

Pénziránytű Alapítvány

MoneySim

Élethelyzet szimulációs játék a pénzügyi tudatosság fejlesztésére

Felhasználói kézikönyv

Tartalomjegyzék

1.	A MoneySim célja	2
2.	Alapfogalmak.....	2
3.	Regisztráció és bejelentkezés.....	4
3.1.	Regisztráció.....	4
3.1.1.	Regisztráció megerősítése.....	5
3.2.	Belépés	5
3.2.1.	Elfelejtett jelszó	5
3.2.2.	Új jelszó megerősítése.....	5
4.	Irányítópult.....	5
4.1.	Tanári Licenc.....	5
4.2.	Felhasználó saját neve.....	6
4.3.	Hogyan kezdjek hozzá?.....	6
4.4.	Kurzusok	6
5.	Játék.....	6
5.1.	Avatár készítő	7
5.2.	Játék kezdése.....	7
5.2.1.	Élethelyzet kiválasztása	7
5.3.	Játékfelület	7
5.4.	Játék vége	8
6.	Irányítópult – tanári funkciók.....	9
6.1.	Kurzus létrehozása.....	9
6.2.	Kurzus szerkesztése	10
6.3.	Játék Tesztelése.....	11

1. A MoneySim célja

A MoneySimmel célunk a diákok pénzügyi tudatosságának fejlesztése játékos, élvezetes módon, a középiskolai tanárok számára is jól használható, ingyenes oktatási alkalmazás biztosításával.

Egy pénzügyi tudatosságot fejlesztő és ismereteket bővítő, élvezetes tanulási eszközt alkottunk, elsősorban középiskolás diákok, 15-20 éves magyarországi fiatalok részére. A játék használatával a mindennapi életből vett gyakorlati kihívásokat, mindennapi pénzügyi szituációkat oldanak meg úgy, hogy a szereplők sorsát maguk is alakíthatják döntéseikkel.

E kézikönyv célja, hogy elolvasásával diák és tanár felhasználóként is megismerhesd a MoneySim kezelését és rendszer által nyújtott lehetőségeket. A 6. fejezet kifejezetten a tanároknak szól, a nekik elérhető funkciók leírásával.

2. Alapfogalmak

A következőkben a MoneySim felületen és ebben a kézikönyvben használt alapfogalmakat írjuk körül, a világos értelmezhetőség érdekében.

Felhasználó: A MoneySim alkalmazást és a hozzá tartozó weboldalt használó diák, tanár vagy admin.

A MoneySim alkalmazást különböző szintű felhasználók használhatják, eltérő jogosultságokkal.

A három felhasználói szint:

Diák: bárki lehet, aki az alkalmazást használja, nem szükséges regisztráció

Tanár: a jogosultság feltételeinek eleget tevő, regisztrált középiskolai pedagógusok, oktatók

Admin: a Pénziránytű Alapítvány és az EcoSim meghatározott kollégái

A különböző felhasználói szintek jogosultságai:

- **Diák:** Anonim módon (csak becenévvel), vagy regisztrációval használhatja az alkalmazást. A MoneySim mindenki számára nyitott, nyílt verziójának felhasználói mellett a tanárok/adminok által indított, az egyedi zárt kurzusok résztvevői is ebbe a kategóriába tartoznak.
- **Tanár:** Regisztrált és tanári licenccel rendelkező, jellemzően középiskolai tanár. Jogai: nyílt/zárt kurzus indítása, általa beállított feladatsorral. Az általa indított kurzusokat beállíthatja, látja ezek statisztikáit, és a diák felhasználók eredményeit.
- **Admin:** A tanár szintű jogok mellett az admin jogosult a MoneySim tartalmának (élethelyzet leírások, képek, kérdések, válaszok, összefüggések, pontozás, válaszdő) módosítására. Az admin továbbá

jogosult tanár szintű jogot adni a regisztrált és azt igénylő felhasználóknak, egyúttal elvenni is Tanár szintű jogokat. Kezelheti a rendszerbe regisztrált felhasználókat.

Avatár: Avatár alatt a felhasználó által a játék kezdetekor kiválasztott és egyedileg, rajzolt elemekből összeállított karaktert értünk.

Élethelyzet: A felhasználó által kiválasztott virtuális személyt és annak történetét jelenti. A személy néhány tipikus jellemzőjével szimbolizál egy elképzelt felhasználói típust (pl.: 18 éves, érettségiző technikai diák). A kiválasztott élethelyzet meghatározza a MoneySim feladatsorát is nyílt vagy zárt kurzus esetén.

Kurzus: A tanár vagy az admin által kezdeményezett, meghatározott paraméterekkel beállított játék, mely külön, egyedi linken érhető el (pl. game.moneysim.hu/sdafefaa). A diákok nem indíthatnak kurzust, de szabadon gyakorolhatnak a weboldalon elérhető központi MoneySim játékokkal (ezek az adminok által indított kurzusok). A kurzusok elérhetősége korlátozott (tanár/admin állítja be az időzítést, hogy mettől meddig érhető el) és a zárt kurzus esetén a játékostól regisztrációt igényel a játék elején.

Kurzuskód: a kurzushoz tartozó egyedi kód. Zárt kurzus esetén a felhasználó ennek ismeretében, a kurzuskód beírásával tud csatlakozni a kurzushoz. A kurzuskódot a tanár osztja meg a diákokkal.

Nyílt kurzus: A tanár/admin állíthatja be. Ha egy kurzus nyílt, akkor a kurzus linkjének birtokában bárki megnyithatja a játékot és játszhat vele, regisztráció nélkül, becenév megadásával.

Zárt kurzus: A tanár/admin állíthatja be. Kurzuskóddal lehet a játékhoz csatlakozni, a részvételhez regisztráció szükséges az oldalon.

Szituáció: A MoneySim a kiválasztott élethelyzethez kapcsolódó szituációk sorozatából áll. A szituáció egy rövid történet, helyzetleírás, mely keretet ad a kapcsolódó feladatoknak, segít az összefüggések megértésében.

A szituáció jellemzői:

- Minden szituációhoz minimum 1, maximum 5 feladat tartozik.
- Azonos vagy hasonló szituáció tartozhat több perszónához is.

Feladat: Konkrét kérdés vagy megoldandó eset, mely a szituációk egyikéhez tartozhat. Egy feladat csak egy szituációhoz tartozhat. A feladatok lehetséges típusai: egyszeres választás, többszörös választás, párosítás, sorrend meghatározás, szám/rövid szöveg beírása.

Elágazás: A játék az adott feladat különböző válaszopcióinak kiválasztásától függően eltérő feladattal folytatódhat. Például: „1-es feladat: Lehetőség van 2x4 órában hétfévente délután fagyit árulni az iskola melletti cukrászdában. Mit teszel?”

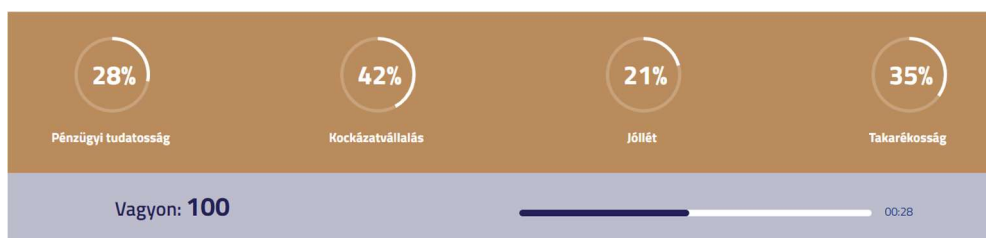
- A) „Jelentkezem, érdekel a lehetőség, a fizetés mellé még borralaló is jöhet!” → 2-es feladat következik
- B) „Megkérdezem, lehet-e csak egy napot vállalni, jól jönne a pénz, de pihenni is kellene.” → 3-as feladat következik

C) „Kihagyom, inkább pihenek és tanulok hétvégente.” → nincs következő feladat, új szituáció vagy a játék vége következik

Mutatós számok. A diákok teljesítményét különböző mutatószámok (indikátorok) fejezik ki, melyek alakulása a fejléc alatti sávban követhető százalékosan.

A mutatószámok (indikátorok):

- 1: pénzügyi tudatosság
- 2: kockázatvállalás
- 3: jóllét
- 4: takarékoság
- 5: vagyon



Az egyes feladatokra adott válaszok egy vagy több mutatóra hatnak és növelik, esetleg csökkentik annak értékét. A mutatószámok alakulását a játék során kijelezzük, hogy a diákok nyomon követhessék teljesítményüket. Az öt mutatószámot különböző súlyozással összesítve éri el a diák a végső pontszámot.

A pénzügyi tudatosság, kockázatvállalás, jóllét és takarékoság kiinduló szintje a kiválasztott nehézségi szinttől függ. A vagyon önmagában mindig 100%-ról indul.

Állandó jövedelem szituációnként. Minden szituáció elején a játékos fix értékű vagyonnövekedést, azaz “heti állandó jövedelmet” kap, így összességében az induló vagyonából és ezekből az állandó jövedelmekből gazdálkodhat (költhet) a játék során. A “heti állandó jövedelem” mértéke élethelyzetenként és nehézségi szintenként eltérő.

3. Regisztráció és bejelentkezés

3.1. Regisztráció

A MoneySim rendszer használatához oktatóként szükséges a regisztráció moneysim.hu weboldalra. Tanárként kérjük, hogy intézményi, iskolai e-mail címmel regisztrálj! A Pénziránytű Iskolahálózatához csatlakozott tanárok az ott regisztrált e-mail címükkel automatikusan megkapják a tanári licencet. Diákként a zárt kurzusokhoz való szükséges csatlakozáshoz szükséges a regisztráció, nyílt kurzus regisztráció nélkül is játszható.

3.1.1. Regisztráció megerősítése

A sikeres regisztráció után kapott egyedi linkre kattintva jut ide a felhasználó, ahol megerősítheti, hogy ő a tulajdonosa az e-mail címnek.

3.2. Belépés

Regisztrációt követően erre a gombra kattintva tudnak bejelentkezni az egyes felhasználók, jogosultsági szinttől függetlenül. Elfelejtett jelszó esetén új jelszó kérhető.

3.2.1. Elfelejtett jelszó

Ennek segítségével kérhet új jelszót a felhasználó, jogosultsági szinttől függetlenül.

3.2.2. Új jelszó megerősítése

A sikeres új jelszó kérése után e-mailben kiküldött egyedi linkre kattintva jut erre az oldalra a felhasználó, ahol megerősítheti kérelmét.

Ezt követően az új jelszóval léphet be a weboldalra.

4. Irányítópult

Bejelentkezést követően a felhasználók képernyőjén az Irányítópult jelenik meg. Ez a központi felület mind a diák, mind a tanár szintű felhasználók részére. A saját adatok, a licenc kérés, az egyes kurzusok innen érhetőek el.

4.1. Tanári Licenc

Diák felhasználóból a „**licenc kérése**” funkció használatával válhatsz tanár szintű felhasználóvá, természetesen csak a megfelelő feltételek teljesülése esetén. A gombra kattintva egy felugró ablakban kérvényezheti a felhasználó, hogy tanár szintű felhasználóvá váljon, a kérvényt a rendszer vagy az admin felhasználók bírálják el; és amennyiben jogosult, a felhasználó megkapja a tanár licencet. Aki tanárként azzal az e-mail címmel regisztrál, amellyel a Pénziránytű Iskolahálózatához tanárként csatlakozott, automatikusan megkapja a tanár licencet.

4.2. Felhasználó saját neve

A belépés után a jobb felső sarokban találja a megadott keresztnévet. Erre kattintva megjelenik egy lenyíló menü, a következőkkel.

4.2.1. Profilom

A regisztrációkor megadott adatokat lehet itt módosítani.

4.2.2. Kijelentkezés

Kilépés a MoneySim rendszerből. Tanárként különösképpen célszerű figyelni arra, hogy mindig lépj ki a felületről!

4.3. Hogyan kezdjek hozzá?

A MoneySim alkalmazást bemutató videó érhető el az Irányítópult bal felső csempéjén. Diákoknak és tanároknak is érdemes használat előtt végig nézni!

4.3.1. Csatlakozás kurzushoz gomb

A zárt kurzusokhoz történő csatlakozást teheted meg itt. A Kurzuskód beírása mellett az osztályodat és annak típusát is frissítheted itt (állítsd be az aktuális osztályt, ha nem azt látod!).

4.4. Kurzusok

A további csempéken az általad elérhető kurzusok találhatóak, melyeket a „Játék indítása” gombbal indíthatsz.

5. Játék

A kurzust elindítva a felhasználó a játék kezdőoldalára érkezik, ahol bal oldalt a játék üdvözlő és tájékoztató szövege, majd nyílt kurzus esetén a becenév bekérő űrlap mező, illetve egy start gomb található, jobb oldalt pedig az avatár készítő. Ha a játékos regisztrált és be van jelentkezve, a fejlécben megjelenik a keresztnéve.

Zárt kurzus esetén, ha a felhasználó nincs bejelentkezve, vagy nem csatlakozott a kurzushoz, akkor erről tájékoztatjuk, és a megfelelő oldalra irányítjuk.

A játék előtt célszerű előkészíteni számológépet és esetleg jegyzetelésre, számolásra alkalmas felületet, egyes feladatoknál ez segítség lehet a gyors megoldásban.

5.1. Avatár készítő

Az avatár alkotó felületen a játékos a felkínált lehetőségekkel élve összeállíthatja saját avatárját, melyet a játék során fog használni a MoneySim rendszer. Az avatár megjelenik a játékfelületen a fejlécben a becenev mellett, jobb oldalon kis képként. Amennyiben van ranglista, megjelenik a ranglistán is a játékos nevével egy sorban.

Az avatár készítőben az avatár látható képét lehet egyedileg testre szabni. A testre szabási lehetőségek: fejforma, haj, szemöldök, szem, orr, száj, kiegészítők (fülbevaló, piercing, tetoválás, szemüveg). Ezen kívül a ruházat is alakítható, szín és nyakkivágás tekintetében.

5.2. Játék kezdése

Nyílt kurzus esetén a becenevet megadva és a start gombra kattintva érkezünk az élethelyzetet kiválasztó oldalra.

Zárt kurzus esetén a név nem változtatható.

5.2.1. Élethelyzet kiválasztása

Nyílt és zárt kurzus esetén is látható az élethelyzet leírása, illetve az adott élethelyzethez tartozó indikátorok (mutatószámok) induló értéke, melyek az egyes élethelyzeteknek és nehézségi szinteknek megfelelően változnak. A tovább gombra kattintva jutunk el a kiválasztott élethelyzethez tartozó szituációk és feladatok játékfelületére.

Nyílt kurzus esetén az élethelyzet választható, míg zárt kurzusban a beállított élethelyzet adott.

5.3. Játékfelület

Az élethelyzethez tartozó szituációk és feladatok felületére jutunk el.

A feladatképernyőn látható a szituáció (cím, leírás, kép), valamint a szituációhoz tartozó aktuális feladat. Egyszerre csak egy feladat jelenik meg. Egy szituációhoz több feladat (minimum 1, maximum 5) tartozhat.

A képernyő felső részén megjelenik az indikátorok aktuális értéke és változása egy-egy feladat megválaszolása után. Ez alatt egy visszaszámláló csík jelenik meg, mely jelzi, hogy mennyi időnk van még a feladat megválaszolására.

- Szituáció címe és leírása
- Feladat (=kérdés) szövege

- Választható opciók vagy párosítás blokk vagy beíró mező
- „Tovább” gomb. A Tovább gombra az aktuális szituáció következő feladata következik (amely attól is függ, mit válaszolt a játékos). Ha nincs következő feladat, akkor a következő szituáció 1. feladatára lépünk tovább. Ha nincs következő szituáció, akkor a záróképernyőre lépünk tovább.

A válaszlehetőségek eltérően jelennek meg a kérdés típusának függvényében. Egyszeres választás esetén a diák kijelöli a válaszlehetőségek közül az általa választott megoldást, beírós feladatnál egy input mezőbe írja be a megoldást, párosításnál és sorba rendezésnél egy listából választja ki a megoldást. Az input mezőbe mindig csak egy számot kell beírni mértékegység, pénznem vagy % jel nélkül, vagy egyetlen szót.

A játék során a további kérdések az előző kérdésre adott válasznak megfelelően jelennek meg.

Az utolsó feladat megválaszolása után a tovább gombra kattintva jutunk el a játék vége felületre.

5.4. Játék vége

A játék végén a záróképernyőre kerül a játékos. A Záróképernyőn a MoneySim felhasználó teljesítményét értékelő mutatókat, statisztikákat jelenítjük meg.

A fejléc és benne az indikátorok továbbra is láthatóak, a végső értékekkel.

A képernyő bal oldalán, a fejléc és az indikátorok alatt, szövegesen kiírva jelenítjük meg a játékos által elért pontszámot, valamint alatta a zárószöveget.

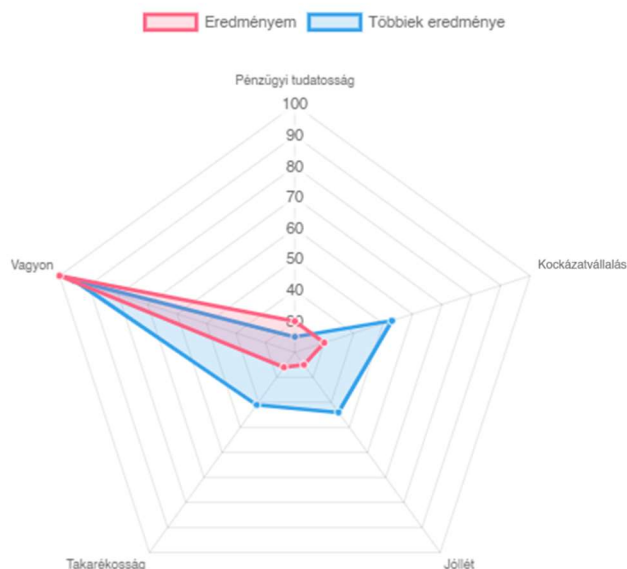
5.4.1. Visszajelzés

A zárószövegtől jobbra jelenítjük meg a **diagramos** visszajelzést. A játékos által elért egyéni értékeket és az korábbi játékosok (többiek) átlagát is megmutatjuk. Az átlag zárt kurzus esetén a kurzus játékosainak átlaga, nyílt kurzusnál a globális, az addig a kurzusban résztvevő játékosok átlaga.

Elért pontszámod: 195

A játék véget ért, reméljük, hasznos és érdekes élmény volt! Eredményeidet lenti táblázatban is láthatod, a kurzus többi résztvevőjével együtt. A jobb oldali radardiagramon a kurzus játékosainak átlagos teljesítményét és a Te egyéni értékeidet jelenítjük meg. Köszönjük a részvételt!

[Újra kipróbálok](#)



Amennyiben van **újrajátszásra** lehetőség, az “Újra játszom” gomb is itt kap helyet.

Ez alatt következik a **Ranglista** táblázat, mely alapvetően a napi ranglistát mutatja, de kiválasztható az összesített ranglista is. A ranglistán a helyezés sorszáma, a játékos avatárja és beceneve, az elért pontszám és a játék befejezésének dátuma és időpontja szerepel. Pontegyenlőség esetén a korábbi dátummal és időponttal rendelkező játékos szerepel elől.

6. Irányítópult – tanári funkciók

A következő funkciók kizárólag a tanár és admin szintű felhasználóknak érhetőek el.

6.1. Kurzus létrehozása

Az első lépések csempén, a „Kurzus létrehozása” gombra kattintva felugró ablakban adható meg az új kurzus kívánt neve, majd a „Létrehozom” gombra kattintva a létrehozott (alapadatokkal kitöltött) kurzus beállítások részére irányítjuk, ahol van lehetőség a további beállítások megadására / módosítására.

6.2.Kurzus szerkesztése

A kurzus beállítása három fő részből áll: beállítások, résztvevők és feladatok.

6.2.1.Beállítások

Az irányítópulton az adott kurzus cempéjén szereplő ceruza jelre kattintva a létrehozást követően is módosíthatjuk a kurzus beállításait. A módosításokat a kurzus elindítása, a diákok felé történő publikálása előtt érdemes véglegesíteni.

A kurzus alapadatai: kurzus név, időzítés, nyílt és zárt kurzus állítható be. A kurzuskódot és a linket a MoneySim rendszer generálja, nem módosítható.

Nyílt kurzus választása esetén a szituációk száma is itt állítható be. A kurzus újrajátszhatósága és a ranglista publikus vagy rejtett funkciója is itt választható ki.

Zárt kurzus választásakor további lehetőségek jelennek meg, mivel ez esetben a tanár választhatja ki az **Élethelyzetet** és a **Nehézségi szintet**. Zárt kurzus esetén a Beállítások fejlécben megjelenik a „Feladatok” menüpont is. A kurzushoz tartozó élethelyzet és nehézségi szint addig változtathatóak, amíg egy játékos sem kezdi meg a játékot.

6.2.2.A kurzus résztvevői

Itt követhetjük nyomon a kurzus résztvevőit és az általuk elért eredményeket. Az adott kurzus összes résztvevőjének itt látható adatait Excelben is le lehet tölteni az **“Adatok exportálása”** gombra kattintva.

Résztvevő elrejtése

A sorok végén lévő szem ikonra kattintva egyes résztvevőket letilthetünk (elrejthetünk), ilyenkor ők nem látszódnak a ranglistán (pl.: játékból kizárás, mert nem kulturált becenevet adott meg).

Résztvevő törlése

A felületen a résztvevő sora mellett található “kuka” ikonra kattintva törölhető a felhasználó a kurzus résztvevői közül, a törlés megerősítő panel elfogadása után. Ez utóbbit csak tényleg indokolt esetben (például tesztjátékos) tegyük meg!

6.2.3.Feladatok

Zárt kurzustípus választása esetén érhető el a Beállításoknál a Feladatok menüpont, nyílt kurzus esetében ez nem látszódik.

Szituáció hozzáadása és sorrendje

Itt a kiválasztott élethelyzethez külön ki lehet választani a hozzá kapcsolódó szituációkat a „Szituáció hozzáadása” gombbal. A felugró ablakban az összes, az adott élethelyzethez tartozó szituáció megjelenik, közülük a + jelre kattintva választhatjuk ki azokat, melyeket a kurzusban használni szeretnénk.

A szituációk sorrendjét a szituáció cempéjének jobb felső sarkában látható nyilakkal lehet beállítani.

Szituációk részletei

Hozzáadás után a szituáció képe és rövid leírása jelenik meg. A „Részletek” felíratra kattintáskor láthatjuk az adott szituációhoz tartozó összes lehetséges feladatot és azok részleteit is, mint a megoldásra fordítható idő, indikátor hatások és a válasz hatására felugró következő feladat.

A szituáció csempéjén a “kuka” ikonra kattintva **törölhetjük a szituációt** a kurzushoz rendelték közül.

A kurzushoz tartozó élethelyzet és szituációk addig változtathatóak, amíg egy játékos el nem kezdi a játékot.

6.3. Játék Tesztelése

A jobb felső sarokban található „Játék tesztelése” gombbal a tanár a beállított kurzust bármikor végigjátszhatja, eredményei és megoldásai nem jelennek meg az összesítésben.

Sikeres oktatást, élvezetes játékot kívánunk!

Pénziránytű Alapítvány