

# Szabadulószoza készítése Google űrlap használatával – részletes útmutató

készítette: Tomcsányiné Lucz Szilvia

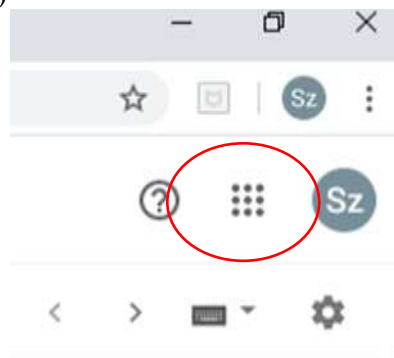
## 1. Belépés a felületre

A munkához szükség van egy gmail fiókra.

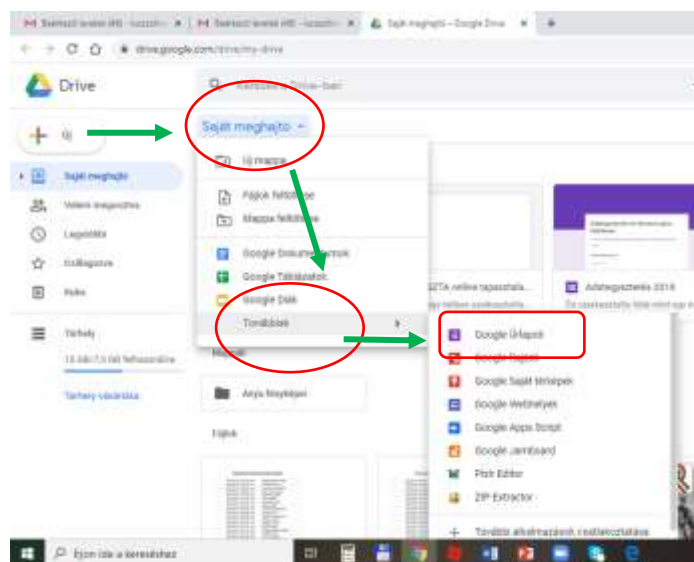
- A gmail fiókunkba való belépés után a Drive felületet kell megkeresni (számítógépen és okostelefonon eltérő lehet az elérési útvonal.)

Általában ezt a bekarikázott jelet kell megtalálni, majd erre kattintva a Drive felületre jutunk.

Ez a jel mutatja, hogy jó helyen járunk:



## 2. Itt a következő lépéseket kell megtennünk:



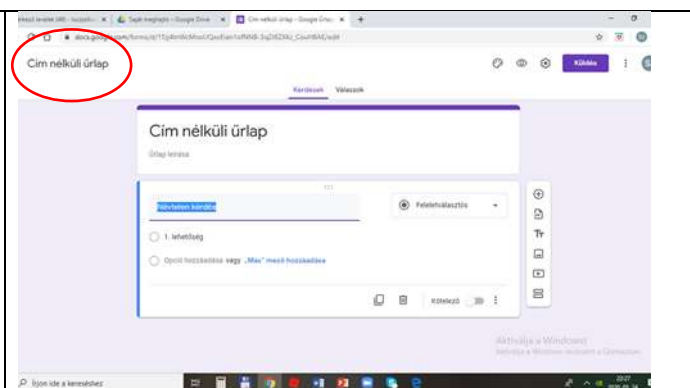
3. Ekkor megjelenik a google űrlap sablon, és elkezdhetjük megtölteni tartalommal.

4. Elsőként adjunk címet az űrlapnak:

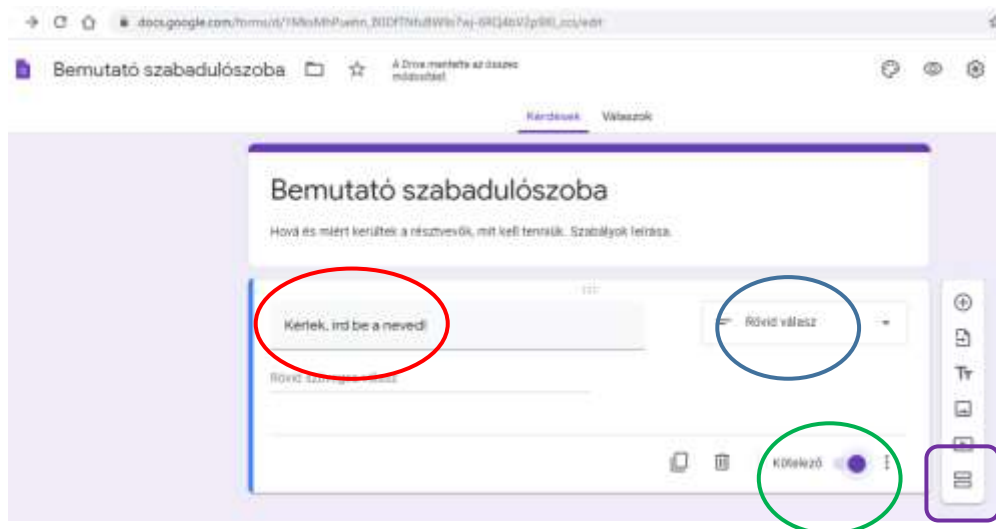
Célszerű itt elnevezni, mert akkor automatikusan átírja az űrlapon is a címet.

(Egyébként kétszer kellene beírunk.)

Nem kell enter, mellékattintással rögzül a beírt szöveg.



5. A cím alatti sávba kerülhet a kerettörténet leírása. Hová és miért „ragadtak be” a résztvevők, mit kell tenniük annak érdekében, hogy kiszabadulhassanak. A szabályok pontos leírása történik meg itt.
6. Ha szeretnénk majd nyomon követni azt, hogy kik oldják meg a feladatokat, és milyen eredménnyel, akkor az 1. kérdésnél kérjük, hogy írják be a nevüket.

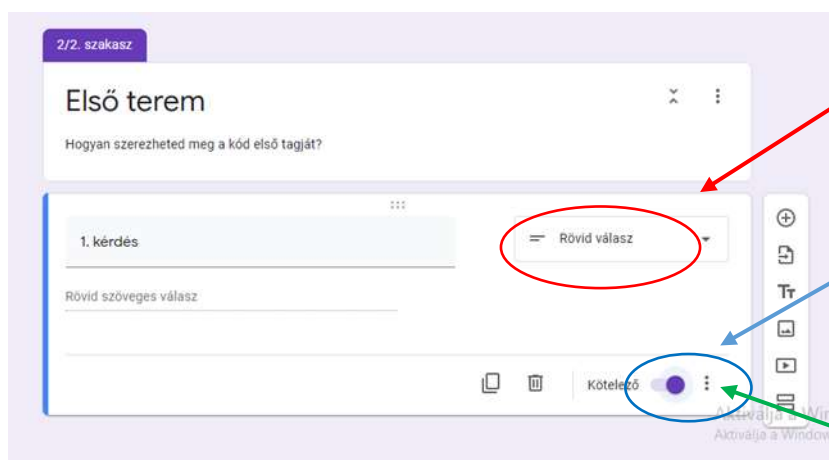


Figyelnünk kell arra, hogy a Rövid válasz opció legyen kiválasztva, illetve feltétlenül állítsuk át a csúszkát a Kötelező válaszra. (Ha nem tesszük, tovább léphet a résztvevő válasz nélkül.) Ez minden további kérdésre igaz!

7. Következő lépés: Panel beszúrása. Ezt az előző képen a lila keretes négyzet mutatja. Ezeket a paneleket a későbbiekben (ha szükséges) át is tudjuk majd rendezni. A Cím nélküli szakasz felirat helyére gépeljük be a szabadulószobánk 1. helyiségének elnevezését, vagy csak annyit, hogy 1. feladat. (Ez a kreativitásunktól, célunktól függ.) Ha rákattintunk a feliratra, akkor kijelölődik, és már át is írhatjuk.

Alá, a leírás részben fogalmazhatjuk meg a feladatot, a küldetést, hogyan szerezhető meg a kód valamelyik része.

8. A jobb oldali oszlop tetején látható + jelre kattintva létrehozhatjuk az első kérdést.

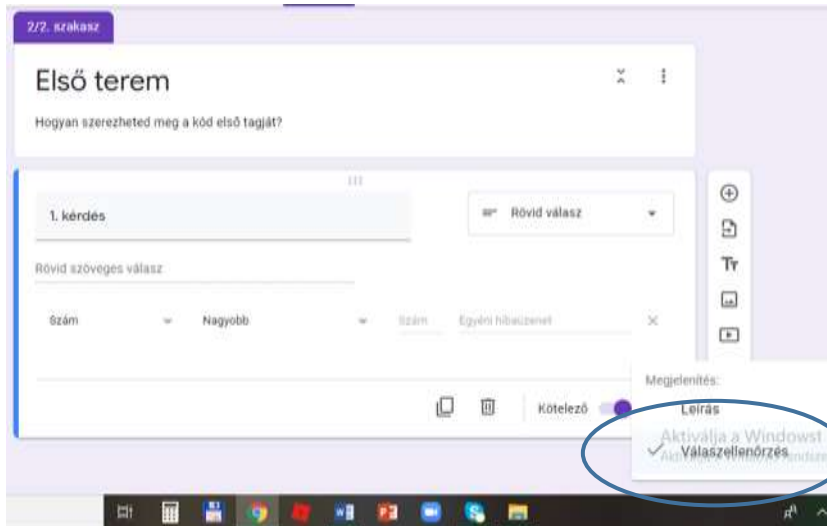


Ha a kérdésünkre rövid választ várunk, akkor állítsuk a kérdés típusát arra.

Ne felejtjük el kötelezőre állítani a válaszadást!

A helyes válasz megadásához kattintsunk a három pontra!

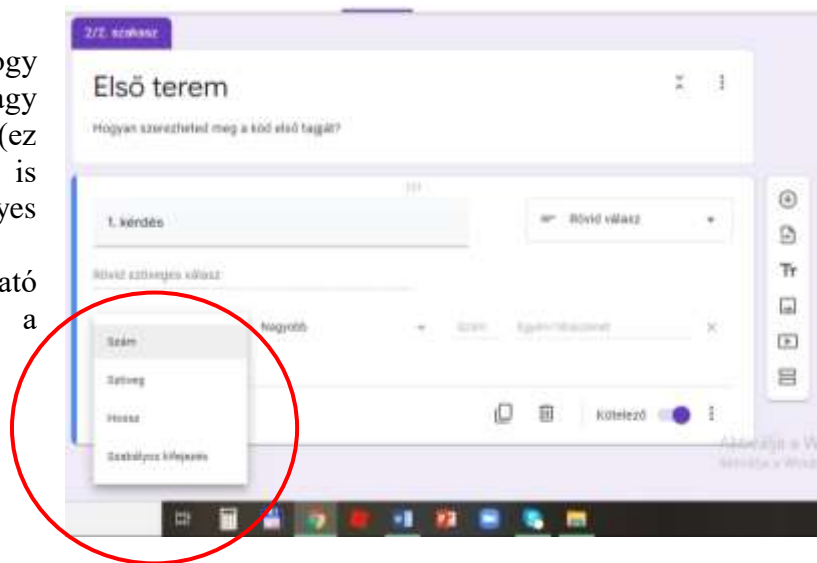
9. Most következik a helyes válasz megadása. (Az elején ez azért maradt ki, mert a nevét kérdeztük a játékosoknak, és értelemszerűen itt nincs egyetlen helyes válasz!) Az előző képen zöld színnel jelöltem, hogyan tehetjük ezt meg.



A válaszellenőrzés funkció használatával adhatjuk meg a helyes választ.

Kiválaszthatjuk, hogy szám, szöveg vagy szabályos kifejezés (ez számot és betűt is tartalmazhat) a helyes válasz.

A mellette található sávokba beírjuk a megfelelő választ.

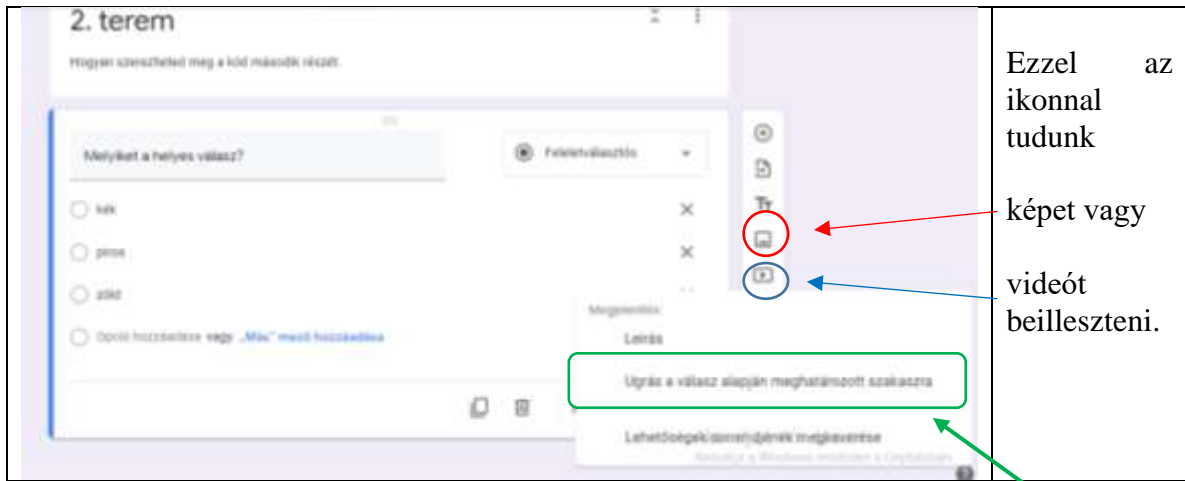


	<p>Például itt a helyes válasz: 19. Beállítottam, hogy: Szám Egyenlő 19</p>
--	---

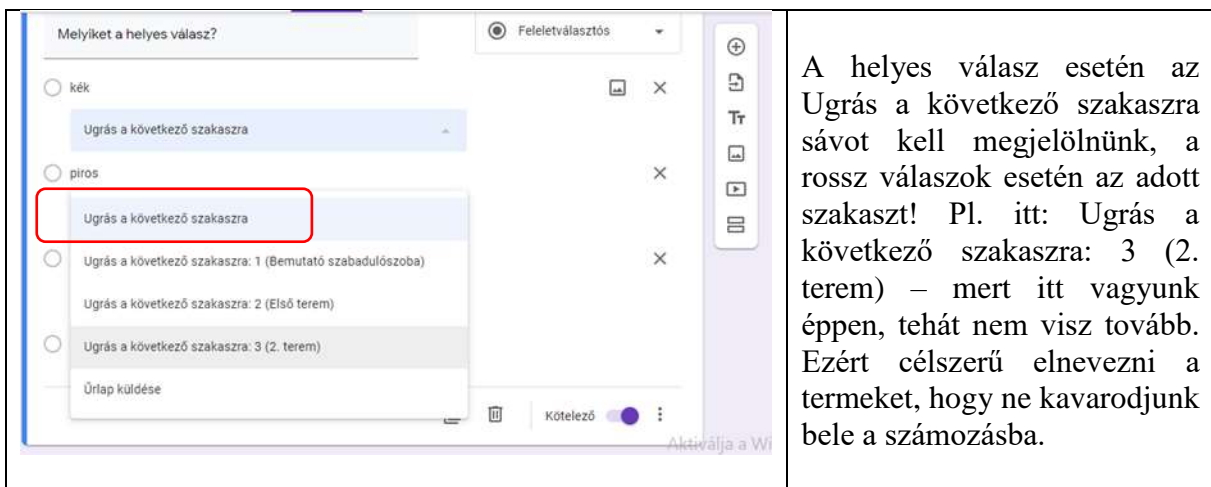
A rossz válasz esetén adandó visszajelzést pedig ide írhatjuk be. Ha nem írunk ide semmit, akkor rossz válasz esetén ki fogja írni a játék során a játékos számára a helyes választ. (Néha erre is szükség lehet, tehát el kell döntenünk, hogy mit szeretnénk.)

10. Ezzel készen vagyunk az első szakasszal, ez a folyamat ismétlődik a 7. ponttól idáig annyiszor, ahány feladatot szeretnénk.

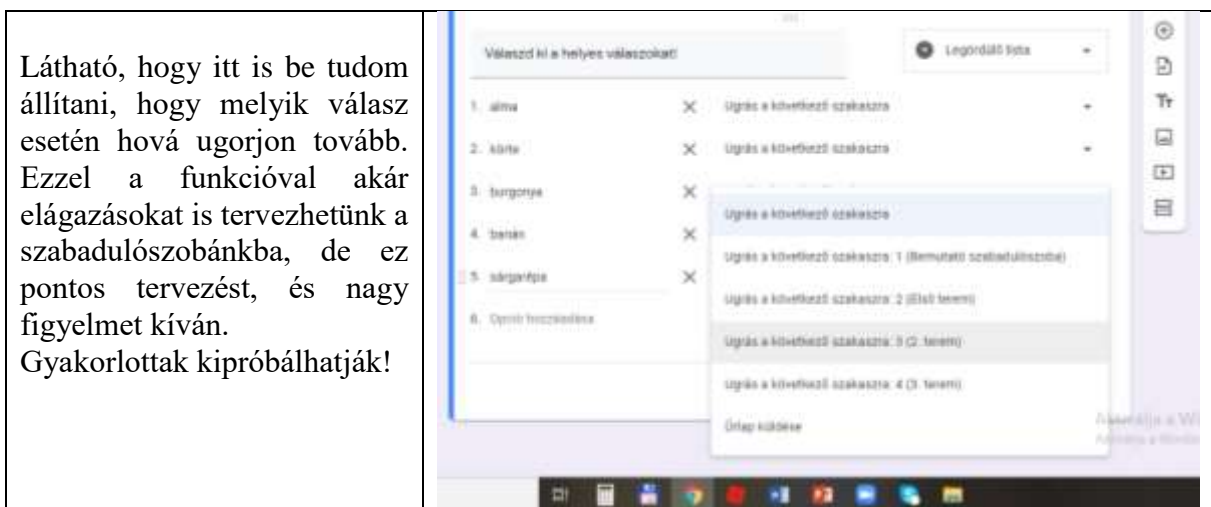
11. Feleletválasztós kérdés esetén az opciókat kell megtöltenünk tartalommal. Írhatunk be szavakat, de illeszthetünk be képeket is.



A feleletválasztós kérdésnél más módja van a helyes válasz megadásának. A képen zölddel jelölt feliratra kell kattintanunk ehhez.

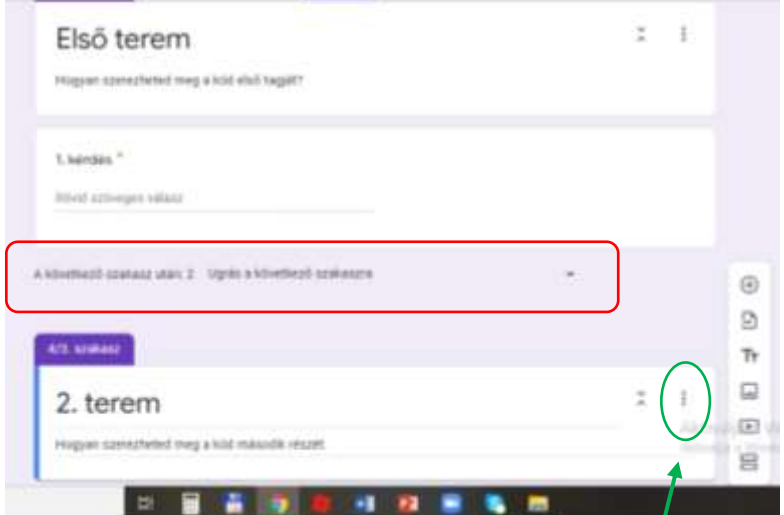


Szabadulószoja készítése esetén választhatjuk még a legördülő lista feladattípust is, de csak olyan feladattípussal dolgozhatunk itt, amely a visszajelzésnél megengedi, hogy beállítsuk azt, hogy hová ugorjon tovább a feladatlap.



Látható, hogy itt is be tudom állítani, hogy melyik válasz esetén hová ugorjon tovább. Ezzel a funkcióval akár elágazásokat is tervezhetünk a szabadulószojánkba, de ez pontos tervezést, és nagy figyelmet kíván. Gyakorlottak kipróbálhatják!

12. Érdemes beállítani az egyes szakaszok után, hogy melyik szakaszra ugorjon tovább:

<p>A kis háromszöget lenyitva beállíthatjuk, hogy az adott szakasz után melyik szakaszra ugorjon a feladatlap. Ez azért célszerű, mert így rögzíthetjük, hogy melyik kérdés után melyik következzen, ha esetleg később módosítani akarunk a sorrenden, ne kavarodjunk el.</p>	
---	--

### 13. Szakasz törlése

Ha egy feladatot mégsem szeretnénk a feladatlapban felhasználni, akkor törölhető. Erre a zölddel jelölt három pontra kattintva van lehetőség.

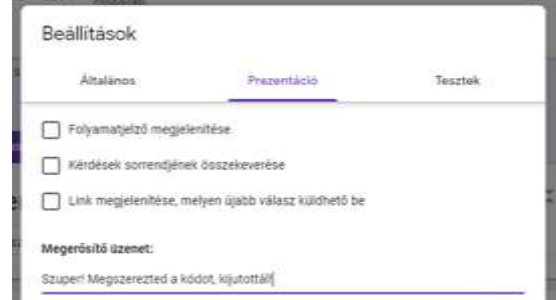
### 14. A panelek sorrendjének változtatása

Ugyanazt a három pontos ikont kell használnunk ehhez, amelyet a törlésnél. Csak itt a szakasz áthelyezése opcióra kell kattintani. A felugró ablakban tetszés szerint rakosgathatjuk a szakaszokat.

### 15. Záróoldal készítése

Az utolsó feladat mindig a végső kód megadása legyen, hiszen ezzel a kóddal jutnak ki a játékosok a szabadulósobából. Ezt követi a záróoldal készítése.

Ehhez a felső sorban, a Küldés felirat előtti fogaskerékre kell kattintani, és ott a középső, Prezentáció gombot választani.

	<p>Vegyük ki mindhárom pipát, majd írjuk be a megerősítő üzenetet! Kattintsunk a Mentés feliratra! Ekkor a feladatlap végén a Küldés felirat jelenik meg, majd erre kattintva a megerősítő üzenetünk. A játéknak itt a vége.</p>
---	--

### 16. Önmagunk ellenőrzése

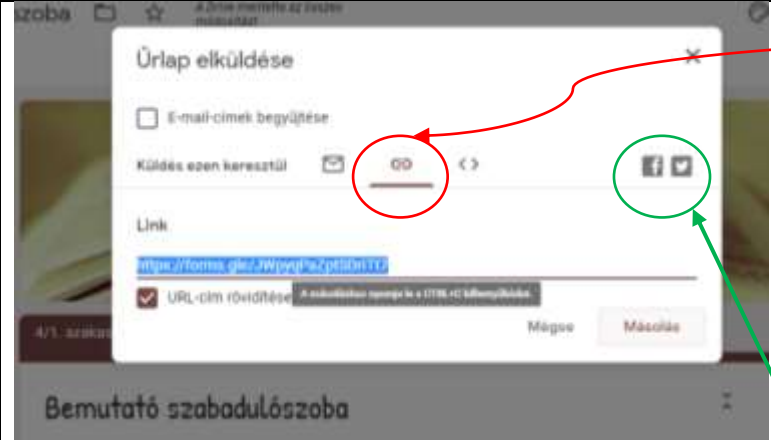
Ellenőrizhetjük a munkánkat, ha a felső sorban a szemecske ikonra kattintunk. Ekkor elindul a feladatlapunk, kipróbálhatjuk, javíthatjuk.

### 17. További lehetőségek

- A felső sorban található festőpaletta ikon segítségével színesebbé tehetjük a feladatlapot. (A témaszín és a háttérszín együtt változik.)
- Képet is beszúrhatunk a fejlécbe. Számtalan beépített kép közül választhatunk, ezeket témák szerint csoportosítva láthatjuk.

- c) A betűstílust is megváltoztathatjuk. Sajnos nem sok típus közül választhatunk, de van kifejezetten játékos stílus.

## 18. A feladatlap megosztása



A Küldés feliratra kattintva a középső jelre klikkelünk. Megjelenik egy hosszú link, melyet azonnal le is rövidíthetünk az URL-cím rövidítése előtti négyzetet kipipálva. Ezt a linket másolva és beillesztve hívhatjuk meg a résztvevőket a játékba. (Lehetőség van Facebook-on és Twitteren való megosztásra is.)

Mindenkinek jó munkát kívánok!