**Cím**: Tudásfelmérő csapatverseny a Trivia játék alapján

**Kulcsszavak:** csoportverseny, élményalapú tanulás, rendszerező óra, gamification

**Rövid leírás:** A feladat a kurzus végén a tananyag rendszerezését, az ismeretek súlyozását és a vizsgára való felkészítést segíti elő. Alap- és mesterszinten is alkalmazható, az ideális hallgatói létszám 9-16 fő.

Az összefoglalás időnként unalmasnak tűnhet a diákoknak, főleg, hogy minden kurzus esetén hasonló időszakban kerül rá sor. Erre lehet jó megoldás a Trivia játék alapján kifejlesztett csoportversenyt. Ez egy kompetitív játék, amelyben pontokat kell gyűjteni 3-4 fős csapatokban. A diákoknak a vizsgára kell elsajátítani az anyagot, így az összefoglalás során még jelentkezhetnek szürke foltok, s ez csapatban kevésbé kényes, hiszen így a felelősség is megoszlik. A hallgatók ugyanakkor a játékban elért pontszám alapján képet alkothatnak arról, hogy hol tartanak a vizsgára való felkészülésben.

A tanulást több szempontból támogatja a feladat:

* összefoglal, rendszerez, továbbá fontos információk kiemelésre kerülnek már azáltal, hogy a tanár megalkotja és felteszi a kérdéseket;
* a hallgatók egy csoportban egymást segítik, közösen gyűjtenek pontot;
* a diákoknak segít abban, hogy tisztábban lássák, hogy a kurzus tudásanyagának elsajátításában hol állnak;
* maga a játék hozzájárulhat ahhoz, hogy rájöjjenek, a tanulás nem feltétlen fájdalmas, unalmas folyamat, hanem élményalapú is lehet.

Az oktató által kiválasztott és a táblára felírt témakörökben 100, 200, 300, 400 és 500 pontos kérdések vannak. A konkrét kérdéseket a diákok nem tudják előre, csak a témaköröket. A kérdések között a kisebb értékű kérdésektől haladhatnak a nagyobbak felé, ugrás nélkül. Az, hogy valaki jól válaszol, elsősorban a tudásán múlik, de mivel ez egy játék, természetesen a szerencse is számíthat. Azáltal, hogy az elérhető pontok növekednek, a játék állása többször megfordulhat, s ez izgalmassá teszi a versenyt. Egy-egy csapat egyszerre maximum két kérdésre válaszolhat, ha ezt helyesen teszi. Ha a csapat nem tud válaszolni, helytelen választ ad, vagy két kérdésre már válaszolt, másik csapat lép a helyébe.

**Módszertan**: csoportmunka, frontális oktatás

**Eszközök:** Tábla, továbbá kréta vagy filc, illetve az óra előtt elkészített kérdéssor / pontok (ezt A4-es papíron egy táblázatban a legegyszerűbb elkészíteni).

**Fejlesztett kompetenciák**: együttműködés, kommunikáció, érvelés, érzelmi intelligencia, értő figyelem.

**A jó gyakorlat illeszkedése az egyetem stratégiájához**: közösségi tanulás segítségével egyéni fejlődés, egyéni tanulás támogatása

**A jó gyakorlat megvalósításának tanulságai**: Érdemes plusz motivációként a győztes és a nem győztes csapatoknak is valamilyen díjat adni, amennyiben jól teljesítettek. A hallgatóktól pozitív visszajelzések érkeztek a foglalkozás közben és után.

**Adaptálhatóság lehetőségei**: Társadalomtudományi és más szakterületen is alkalmazható.

**A jó gyakorlat elsajátításának időigénye**:30-60 perc

**A jó gyakorlat kidolgozója:** Dr. Szente-Varga Mónika egyetemi docens, NKE HHK Nemzetközi Biztonsági Tanulmányok Tanszék