

Éder Márta

Tapolcai Bárdos Lajos Általános Iskola
edermarti1977@gmail.com

Merre tovább?

A pályaaorientációhoz kapcsolódó projektmunka felső tagozatos fiú diákok számára
Projekt

Project work related to career guidance for high school boys
Project

Abstract

The central theme of the methodological idea is to assist career guidance, focusing on one of the skill shortages: the electrician. During the implementation of the project, I utilised the method of gamification, using MotiMore, a software that can be applied in a school environment, which greatly strengthens the motivation of students with the gamified assessment method. I consider the development of learners' digital skills as a priority task throughout the project, which, in addition to adapting to the expectations of the current generation, also contributes to students' future prosperity and career choices. After we have encouraged our students to become self-aware while attuning and implementing entry measurement, and also gathering the expectations of the employers together, we create a competitive situation with a four-round contest. During the contest, 21st-century skills emerge such as cooperation, knowledge building, problem-solving, and confident use of digital tools. The students also collect points in groups, while collecting a lot of useful information about the difficulties and advantages of the electrician profession, occupational safety, necessary tools, workflow, etc. We also discuss the problem of electrosmog. A whole round addresses dual training, and what it takes to become a successful professional. Various creative activities ensure that motivation is maintained. Children complete online puzzles and other tasks such as matching, grouping, deciding on true-false statements, reading QR codes, watching short films, etc. As an additional assignment, they create posters, edit business cards, get a taste of marketing, design avatars, etc. The digital diary of the project is an online bulletin board, where students upload the completed products, where their evaluation is easy and transparent.

Keywords: career guidance, gamified evaluation system, dual training, project work, gamification, electrician.

Absztrakt

A módszertani ötlet központi témája a pályaaorientáció segítése, fókuszban egy hiányszakma: a villanyszerelő. A projekt megvalósítása során a játékosítás módszerét alkalmaztam, a MotiMore nevű, iskolai környezetben használható szoftver felhasználásával, ami a játékosított értékelési módszerrel nagyban erősíti a diákok motivációját. A projekt során kiemelt feladatnak tekintem a tanulók digitális képességeinek fejlesztését is, ami azon kívül, hogy igazodik a jelen generáció elvárásaihoz, szintén hozzájárul a tanítványok jövőbeni boldogulásához, pályaválasztásához. Miután a ráhangolódásban és a bemeneti mérésben önismeretre ösztönözzük diákjainkat, és közösen összegyűjtjük a munkaadók elvárásait, egy négy fordulós vetélkedővel teremtünk versenyhelyzetet. A vetélkedő során előtérbe kerülnek a 21. századi képességek, mint az együttműködés, tudásépítés, problémamegoldás, digitális eszközök magabiztos használata. A vetélkedő során csoportokban pontokat gyűjtenek a diákok, miközben sok-sok hasznos információt gyűjtenek a villanyszerelő szakma nehézségeiről, előnyeiről, a munkavédelemről, a szükséges eszközökről, munkafolyamatokról, stb. Kitérünk az elektroszmog problémájára is. Egy teljes forduló foglalkozik a duális képzéssel, s hogy mi minden kell ahhoz, hogy sikeres szakemberré váljunk? Változatos, kreatív tevékenységek biztosítják a motiváció fenntartását. A gyerekek online puzzle-t raknak ki, párosítanak, csoportosítanak, igaz-hamis állításokról döntenek, QR-kódot olvasnak le, kisfilmeket néznek, stb. Plusz feladatként plakátot készítenek, névjegykártyát szerkesztenek, belekóstolnak a marketingbe, avatárt terveznek, stb. A projekt digitális naplója egy online faliújság, ahova a diákok feltöltik az elkészült produktumokat, ahol azok értékelése könnyű és átlátható. *Kulcsszavak:* pályaaorientáció, gamifikált értékelési rendszer, duális képzés, projektmunkák, játékosítás, villanyszerelő

1. Bevezetés

A projekt során a résztvevők különböző produktumokat hoznak létre, melyeket a projekt digitális naplójára, a linoit.com-ra töltenek fel: <https://n9.cl/gsd6em> (1. ábra)



1. ábra
Digitális napló
(Forrás: saját képernyőfotó)

A négy fordulós vetélkedő a projekt fő része, ahol, mint egy tanulási ösvényen végighaladnak a diákok, s közben eljutnak az ismeretszerzéstől az alkalmazásig. Ez a vetélkedő négy különböző linken érhető el, minden link egy fordulót tartalmaz, így a projekt tagolásában, időbeosztásában tudunk alkalmazkodni az adott tanulócsoportunkhoz. Egy-egy forduló megvalósítható egy nap alatt, vagy akár adhatunk rá egy hetet is. A teljes vetélkedő a MotiMore felületen érhető el:

1. forduló: <http://app.motimore.com/esg0987b8b338d6c90bbedd8631bc499221&e=1>
2. forduló: <http://app.motimore.com/esg9b9b05072dd20d1cc3e54607b84c889b&e=1>
3. forduló: <http://app.motimore.com/esg2517756c5a9be6ac007fe9bb7fb92611&e=1>
4. forduló: <http://app.motimore.com/esg31ca0ca71184bbdb3de7b20a51e88e90&e=1>

A projekt pedagógiai alapjai a következők

I. *Tartalmi követelmények*, melyek a kerettantervi követelményekkel összhangban elvárásként jelennek meg, melyekkel a diákok a projekt végére rendelkezni fognak:

1. *magyar nyelv és irodalom*

- a. az anyanyelvi kommunikációs képességek fejlesztése
- b. a motivált nyelvi fejlődési környezet megteremtése
- c. a tájékozódási kedv felkeltése és megerősítése
- d. a nyelvhasználat változatos, adekvát, tanulói tevékenységekre épülő, folyamatos gyakoroltatása
- e. az olvasás-szövegértés és a helyes beszéd képességének fejlesztése
- f. változatos és egyre magasabb szinten történő gyakoroltatás a különféle kommunikációs helyzetekben

2. *környezetismeret, természetismeret*

- a. igény kialakítása arra, hogy a szűkebb-tágabb környezetét megismerje

- b. a tanulók motivációjának, érdeklődésének felkeltése
- c. a környezetünk tudatos megfigyelésének ösztönzése
- d. balesetvédelem, munkavédelem

3. informatika

- a. az informatikai eszközök működésének bemutatása, megértése és alkotó felhasználása
- b. az életkori sajátosságokhoz igazodó internethasználat kockázatainak és lehetőségeinek felismerése
- c. egyszerű grafikai program használata
- d. problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel
- e. az internethasználat szabályai

4. erkölcsstan, etika

- a. a gyerekek értékrendjüknek, normarendszerüknek, gondolkodás- és viselkedésmódjuknak a fejlesztése, alakítása
- b. értékek közvetítése
- c. az önálló, felelős és kritikai gondolkodás, valamint a tudatos cselekvés kialakulásának elősegítése

5. vizuális kultúra

- a. az érzékelés különböző formái közti (például látás, hallás, kinetikus érzékelés) kapcsolatának tudatosítása, amely a számítógépes környezet bevonásával képes egy újabb, „más minőségű” intermedialis szemléletet is kialakítani
- b. a téri-tárgyi világban történő tájékozódás segítése
- c. a kreatív képességek kibontakoztatása
- d. balesetvédelem

II. Tanulási célok/tanulási eredmények, azaz a készségfejlesztés céljai

1. Digitális kompetencia: Információ keresése, elemzése, értékelése, megosztása. Az elsajátított IKT eszközök magabiztos használata. A digitális alapokon nyugvó tanulás.
2. 21. századi készségek: Gondolkodásmód: kreativitás és innováció, problémamegoldás, döntéshozás. Munkavégzéshez kapcsolódó képesség: együttműködés és csapatmunka. Életvitelhez kapcsolódó képesség: személyes és társas felelősségvállalás.
3. Anyanyelvi kommunikáció: Az egyén nyelvtanilag helyes és kreatív módon kapcsolódik be különböző tevékenységekbe. Az életkornak megfelelő szókincs, valamint a nyelvtan és az egyes nyelvi funkciók ismerete.
4. Szociális és állampolgári kompetencia: közösségi beilleszkedés, személyközi kapcsolatok gazdagodása.

III. A projekt megkezdéséhez szükséges előismeret és készségek a következők:

- Fogalmi tudás: szakmák, szakmacsoportok ismerete.
- Szükséges készségek: együttműködési szándék, kommunikációs készség, megfigyelési készség, analitikus, szintetikus gondolkodás, alapszintű számítógép használat.

IV. A projekthez szükséges anyagok és eszközök

1. Technológia - hardver: PC vagy tablet, okostelefon, fényképezőgép, internet hozzáférés, projektor, nyomtató, interaktív tábla.

2. Technológia – szoftver: böngésző, képfeldolgozó program, kiadványszerkesztő, szövegszerkesztő, animáció lejátszáshoz szükséges szoftver.
3. Nyomtatott eszközök: QR-kódok, értékelő táblázat.

2. A projekt értékelési terve

A projekt teljes ideje alatt fontos a visszacsatolás a diákoknak, melyet három részre tagoltan mutatok be az alábbi táblázatban:

Az értékelés időrendje		
A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak, és feladatokat végeznek	A projektmunka befejeztével
<ul style="list-style-type: none"> • Google űrlap: Hogyan tovább? Milyen vagyok? • Szófelhő 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitális napló ellenőrzése: https://linoit.com • 4 fordulós vetélkedő (MotiMore) 	<ul style="list-style-type: none"> • Eredményhirdetés: vetélkedő értékelése • Projekt zárása: produktumok bemutatása, értékelése
<i>Értékelési összefoglaló</i>		
<p><i>A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT</i></p> <p>1. Google űrlap A projekt megkezdése előtt egy Google űrlappal ösztönözzük a tanulókat az önismeretre, melynek célja az, hogy egyénileg feltérképezzük a munkához, a munkavégzéshez szükséges tulajdonságokat, beállítottságot, azaz a tanulók jellemző vonásait. Az űrlapok kitöltését az osztályfőnök koordinálja, segíti, s annak eredményét is az osztályfőnök értékeli, összesíti. Az űrlap itt érhető el: https://forms.gle/6iJSooAaCFsB54Eh9</p> <p>2. Szófelhő – a munkaadó elvárásai Szófelhő segítségével összegyűjtjük azokat a fontos dolgokat, amelyeket a diákok szerint elvárnak tőlünk a munkaadók. A szófelhő készítését az osztályfőnök koordinálja, s tisztázza a felmerülő kérdéseket. A szófelhő készítésének felülete: https://wordart.com</p> <p><i>A projektmunka során</i></p> <p>1. Vetélkedő: A diákok 4 órában négy fordulós digitális vetélkedőn vesznek részt, melynek során csoportokat alkotnak. Valamennyien egy hiányszakmával ismerkednek meg változatos eszközhasználattal, s változatos feladatok, tevékenységek segítségével. A fiúk a villanyszerelő szakmát ismerik meg közelebbről. A diákok minden fordulóban egy-egy QR-kód segítségével jutnak el a feladatsorhoz, melyben az alábbi tevékenységek segítik a tanulókat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bemutató és promóciós videók (videórészletek) megtekintése - igaz-hamis feladattípus - szókereső játék - tankockák - online puzzle 		

- többválasztásos kvíz
- kreatív digitális szorgalmi feladatok

A vetélkedők során érintett témakörök:

- az adott hiányszakma nélkülözhetetlenségének bemutatása
- feladatkörök tisztázása
- munkavédelem, balesetvédelem
- promóciós videók – kedvcsináló, karrierlehetőségek
- eszközök megismerése

2. Digitális napló:

Minden osztály a www.linoit.com felületen létrehozott online falújságon gyűjti az elkészült produktumokat, ötleteket, filmeket, fotókat a projekt során. A felületen az osztályfőnök koordinálja, segíti, értékeli a tevékenységeket.

A projektmunka végén

Eredményhirdetések:

A vetélkedő értékelésével zárjuk a projektet, azaz kihirdetésre kerül a legjobban teljesítő csapat.

A digitálisan létrehozott produktumok értékelése: a pedagógusok mellett a diákönkormányzat is részt vesz az értékelésben, a linoit felületen gyűjtött produktumok bemutatása nagy élmény projektet záró esemény.


Itt bemutatásra kerülnek a legjobban sikerült:


- névjegykártyák
- avatárok, jelvények
- plakátok
- mémek
- szófelhők
- interjúk.


Lehetőséget adunk a tanulóknak a mentimeter segítségével a visszajelzésre, ezáltal az értékelés azon formája is megvalósul, mely fontos visszacsatolás a projekt eredményességét tekintve. A menti.com segítségével a diákok véleményezhetik a projektet.


3. Projektleírás, a projekt menete

<i>Projektleírás</i>	
I. szakasz	<p><i>1. Projekt előkészítése, érdeklődés felkeltése (1 óra):</i> A projekt előkészítő szakaszában a felső tagozatos diákokkal egy Google űrlapot töltetünk ki, melyben a munkához szükséges önismeretre irányítjuk a figyelmüket: Milyen vagyok? Osztályonként egy online faliújság létrehozása a linoit felületen.</p> <p><i>2. Bemeneti mérés (1 óra):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Szófelhő készítése (wordart) <p>Bemeneti mérés – szófelhő segítségével – a meglévő ismeretek felelevenítése. Csoportok alakítása, célok, feladatok meghatározása.</p> <p><i>3. Jövőbenzés: (2 óra)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mi leszel 15 év múlva? Mivel fogsz foglalkozni 15 év múlva? <p>A diákok elképzelik a jövőt, és egy órában létrehozzák a saját magukat ábrázoló avatárjukat a https://www.makebadg.es/avatar felület használatával.</p> <p>A tanulók 1 órában megalkotják a munkájukat ábrázoló jelvényt a https://www.makebadg.es/badge felület segítségével.</p>
II. szakasz	<p><i>1. Gyűjtőmunka (1 óra)</i></p> <p>A diákcsoportok a megadott linkek segítségével információkat gyűjtenek, kutatnak, keresnek az interneten a projekt kérdéseivel kapcsolatban. Elsősorban olyan információkat keressenek, amelyek megkönnyítik majd a pályaválasztásukat, mindeképpen friss adatokat, ismereteket gyűjtsenek!</p> <p>Segítség a gyűjtőmunkához:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=31&v=-mQZlGhDChw</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=lsjLC064oCw</p> <p><i>2. Ismeretek rendszerezése (2 óra)</i></p> <p>A tanulók 1 órában a gyűjtött információkból <u>szófelhőket készítenek</u> a wordart segítségével, majd megosztják azokat a digitális napló céljából létrehozott online faliújságon (linoit).</p> <p>A tanulók 1 órában tankockák segítségével rendszerezik a szakmákat, szakmacsoportokat:</p> <p>https://learningapps.org/view7314072 (Szakmák, szakmacsoportok 1.)</p> <p>https://learningapps.org/view7314475 (Szakmák, szakmacsoportok 2.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mémkészítés (1 óra)</i> <p>A tanulócsoporthoz mémet készítenek az általuk választott hiányszakmákból, hogy egyfajta promóciós képként használják.</p> <p>A diákok ezt a felületet használják: https://memesgenerator.hu/</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Interjú készítése (1 óra)</i> <p>A diákok 1 órában interjút készítenek az iskola tanulóival <i>Ha felnőtt leszek ...</i> címmel.</p>

III. szakasz	<p><i>1. Vetélkedő (4 óra)</i> A tanulócsoporthoz egy 4 fordulós vetélkedő segítségével ismerkednek meg közelebről a hiányszakmával, a villanyszerelő szakmához kerülnek közelebb. A diákok minden fordulóban egy-egy QR-kód segítségével jutnak el a feladatsorhoz, regisztráció nélkül.</p>		
	Vetélkedő		
	forduló	feladat	szerezhető pont
	1. forduló http://app.motimore.com/esg0987b8b338d6c90bbe8d8631bc499221&e=1	Szakma vagy diploma című kisfilm megtekintése: ráhangolódás, érdeklődés felkeltése. Forrás: https://n9.cl/djzta	20 pont
		Szókereső: munkahelyi elvárások (tanulás, csapatmunka, kommunikáció) Forrás: https://learningapps.org/view6076327	
		Online akasztófa játék, a villanyszerelő szakképesítés feladatainak megismerése. Melyik szakma, pontosabban szakképesítés feladatai lehetnek az alábbiak? legfontosabb alapeladata a villamos fogyasztók áramellátását szolgáló vezetékrendszer kiépítése és karbantartása a tervezéstől a beüzemelésig számos feladata van elektromos készülék beüzemelése beköti a villanyórát világítási berendezéseket szerel, stb... Megfejtés: <i>villanyszerelő</i> .	
		Feleletválasztós kvíz, a megszerzett ismeretek rendszerezése, összefoglalása.	
Párkereső Qr-kód mögé rejtve: a villanyszerelő eszközeinek, szerszámainak megismerése. (2. sz. ábra) Forrás: https://learningapps.org/view6078224			
	2. Párkereső (Forrás: saját készítés)		
Online puzzle, majd hozzá kapcsolódó feleletválasztós kvíz. Forrás: https://www.jigsawplanet.com/ Tegyetek rendet egy villanyszerelő szerszámok ládjában! (3. sz. ábra)			

		 <p>3. Puzzle (Forrás: saját képernyőfotó)</p> <p>Villanyszerelő szakma című kisfilm megtekintése, motiváció fenntartása. Forrás: https://www.youtube.com/watch?v=lsjLC064oCw</p> <p>Kreatív digitális feladat: mémkészítés. „Készítsetek mémet a villanyszerelő szakmával kapcsolatban!” Ajánlott felület: https://memesgenerator.hu/</p> <p>Tanulói visszajelzés: egytől 10-ig skálán visszajelezhet a diák, hogy mennyire tartotta érdekesnek az első forduló feladatait.</p>	
	<p>2. forduló</p> <p>http://app.motimore.com/esg9b9b05072dd20d1cc3e54607b84c889b&e=1</p>	<p>Villamosenergia nélkül ... című kisfilm megtekintése. Választ kapunk arra, hogy a villanyszerelés ma is fontos szakma, vagy már esetleg elavult? Forrása: https://www.youtube.com/watch?v=waiG6T5beMg</p> <p>Igaz-hamis állítások a megtekintett kisfilmben látottakkal kapcsolatban.</p> <p>A Villanyszerelő című kisfilm részletének megtekintése, melyből a szakma érdekességeit ismerik meg a diákok. Vajon a villanyszerelő igazi ezermester? A kisfilm segítségével több szempontból megismerik a szakmát. Forrás: https://www.youtube.com/watch?v=lbVJdcOH-HRM&t=6s</p> <p>Feleletválasztós kérdések: a megszerzett ismeretek rendszerezése a villanyszerelő feladatai témakörben.</p> <p>Online puzzle: munkaterület megismerése, betekintés a villanyszerelő lehetséges munkaterületére.</p> <p>Feleltválasztó feladat: a megszerzett ismeretek rendszerezése, rögzítése.</p> <p>Motivációs filmrészlet megtekintése, motiváció fenntartása, felkészülés a következő fordulóra: Villanyszerelő c. kisfilm. Milyen a jó villanyszerelő? Forrás: https://www.youtube.com/watch?v=lbVJdcOH-HRM&t=6s</p> <p>Kreatív digitális feladat: promóciós videó vagy interjú készítése</p>	<p>20 pont</p>

		<p>„Készítsetek promóciós videót vagy interjút, amely bemutatja, hogy miért lehet érdekes a villanyszerelő munkája? Használjatok egyszerű videókészítő applikációkat! (Pl.: ClipsApp, VivaVideo, VideoShop, stb.)”</p> <p>Tanulói visszajelzés: egytől 10-ig skálán visszajelezhet a diák, hogy mennyire tartotta érdekesnek a második forduló feladatait.</p>																											
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">3. forduló http://app.notimore.com/esg2517756c5a9be6ac007fe9bb7fb92611&e=1</p>	<p>Kisfilm-részlet: munkavédelem megtekintése, információgyűjtés Megfigyelési szempontok: a munkavédelmi előírások megfigyelése, és az azokhoz kapcsolódó tárgyak, eszközök megismerése. Forrás: https://www.youtube.com/watch?v=c2s38UGtWts</p> <p>Online puzzle Munkavédelemmel kapcsolatos kép kirakása.</p> <p>Akasztófa játék, megfejtés: munkavédelem. (4. sz. ábra)</p> <div data-bbox="475 815 1185 1187" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p>-----</p> <table border="0" style="margin: auto;"> <tr> <td>a</td><td>á</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>é</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>í</td><td>j</td> </tr> <tr> <td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td><td>ó</td><td>ö</td><td>ő</td><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td> </tr> </table> </div> <p>4. Akasztófa (Forrás: saját képernyőfotó)</p> <p>Csoportosító feladat: munkavédelmi eszközök csoportosítása Forrás: https://learningapps.org/view6088657</p> <p>Szókereső játék a munkavédelemmel kapcsolatban. Célja: ismeretek rögzítése.</p> <p>Információgyűjtés: mi az elektroszmog? Forrás: http://radiesztezia.blogspot.com/2011/01/mi-is-az-elektroszmog.html</p> <p>Igaz-hamis állítások az elektroszmoggal kapcsolatban.</p> <p>Kreatív digitális feladat: plakátkészítés. „Készítsetek egy plakátot, mely az elektroszmog hatásaira, és a védekezésre hívja fel az emberek figyelmét! Használhattok bármilyen ingyenes online felületet.” Ajánlott felület: https://www.easel.ly</p> <p>Tanulói visszajelzés: egytől 10-ig skálán visszajelezhet a diák, hogy mennyire tartotta érdekesnek a harmadik forduló feladatait.</p>	a	á	b	c	d	e	é	f	g	h	i	í	j	k	l	m	n	o	ó	ö	ő	p	q	r	s	t	<p>20 pont</p>
a	á	b	c	d	e	é	f	g	h	i	í	j																	
k	l	m	n	o	ó	ö	ő	p	q	r	s	t																	

	<p>4. forduló</p> <p>http://app.motimore.com/esg31ca0ca71184bbdb3de7b20a51e88e90&e=1</p>	<p>Üdvözlés, motiváció a vetélkedő utolsó fordulójára: „Már nagyon sok információt gyűjtöttetek a villanyszerelő szakma nehézségeiről, előnyeiről, a munkaterületekről, azok veszélyeiről, a szükséges eszközökről, munkafolyamatokról, stb. Egy lényeges kérdés maradt: mi minden kell ahhoz, ahogy valaki villanyszerelő legyen? Milyen iskolát kell elvégeznie? Mi kell ahhoz, hogy sikeres szakemberré váljatok? A QR-kód leolvasása után egy internetes felületre juttok, ahol a villanyszerelő szakképesítés szakmai programjáról tájékozódhattok. Olvassátok el figyelmesen az információkat, majd ehhez kapcsolódó kérdésekre kell válaszolnotok..”</p> <p>Tájékozódás a felvételi eljárásokról: - QR-kód beolvasása után önállóan információkat gyűjtenek a diákok arról, hogy mi a felvételi eljárás menete, mire kell odafigyelni, mire kell felkészülni, ha sikeres felvételt szeretnének.</p> <p>Feleletválasztós feladat: megismerik a tanulók a villanyszerelő szakképesítés képzés sajátosságait, pályaalkalmasságait.</p> <p>Csoportosító feladat: villanyszerelő feladatköre. Forrás: https://learningapps.org/view6088474</p> <p>Villanyszerelő szak című kisfilm részletének megtekintése: betekintés a villanyszerelő gyakorlati képzésébe. (5. sz. ábra)</p> <div data-bbox="710 1003 970 1263" style="text-align: center;">  </div> <p>5. Villanyszerelő szak c. kisfilm (Forrás: saját készítés)</p> <p>Információgyűjtés: Mi a duális képzés? Forrás: https://n9.cl/pi6br0</p> <p>Párkereső feladat: a duális képzésről gyűjtött ismeretek rögzítése. Forrás: https://learningapps.org/view6091740</p> <p>Feleletválasztós feladat: Hogyan tennéd vonzóvá vállalkozásodat? (marketing)</p> <p>Kreatív digitális feladat: névjegykártya készítése. „Készítsétek el egy villanyszerelő szakember névjegykártyát!” Ajánlott felület: http://www.businesscard-land.com/home/create-business-cards.html</p> <p>Tanulói visszajelzés: egytől 10-ig skálán visszajelezhet a diák, hogy mennyire tartotta érdekesnek a negyedik forduló feladatait.</p>	<p>20 pont</p>
<p>2. A projekt zárása (2 óra) Eredményhirdetések, értékelések. A projekt zárása során értékeljük a projekt produktumait, bemutatjuk a projekt összefoglaló videóját. Szemezgetés a digitális naplóból: a diákok által feltöltött produktumok bemutatása.</p>			

Összegzés

A pályaaorientáció, a pályaválasztás mindig nehéz, talán egyre nehezebb a mai generáció számára, ezért szerencsés a hagyományos módszerektől eltérően segíteni diákjainkat ebben a témában. Jelen projekt iskolai keretek között megvalósítható, mégis lehetőséget ad arra, hogy kilépjünk a tanterem falai közül, hiszen a vetélkedő, a produktumok elkészítése, azok feltöltése a digitális faliújságra nem követeli meg, hogy térben és időben egy helyen legyenek a résztvevők. Az egyes tevékenységek egymásra épülnek, így komplex módon segítik a gyerekeket az ismeretszerzésben, az ismeretek rendszerezésében és azok alkalmazásában is. A diákok játékosan, kreatív módon megismerkednek egy hiányszakmával, s ennek mintájára bármelyik szakma vagy szakmacsoport bemutatható számukra egy hasonló projekt során. Kiemelném, hogy a projekt során észrevétlenül fejlődnek a gyerekek 21. századi képességei, melyek a munkaerőpiacon nagyon fontosak. A vetélkedő a projekttől függetlenül is megvalósítható önálló tevékenységként, önmagában is hasznos.

Irodalom

Kovács Tamás–Várallyai László (2018): *Gamifikáció, avagy a játékosítás szerepe napjainkban*. In: International Journal of Engineering and Management Sciences 3. évf. 3. sz. 171-180. p.

DOI: 10.21791/IJEMS.2018.3.14 <https://ojs.lib.unideb.hu/IJEMS/article/view/5043/4774>

Utolsó hozzáférés: 2024. 02. 10.

Barbarics M. (2015): *Iskolai értékelés gamification alapokon* = Oktatás-Informatika, 7. évf.

Fromann Richárd–Damsa Andrei (2016): *A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban* = Új Pedagógiai Szemle, 3-4.sz. <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatasban>

Utolsó hozzáférés: 2024. 02. 10.