

SZAKKÉPZÉSI PROJKETTERV

Ágazat: Turizmus-vendéglátás

Turizmus-vendéglátás ágazati alapoktatás

Készítette: Kovács Edina Zita

Digitális Jólét Nonprofit Kft.
H-1016 Budapest, Naphegy tér 8.
www.digitalisjoletprogram.hu

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001
azonosító számú,
„Szakmai képzés digitális
módszertanának egységesítése” c. projekt

Kezünkben a digitális jövő

SZAKKÉPZÉSI MINTAPROJEKTTERV

Digitális Témahét

1.1. Alapadatok

Készítette: Kovács Edina Zita
A projekt címe: Kalandvadász
Összefoglalás: A projekt során a tanulók közösen az iskola székhelyének, illetve környékének turisztikai attrakcióit feltérképezik, majd 3-4 fős csoportokban kiválasztanak 3 attrakciót, amelyek bemutatásához egy kalandjátékot találnak ki. A projekt célja, hogy a tanulók kreatívan, mélyebb ismereteket szerezzenek környezetük turisztikai értékeiről, megélhessék alkotási vágyukat, együttműködve társaikkal valódi értékeket hozzanak létre. A kalandjátékok megvalósítása során turisztikai ismereteik bővülnek, az együttműködési készségük, a kommunikációs képességük fejlődik és a digitális technológia használatuk szélesedik, magabiztosabbá válik kezelésük. A projekt hozzájárul, hogy a tanulók az ágazati alapvizsga turisztikai részét sikeresebben teljesítsék. A projekt eredményeként csapatonként 1-1 turisztikai kalandjáték valósul meg, amelyben a környék 3 attrakcióját, a mai idegenforgalmi trendnek megfelelően, interaktívan mutatják be. A csapatok feladata lakóhelyük idegenforgalmi nevezetességeinek feltárása, a kalandjáték kitalálása, megvalósítása és bemutatása a projekt végén.
Ágazat, témakör: Turizmus-vendéglátás, A turisztikai és szálláshelyi tevékenység alapjai
Tantárgyak köre (Technikum): Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek, IKT a vendéglátásban, Magyar nyelv és irodalom, Matematika, Történelem, Földrajz, Biológia, Idegen nyelv, Vizuális kultúra, Digitális kultúra
Évfolyamok: 9., 10.
Időtartam: 25 foglalkozás (rövidített változatban 23 foglalkozás, 2 foglalkozás során lehetőség alternatív megoldások alkalmazására)

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Tantárgyak köre (Technikum): Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek tantárgy, IKT a vendéglátásban
Évfolyam: 13.
Időtartam: 8 foglalkozás
Tantárgyak köre (Szakképző iskola): Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek tantárgy, IKT a vendéglátásban, Kommunikáció – magyar nyelv és irodalom, Matematika, Történelem és társadalomismeret, Idegen nyelv, Természetismeret, Digitális kultúra
Évfolyam: 9.
Időtartam: 25 foglalkozás

1.2. A projekt a KKK, alábbi tanulási eredményeihez kapcsolódik

KKK MEGNEVEZÉSE: CUKRÁSZ, CUKRÁSZ SZAKTECHNIKUS, PANZIÓS-FOGADÓS, PINCÉR-VENDÉGTÉRI SZAKEMBER, SZAKÁCS, SZAKÁCS SZAKTECHNIKUS, VENDÉGTÉRI SZAKTECHNIKUS, TURISZTIKAI TECHNIKUS

ÁGAZATI ALAPOKTATÁS MEGNEVEZÉSE: TURIZMUS-VENDÉGLÁTÁS

Készségek, képességek	Ismeretek	Elvárt viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke
A világhálón tájékozódva szakmai tartalmakat keres.	Felhasználói szinten ismeri a vendéglátás-turisztikához kapcsolódó internetes szakmai felületeket.	Magabiztosan kezeli a programokat. Pontosan, precízen rögzít adatokat, ügyel a helyesírás szabályainak, formai követelmények betartására.	A világhálón önállóan tud tájékozódni és a releváns szakmai tartalmakat értelmezni.
Információkat, adatokat számítógépes szoftverek	Tisztában van a szövegszerkesztő és táblázatkezelő	Magabiztosan kezeli a programokat. Pontosan, precízen rögzít adatokat,	Önállóan készíti el az instrukciók alapján kiadott feladatot, táblázat

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

használatával rendszerez.	programok kínálta lehetőségekkel.	ügyel a helyesírás szabályainak, formai követelmények betartására.	alkotásával, szövegszerkesztő program használatával.
Saját turisztikai régiójában megtalálható turisztikai vonzerőket és adottságokat megkülönböztet. Ajánlja a saját régiójában megtalálható legjelentősebb nemzetközi turisztikai vonzerővel rendelkező helyszíneket, rendezvényeket.	Ismeri az ország és saját régiójának turisztikai attrakcióit, vonzerőit, a régiót meghatározó természeti adottságokat, különös tekintettel a gyógyturizmusra, fesztiválokra, gasztronómiára.	Törekszik tudásának horizontális és vertikális bővítésére a turisztikai látványosságok területén.	Iránymutatás alapján, előzetes felkészülés után, önállóan vagy társaival együttműködve projektmunka keretében bemutatja turisztikai régiójának egy-egy jellemző attrakcióját, vonzerejét (rendezvényt, fesztivált, gyógyturisztikai attrakciót).

1.3. A projekt az alábbi PTT-ben jelölt tanulmányi terület és tantárgyhoz kapcsolódik

Szakképző iskolai oktatás

Tanulási terület	Tantárgy	Témakör	Óraszám	Évfolyam (9., 10., 13. évfolyam)
Turizmus-vendéglátás alapozás	IKT a vendéglátásban	Digitális tananyagok és kapcsolódó információk keresése magyar és nemzetközi weboldalakon, valamint felhasználásuk,	1	9., 10., 13.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

		feldolgozásuk, kezelésük		
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	A turizmushoz kapcsolódó fogalmak magyar és idegen nyelven	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Kiemelt turisztikai fejlesztési térségek: – Balaton – Sopron-Fertő térség – Tokaj, Felső-Tisza és Nyírség térség – Dunakanyar térség – Debrecen, Hajdúszoboszló, Hortobágy, Tisza-tó térség	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	A nevesített kiemelt turisztikai fejlesztési térségeken kívüli területek: – Budapest – Világörökségi helyszínek	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Turisztikai termékek hazai trendjei	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Kulturális turizmus	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Aktív és természeti turizmus	1	9., 10., 13.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Technikumi oktatás

Tanulási terület	Tantárgy	Témakör	Óraszám	Évfolyam (9., 10., 13. évfolyam)
Turizmus-vendéglátás alapozás	IKT a vendéglátásban	Digitális tananyagok és kapcsolódó információk keresése magyar és nemzetközi weboldalakon, valamint felhasználásuk, feldolgozásuk, kezelésük	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Turizmushoz kapcsolódó fogalmak magyar és idegen nyelven	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Kiemelt turisztikai fejlesztési térségek: – Balaton – Sopron-Fertő térség – Tokaj, Felső-Tisza és Nyírség térség – Dunakanyar térség – Debrecen, Hajdúszoboszló, Hortobágy, Tisza-tó térség	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	A nevesített, kiemelt turisztikai fejlesztési térségeken kívüli területek: – Budapest – Világörökségi helyszínek	1	9., 10., 13.
Turizmus-vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Turisztikai termékek hazai trendjei	1	9., 10., 13.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Turizmus- vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Kulturális turizmus	1	9., 10., 13.
Turizmus- vendéglátás alapozás	Termelési, értékesítési és turisztikai alapismeretek	Aktív és természeti turizmus	1	9., 10., 13.

1.4. A projekt az alábbi közismereti kerettantervi tantárgyhoz kapcsolódik

Szakképző iskolai oktatás

Tantárgy	Témakör	Óraszám	Évfolyam (9., 10. évfolyam)
Kommunikáció – magyar nyelv és irodalom	-Szövegértés -Mondatalkotás szabályai -Magyar helyesírás szabályai	3	9.
Matematika	-Egyszerű matematikai, logikai feladatok készítése és megoldása -Arányok, százalékszámítás alkalmazása a játékos feladatokban -Mérési módszerek alkalmazása -Egyszerű geometriai feladatok készítése és megoldása. -Szövegértelmezés gyakorlati feladatokban (adatok kiválasztása, lejegyzése, becslése,	2	9.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

	kiszámítása, ellenőrzése)		
Történelem és társadalomismeret	Adott település történelme, emlékhelyei, fontosabb személyek a múltban	3	9.
Természetismeret	-Hosszúsági és szélességi körök rendszere, a GPS lényege -Tematikus térképek értelmezése - Lakóhely földrajzi környezete: fekvése, vízrajza, domborzata, növény- és állatvilága, természeti jelenségei	3	9.
Idegen nyelv	Magyar nyelvű szöveg fordítása idegen nyelvre	1	9.
Digitális kultúra	-Nagyobb dokumentumok létrehozása, átalakítása, formázása -A feladat megoldásához szükséges alkalmazói eszközök kiválasztása és komplex használata	5	9.

Technikumi oktatás

Tantárgy	Témakör	Óraszám	Évfolyam (9., 10. 13. évfolyam)
Magyar nyelv és irodalom	-Szövegértés -Szövegalkotás	2	9., 10.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

	-Digitális kommunikáció -Az adott település esetleges irodalmi vonatkozásai		
Matematika	-Egyszerű matematikai, logikai feladatok készítése és megoldása -Arányok, százalékszámítás alkalmazása a játékos feladatokban - Mérés módszerek alkalmazása -Egyszerű geometriai feladatok készítése és megoldása. -Szövegértelmezés gyakorlati feladatokban (adatok kiválasztása, lejegyzése, becslése, kiszámítása, ellenőrzése)	1	9., 10.
Történelem	Az adott település történelme Fontosabb állomásai, kiemelkedő eseményei, személyei	2	9., 10.
Földrajz	A földrajzi térben való tájékozódás és annak fejlesztése a különböző léptékű és típusú térképek és műholdfelvételek alkalmazásával Magyarország régióinak jellemzői	2	9., 10.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Biológia	A lakóhely környezetének értékei	1	9.,10.
Idegen nyelv	Magyar nyelvű szöveg fordítása idegen nyelvre	1	9., 10., 13.
Vizuális kultúra	A lakóhely művészeti értékeinek feltárása, értelmezése	3	9., 10.
Digitális kultúra	Mobil és webes eszközök használata Szövegszerkesztés	5	9., 10.

1.5. A projekt pedagógiai alapjai

Tartalmi követelmények

A projekt lebonyolítása után a tanulók a turizmus elméleti ismereteinek felhasználásával, iskolájuk környezetének turisztikai termékeit mélységében megismerik, megtanulják az attrakciók bemutatásának interaktív lehetőségeit. Az ágazati alapvizsga D. részének portfólió készítéséhez ötletet merítenek, ismeretanyagát feldolgozzák (amennyiben a csapata által választott látnivalók közül mutat be egyet), magabiztosan kezeli azokat a digitális eszközöket, amelyek a vizsgaremek elkészítéséhez szükségesek. A portfólió elkészítése mellett a projekt során zajló bemutatók segítik az alapvizsga prezentációs részének sikeresebb előadását is.

Szakmai tárgyak tartalmi céljai és követelményei:

1. az adott település földrajzi elhelyezése, természeti adottságai, turisztikai jelentősége
2. az adott település turisztikai attrakciónak felkutatása, tanulmányozása, megismerése
3. forráskutatás hagyományos és digitális lehetőségei

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

4. turisztikai attrakciók bemutatásának lehetőségei a mai kor elvárásainak megfelelően: információk megszerzése, értékelése, szelektálása, ellenőrzése, rögzítése.

Közismereti tárgyak tartalmi céljai és követelményei:

A turisztikai attrakciókhoz kapcsolódó feladványok kitalálása a közismereti tárgyak bevonásával.

- Szakképző iskola: Kommunikáció - magyar nyelv és irodalom, Matematika, Történelem és társadalomismeret, Természetismeret, Idegen nyelv
- Technikum: Magyar nyelv és irodalom, Matematika, Történelem, Földrajz, Vizuális kultúra, Idegen nyelv

A választott attrakciók típusától függően – hozzájárulnak a látnivalók széles körű megismeréséhez, segítséget nyújtanak a kalandos feladatok kitalálásához, illetve megvalósításához.

Digitális kultúra:

- útvonalterv készítése
- a kalandjátékhoz szükséges dokumentumok megtervezése és elkészítése elektronikus formában
- költségterv készítése táblázatkezelő program segítségével
- munkaterv készítése.

Vizuális kultúra: a csapat által megalkotott kalandjáték bemutatása videófilm forgatásával.

Tanulási célok/Tanulási eredmények

Szakmai célok és tanulási eredmények részletesen a 12. mellékletben.

DigKomp területek és kompetenciaelemek, amelyek fejlesztésére sor kerül a projekt során:

1. Információk és adatok kezelése, használata
 - 1.1. Adatok, információk és digitális tartalmak böngészése, keresése és szűrése
 - 1.2. Adatok, információk és digitális tartalmak kiértékelése
 - 1.3. Adatok, információk és digitális tartalmak kezelése

2. Kommunikáció és együttműködés

2.1. Digitális technológiával támogatott interakció, megosztás, együttműködés

3. Digitális tartalmak létrehozása

3.1. Tartalom fejlesztése, integrálása és átalakítása

4. Biztonság

4.1. Az eszközök védelme

4.2. A személyes adatok és a magánszféra védelme

5. Különbéféle problémák kezelése

5.1. Technikai problémák megoldása

5.2. A digitális technológia kreatív alkalmazása

Szükséges készségek

Előzetes fogalmi tudás

- Turizmus alapfogalmai
- Turisztikai attrakció fogalma, csoportosítása
- Magyarország földrajzi adottságai (domborzat, vízrajz, régiók, fontosabb tájegységek)
- Természeti értékekhez kapcsolódó földrajzi és biológiai (esetleg fizikai, kémiai) ismeretek
- Kulturális értékekhez kapcsolódó történelmi, irodalmi, vizuális kultúra ismeretek
- Turisztikai termék jelentősége
- Turisztikai kereslet és kínálat jellemzői

Digitális eszközök alkalmazásának ismerete:

- számítógép kezelése legalább kezdő szinten:
- irodai szoftvercsomag használata dokumentumok készítéséhez,
- Internet hatékony és felelős használata legalább kezdő szinten: forrásfelkutatás, információk mentése, kezelése
- alkalmazások letöltése, használata legalább kezdő szinten

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

- színes nyomtató használata legalább kezdő szinten: a Kalandjáték produktum elkészítéséhez
- mobiltelefon, tablet felhasználó szintű ismerete: információk kezeléséhez, alkalmazások, irodai szoftverek használatához

1.6. A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések

Alapkérdés	Miért keresik az emberek a kalandot?
Projektszintű kérdések	Hogyan járul hozzá a tartalmas szabadidő eltöltéshez az idegenforgalom?
	Milyen hatással van az emberre a kellemes időtöltés?
	Miért hasznosak a turisztikai látnivalók?
Tartalmi kérdések	Mi a turisztikai attrakció?
	Hogyan csoportosíthatók a látnivalók?
	Milyen módszerek léteznek a turisztikai vonzerők bemutatására?
	Milyen jellemzők határozzák meg az interaktív turisztikai bemutatást?
	Milyen szempontok szerint csoportosíthatók a látogatók?
	Milyen turisztikai trendek jellemzik ma a világot?

1.7. Értékelési terv

Az értékelés időrendje		
A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat hajtanak végre	A projektmunka befejeztével
1. Adott település turisztikai látnivalóinak feltérképezése ötletbörze segítségével	1. Vállalkozói ötlet értékelése tanári ellenőrzőlistával 2. Munkaterv készítésének értékelése tanulói ellenőrzőlistával 3. Beszerzési/költségterv készítésének értékelése csapat és tanári ellenőrzőlistával 4. Teszt kalandjáték értékelése a csapatok által 3-2-1 módszerrel 5. Kalandjáték megvalósításának értékelése csoportos és tanári ellenőrzőlistával 6. Munkaterv megvalósításának értékelése ellenőrző kérdésekkel	1. Önértékelés egyéni ellenőrzőlistával 2. Csapattagok értékelik a többi csapattag munkáját ellenőrzőlistával 3. A csapatok munkájának értékelése párhuzamos, vagy alsóbb/felsőbb osztály által a játék kipróbálása után elégedettségi kérdőív kitöltésével 4. Projektmunka értékelése a projektben résztvevő tanulók által elégedettségi kérdőív kitöltésével
<p>Értékelési összefoglaló</p> <p>A projekt megvalósítása az új ismeretek, kompetenciák megszerzése/fejlesztése mellett, azt a célt is kitűzi, hogy a résztvevő tanulók önismerete fejlődjön, más oldalukról is megismerjék magukat, diáktársaikat és tanáraikat. A projekt</p>		

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

hasznosságán túl, kiemelt szerepe van a tanulói környezet változatosságának, új pedagógiai módszerek bevezetésének és a kellemes munkakör kialakításának is. A projektbe tervezett formatív értékelések lehetővé teszik a visszacsatolást a tanulók/csapatok felé, ezzel segítve a további munkafolyamatok megvalósíthatóságát. Az egyes értékelési feladatok elvégzése nemcsak egy érdemjegyet jelent, hanem ösztönzőleg hat a további munkafolyamatok elvégzésére és iránymutatást ad a fejlődéshez is. Az értékelési rendszerben nemcsak tanári feladatok kaptak helyet, hanem a tanulói értékelések is megjelennek többfajta vetületben. Az egyes értékeléseknél az ellenőrzőlisták hagyományos vagy online kérdőív (pl. Google űrlap) segítségével is megvalósíthatók.

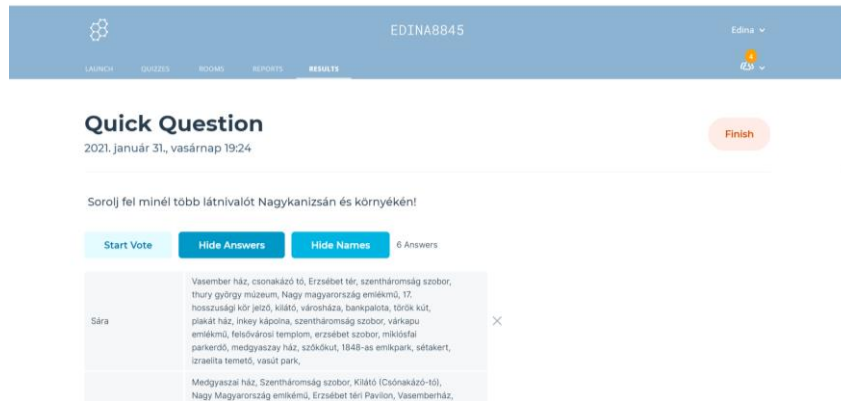
1. A projektmunka megkezdése előtt

1.1. Ötletbörze

A projekt megkezdése előtt a projektvezető oktató ötletbörzére hívja a tanulókat az adott település turisztikai látnivalóival kapcsolatban. A tanulók akár egyénileg, akár párban „Kerekasztal forgó versenyzasztal” változatával, igyekeznek minél több attrakciót megnevezni. A pedagógiai módszer lényege, hogy a tanulók egyénileg vagy párban (így hatékonyabban dolgoznak, segítik és motiválják egymást) dolgoznak, ahol a feladatuk, hogy meghatározott időkeretben, pl.: 5-8 perc, gyűjtsenek össze minél több látnivalót a településen, illetve környékén (kulturális, természeti, sporthoz kapcsolódó stb.). Az a tanuló vagy az a páros nyer, aki többet gyűjtött össze, minden találat számít, még ha többen is írták ugyanazt. A kerekasztal szó arra utal, hogy az idő lejártá után, az oktató sorban kérdezi a tanulókat/tanulópárokat, mindenki mond egyet. Az a tanuló vagy páros, aki nem tud újabbat mondani kiesik a kerekasztaltól, így egyre szűkül a versenyzők száma, a végén az marad, aki a legtöbbet tudta mondani a többiekhez képest. Az ötletbörze digitális eszköz segítségével is lefolytatható: pl.: [Socrative](#), [Mentimeter](#), [Padlet](#), [Wakelet](#) alkalmazásokkal. A feladat értékelése az összegyűjtött attrakciók száma szerint történik. Érdekes mennyiségi intervallumokat megadni és e szerint értékelni. Ez a település attrakció gazdagságától függően változik, de pl.: 0-1 db, 2-5 db, 6-9 db, 10-13 db, 14 vagy több attrakciót gyűjtöttek össze. Külön kiemelendő a nyertes tanuló vagy csapat/ok, illetve érdemes a kevés attrakciót gyűjtőket megkérdezni az okokról és ügyelni arra, hogy a hiányzó látnivalókkal egészítsék ki a listájukat.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő



1. ábra Ötletbörze Socrativval

Martina	nagy magyarország emlékmű, erzsébet téri pavilon, vasemberház, városháza, Erzsébet szobor, Aradi vértanúk fejszobra?, Zsinagóga, Turul szobor, Kiskastély, Deák Ferenc fejszobra, Csonakázó-tó, Gyalogás szobor?	🗑️
Horváth Noémi	Erzsébet tér Szentháromság szobor Erzsébet szobor Bethlen István szobor Csonakázó-tó Nagykanizsa Kilátó 1848-as emlékpark Vasemberház Alsó templom Jézus Szíve templom Medgyaszay ház Nagy-Magyarország emlékmű Városháza Bankpalota Turul madár Biztosító Társaság palotája Hevesi Sándor Művelődési Központ Hosszúsági kör Várkapu Bicklitzó szobor	🗑️
Fanni	Nagykanizsa Kilátó, Vasemberház, Pénzügyi Palota, Kaszino, Szentháromság szobor, 48.as emlékmű, 1848 emlékpark, Csonakázó-tó, Erzsébet szobor, Kiskastély, Medgyaszay ház, Nagy Magyarország emlékmű, Testvérváros kútja, Városháza, Thury György Múzeum, Zsinagóga, Inkey-kápolna, Turul madár szobor, Bazár udvar, Alsóvárosi templom, Sétakert	🗑️
Linett	városháza, vasemberház, Erzsébet tér, alsóvárosi templom és kolostor, 17-fokos keleti hosszúsági kör emlékmű, szentháromság szobor, török kút, tunulmadár, várkapu emlékmű, 1848-as emlékpark, 20. Homok gyalogezred emlékműve, Zsinagóga, testvérvárosok kútja, Thury György múzeum, Hevesi Sándor művelődésház, zsidó temető	🗑️
Niki	Csonakázó-tó, Eötvös tér, Deák tér, Petőfi tér, Erzsébet tér, Huszti tér, Thury tér, 13 aradi vértanúk szobrai, Jancsi és Juliska szobor, Thury szobor, Trianoni szobor, Turul madár, Széchenyi tér, Deák szobor, Kossuth szobor, Kanizsa vár, Kossuth szobor, Erzsébet szobor, Szentháromság-szobor, Szent Flórián tér, Vasemberház	🗑️

2. ábra Ötletbörze válaszokkal

2. A projektmunka alatt

2.1. A vállalkozói ötlet értékelése

A megalakult csapatok által kiválasztott 3 turisztikai látnivaló bemutatása után a választás megvalósíthatóságát értékeli az oktató, vagy oktatók közösen egy ellenőrzőlista segítségével. Az értékelés célja, hogy a munka megkezdése előtt minden csapat koncepciója szakmailag helyes legyen. (Értékelőlap az 1. számú mellékletben).

2.2. Munkaterv elkészítésének értékelése

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Az ötlet megvalósítását elemekre tagolva készíthető el a munkaterv, amely a projekt megvalósulásának az egyik leghasznosabb dokumentuma, ezért erre külön hangsúlyt kell helyezni az értékelés rendszerében. Az oktatói értékelés során kiderülnek a tervezési hibák, amelyek akadályoznák a produktum elkészülését. (Értékelőlap a 2. számú mellékletben). Az értékelés eredményét érdemes együtt a csapatokkal megbeszélni, hogy minden csapat lássa a jó ötleteket és a hibákat, ez alapján tudják korrigálni a munkájukat.

2.3. Beszerzési, illetve költségterv értékelése

A munkaterv elkészülte után, a csapatoknak - mint minden vállalkozónak a gazdaságban – egy beszerzési/költségtervet is kell készítenie, hiszen a kalandjátékot meg is kell alkotni. Az értékelést minden csapatból 1-1 delegált (a csapatok számától függően, lehetőség szerint minden csapattag értékeli egy másik csapatot) és az oktató is végzi ellenőrzőlista alapján. (Értékelőlap a 3. számú mellékletben). Az értékelés után véglegesítik a csoportok a beszerzési/költségtervet.

2.4. A csapatok egymás kalandjátékának kipróbálása után értékelik a munkát

Mint minden terméket, a kalandjátékot is a véglegesítés előtt célszerű kísérleti körülmények között tesztelni. Ezt az értékelő munkát a csapatok végzik, véletlenszerű választás után. A tesztelő csapat kipróbálja a játék első verzióját, ezután értékeli a produktumot 3-2-1 módszerrel pármunkában. Ez az értékelés több szempontból is fontos, egyrészt kortársak értékelnek, akik hasonló munkán dolgoznak. Másrészt, ez az értékelés önmagán túl mutat, hiszen a felmerült hibákat a csapatok az értékelések után korrigálhatják, ezzel segítik a végleges verzió megalkotását. A kortárs értékelés általában jobban elfogadott, építő jellegű és mintázza egy „külső” játékos véleményét. (Értékelőlap a 4. számú mellékletben).

2.5. Kalandjáték megvalósításának értékelése

A tesztjáték értékelése után a csapat saját döntése, hogy a javaslatokat beépíti-e a játékba, a jelzett hibákat kijavítja-e. A csapatok a játék véglegesítése után a tesztelő csapatnak átadják a javított változatot, majd újra értékelik azt. Ebben az értékelésben fontos az előző tesztértékelést (a kipróbálás során készült) figyelembe venni és az alapján az esetleges javítást megvizsgálni. A tesztelő csapat, mivel már egyszer kipróbálta a játékot, átlátja a javítások hatását az éles kalandjátékon, ezért a feladatot

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

célszerű a tesztelő csapatnak és az oktatónak végeznie. (Értékelőlap az 5. számú mellékletben).

2.6. Munkaterv megvalósításának értékelése

Ez az értékelési elem a produktum elkészülése után egy szóbeli beszámoló formájában valósul meg, amely lehet hagyományosan osztályteremben az oktató által feltett kérdésekre válaszolva vagy online is pl: Google Meet vagy Teams segítségével. A csapatok a munkaterv dokumentum alapján, a 6. számú mellékletben lévő ellenőrző kérdéssort előre megismerve, mintegy reflexióként számolnak be szóban a terv megvalósításáról. A beszámoló sikeressége nem a munkaterv teljes mértékben való megvalósításán alapul, hanem a hibák felismerésén, a váratlan helyzetek kezelésén, a megoldások megtalálásán, a csapat együttműködésén, a kitűzött célok megvalósulásán. (Kérdéslista a 6. számú mellékletben).

3. A projektmunka befejeztével

3.1. Önértékelés

A projektmunka befejeztével az első értékelési tevékenység az önértékelés. Itt az egyén szerepét kell mérlegelni az elvégzett munka tükrében. Elsősorban nem a produktumot, hanem az ahhoz vezető utat kell figyelembe venni. Fontos a tanulók önreflexiójának kifejtése, ezért ezt az értékelést, megadott szempontok szerinti írásos (az értékelés feltöltése egy mappába vagy online űrlapokon keresztül) és szóbeli beszámoló (Google Meet vagy Teams) formájában végzik. Amennyiben ezt túl soknak ítéli meg az oktató, akkor csak az egyik beszámoló típust alkalmazza. (Önértékelő kérdőív a 7. számú mellékletben)

3.2. Csapattagok értékelik a többi csapattag munkáját

Egy kérdőív segítségével végzik egymás értékelését a diákok. A kérdőív kérdéseinek nagy része megegyezik az önértékelés kérdéseivel, hogy ezután az értékelések (önértékelés, csapattagok értékelése) összevethetők legyenek. Az elkészült értékeléseket a csapat tagjai megkapják/letölthetik és az értékelésekkel kapcsolatos észrevételeiket, gondolataikat megosztják közösen az oktató irányításával, személyesen vagy az online térben (Google Meet vagy Teams), irányított beszélgetés során. (A kérdések a 8. számú mellékletben).

3.3. Párhuzamos, vagy alsóbb/felsőbb osztály értékelése a játék kipróbálása után

Minden projektproduktum „éles” kipróbálása után a játékosok értékelnek egy papír alapú kérdőív vagy online űrlapon szerkesztett kérdőív segítségével. Fontos, hogy a résztvevő osztályok csapatai anonim játékokon (nem tudják a résztvevők, hogy melyik csapat játékát kapták) vegyenek részt, az értékelés így lehet realisabb. (Kérdéssor a 9. számú mellékletben).

3.4. Projekt értékelése a projektben résztvevő tanulók által online űrlap segítségével

Végül egy kérdőív segítségével a résztvevő diákok mondhatják el véleményüket a projekttel kapcsolatban. Ezt a projektzáró óráján töltik ki a tanulók, majd az eredmény értékelése kiegészül a résztvevők gondolatainak megosztásával. Ezen az órán részt vesz minden oktató, aki érintett volt a projekt megvalósításában. A kérdések összeállításakor célszerű a hasznos kritikák minél pontosabb megfogalmazását elősegíteni, hogy egy legközelebbi felhasználáskor még sikeresebb legyen a projekt! (Projekt értékelő kérdőív a 10. számú mellékletben).

1.8. A projekt menete

Módszertani eljárások

I. A projekt előtti tevékenységek

A projektvezető az iskola székhelyének és környékének turisztikai látnivalóinak figyelembevételével kijelöli a magyar, matematika, történelem és digitális kultúra (vizuális kultúra) tantárgyakon kívül a természettudományos tantárgyak körét (földrajz, biológia, kémia, fizika, természetismeret), amelyek kapcsolódnak a projekttevékenységhez. A kapcsolódó tantárgyakat oktatókból áll össze a projekt mikrotantestülete, akiknek a projektvezető egy értekezlet keretében ismerteti a projekt lényegét, céljait, a projektbe kapcsolódó osztályt/osztályokat, a tervezett megvalósítási időtartamot. Közösén összeállítják a projekthez szükséges eszközök jegyzékét, hozzárendelik a munkafolyamatokhoz a teremigényeket. A témának megfelelően ötletbörzét tartanak pl.: Socratic, Mentimeter, Padlet vagy Wakelet alkalmazásával a település és környékének látnivalóiból, ez alapján körvonalazzák a

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

feladatokat (a természetismereti tárgyak körét, ismeretanyagának mélységét, tudásátadás módszereit), az egyes tárgyakhoz tervezett óraszámokat (a látnivalók természete alapján módosítható a projektben tervezett óraszámok nagysága és aránya), fontos mérföldköveket és határidőket. Ezután a közösen meghatározott feladatokat egy szervezőeszköz segítségével mindenki számára elérhetővé teszik pl.: Google Naptár. Egyeztetni szükséges az intézmény vezetésével, hogy milyen eszközök szükségesek a projektmunkához (technikai eszközök, papír, írószer stb.) és ezeket hogyan tudja biztosítani.

II. Projekt lefolytatása

A projekt során a turisztikai alapismeretekre támaszkodva, cél, hogy a tanulók játékos formában, saját ötleteik megvalósítása mellett szűkebb környezetük látnivalóit, mélyebben megismerjék. A projekt hozzásegíti a tanulókat a turizmus-vendéglátás ágazati alapvizsga turisztikai és szálláshelyi ismereteit felölelő vizsgarész sikeresebb letételéhez. A munkafolyamat végére ismereteik bővülnek az adott térség látnivalóival kapcsolatban, magabiztosan kezelnek digitális eszközöket, újabb programokat ismernek meg, írásbeli és szóbeli kommunikációjuk fejlődik, munkatapasztalattal rendelkeznek. Egy kézzel fogható produktumot állítanak elő saját ötletük alapján, képesek csapatként együttműködni, magabiztosabban lépnek fel és önismeretük mélyül. A projekt terméke egy kalandjáték megvalósítása, amelyben a résztvevők az adott település 3 látnivalóját ismerik meg (ezt a csapatok választják ki) önállóan, a játék utasítása szerint. A kalandtúra az iskolából indul és ide érkezik vissza. Az útvonal követését tematikus térkép segíti.

Itt differenciálásra van lehetőség: az ügyesebb csapatok, illetve a technikumban tanulók a tematikus térkép helyett feladványokkal is vezethetik a látogatókat pontról pontra, illetve megalkothatják a játékukat a tanult idegen nyelven is!

Minden látnivalónál egy feladványt kell megoldaniuk a résztvevőknek, amelyek az attrakcióval kapcsolatos (történelmi, irodalmi, földrajzi, biológiai, művészeti stb.) kérdések. A kérdésekre adott válaszok egy-egy számot eredményeznek, amelyből a kalandtúra végére kialakul egy kód (pl.: egy 3 jegyű szám). Ezzel a kóddal tudják a kiindulóponton „kinyitni a titkos ládát”, amelyben a kódfejtők nyereménye lapul (pl.: elismerő oklevél, apróbb ajándék).

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

1-2.foglalkozás: Ráhangolódás a témára

A projektvezető tanár az osztályt körbe ültetve, mintegy koordinátorként ráhangoló kérdéseket tesz fel a tanulóknak.

- Kinek mi az utazási álomcélja? Miért?

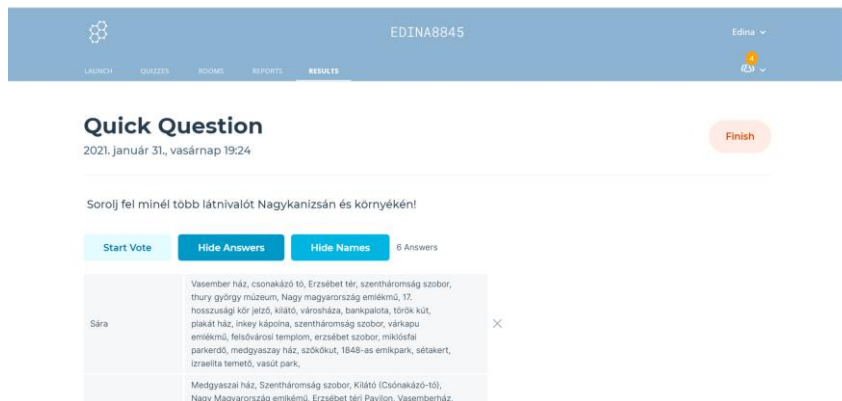
A tanulók összegyűjtik a világ nagyvárosait (minden tanuló egymás után mond egy várost, amely eszébe jut, ezeket felírják egy táblára vagy digitálisan rögzítik Mentimeter, Jamboard vagy egyéb más alkalmazás segítségével, hogy a látnivalók összegyűjtésénél visszanezdhessék a tanulók).

- Miért híresek ezek a városok?
- Milyen látnivalókat ismerünk ezekben a városokban?

A tanulók városonként 1-1 látnivalót próbálnak megemlíteni vagy a világhálón képeket keresnek a látnivalókról Jamboard használatával, akár egymással versenyezve. Ezt a munkát egy közös mappába mentik, amelyet később is felhasználhatnak.

- Mit várunk el egy idegenvezetőtől a város bemutatása során?
- Milyen egy jó idegenvezető?
- Mennyi idő alatt lehet egy város látnivalóit megismerni?
- Mennyi időt szánunk rá szívesen?
- Milyen látnivalók vannak az adott településen és környékén?

Az osztály tanulói párokban dolgoznak. A feladat, hogy kb. 5-8 perc alatt gyűjtsenek minél több idegenforgalmi látnivalót, ezzel egy versenyt generálva a párok között. Az ötletrohamot digitálisan végzik Socrative, Mentimeter, Tricider, Padlet vagy Wakelet segítségével. Alternatívaként a körben ülő osztály párokba rendeződik. Kerekasztal forgó versenyzettel változatával a párosok megoldják a „ki tud minél több helyi látványosságot megnevezni?” feladatot adott időn belül (pl.: 5-8 perc alatt). A tanár értékeli a legjobban teljesítőket.



3. ábra Ötlebörze Socrative-val

Martina	nagy magyarország emlékmű, erzsébet téri pavilon, vasemberház, városnéző, Erzsébet szobor, Aradi vértanúk fejszobra?, Zsinagóga, Turul szobor, Kiskastély, Deák Ferenc fejszobra, Csónakázó-tó, Gyalogás szobor?	30
Hörváth Noémi	Erzsébet tér Szentháromság szobor Erzsébet szobor Bethlen István szobor Csónakázó-tó Nagykiszánt Kilátó 1848-as emlékművek Vasemberház Alás templom Jézus Szíve templom Medgyaszay ház Nagy-Magyarország emlékmű Városháza Bankpalota Turul madár Biztosító Társaság palotája Hevesi Sándor Művelődési Központ Hosszúsági kör Várkapu Bicikliző szobor	30
Fanni	Nagykiszánt Kilátó, Vasemberház, Pénczyi Palota, Kaszintó, Szentháromság szobor, 48-as emlékmű, 1848 emlékpark, Csónakázó-tó, Erzsébet szobor, Kiskastély, Medgyaszay ház, Nagy Magyarország emlékmű, Testvérvárosok kútja, Városháza, Thury György Múzeum, Zsinagóga, Inkey- kápolna, Turul madár szobor, Bazar udvar, Alsóvárosi templom, Sétakert	30
Linett	városnéző, vasemberház, Erzsébet tér, alsóvárosi templom és kolostor, 17-fokos keleti hosszúsági kör emlékmű, szentháromság szobor, török kút, turulmadár, várkapu emlékmű, 1848-as emlékpark, 20. Honvéd gyalogezred emlékműve, Zsinagóga, testvérvárosok kútja, Thury György múzeum, Hevesi Sándor művelődésház, zsidó temető	30
Niki	Csónakázó-tó, Eötvös tér, Deák tér, Petőfi tér, Erzsébet tér, Huszti tér, Thury tér, 13 aradi vértanúk szoborai, Jancsi és Juliska szobor, Thury szobor, Trianoni szobor, Turul madár, Szechenyi tér, Deák szobor, Kossuth szobor, Kanizsa vár, Kossuth szobor, Erzsébet szobor, Szentháromság-szobor, Szent Flórián tér, Vasemberház	30

4. ábra Tanulói válaszok az ötlebörzében (Socrative)

Az összegyűjtött attrakciókat helyezték el a tanulók a térképen, képeit, elnevezését rögzítsük online térképszerkesztő alkalmazás használatával (pl. Google Térkép) vagy más térképszerkesztő program segítségével.

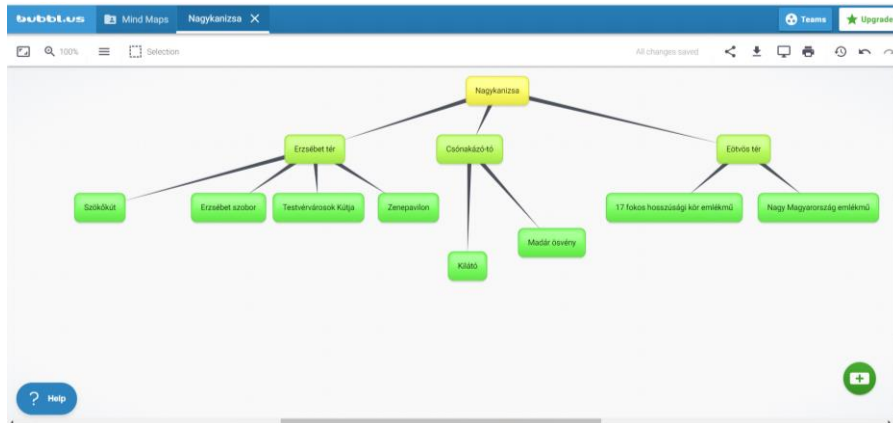
Az oktató beszélgetést kezdeményez arról, hogy milyen kapcsolódási pontok vannak a látnivalók között (pl.: azonos korból származik, egy helyen található, valláshoz köthetők, témához köthetők (1848-as szabadságharc, Világháború, természeti attrakciók, színházhoz kapcsolódó attrakciók, építészet remekei stb.), egy személyhez kapcsolódnak, egy művészeti stílus jellemzi stb.

Ezeket a kapcsolódásokat Dotstorming, Mindup, Bubbl.us vagy más gondolat térkép-készítő segítségével jelenítsék meg (egy attrakció, több kapcsolatban is szerepelhet).

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Az elkészült gondolatterképet elmentik a közös mappába, mert az ábra a későbbiekben tovább szerkeszthető!



5. ábra Gondolatterkép készítő használata

Ha összegyűltek a látnivalók, készítsen az osztály egy szófelhőt Wordart, WordClouds vagy más szófelhő készítő program segítségével.



6. ábra Szófelhő készítés

Az foglalkozás végén az oktató által létrehozott digitális tanterembe (pl.: GoogleClassroom, Edmodo vagy más virtuális osztályterembe) felveszi a projektben

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

résztevő tanulókat és indít egy kurzust a projektnek, feltöltik az órán elkészült produktumokat (térképről készült fotót, a szöveget akár a kurzus háttérének is használhatják). Az foglalkozás produktumai a tanterem falára is kerülhetnek, a projekt során segítségként használhatják a tanulók, illetve a közös célra emlékeztetnek.

3. foglalkozás: A projekt témájának ismertetése, csapatok kialakítása, feladatok feltérképezése.

A projektvezető oktató ismerteti a projekt feladatát, célját a tanulókkal. A projekt főbb ismérveiről: értékelési rendszer, projektbe bevont oktatók és tantárgyak, fontosabb mérföldkövek, határidők, az elvárt produktum jellemzői. Ezekről szóban tájékoztatja a diákokat és a virtuális tanterembe is feltölti elektronikusan, hogy a projekt alatt bármikor elérhető legyen. A megismert feladat tükrében az osztályból 3-4 fős csapatokat alkotnak a diákok szabad választással. A csapatok nevet választanak és ha szükségesnek érzik, választanak maguk közül egy vezetőt.

A csapatok elkészítik saját munkatervüket, amelyben feladatokat, határidőket és felelősöket jelölnek meg a táblázatkezelő programban. A csapatok a munkatervük alapján egy megosztható feladatlistába töltik a teendőket és határidőket, amelyet megosztanak a csapattagok között feladatlista.hu, [Google Tasks](https://www.google.com/tasks) vagy [Scribble](https://www.scribblepress.com) segítségével.

4-8. foglalkozás: Információgyűjtés

A diákok saját lakókörnyezetükben személyesen megméri, hogy a turisták számára milyen attrakciók, vonzerők állnak a rendelkezésre, fotókat készítenek a helyszínekről. Felmérésre kerülhetnek köztéri szobrok híres történelmi személyekről, múzeumok, emlékhelyek, épületek, természeti tényezők. Az adott lakókörnyezetükben felkutatják, megkeresik az ezekhez kapcsolódó történelmi eseményeket, az adott személy mikor, hol élt, mit tett a településéért, stb. A gyűjtött anyagokat egy közös online felületre töltik fel a tanulók [GoogleDrive](https://www.google.com/drive) vagy [DropBox](https://www.dropbox.com), így mindenki használhatja az információkat.

A közismereti tárgyakat oktatók segítik a tanulók kutató munkáját az általuk oktatott tárgy szemszögéből, amelyet akár frontális módszerrel, akár szakértői mozaikmódszerrel vagy egyéb, a pedagógus által választott módszerrel valósítanak

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

meg. A tanórák célja, hogy a tanulók ismereteit a településsel kapcsolatosan, speciálisan bővítse, ezáltal segítse őket a látnivalók kiválasztásában. Ezen tanórák tananyagait is feltöltik a közös felületre.

9. foglalkozás: Témaválasztás

A közismereti órák és a kutatások hatására a gondolatterkép (pl. Dotstorming) esetleges kibővítése és újbóli feltöltése a Kurzusba. A látnivalók - a várostörténet, földrajzi és természeti, kulturális, művészeti adottságait is figyelembe véve - a csapatok beszámolnak az attrakció választásukról. Több csapat is választhatja ugyanazokat a látnivalókat, minden csapatnak 3 attrakció mellett kell döntenie. Az oktató szerepe a döntések segítése, szakmai szempontok bemutatása {figyelembe kell venni a bejárhatóságot, időkeretet (ne legyen több, mint 2 foglalkozás a kalandjáték, ami tulajdonképpen a lebonyolítandó túrát jelenti), a túra nehézségi fokát stb.}.

Az órán célszerű a munkatervet, a feladatlistát módosítani, ha szükséges. A csapatok készítsék el az útvonaltervüket, amelynek induló és érkezési pontja az iskola legyen. Határozzák meg a 3 attrakció meglátogatásának sorrendjét (Google Térkép, ujutvonaltervezo.hu vagy más útvonaltervező segítségével).

10. foglalkozás: Forráskutatás

A csapatok az foglalkozás keretében a választott 3 attrakcióval kapcsolatos információkat gyűjtnek a világhálóról. Szakmai tartalmak keresése, értékelése, szelektálása, mentése történik a csapattagok közötti munkamegosztással a számítógépteremben. Az összegyűjtött információkat feltöltik a virtuális tanterem feladatmappájába, így az oktató tudja ellenőrizni a gyűjtést.

11. foglalkozás: Attrakció bemutatása

A foglalkozás célja, hogy a felkutatott forrásanyagok segítségével a csapatok elkészítsék a 3 attrakció rövid ismertető anyagát prezentáció formájában. Az elkészült ismertető hitelesek legyenek, egységes stílusban megfogalmazottak, közérthetőek,

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

kellően tagoltak és tömörek. Az ismertető anyag elkészítésének a célja, hogy az osztályban megismerjék egymás ötleteit. Az ötleteket a bemutatók által az oktató ellenőrzőlista segítségével (1. számú melléklet) értékeli. Ha szükséges, akkor az értékelés után még módosíthatnak a csapatok a választott attrakciókon. Az eddigi közös, több órás munka feltételezi, hogy a csapatok jól döntöttek, ezt segítették az oktatók is. Ha mégis előfordul megoldhatatlan választás, akkor ezen az órán még a konkrét feladat elvégzése előtt módosíthatnak. Ez a változtatás a csapatoktól plusz munkát igényel a szabadidejükben, ez a munka világában is előfordulhat.

12. foglalkozás: A munkaterv elkészítése

A jóváhagyott vállalkozói ötlet megvalósításának első lépése, hogy a csapatok egy munkatervben gondolják végig az elkövetkező időszak teendőit. Az oktató irányításával a tanulók összegyűjtik a tevékenységeket. Ehhez segítségképpen az oktató a mikrotantestület által használt Google Naptár, vagy egyéb feladatrendező alkalmazást használja. Fontos az oktatónak arra időt szánni, hogy miért fontos egy feladattervezés, milyen részekből áll (feladatok, felelősök, határidők). A csapatok a játék elemeit a csapattagok között felosztják (térkép készítése, rövid ismertető elkészítése, kinyomtatása, feladványok kitalálása, leírása, segédeszközök kialakítása, megvalósítása).

Az oktató bemutatja a feladattervező alkalmazást, amelyet kiválasztott a csapatoknak, ezután a csapatok ebben az alkalmazásban elkészítik közösen a munkatervüket. A foglalkozás végén az oktató értékeli az elkészített munkaterveket (Értékelő lap a 2. számú mellékletben).

A projekt döntő fontosságú munkája a kalandjátékok megalkotása. A csapatok a munka során egy alkalmazásban dolgoznak Wakelet, Symbaloo vagy Pearltrees.

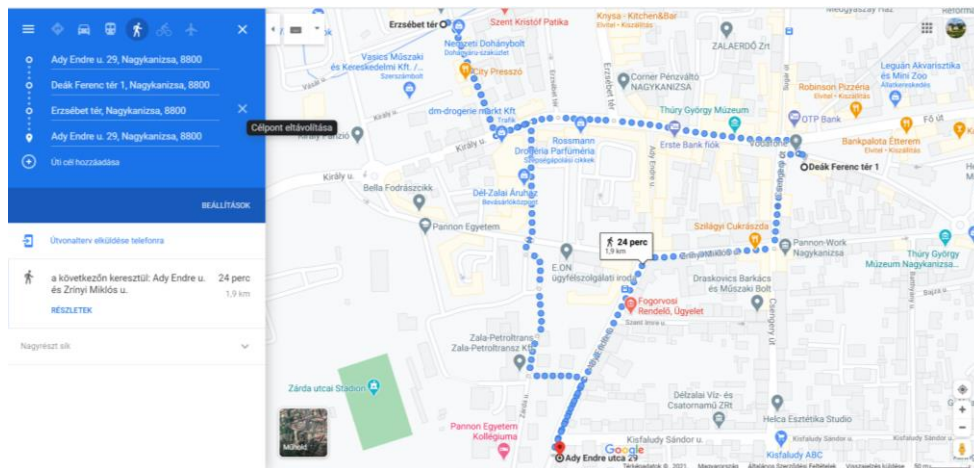
12. foglalkozás: A tematikus térkép elkészítése

Az oktató bemutatja az általa kiválasztott alkalmazást az osztálynak. A foglalkozás feladata az útvonal megtervezése. A csapatok által választott látnivalókat egy útvonal mentén „fűzik fel”, amelynek kiindulási és végpontja az iskola. A túra egyes állomásaihoz tematikus térkép segítségével jutnak el a résztvevők. A térképet a

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

foglalkozás során elkészítik a csapatok. A térképen az egyes látnivalókhöz képeket rögzíthetnek. Legyenek az elkészített munkák igényesek, pontosak! A foglalkozás végén minden csapat bemutatja a többieknek a térképét.



7. ábra Útvonaltervezés

Differenciálási lehetőség: az ügyesebb csapatok játékos feladványokkal helyettesítik a térképet. A játékos feladványokat megalkotják a csapatok.

13-14. foglalkozás: Feladványok kitalálása

A két foglalkozás feladata a feladványok kitalálása. A kalandjáték résztvevői minden attrakció állomáson elolvassák a rövid ismertetőt és megoldanak egy feladványt a látnivalóval kapcsolatban. A feladvány eredménye egy számjegy, amely a „kód” egyik eleme lesz. Az egyes kódfejtő feladványok követelménye, hogy különböző közismereti tárgyakhoz is kapcsolódjanak (szövegértő feladat, kisebb logikai, matematikai feladvány stb.). Az egyes állomásokon megszerzett „kódokat” az „utazók” útjuk során feljegyzik.

15. foglalkozás: A kalandjáték feladatainak és a kódnak az ellenőrzése

A térkép, az attrakciók, a hozzájuk kapcsolódó feladványok és a kapott kód leellenőrzése és véglegesítése a feladat. Az órán a csapatok a játék során kapott kódot megalkotják. A játék végén, visszatérve a kiinduló állomásra, a kód megadásával ellenőrizhető, hogy a kalandorok sikeresek voltak-e (a kód nyithat egy

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

lakatot, amely egy titkos fiókot, ládát, szekrényt, dobozt zár le, amely pl.: elismerő oklevelet, kisebb ajándékot tartalmazhat).

Differenciálási lehetőség: kódfejtés QR-kód alkalmazásával, amelynek leírása a 11. számú mellékletben található.

Az oktató tájékoztatja a csapatokat a szerzői jogi licenc lényegéről (pl. CREATIVE COMMONS Nevezd meg! - Ne add el! 4.0).

16. foglalkozás: Beszerzési/költségterv készítése és bemutatása

A foglalkozás feladata a beszerzési/költségterv elkészítése a csapatok részéről. Az oktató feladata, hogy a terv szükségességét hangsúlyozza. Ismertesse a terv tartalmi követelményeit (eszközök, anyagok felsorolása, beszerzési forrás megnevezése, mennyiség magadása, ha vásárolni kell, akkor az egységár feltüntetése, ebben az esetben az érték kiszámítása, összes költség kiszámítása). A véglegesített ötletek alapján a csapatok elkészítik a kalandjáték lejátszásához szükséges költségtervet (táblázatkezelő program segítségével). A költségtervet feltöltik a virtuális osztályterem Költségterv mappájába. A beszerzési/költségterveket a mellékelt ellenőrzőlista használatával értékeli az oktató és a kijelölt csapattagok (3. számú melléklet tartalmazza).

17-20. foglalkozás: Az ötletek megvalósítása

Az összeállított kalandjáték feladatainak, segítő eszközeinek, ismertetőinek stb. elkészítése irodai szoftvercsomag segítségével, azok mentése, nyomtatása.

Az elektronikus dokumentumokat feltöltik a virtuális osztályterem feladat mappájába.

A csapatok egymás játékát tesztelik szabadidő keretében. Erre egy nagyobb időintervallumot kell tervezni, hogy minden tesztjáték megvalósulhasson. A tesztelő csapatok kiválasztása véletlenszerű.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

21. foglalkozás: A teszt kalandjáték értékelése a csapatok által

A foglalkozás a projekttermékek első kipróbálásának értékeléséről, megbeszéléséről szól. A csapatok a 3-2-1 módszerrel, pármunkában értékelik a játékokat (4. számú melléklet). Az oktató moderálásával ütköztetik/egyeztetik véleményeiket, gondolataikat. A csapatok az értékelés után eldöntik, hogy változtatnak-e a játékokon. A csapat által elfogadott, esetleges módosításokat megbeszélik és elvégzik a tanulók.

Az értékelés után a csapatok a 11. órán bemutatott prezentációjukat felülvizsgálják, esetleg kiegészítik.

A projekt idő függvényében akár itt le is zárható a projekt.

Alternatív lehetőség a 22. és 23. foglalkozás

22. foglalkozás: A kalandjáték idegen nyelven

Az attrakciók elemeinek idegen nyelvre történő lefordítása, megtanulása. Differenciálási lehetőség: a csapatok idegen nyelv tudásához mérten kisebb vagy nagyobb részek fordítása, szakkifejezések megismerése a tanulók által. A fordítások történjenek plusz pontokért, jegyekért.

23. foglalkozás: Bemutató videó készítése

30-45 mp-es videó készítése a kalandjátékról videószerkesztő segítségével. A videófilm célja, hogy röviden bemutassa a játék színhelyeit, útvonalát és a feladványokat. A projekt egyik produktumának tekinthető. Későbbiekben, egy újabb projekt elején levetíthető a tanulóknak, ezzel kedvet ébresztve, ötleteket adva, inspirálva őket.

Szemponatok:

- A filmben mutakozzon be a kalandjátékot megalkotó csapat
- A film mutassa be a választott látnivalókat
- Jelenítse meg a feladatokat (a megoldásokat ne)
- Legyen figyelemfelkeltő, látványos.

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

24. foglalkozás: A játék végleges formájának bemutatása, értékelések

A tesztelt kalandjáték személyes bemutatása (lehetséges online keretet is meghatározni, konferenciahívásra alkalmas eszközzel, pl.: Google Meet prezentáció segítségével), amelyet a 21. órán véglegesítettek és a videófilmek levetítésével a projektben résztvevő oktatóknak, többi csapatnak megmutattak. A csapatok előre meghatározott időkeretet kapnak a foglalkozáson (ezt az oktató határozza meg, pl.: minden csapat 5 percet kap). A bemutatóhoz a csapatok előre felkészülnek, kiválasztják azt a tagot vagy tagokat, akik az előadást megtartják. Az elkészült játék értékelése ellenőrzőlista segítségével (5. számú melléklet szerint) történik. A projektmunka elvégzésével a munkaterv megvalósítását is ellenőrzi az oktató a 6. számú melléklet alapján.

Ezután következik az önértékelés, valamint a csapattagok értékelésének elkészítése és az oktatóval való megbeszélése. Az értékelések kérdőíve a 7. és 8. számú mellékletben található.

Ezeket az értékeléseket az oktató dönti el, hogy melyiket végzik el személyes jelenléttel és melyiket digitálisan. Ez függ a csapatok számától is.

A kalandjátékok kipróbálása másik osztály segítségével, ezután az értékelő kérdőív kitöltése a játékosok által.

III. Projekt lezárásakor

25. foglalkozás: Projektzáró foglalkozás

A másik osztállyal, élesben kipróbált kalandjátékok értékelésének megbeszélése a kérdőívek kiértékelése után. A videófilmek, prezentációk feltöltése egy közös mappába. A tanulók és csapatok végleges értékelése az oktatók által. A projekt elégedettségi kérdőív kitöltése a résztvevő tanulók által és eredményének megbeszélése. (10. számú melléklet) Javaslatok megfogalmazása közösen.

3.5. A projekthez szükséges anyagok és eszközök

Technológia – Hardver: számítógép, vagy laptop, tablet, okostelefon, interaktív tábla, projektor, színes nyomtató

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

Technológia – Szoftver, alkalmazások: irodai szoftvercsomag
Nyomtatott anyagok (pl.: tankönyvek), nagyobb méretű városi térkép az adott településről.
Internetes források, alkalmazások: Ötletbörze: <ul style="list-style-type: none">• Socrative (www.socrative.com),• Tricider (https://www.tricider.com/),• Mentimeter (www.mentimeter.com),• Padlet (www.padlet.com),• Wakelet (www.wakelet.com),• Jamboard: (www.jamboard.com). Gondolattérkép készítő: <ul style="list-style-type: none">• Dotstorming (www.dotstorming.com),• Mindup (www.mindup.org),• Bubbl.us (www.bubbl.us). Feladatlista: (https://www.feladatlista.hu) <ul style="list-style-type: none">• Google Tasks: (https://support.google.com/tasks)• Scribbless: (http://scribbless.com)• Google Űrlapok: (https://www.google.hu/intl/hu/forms/about)• Google Classroom: (https://classroom.google.com)• Google Teams: (https://www.microsoft.com/hu-hu/microsoft-teams/group-chat-software)• Symbaloo (www.symbaloo.com)• Pearltrees (www.pearltrees.com) Online kérdőív: (http://www.kerdoivem.hu/) GoogleTérkép: (https://www.google.hu/maps) GoogleDrive: (www.drive.google.com) DropBox: (www.dropbox.com) Dotstorming: (https://dotstorming.com/) Szófelhő készítő program: (https://thepitch.hu/online-marketing-szotar/szofelho/) Szófelhő készítő program: (https://wordart.com/) Útvonaltervező: (https://www.google.hu/maps) Útvonaltervező: (https://uj.utvonalterv.hu/)

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

QR kód szerkesztő: (<https://qr-kod-keszites.hu/>)

Videószerkesztő: (<https://www.openshot.org>)

A PROJEKTEK METAADATAI

A projekt címe: Kalandvadász			
Szerző: Kovács Edina Zita			
Rövid leírás (max. 500 karakter): A projekt célja, egy, a tanulókból álló csapatok által kitalált kalandjáték, amely az iskola székhelyének, illetve környékének 3 turisztikai attrakcióját mutatja be interaktív formában. A projekt során két produktum készül el a tanulók által a kalandjáték 2 játszási lehetőséggel és csapatonként egy kb. 30 mp-es videófilm, amely röviden bemutatja a játékot.			
Célcsoport: A Turizmus-vendéglátás alapvizsgára készülő diákok			
Intézménytípusok (amelyek számára ajánlott): Technikum, Szakképző iskola			
Bevonható ágazatok			
Turizmus-vendéglátás			
Bevonható szakmák			
<u>CUKRÁSZ, CUKRÁSZ SZAKTECHNIKUS, PANZIÓS-FOGADÓS, PINCÉR-VENDÉGTÉRI SZAKEMBER, SZAKÁCS, SZAKÁCS SZAKTECHNIKUS, VENDÉGTÉRI SZAKTECHNIKUS, TURISZTIKAI TECHNIKUS</u>			
Tantárgyi kapcsolódás – szakképző iskolai oktatásra vonatkozóan			
Évfolyam	Óraszám	Közismereti tantárgy	Szakmai tantárgy
9.10.13.	7	----	Turizmus-vendéglátás alapozás
9.	3	Kommunikáció – magyar nyelv és irodalom	----
9.	2	Matematika	----
9.	3	Történelem és társadalomismeret	----
9.	3	Természetismeret	----
9.	1	Idegen nyelv	----
9.	5	Digitális kultúra	----
Tantárgyi kapcsolódás – technikumi oktatásra vonatkozóan			
Évfolyam	Óraszám	Közismereti tantárgy	Szakmai tantárgy
9.10.13.	7	----	Turizmus-vendéglátás alapozás
9. 10.	2	Magyar nyelv és irodalom	

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

9. 10.	1	Matematika	
9. 10.	2	Történelem	
9. 10.	2	Földrajz	
9. 10.	1	Biológia	
9.10.13.	1	Idegen nyelv	
9. 10.	3	Vizuális kultúra	
9. 10.	5	Digitális kultúra	
Összefoglaló			
<p>A projekt során egy kézzelfogható turisztikai produktum jön létre, amely a mai kor igényeinek megfelel és akár piacra is kerülhetne az adott településen. A kalandjáték megalkotása során a tanulók ismeretei a közismereti és szakmai tárgyakban szélesednek, számos kompetencia fejlődik és sok esetben a munka világát leképező helyzetben találják magukat. A projekt egész ideje alatt hatékonyan és játszva tanulnak a diákok, emellett alkotási kedvüket is hasznosítják.</p>			
Fejlesztési cél			
<p>A projekt műveltető munkafolyamatai során számos fejlesztési cél valósul meg. Röviden összefoglalva a fejlesztési területek illeszkednek egy 21. századi turisztikai szakmában pályakezdő munkavállalótól elvárt kompetenciákhoz.</p> <p>Tanulás kompetenciái:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a világ megismerésének igénye - önreflexió, önértékelés és önellenőrzés - különböző tevékenységekben megszerzett tudás más területen történő felhasználása - szakmai és közismereti tudás ötvözése a gyakorlatban <p>Kommunikációs kompetenciák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hagyományos és digitális szövegfeldolgozás, ennek kritikus és etikus felhasználása - szövegértési és szövegalkotási kompetenciafejlesztés <p>Digitális kompetencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a feladat elvégzéséhez szükséges információk felkutatása, szelektálása, értékelése, ellenőrzése és mentése <p>Matematikai kompetencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - matematikai feladványok alkotása 			

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

- matematikai kérdések megfogalmazása

A személyes és társas kapcsolati kompetencia:

- rugalmasság és eredményes együttműködés a közös célok elérése érdekében
- a csapattagok erősségeinek, illetve gyengeségeinek hatékony kezelése a közös eredmény eléréséért

A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetencia:

- új ötletek kitalálása, megvalósítása és másokkal való világos és hatékony megosztása
- kreativitás és innováció fejlesztése
- alkotási vágy fejlesztése
- önismeret fejlesztése
- önbizalomnövelés a sikeres tevékenység által

Munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetencia:

- feladatok önálló meghatározása, rangsorolása és végrehajtása
- feladatok felosztása a csapattagok között, figyelembe véve az egyenlő leterhelés megvalósítását és a tagok kompetenciáit
- vállalkozói szellem kialakítása, növelése
- váratlan helyzetek hatékony kezelése

Eszközigény

Technológia – Hardver: számítógép, vagy laptop, tablet, okostelefon, interaktív tábla, projektor, színes nyomtató

Technológia – Szoftver, alkalmazások: Irodai szoftvercsomag

Internetes források, alkalmazások:

Ötletbörze:

- Socrative (www.socrative.com),
- Tricider (<https://www.tricider.com/>),
- Mentimeter (www.mentimeter.com),
- Padlet (www.padlet.com),
- Wakelet (www.wakelet.com),
- Jamboard: (www.jamboard.com).

Gondolattérkép készítő:

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

- Dotstorming (www.dotstorming.com),
- Mindup (www.mindup.org),
- Bubbl.us (www.bubbl.us).

Feladatlista: (<https://www.feladatlista.hu>)

- Google Tasks: (<https://support.google.com/tasks>)
- Scribless: (<http://scribless.com>)
- Google Űrlapok: (<https://www.google.hu/intl/hu/forms/about>)
- Google Classroom: (<https://classroom.google.com>)
- Google Teams: (<https://www.microsoft.com/hu-hu/microsoft-teams/group-chat-software>)
- Symbaloo (www.symbaloo.com)
- Pearltrees (www.pearltrees.com)

Online kérdőív: (<http://www.kerdoivem.hu/>)

GoogleTérkép: (<https://www.google.hu/maps>)

GoogleDrive: (www.drive.google.com)

DropBox: (www.dropbox.com)

Dotstorming: (<https://dotstorming.com/>)

Szófelhő készítő program: (<https://thepitch.hu/online-marketing-szotar/szofelho/>)

Szófelhő készítő program: (<https://wordart.com/>)

Útvonaltervező: (<https://www.google.hu/maps>)

Útvonaltervező: (<https://uj.utvonalterv.hu/>)

QR kód szerkesztő: (<https://qr-kod-keszites.hu/>)

Videószerkesztő: (<https://www.openshot.org>)

A szerzői jogi licenc típusa:

CREATIVE COMMONS Nevezd meg! - Ne add el! 4.0 Nemzetközi