SZAKKÉPZÉSI PROJKETTERV

Ágazat: Turizmus-vendéglátás

Turizmus-vendéglátás ágazati alapoktatás

Készítette: Kovács Edina Zita

**Szakképzési mintaprojektterv**

Digitális Témahét

* 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) |

|  |
| --- |
| 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. **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 használatával rendszerez. | Tisztában van a szövegszerkesztő és táblázatkezelő programok kínálta lehetőségekkel. | Magabiztosan kezeli a programokat. Pontosan, precízen rögzít adatokat, ügyel a helyesírás szabályainak, formai követelmények betartására. | Önállóan készíti el az instrukciók alapján kiadott feladatot, táblázat alkotásával, szövegszerkesztő program használatával. |
| Saját turisztikai régiójában megtalálható turisztikai vonzerőiket 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. **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, feldolgozásuk, kezelésük | 1 | 9., 10., 13. |
| 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. |

**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. |
| 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. **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, kiszámítása, ellenőrzése) | 2 | 9. |
| 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  -Digitális kommunikáció  -Az adott település esetleges irodalmi vonatkozásai | 2 | 9., 10. |
| 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, 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. |
| 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. **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 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. Adatok, információk és digitális tartalmak böngészése, keresése és szűrése    2. Adatok, információk és digitális tartalmak kiértékelése    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. Különféle 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 * színes nyomtató használata legalább kezdő szinten: a Kalandjáték produktum elkészítéséhez * mobiltelefon, tablet felhasználó szintű ismerete: információk kezeléséhez, alkalmazások, irodai szoftverek használatához |

* 1. **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. **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   1. Csapattagok értékelik a többi csapattag munkáját ellenőrzőlistával 2. A csapatok munkájának értékelése párhuzamos, vagy alsóbb/felsőbb osztály által a játék kipróbálása után elégedettségi kérdőív kitöltésével 3. Projektmunka értékelése a projektben résztvevő tanulók által elégedettségi kérdőív kitöltésével |
| Értékelési összefoglaló  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 hasznosságán túl, kiemelt szerepe van a tanulói környezet változatosságának, új pedagógiai módszerek bevezetésének és a kellemes munkalégkör 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. 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 versenyasztal” 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 lejárta 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](http://www.socrative.com), [Mentimeter](http://www.mentimeter.com), [Padlet](http://www.padlet.com), [Wakelet](http://www.wakelet.com) alkalmazásokkal. A feladat értékelése az összegyűjtött attrakciók száma szerint történik. Érdemes 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.    1. ábra Ötletbörze Socrativval    2. ábra Ötletbörze válaszokkal   1. A projektmunka alatt    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).   * 1. Munkaterv elkészítésének értékelése   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.   * 1. 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 értékel egy másik csapatot) és az oktató is végzi ellenőrzőlista alapján. (Értékelőlap a 3. számú mellékletben). Az értékelés után véglegesítik a csoportok a beszerzési/költségtervet.   * 1. 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).   * 1. 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 célszerű a tesztelő csapatnak és az oktatónak végeznie. (Értékelőlap az 5. számú mellékletben).   * 1. 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).   1. A projektmunka befejeztével    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)   * 1. 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).   * 1. 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 reálisabb. (Kérdéssor a 9. számú mellékletben).   * 1. 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. **A projekt menete**

|  |
| --- |
| Módszertani eljárások   1. 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. Közösen összeállítják a projekthez szükséges eszközök jegyzékét, hozzárendelik a munkafolyamotokhoz a teremigényeket. A témának megfelelően ötletbörzét tartanak pl.: [Socrative](http://www.socrative.com), [Mentimeter](http://www.mentimeter.com), [Padlet](http://www.padlet.com) vagy [Wakelet](https://wakelet.com/) alkalmazásával a település és környékének látnivalóiból, ez alapján körvonalazzák a 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.   1. 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 sematikus térkép segíti.  Itt differenciálásra van lehetőség: az ügyesebb csapatok, illetve a technikumban tanulók a sematikus 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).  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](https://www.mentimeter.com/), [Jamboard](https://jamboard.google.com/) vagy egyéb más alkalmazás segítségével, hogy a látnivalók összegyűjtésénél visszanézhessék 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](https://jamboard.google.com/) 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](http://www.socrative.com), [Mentimeter](http://www.mentimeter.com), [Tricider](https://www.tricider.com/), [Padlet](http://www.padlet.com) vagy [Wakelet](https://wakelet.com/) segítségével. Alternatívaként a körben ülő osztály párokba rendeződik. Kerekasztal forgó versenyasztal 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 Ötletbörze Socrative-val    4. ábra Tanulói válaszok az ötletbörzében (Socrative)  Az összegyűjtött attrakciókat helyezzék 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 találhatók, 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](http://www.dotstorming.com), [Mindup](http://www.mindup.org), [Bubbl.us](http://www.bubbl.us) vagy más gondolattérkép-készítő segítségével jelenítsék meg (egy attrakció, több kapcsolatban is szerepelhet). Az elkészült gondolattérképet elmentik a közös mappába, mert az ábra a későbbiekben tovább szerkeszthető!    5. ábra Gondolattérkép készítő használata  Ha összegyűltek a látnivalók, készítsen az osztály egy szófelhőt [Wordart](http://www.wordart.com), [WordClouds](http://www.wordclouds.com) vagy más szófelhő készítő program segítségével.    6. ábra Szófelhő készítés  Az foglalkozás végén az oktató által létrehozott digitális tanterembe (pl.: GoogleClassroom, [Edmodo](https://new.edmodo.com) vagy más virtuális osztályterembe) felveszi a projektben résztvevő tanulókat és indít egy kurzust a projektnek, feltöltik az órán elkészült produktumokat (térképről készült fotót, a szófelhőt akár a kurzus hátterének 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](https://www.feladatlista.hu/), [Google Tasks](http://www.mail.google.com/tasks) vagy [Scribbless](http://www.skribbless.com) segítségével.  4-8. foglalkozás: Információgyűjtés  A diákok saját lakókörnyezetükben személyesen megmérik, 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 vagy DropBox, 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 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 gondolattérkép (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 gyűjtenek 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 ismertetők hitelesek legyenek, egységes stílusban megfogalmazottak, közérthetőek, 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 ismertetők 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](http://www.wakelet.com), [Symbaloo](http://www.symbaloo.com) vagy [Pearltrees](http://www.pearltrees.com).  12. foglalkozás: A sematikus 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 sematikus térkép segítségével jutnak el a résztvevők. A térképet a foglalkozás során elkészítik a csapatok. A térképen az egyes látnivalókhoz 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 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.  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 játékukon. 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.  Szempontok:   * A filmben mutatkozzon be a kalandjátékot megalkotó csapat * A film mutassa be a választott látnivalókat * Jelenítse meg a feladatokat (a megoldásokat ne) * Legyen figyelemfelkeltő, látványos.   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 találhatók.  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.   1. 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. |

* 1. **A projekthez szükséges anyagok és eszközök**

|  |
| --- |
| Technológia – Hardver: számítógép, vagy laptop, tablet, okostelefon, interaktív tábla, projektor, színes nyomtató |
| Technológia – Szoftver, alkalmazások: irodai szoftvercsomag |
| Nyomtatott anyagok *(pl.: tankönyvek), nagyobb méretű városi térkép az adott településről.* |
| Internetes források, alkalmazások:  Ötletbörze:   * Socrative ([www.socrative.com](http://www.socrative.com)), * Tricider (<https://www.tricider.com/>), * Mentimeter ([www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)), * Padlet ([www.padlet.com](http://www.padlet.com)), * Wakelet ([www.wakelet.com](http://www.wakelet.com)), * Jamboard: ([www.jamboard.com](http://www.jamboard.com)).   Gondolattérkép készítő:   * Dotstorming ([www.dotstorming.com](http://www.dotstorming.com)), * Mindup ([www.mindup.org](http://www.mindup.org)), * Bubbl.us ([www.bubbl.us](http://www.bubbl.us)).   Feladatlista: (<https://www.feladatlista.hu>)   * 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](http://www.symbaloo.com)) * Pearltrees ([www.pearltrees.com](http://www.pearltrees.com))   Online kérdőív: (<http://www.kerdoivem.hu/>)  GoogleTérkép: (<https://www.google.hu/maps>)  GoogleDrive: ([www.drive.google.com](http://www.drive.google.com))  DropBox: ([www.dropbox.com](http://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 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 | | | | |
| cukrász, cukrász szaktechnikus, panziós-fogadós, pincér-vendégtéri szakember, szakács, szakács szaktechnikus, vendégtéri szaktechnikus, turisztikai technikus | | | | |
|  | | | | |
| 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 | |  |
| 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 | | | | |
| 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. | | | | |
| Fejlesztési cél | | | | |
| 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.  Tanulás kompetenciái:   * a világ megismerésének igénye * önreflexió, önértékelés és önellenőrzés * különböző tevékenységekben megszerzett tudás más területen történő felhasználása * szakmai és közismereti tudás ötvözése a gyakorlatban   Kommunikációs kompetenciák:   * hagyományos és digitális szövegfeldolgozás, ennek kritikus és etikus felhasználása * szövegértési és szövegalkotási kompetenciafejlesztés   Digitális kompetencia:   * a feladat elvégzéséhez szükséges információk felkutatása, szelektálása, értékelése, ellenőrzése és mentése   Matematikai kompetencia:   * matematikai feladványok alkotása * 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](http://www.socrative.com)), * Tricider (<https://www.tricider.com/>), * Mentimeter ([www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)), * Padlet ([www.padlet.com](http://www.padlet.com)), * Wakelet ([www.wakelet.com](http://www.wakelet.com)), * Jamboard: ([www.jamboard.com](http://www.jamboard.com)).   Gondolattérkép készítő:   * Dotstorming ([www.dotstorming.com](http://www.dotstorming.com)), * Mindup ([www.mindup.org](http://www.mindup.org)), * Bubbl.us ([www.bubbl.us](http://www.bubbl.us)).   Feladatlista: (<https://www.feladatlista.hu>)   * 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](http://www.symbaloo.com)) * Pearltrees ([www.pearltrees.com](http://www.pearltrees.com))   Online kérdőív: (<http://www.kerdoivem.hu/>)  GoogleTérkép: (<https://www.google.hu/maps>)  GoogleDrive: ([www.drive.google.com](http://www.drive.google.com))  DropBox: ([www.dropbox.com](http://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 | |