

IS  EE

Entrepoly Kézikönyv

HOGYAN ALKALMAZHATÓ AZ ENTREPOLY A TANTEREMBEN?



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Az alábbi kézikönyv a [Creative Commons License Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 international License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) licenc oltalma alatt áll.

Az oltalom értelmében szabadon lehet:

MEGOSZTANI – az anyagok bármilyen adathordozón vagy formátumban történő másolása és újraelosztása

ADAPTÁLNI – felcserélni, átalakítani, és a már meglévő tartalmakra építeni

Az engedélyező nem vonhatja vissza ezeket a felhasználási jogokat, amíg a felhasználók betartják a licencfeltételeket.

Az alábbi feltételek érvényesek:

Hozzájárulás — Fel kell tüntetnie a felhasznált licencet, melyhez elérhetőséget kell adnia a mellett, hogy az esetleges abban történt változtatásokat megjelöli. Ezt bármilyen ésszerű módon megteheti, de nem olyan módon, amely azt sugallja, hogy a licenc támogatja Önt vagy az Ön használatát.

Nem kereskedelmi célú felhasználás — Az anyagot nem használhatja fel kereskedelmi célokra.

ShareAlike — Ha felcseréli, átalakítja vagy a már meglévő tartalmakra épít, akkor a hozzájárulását az eredetivel azonos licenc alatt kell terjesztenie.

Nincs további korlátozás — Nem alkalmazhat olyan jogi feltételeket vagy technológiai intézkedéseket, amelyek jogilag korlátoznak másokat abban, hogy bármit is tegyenek, amit a licenc megenged.

Közlemények:

Önnek nem kell betartania a közkincsnek szánt anyagok elemeire vonatkozó engedélyt, vagy ha a felhasználást egy vonatkozó kivétel vagy korlátozás lehetővé teszi.

Nem vállalunk garanciát az anyagra. Előfordulhat, hogy a licenc nem adja meg a rendeltetésszerű használathoz szükséges összes engedélyt. Más jogok, mint például a nyilvánosság, a magánélethez való jog vagy a személyiségi jogok védelme korlátozhatja az anyag felhasználásának módját.

Üdvözljük az ISGEE projektben!

Küldetésünk

Az ISGEE projekt Erasmus+ finanszírozású transznacionális projekt. Az ISGEE partnerség egy **nyílt hozzáférésű, moduláris felépítésű**, „komoly” online játékot fejlesztett **"Entrepoly"** néven, amely az egyetemi hallgatók vállalkozói kompetenciafejlesztésére összpontosít. A játékhoz számos hasznos forrás társul – például egy átfogó oktatási eszköztár –, amely megkönnyíti a pedagógusok számára, hogy óráik során beindítsák a vállalkozói gondolkodást és cselekvést.

A projekt célja

Az ISGEE projekt **célja** a vállalkozói szellem és a digitális kompetenciák fejlesztése az Entrepoly (1) nevű digitális komoly játékkal, amely támogató adaptációs kézikönyvvel (2), oktatási eszköztárral (3) és a tanításhoz szükséges jó gyakorlatokkal (4) egészül ki.

Jelen dokumentum

A jelenlegi dokumentum egy **adaptációs kézikönyv**, amelyet azért állítottunk össze, hogy betekintést nyújtson abba, hogy az érdeklődő felek hogyan használhatják az Entrepoly-t az osztályteremben. Az ISGEE projekt rövid bemutatása után az Entrepoly, az újonnan kifejlesztett komoly játék kerül bemutatásra. Elsődleges célcsoportunk azok a pedagógusok, akikkel el kívánjuk érni a diákokat – ám ebben a dokumentumban mindkét fél számára részletezzük az Entrepoly lényegét. Az Entrepoly házainak tartalmát is részletezzük, hogy az érdeklődő felek be tudják ezeket építeni saját óráikba. Ez a dokumentum a következő kérdésekre válaszol: Mi az Entrepoly? Ki tudja adaptálni az Entrepoly-t? Hogyan alakítható át az Entrepoly az osztályteremben? Milyen struktúrája van az Entrepoly-nak? Milyen házak vannak már Entrepoly-ban? Hogyan módosíthatja az Entrepoly tartalmát?

Tartalomjegyzék

1 Az ISGEE projekt	5
2 Entrepoly – a játék bemutatása	7
3 Az Entrepoly felhasználói élmény.....	9
4 Entrepoly Áttekintés – Oktatóknak	15
5 Entrepoly Oktatói Platform.....	19



1 Az ISGEE projekt



A projekt célja

Az ISGEE Erasmus+ projekt célja a vállalkozói szellemiség és a digitális kompetenciák fejlesztése az **Entrepoly** nevű **digitális komoly** játékkal, amelyet egy támogató adaptációs kézikönyv, egy oktatási eszköztár és a tanításhoz szükséges jó gyakorlatok széles választéka egészít ki. A dokumentum, amit most olvasol, az Entrepoly adaptációs kézikönyv.

A projekt célcsoportja

Az ISGEE projekt célcsoportja sokszínű, a következő érdekelt feleket foglalja magában:

Oktatók (fő célcsoport) - az új generáció igényeinek kielégítésére irányuló növekvő igény miatt

Diákok - akik a fiatal generációk, különösen a Z generáció tagjai; könnyen használják a digitális eszközöket

Üzleti partnerek - akik később a fiatal generációkat alkalmazzák

Entrepoly

Az ISGEE projekt legfőbb érdeme egy újonnan kifejlesztett komoly játék, az Entrepoly. A játék illeszkedik az Európai Unió EntreComp keretrendszeréhez, mivel a tényszerű ismeretek helyett a vállalkozói kompetenciákhoz kapcsolódó készségeket kívánja fejleszteni.

Miért válaszd az Entrepoly-t?

A jelen dokumentum célja, hogy bemutassa Entrepoly-t és részletezze, milyen struktúrája van a játéknak. Háttérrel biztosít annak megértéséhez is, hogyan működnek az egyes modulok, és hogyan módosíthatják a pedagógusok a játékban lévő feladatokat. A feladatok módosítása kulcsfontosságú, mivel az Entrepoly újító jellemzője a többi komoly játékhoz képest a testreszabhatósága.

Projekt partnerek

Az ISGEE nagyon sokszínű, de közös célokat képviselő partnerekkel rendelkezik, akik lelkesen dolgoznak együtt a projekt céljainak elérésén. A partnerek közé tartozik a Szegedi Tudományegyetem (vezető partner), a Temesvári Egyetem (WUT – West University of Timisoara), az Ostravai Műszaki Egyetem (VSB – Technical University of Ostrava), a STUCOM, az Univations, az Expertissa. A projektnek külső partnerek is vannak, köztük a Nottingham Trent Egyetem és a Mongol Élettudományi Egyetem.

2 Entrepoly – a játék bemutatása



Mi az Entrepoly?

Egy ingyenes online játék, amely előmozdítja a vállalkozói gondolkodásmódot.

Kinek készült az Entrepoly?

Az Entrepoly egyetemi diákoknak és oktatóknak készült.

Oktatók:

- hozzáférést kapnak egy oktatási platformhoz, ahol forgatókönyveket hozhatnak létre a 4 Entrepoly-ban megtalálható ház kombinálásával.
- módosíthatják az Entrepoly tartalmát a házakban azáltal, hogy módosítja/hozzáadja a kérdéseket a dialógusokban
- hozzárendelhetik a tanulókat a forgatókönyvekhez
- nyomon követhetik diákjaik tevékenységét

Diákok

- gyakorolhatják a vállalkozói készségeket: tehát csak játsszanak!
- aranyat szerezhetnek a játékban: ez lehet az értékelés és a verseny alapja

Mik az Entrepoly főbb jellemzői?

Az Entrepoly ...

- nyílt hozzáférésű, moduláris felépítésű, digitális, komoly szerepjáték
- több platformon elérhető (laptop, telefon, tablet)
- dinamikusan változtatható tartalommal, amely megfelel az adott oktatási követelményeknek. Az oktatók könnyedén *módosíthatják* a tartalmat, meghatározhatnak saját kombinációját és variációkat (ún. „forgatókönyveket”), és *nyomon követhetik* a diákok tevékenységét a *tanári platform* segítségével.
- beépített főbb funkciókkal együtt érkezik, de a játékban lévő párbeszédok módosíthatók, ezért a tanár céljának megfelelően új kérdéseket/válaszokat lehet hozzáadni
- általános (nem fegyelmezéstől függő) és üzleti típusú *órákra* egyaránt alkalmas
- alkalmas *rövid* (5 perces) feladatokra, de *hosszú* és összetett (90 perces) tevékenységekhez használható a rendelkezésre álló forgatókönyvek kombinálásával
- moduláris felépítésű:
 - különböző játékbeli helyszínek (úgynevezett „házak”) a különböző vállalkozói kompetenciák fejlesztésére szolgálnak. Az előadók ezekből a házakból választhatnak, és saját „forgatókönyveket” készíthetnek, valamint módosíthatják azok tartalmát.

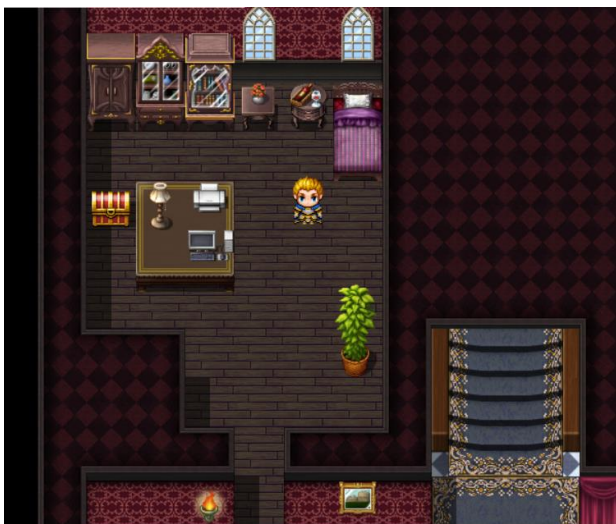
3 Az Entrepoly felhasználói élmény



Melyek az Entrepoly 4 fő részei?

4 különböző kisebb játékot találhat az Entrepoly-ban, melyeket "Házaknak" hívunk. Ezek a házak hasonlóak, ugyanazzal az általános módszertannal rendelkeznek, de fő céljaik eltérőek. Az oktató kombinálhatja ezeket a házakat, és forgatókönyveket hozhat létre több érintett házzal.

Kreativitás Ház – a diákok *kreatív* és megszokottól eltérő gondolkodásának előmozdítása egyszerű feladatokkal, melyek intelligens megoldásokat igényelnek.



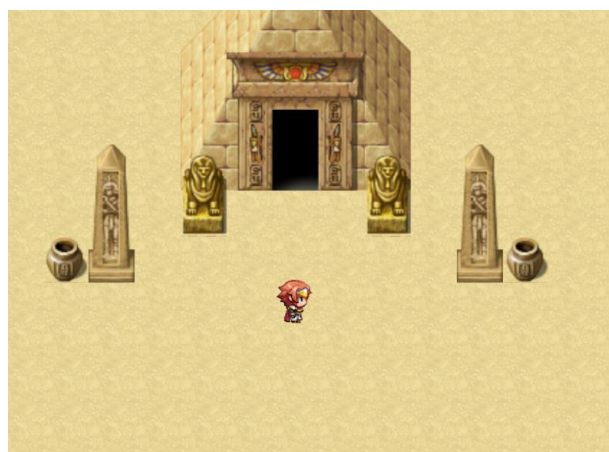
Kaszinó Ház– betekintést nyújt a fogyasztók bizonyos körülmények között hozott *döntéseinek* összetettségébe, ugyanakkor elősegíti a *kockázatvállalást*



Fedezeti pont Ház – előmozdítja a hallgatók *üzleti gondolkodását* és a *vezetői* megközelítést.



Start-up Piramis – start-up módszertant alkalmazva segíti elő az ötletgenerálást és értékelést



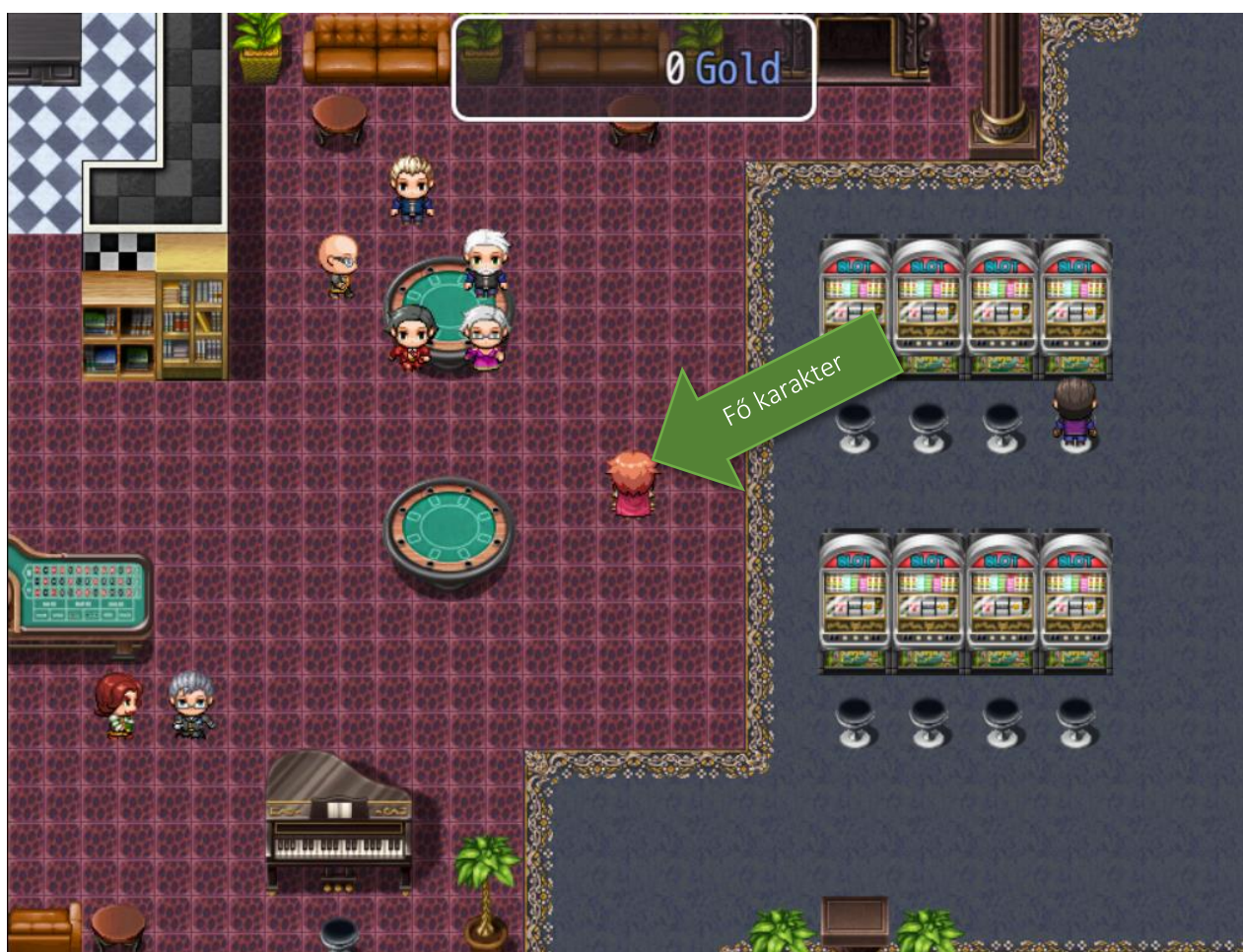
Hogyan tudok játszani az Entrepoly-val?

Az Entrepoly-t a hallgatók játszhatják, miután az oktató egy forgatókönyvhöz rendelte őket. (A hozzárendelési folyamata a dokumentum "5. Az Entrepoly Oktatói Platform" c. fejezetében található.)

Az Entrepoly 4 különböző házból áll, melyek ugyanazon logika mentén épülnek fel, hiszen az összes háznak 5 közös jellemzője van:

1. Szerepjáték feltáró módszerrel: Ön egy karaktert irányít, akivel körbe tudja járni az adott házat és feltárhatja a környezetet (karakterek / feladatok) maga körül.

Példa a Kaszinó Ház játékkörnyezetére



2. Fő feladat: Minden háznak van egy központi feladata, amelyet a játék elején a "kapuőr" vagy "repció" karakter magyaráz el. Ezek a feladatok az alábbiak:

- **Kreativitás Ház** – kreatív gondolkodást igénylő rövid rejtvények megoldása
- **Kaszinó Ház** – a játékosok fogadással és befektetéssel aranyat szerezhetnek. A játékosok arra tehetik fel a pénzüket, hogy megpróbálják kitalálni az ügyfelek tipikus racionális választását, és pénzüket start-up ötletekbe fektethetik.
- **Fedezeti Pont Ház** – A játékosok egy vállalatot vezetnek, és el kell dönteniük a bért/termelést/árat, hogy maximalizálják a nyereséget.
- **Start-up Piramis** – A játékosoknak ki kell dolgozniuk a saját start-up ötletüket, és üzleti koncepcióvá kell alakítaniuk.

A főbb feladatokat részletesen ismertetjük jelen dokumentum utolsó fejezetében.



3. Kérdés-válasz módszer: A játék fő feladatait a kérdés-válasz módszer jellemzi, ami azt jelenti, hogy a tanár beállíthatja a kérdést és a lehetséges válaszokat, kiemelve a helyes választ. A játékosok a lehetséges megoldások listájából választanak, és a döntéseik alapján visszajelzést kapnak.

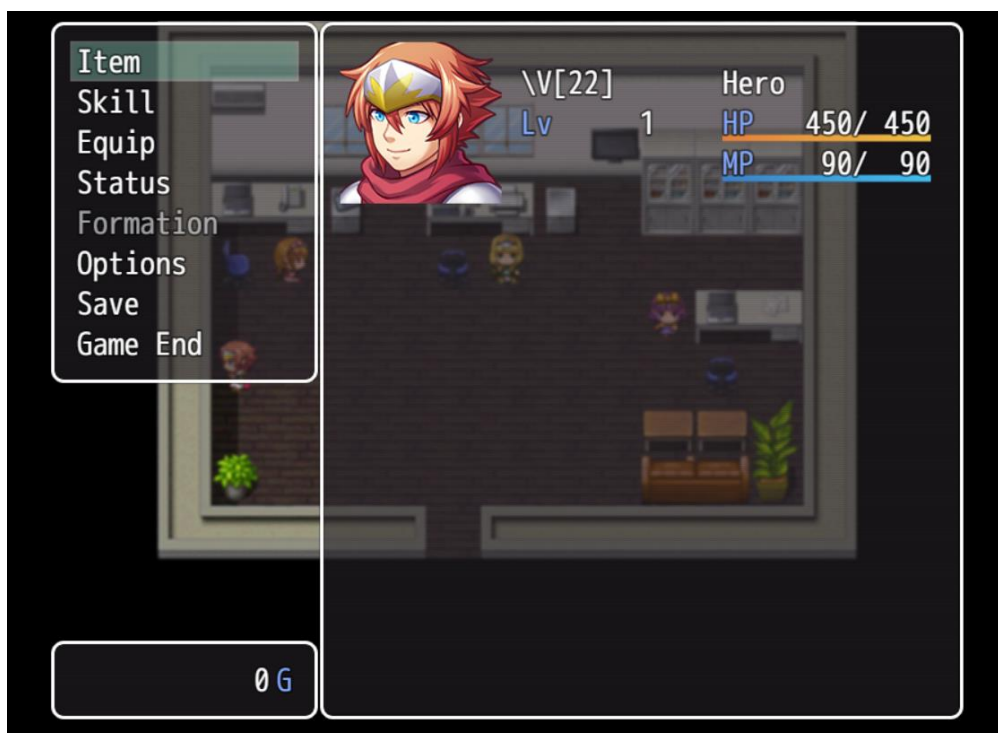
Példa a Kaszinó Ház kérdéseire



Példa a Fedezeti Pont Ház kérdésre



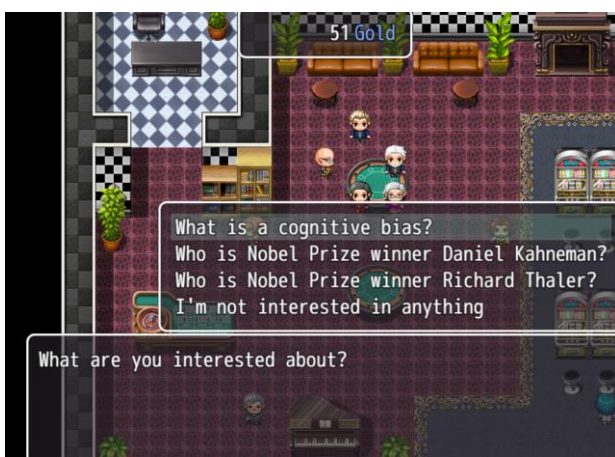
4. Beállítások/készlet A játékosok az ESC billentyű megnyomásával, vagy kétujjas kattintással tudják megnyitni a beállításokat, ahol nyomon követhetik állapotukat és az összegyűjtött elemeket.



5. Szórakoztató elem: A fő feladatok mellett sok más funkció is van a játékban, amelyek szórakoztató elemeket vagy bizonyos esetekben további tanulási lehetőségeket biztosítanak. Ezek az elemek az alábbiak:

- Karakterek, akik nem a fő feladat részei, ám a játékos mégis interakcióba léphet velük, hiszen néhány vicces idézetet vagy tippet osztanak meg a játékkal kapcsolatosan.
- Wikipedia linkek a téma további megismeréséhez.
- A játékkörnyezet egyéb elemei (pl.: nyerőgépek), melyek lehetőséget biztosítanak arra, hogy a játékos aranyat szerezzen.

Példa a Wikipedia linkekre a Kaszinó Házban



Példa vicces karakterekre a Kaszinó Házban



4 Entrepoly Áttekintés – Oktatóknak



Miért játékosítsak az oktatásban?

Napjainkban a tanárok újabb és újabb kihívásokkal néznek szembe, és olyan fontos problémákat kell megoldaniuk, mint például a tanulási folyamatnak a tanulók igényeihez, preferenciáihoz és követelményeihez való igazítása. A tanároknak különböző tanítási módszereket és megközelítéseket kell alkalmazniuk, amelyek lehetővé teszik a diákok számára, hogy aktív, motivált és elkötelezett résztvevők legyenek az óráknak a saját fejlődésük céljából. Az egyik lehetséges megoldás ezen erőfeszítések és az elért eredmények jutalmazása különböző díjakkal, melyek a részvétel és az aktivitás iránti fokozott motivációhoz vezethetnek. Ez a döntés a játékelemeknek a tanulási folyamatban való felhasználásán alapul. *A játékosítás* nem csupán az oktatásban alkalmazható, jelenleg azonban az oktatás, pontosabban a felsőoktatás és a vállalkozó kompetenciák oktatása kapcsán összpontosítunk a játékosításra.

Létrehoztunk egy olyan eszköztárat, amely segíti az oktatókat abban, hogy komoly játékokat és játékosítási technikákat alkalmazzanak oktatási célokra a vállalkozó kompetenciák fejlesztése érdekében. Eszköztárunk általános szakirodalmi áttekintést tartalmaz a játékosításról, a komoly játékokról és azok oktatási célokra való lehetséges felhasználásáról. Keresse fel az *isgee.eu*-t és töltse le!

Miért összpontosítsak a vállalkozó kompetenciákra az oktatásban?

A vállalkozó kompetencia az EU Élethosszig tartó tanulás (LLL – Life Long Learning) programjának 8 "kulcskompetenciájának" egyike. A vállalkozó kompetenciákat azonban jelentős mértékben félreértik, és csak alapvető üzleti tudásnak és start-up indítási szándéknak tekintik. Míg az EntreComp keretrendszer¹ szerint a vállalkozó kompetencia inkább a vállalkozó gondolkodásmódról szól, amely a kreativitástól a kockázatvállaláson át az önismeretig sokféle készséget lefed. Ha áttekintést szeretne kapni arról a 15 készségről és részkompetenciáról, amelyek a vállalkozó kompetencia elemeinek tekinthetők, nézze át az alábbi táblázatot.²

1. Táblázat: A vállalkozó kompetencia elemei az EntreComp keretrendszer szerint

KOMPETENCIA	Magyarázat / Cél
Lehetőségek felfedezése	Használja a képzeletét és képességeit, hogy azonosítsa az értékteremtési lehetőségeket!
Kreativitás	Dolgozzon ki kreatív és tudatos ötleteket!
Jövőkép	Dolgozzon azért, hogy a jövőről alkotott elképzeléseit elérje!
Ötletek értékelése	Hozza ki a legtöbbet az ötletekből és a lehetőségekből!
Tudatosság és hatékonyság	Higgyen magában és fejlődjön tovább!
Motiváció és kitartás	Koncentráljon és ne adja fel!
Erőforrások mozgósítása	Gyűjtse össze és kezelje a szükséges erőforrásokat!
Pénzügyi és gazdasági műveltség	Fejlessze a pénzügyi és gazdasági tudását!
Mások mozgósítása	Inspiráljon és lelkesítsen másokat is!

¹ <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>

² <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>

Kezdeményező készség	Vágjon bele és csinálja!
Tervezés és menedzsment	Rangsoroljon, szervezzen és alkalmazzon utókövetést!
Megküzdés a bizonytalansággal, kétértelműséggel és a kockázattal	Hozzon döntéseket a bizonytalanság, kétértelműség és kockázat leküzdése érdekében!
Együttműködés másokkal	Fogjon össze és működjön együtt másokkal, bővítse kapcsolati hálóját!
Tapasztalaton keresztüli tanulás	Tanuljon tapasztalatok alapján!

Forrás: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>

Egyetérthetünk abban, hogy ezek a kompetenciák a jövő szempontjából kiemelt jelentőséggel bírnak, és ezeket be kell építeni a jelenlegi (felső-)oktatási környezetbe. Ugyanakkor azt is elismerhetjük, hogy az ilyen típusú kompetenciák fejlesztése nem mindig könnyű feladat – különösen, ha csak a hagyományos oktatási módszereket vesszük figyelembe. A 15 készség és részkompetencia többsége olyan soft-skillnek minősíthető, amelyeket nehéz könyvekből és előadásokból tanítani és tanulni, ezek állandó gyakorlattal és tapasztalattal szerezhetők meg.

Az ISGEE projekt szerint a játékosítás alapvető megoldás lehet e vállalkozói kompetenciák előmozdítására. Ezért a célunk az volt, hogy az Entrepoly játékot a vállalkozói kompetenciák fejlesztésének eszközeként készítsük el.

Ki próbálja ki az Entrepoly-t?

Oktatók a tudomány *minden területéről*.

- Az Entrepoly elkötelezett a vállalkozói kompetenciák előmozdítása iránt – amelyek nem csak kizárólag üzleti készségek.
- A kreativitás, a kockázatvállalás és az ötletgenerálás manapság alapvető készségek, függetlenül attól, hogy melyik területről érkeznek az adott illető.

Oktatók, akik *innovatív módszereket keresnek óráik izgalmasabbá tételére*.

- Az Entrepoly nem helyettesíti a hagyományos oktatást, inkább kiegészíti azt egyfajta lendületes és szórakoztató játékkal.

Miért nem közvetlenül a *diákokat* célozzuk?

- A diákokat a tanárokon keresztül szólítjuk meg, mivel az oktatók lehetnek azok, akik megfelelő kontextust biztosítanak az Entrepoly játékok alkalmazásához.

Hogyan használhatom az Entrepoly-t az óráimon?

Az Entrepoly egy összetett játék, amely arra az elképzelésre épül, hogy az előadók különbözőek, és csak akkor motiválhatók a játék használatára a kurzusaik során, ha az a saját érdeklődésüknek megfelelően adaptálható és megvalósítható. Ezúton nyújtunk betekintést az Entrepoly használatának több módjába az órák során. Fontos megjegyezni, hogy az Entrepoly-t különböző tanulmányi területeken lehet alkalmazni és számos célja van - összegyűjtöttük a legnépszerűbbeket.

	PURPOSE	GAME	METHOD	TASK/AIM	LEARNING OUTCOMES	ENTRECOMP COMPETENCE
ALL COURSES	CREATIVE ENTERTAINMENT	CREATIVITY HOUSE	INDIVIDUAL TASK	SOLVE THE PUZZLES	CREATIVE PROBLEM SOLVING ENTERTAINING (ICE-BREAKING) SESSION	CREATIVITY VISION MOTIVATION & PERSEVERANCE
	FUN & LEARN	CASINO HOUSE	INDIVIDUAL OR TEAM	EARN A SUM OF GOLD	LEARNING ABOUT CONSUMER DECISION MAKING AND DECISION BIAS FOSTER RISK TAKING EXPLORING AND COMBINING INFOS	COPING WITH RISK WORKING WITH OTHERS MOBILIZING OTHERS SELF-AWARENESS
BUSINESS COURSES	IDEA GENERATION	ENTREPRENEURSHIP PYRAMID	INDIVIDUAL OR TEAM	COME UP WITH ANY KIND OF IDEA COME UP WITH YOUR OWN BUSINESS IDEA	IDEA GENERATION & VALUATION CONCEPTUALIZATION LEARNING ABOUT START-UP IDEAS ENTREPRENEURSHIP BASICS	SPOTTING OPPORTUNITIES VALUING IDEAS TAKING THE INITIATIVE PLANNING & MANAGEMENT
	BUSINESS TASK	BREAK-EVEN POINT HOUSE	INDIVIDUAL TASK	MAXIMIZE YOUR PROFIT & FIND BREAK-EVEN POINT	BUSINESS & FINANCE BASICS BUSINESS CALCULATIONS MANAGEMENT DECISION MAKING	LEARNING THROUGH EXPERIENCE MOBILIZING RESOURCES ETHICAL THINKING FINANCIAL & ECONOMIC LITERACY

Hogyan csatlakozhatok?

- Könnyedén, bürokratikus folyamatok nélkül csatlakozhat, csupán ki kell töltenie egy kérvényt az isgee.eu honlapon.
- Miután csatlakozott, hozzáférést kap az oktatói platformhoz, ahol:
 - o a 4 házból forgatókönyveket hozhat létre
 - o módosíthatja a tartalmat, dialógusokat és kérdéseket a házakban
 - o hozzárendelheti diákjait a játékokhoz

Ha intézményéből Ön az első, aki csatlakozni kíván, akkor az „Intézmény adminisztrátora” jogokat biztosítjuk Önöknek.

- o Ezekkel a jogokkal további oktatókat tud regisztrálni intézményéből.

5 Entrepoly Oktatói Platform



Login

Email

Password

Remember me [Forgot your password?](#)

Login

Mivel az Entrepoly fő célcsoportja az oktatók (tanárok, előadók), ezért az egész játék központi elemének tekinthetjük az „Oktatói Platformot”. Az Entrepoly egyedülálló az oktatási játékok terén abban az értelemben, hogy a "back-end" is biztosított a tanárok számára, ahol könnyedén tudják:

- *kombinálni* az elérhető játékokat (házakat) és saját forgatókönyveket tudnak létrehozni
- *módosítani* az egyes tartalmakat (dialógusokat) a házakon belül
- *hozzárendelni* a diákjaikat az egyes forgatókönyvekhez
- *nyomon követni* a diákok tevékenységeit

... mindezt a nélkül, hogy bármilyen mélyebb IT tudásra lenne szükségük!

Az Oktatói Platform (vagy más néven a "vezérlőpult") az Entrepoly úgynevezett back-endje, ahol az oktató módosíthatja a játékot. Azt is érdemes megjegyezni, hogy nem minden elem testreszabható, mivel a házak alapvető logikája be van állítva.

HÁZ	ÁLTALÁNOS CÉL (NEM TESTRESZABHATÓ)	TESTRESZABHATÓ ELEMELK
<i>Kreativitás Ház</i>	Apró rejtvények, melyeket a szokványostól eltérő gondolkodással lehet megoldani.	Rejtvények egy szobában (Kérdések + válaszok)
<i>Kaszinó Ház</i>	Pénzben lehet fogadni a vásárlók várható viselkedésével kapcsolatosan.	Fogadási lehetőségek az egyik szobában (Kérdések és válaszok) Befektetési lehetőségek egy másik szobában (Ötlet + beruházási szorzó)
<i>Start-up Ház</i>	Start-up ötlet generálás és értékelés.	A feladathoz mellékelt leírás (PDF formátum) módosítható.
<i>Fedezeti Pont Ház</i>	Az árak/bérek/ termelés mértékének beállítása egy vállalatnál.	Az ár/bér/termelés helyes arányai beállíthatók.

Az Oktatói Platformot az alábbi linken érheti el: dashboard.isgee.eu

A platformhoz való hozzáféréshez *regisztrálnia* kell. Ehhez kérjük, olvassa el az *előző fejezet "Hogyan csatlakozhatok" részét!*

Hogyan hozhat létre saját testreszabott játékot 8 lépésben?

A következő *8 lépésben* végigvezetjük Önt a folyamaton, hogyan *hozzhatja létre saját játékmenetét*, rendelheti hozzá a *diákokat*, és *követheti* nyomon tevékenységüket. (Megjegyzés: Példaként a Kaszinó Házat használtuk, de ugyanez a módszer alkalmazható az összes házra.)

1. lépés: Választhat a rendelkezésre álló 4 ház közül, valamint rövid leírást adhat a diákoknak.

The screenshot shows the 'Create a new scenario' page in the IS^{EE} application. The page has a navigation bar with 'Dashboard', 'Houses', 'Scenarios', and 'Students'. The 'Scenarios' tab is active. The main heading is 'Create a new scenario'. Below it, there is a section titled 'Scenario information' with the subtitle 'Create a new scenario with default or custom houses'. The form contains several input fields:

- Scenario name:** A text input field containing 'TEST_Scenario'.
- Description for students:** A text area containing 'Here you can add a description to your students!'.
- Creativity House:** A dropdown menu with 'Default Creativity House' selected.
- Entrepoly Casino House:** A dropdown menu with 'Create a custom house' selected.
- Break Even Point House:** A dropdown menu with 'Break Even Point House' selected.
- Entrepreneurship Pyramid House:** A dropdown menu with 'Default Entrepreneurship Pyramid House' selected.

At the bottom of the form is a green button labeled 'Create this scenario'.

2. lépés: Testreszabhatja a kérdéseket a házban. Törölheti az alapértelmezett (beépített) kérdéseket, és hozzáadhatja saját kérdéseit a lehetséges válaszokkal.

Available questions
Define the questions available for this type of house

1. Pablo lives in Brazil. He is very shy, withdrawn and helpful but with very little interest in the real world. He has a need for order and structure, and a passion for detail. Which one is more likely? Pablo is... >

2. Linda is 31 ears old, single, outspoken, and very bright. She graduated from a good university in Paris. As a student, she was deeply concerned with issues of discrimination and social justice, and also participated in anti-globalization demonstrations. Please rank in order of likelihood these scenarios: Linda is a (1) lawyer; (2) teacher; (3) feminist lawyer; (4) feminist teacher. Start with the most likely scenario!

Delete question

Add new question

Add new question

Here you can type in your custom question!

Answers
Please also mark the correct answer

Here is your OPTION 1 answer to your custom question.
If the student choose this OPTION 1, she receives this answer/feed-back. Eg. "Sorry this is not correct answer"

Here is your OPTION 2 answer to your custom question. (Marked as CORRECT)
If the student choose this OPTION 2, she receives this feed-back. Eg. "Yes, Correct, you have earned gold"

Here is your OPTION 3 answer to your custom question.
If the student choose this OPTION 3, she receives this answer/feed-back. Eg. "Sorry this is not correct answer"

Here is your OPTION 4 answer to your custom question.
If the student choose this OPTION 4, she receives this answer/feed-back. Eg. "Sorry this is not correct answer"

Add this question

3. lépés: Hozzáadhatja diákjait a játékhoz.

Enroll a new student

Student Information
Enroll a new student

First name

Last name

Institution

Email address

Enroll this student

4. lépés: Hozzárendelheti diákjait a forgatókönyvekhez.

My scenarios

Search scenarios ...

Scenarios: 3

SCENARIO NAME	CREATED ON	STATS	
TEST_Scenario	5 May, 2021	4 houses 0 students	View scenario Enroll students Remove

Here you can add a description to your students!

Enroll students to scenario: TEST_Scenario

Please check the students you wish to assign to this scenario. Only unassigned students are shown below.

STUDENT	INSTITUTION	EMAIL	ENROLLED ON
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input checked="" type="checkbox"/>	TEST STUDENT	test@test.com	2021-05-05 15:38:14

[Assign selected users](#)

5. lépés: A hallgatók e-mailben kapnak értesítést a megívásról.

ISGEE Teachers Dashboard

Student assignment

Dear Student,

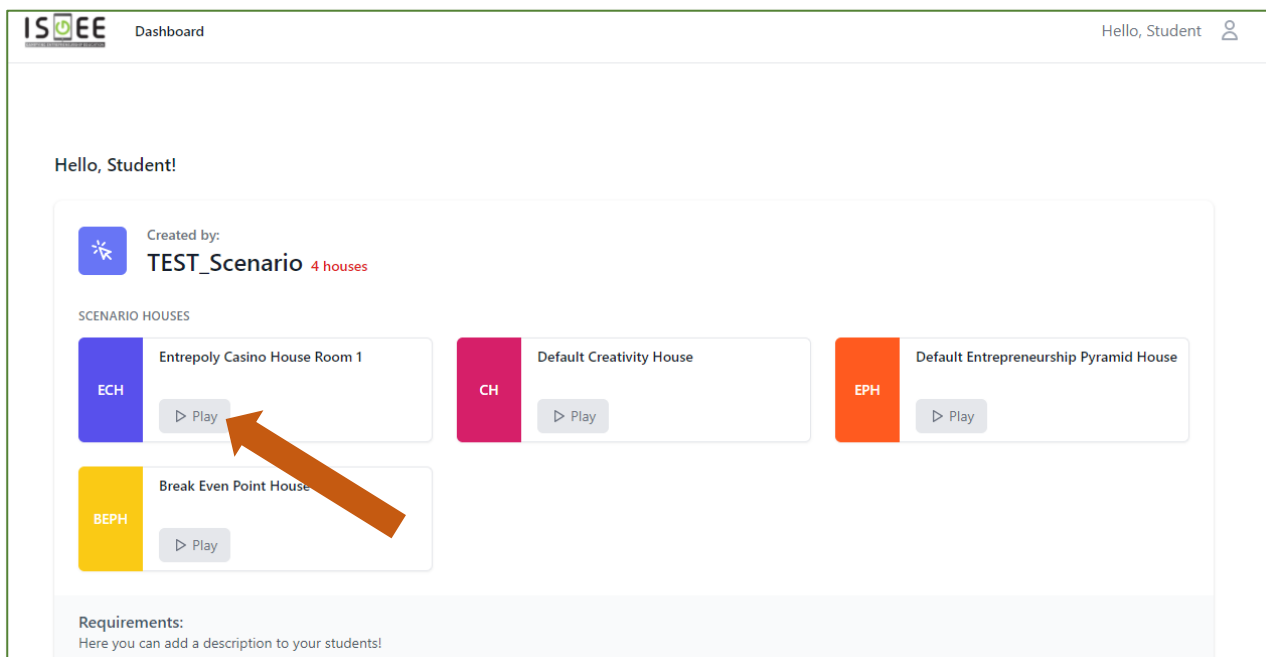
We are happy to inform you that your teacher Szabolcs Test (USZ_Test) assigned you the scenario TEST_Scenario.

From your teacher: Here you can add a description to your students!

[Login to your account](#)

Thanks,
ISGEE Teachers Dashboard

6. lépés: A diákok bejelentkezhetnek a fiókjukba és elindíthatják a játékot.



7. lépés: A diákok játszhatnak az Ön által megadott kérdésekkel és válaszokkal tarkított játékkal.



8. lépés: Nyomon követheti a diákok tevékenységét.

Viewing scenario: TEST_Scenario

Scenario Houses

	Default Creativity House created by: Admin Isgee	Created on 2020-10-15 07:57:57 ✓ Default house	
	Entrepoly Casino House Room 1 created by: Szabolcs Test	Created on 2021-05-05 15:30:21	
	Entrepoly Casino House Room 2 created by: Szabolcs Test	Created on 2021-05-05 15:30:21	
	Break Even Point House created by: Admin Isgee	Created on 2020-08-28 07:15:13 ✓ Default house	
	Default Entrepreneurship Pyramid House created by: Admin Isgee	Created on 2020-10-15 08:24:08 ✓ Default house	

Assigned students

NAME	INSTITUTION	STATUS	RESULTS SUMMARY / GRADE
TEST STUDENT test@test.com	USZ	1 / 4 houses completed	51 gold View activity log Remove

Entrepoly Casino House 51 gold ***	Creativity House not completed yet	Entrepreneurship Pyramid House not completed yet	Break Even Point House not completed yet
---------------------------------------	---------------------------------------	---	---

Logs

- House 1: Start Game
2021-05-05 15:55:27 - ---
- House 1: Talk with Dan
2021-05-05 15:55:35 - ---
- House 1: Talk with Dan
2021-05-05 15:55:52 - ---
- House 1: Game Over
2021-05-05 15:59:55

Az Entrepoly felkeltette érdeklődését?

Amennyiben érdekli az Entrepoly és szívesen kipróbálná a házakat, vagy akár saját maga hozna létre egyet, ne habozzon, látogasson el weboldalunkra, ahol mindenre lehetősége van!

ISGEE projekt honlap: <https://isgee.eu>