbox"/> általános iskolások*	<input checked="" type="checkbox"/> általános iskolások*
		<input checked="" type="checkbox"/> felsőoktatásban	<input type="checkbox"/> felnőttek*
	szülők	<input type="checkbox"/> tanulók*	<input type="checkbox"/> tanárok/oktatók

**Eredmények, indikátorok** Az iskola összes informatika ágazatban tanuló diákja részt vesz a programon.

**Egyediség, kiemelt értéke** A kódfejtős és logikai feladatok célzottan fejlesztik a problémamegoldó képességet és az algoritmikus gondolkodást, amely alapvető az informatika területén. A QR-kódok segítségével a diákok az iskolai környezetben mozogva, aktívan keresik a feladatokat, így a tanulás fizikai aktivitással és felfedezéssel is párosul.

**Fejlesztés erőforrásai** Az iskola a saját humán erőforrásait használja.

**Módszertan** Egyéni munka, csapatomunka, interaktív.



**Digitalizáltság**

Egy konkrét feladatsor:

<https://view.genial.ly/616310a599bd960dd1b32d6a/interactive-content-szabaduloszoba-codeweek-simonyi>

**Az adaptálás feltételei  
(anyagi/humán  
erőforrás)**

Szerver, internet kapcsolat, okoseszközök. Bármilyen intézményben megvalósítható a feladat.

**Információk**

<https://simonyi.edu.hu/>

Online felületen létrehozott a feladatsor. (<https://genially.com/>)

---