



LET'S PLAY VET

<enhancing
the learning experience
through playlists/>

IO3: Útmutató a Playlistek (Lejátszási listák) használatához szakképző intézmények számára

www.switchlearning.eu

BY
EFVET

Szerzők:

Associazione Cnos Fap Emilia Romagna, Olaszország
Istituto Politécnico Salesiano – Pamplona, Spanyolország
SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium – Budapest, Magyarország
Uniser Soc. Coop. Onlus – Forlì, Olaszország
Badgecraft Ireland Limited – Cappaduff, Írország
Szakképző Intézmények Európai Fóruma (EfVET) – Brüsszel, Belgium

<https://www.switchlearning.eu/>

Tartalomjegyzék

SZÓJEGYZÉK	3
I. RÉSZ: A LET'S PLAY VET PROJEKT	4
1.1. BEVEZETÉS	4
1.2 BEVEZETÉS AZ ÚTMUTATÓHOZ	5
II. RÉSZ: TANULÁSI CÉLÚ PLAYLISTEK (LEJÁTSZÁSI LISTÁK): TANULÁSI FORRADALOM	6
2.1. Tanulási célú playlistek (lejátszási listák), a gamifikáció és a jelvény alapú tanulás fogalma	6
2.2. E-Learning platform a playlist (lejátszási lista) képzési moduljaihoz	9
III. RÉSZ: ÚTMUTATÓ A PLAYLISTEK (LEJÁTSZÁSI LISTÁK) UTASÍTÁSAIHOZ	9
3.1. ÁLTALÁNOS UTASÍTÁSOK (playlistek (lejátszási listák) létrehozása a platformon)	9
3.1.1 Regisztráció és belépés	9
3.1.2 TEVÉKENYSÉGEK létrehozása	111
3.1.3 PLAYLISTEK (LEJÁTSZÁSI LISTÁK) létrehozása	13
3.1.4 DIGITÁLIS JELVÉNYEK hozzárendelése	14
IV. RÉSZ: LEGJOBB GYAKORLATOK: a playlistek (lejátszási listák) különböző megközelítéseinek bemutatása	16
4.1 Salesianos Pamplona: képzési tantervek összehasonlítása	16
4.2 Cinema Galliera: projektalapú oktatás a Let's PLAY VET! Platformon keresztül	21
4.3 A Uniser Virtuális Mobilitásának Playlistje (Lejátszási listája)	29
4.4 Legjobb gyakorlatok a playlistek (lejátszási listák) létrehozásában: Magyarországi tapasztalatok - konklúzió és tanulságok a SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium szemüvegén át	31
Esettanulmány #01	Errore. Il segnalibro non è definito.
Esettanulmány #02	Errore. Il segnalibro non è definito.
V. RÉSZ: KONKLÚZIÓ	36

I. RÉSZ: A LET'S PLAY VET PROJEKT

1.1. BEVEZETÉS

A Let's play VET egy innovatív szakképzési módszertanon keresztül járul hozzá a tanítási paradigma újragondolásához, amely proaktív módon helyezi a tanulási folyamat középpontjába a szakképzésben tanuló fiatalokat.

Az innovatív módszertant a **tanulási célú playlistek (lejátszási listák)** fogalma inspirálta. Ez gyakorlatilag olyan képzési modulokat jelent, amely olyan tanulási élményekből, meg tapasztalásokból állnak, amelyeket a hallgatóknak teljesíteniük kell annak érdekében, hogy pozitív visszajelzéseket, értékeléseket kapjanak. A projektben kidolgozott szakképzési playlisteket (lejátszási listákat) alkotó tanulási tapasztalatok vegyes, azaz kombinált oktatást nyújtanak – tartalmaznak innovatív e-learning feladatokat éppúgy, mint külföldi mobilitásokat, tanulmányutakat, szemináriumokat, részvételeket más helyi közösségi eseményeken vagy kezdeményezésekben, videók készítését képekről stb.

A partnerek egy sor olyan igényt azonosítottak, amelyek relevánsak és érdekesek az európai társadalmi-gazdasági környezetben, szakképzésben résztvevő tanulók szempontjából. Noha a tagállamok számos erőfeszítést tesznek a **szakképzés kínálatának és vonzerejének** javítása érdekében, a szakképzésből – ideértve a szakmai alapképzést is – lemorzsolódók száma továbbra is magas. Számos uniós ország sok problémával szembesül a jelenség megelőzésére irányuló sikeres stratégiák megvalósításakor, lemorzsolódási rátájuk jóval meghaladja az EU-28-as átlagát. A 2015. évi Oktatási és Képzési Monitor jelentés rámutatott arra, hogy a korai iskolaelhagyók jelenlegi aránya Európában 11, 1% az EU 2020 stratégiában rögzített 10% -os célhoz képest. Néhány EU-tagállam, pl. Spanyolország (21,9%) és Olaszország (15%), elmaradása igencsak szembeötlő – nem véletlen tehát, hogy a projekt keretein belül többek között ezen országokban (is) kerül sor az innovatív szakképzési módszertani eszközök fejlesztésére és tesztelésére.

A fő hangsúly arra a szükségletre esik, hogy a tényleges korai iskolaelhagyók arányát 2020-ig 10%-ra kell csökkenteni.

A projektpartnerek:

Három Szakképző Intézmény:

Associazione Cnos-Fap Regione Emilia Romagna (**Olaszország**),

Congregación San Francisco de Sales – Instituto Politécnico Salesiano (**Spanyolország**)

SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium és Technikum (**Magyarország**);

Egy **Mobilitási Specialista**: UNISER SOC.COOP. ONLUS (**Olaszország**);

Egy **Technikai Partner** Badgecraft Ireland Limited (**Ireland**)

Egy **Európai Szakképzési hálózat**: EfVET (**Belgium**).

<https://www.switchlearning.eu/>



A non-formális tanulást hajlamosak vagyunk önkéntes tanulásként értelmezni, amely a formális rendszeren kívül történik, de szándékos és bizonyos mértékig strukturált marad egy szervezet által nyújtott program keretein belül (pl. munkahelyi képzés). **Az informális tanulás**, azonban általában „tapasztalati” módon történik meg, azaz nem intézményesített, megtervezett vagy strukturált keretek

között valósul meg, hanem általában az egyén mindennapi tevékenységei és interakciói révén (például a családdal vagy barátokkal való együtt tanulás).”

A Let's Play VET esetében a partnerek a formális oktatási környezetben szerzett tapasztalataik alapján alkalmazzák az informális tanulás fogalmát. A formális oktatásnak különböző és innovatív módszereket kell megvizsgálnia annak érdekében, hogy növelje óráinak vonzerejét, különösen a szakképzés területén.

Éppen emiatt a Let's Play VET egy lépéssel előrébb megy, és javasolja a **gamifikáció fogalmának beépítését az oktatásba** „Ez abban különbözik a játékalapú tanulástól, hogy nem arra bízta a tanulókat, hogy saját játékokat készítsenek vagy hogy kereskedelmi forgalomban kapható videójátékokkal játszanak. Sokkal inkább azon a feltételezésen alapul, hogy az a fajta elkötelezettség, amelyet a játékosok megtapasztalnak a játékokban, oktatási kontextusba ültethető át a tanulás megkönnyítésének és a tanulói viselkedés befolyásolásának céljaira.”³.

Néhány példa a gamifikációs módszerrel való tanulásra:

- **Találd fel/Formáld a jövőt:**
 - [http://exhibitions.nypl.org/100/digital fun/play the game](http://exhibitions.nypl.org/100/digital_fun/play_the_game)
 - <http://www.nypl.org/audiovideo/find-future-nypl-game>
- **Komoly európai játékok Nyílt Jelvényekkel** a Badgecraft-tól:
 - <http://www.slideshare.net/badgecraft/league-of-youth-work-agents>
 - <http://www.slideshare.net/badgecraft/the-youth-exchangers-game?related=1>
- **Duolingo:**
 - <https://www.duolingo.com/>
- **Jelvény alapú tanulás**

A jelvény egy nyilvánosan, szabadon megosztható, digitális hitelesítő eszköz, mely különféle lehetőségeket nyit meg és bizonyítja, hogy érdemi tanulás történik. Oktatási környezetben a

³ <https://www.learning-theories.com/gamification-in-education.html>

jelvény a tanuló kompetenciái igazolásának a módja, miután sikeresen elkészített egy playlistet (lejátszási listát). A tanuló munkájának elismerése a legjobb mód arra, hogy motiváljuk őket a playlist (lejátszási lista) következő tevékenységeinek elkezdésére. A digitális jelvények megszerzésének esetében még inkább igaz az, hogy a tanuló egy tevékenység megvalósítása során tesz szert kompetenciák egész sorára.

2.2. E-Learning platform a playlist (lejátszási lista) képzési moduljaihoz

A platform fejlesztésében és tesztelésében részt vevő partnerek: Associazione Cnos-Fap Regione Emilia Romagna (Olaszország), Congregación San Francisco de Sales - Instituto Politécnico Salesiano (Spanyolország), SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium (Magyarország) és UNISER SOC.COOP. ONLUS (Olaszország) az e-platformot annak hivatalos bevezetése előtt pilot program keretein belül tesztelték. A tesztelést fókuszcsoportok segítségével végezték, melyeknek tanárok és diákok is résztvevői voltak.

www.switchlearning.eu

III. RÉSZ: ÚTMUTATÓ A PLAYLISTEK (LEJÁTSZÁSI LISTÁK) UTASÍTÁSAIHOZ

3.1. ÁLTALÁNOS UTASÍTÁSOK (playlistek (lejátszási listák) létrehozása a platformon)

3.1.1 Regisztráció és belépés

I. LÉPÉS: Csatlakozzon az iskolája platformjához

A felhasználók három különböző módon regisztrálhatnak a felületre:

- a www.swichlearning.eu platformon a KEZDETI LÉPÉSEK/LÁSSUNK HOZZÁ gombra való klikkeléssel kezdenek meg a regisztrációs folyamatot és haladhatnak végig rajta
- egy meghívó e-mail által, melyet egy oktatótól/koordinátortól kapnak a platformra való regisztrációhoz vagy a platform egy meghatározott tevékenységében való részvételre. A meghívó feladója az info@badgecraft.eu lesz. A címzettnek ellenőriznie kell a spam mappát is ilyen esetben, hátha oda kerül a meghívó véletlenül.
- a platformon meg kell keresniük az iskola / képzési központ profilját. Amint megtalálták az intézményt, a megfelelő oldalra kattintanak, így megnyitják azt, majd végighaladnak a regisztrációs folyamaton.

A fiókot e-mail cím és egy hitelesítési módszer (jelszó, Facebook vagy Google) segítségével kell regisztrálni.


Pamplona powered by Badgecraft

123email@emai.com


☐ I agree with terms of service and privacy rules

By continuing registration I agree to Badgecraft's [Terms of service](#) and [Privacy policy](#)

Please enter your password

Please repeat your password

REGISTER

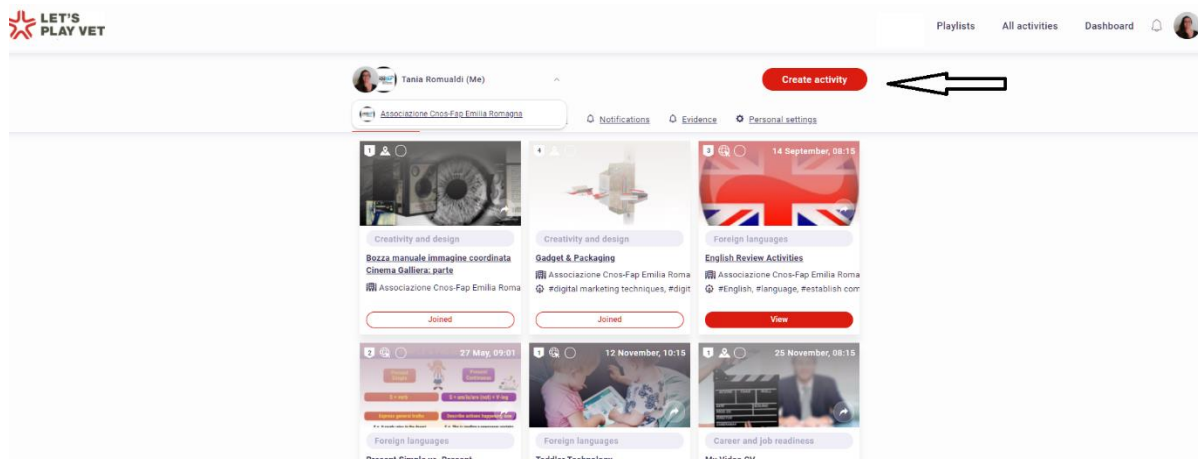
Or use social login

Login with Facebook

Login with Google

IV. LÉPÉS: Tevékenységek létrehozása

Miután kiválasztott egy szervezőt, hozza létre első tevékenységét.



Megjegyzés: A tevékenység létrehozására szolgáló űrlap csak néhány kötelező mezőt tartalmaz. Ha szükséges, adjon meg további információkat.

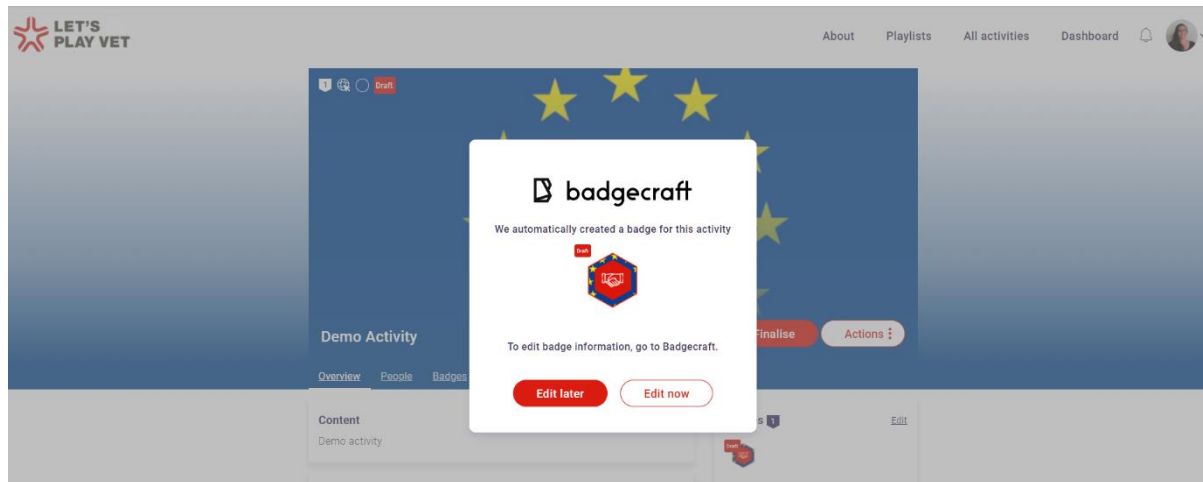
Megjegyzés: Miután létrehozott egy tevékenységet, meghívást kap a hozzá tartozó tevékenység jelvény szerkesztésére is.

Ismételje meg ugyanezt a lépést további 3-5 tevékenység létrehozásához a tantárgyához.

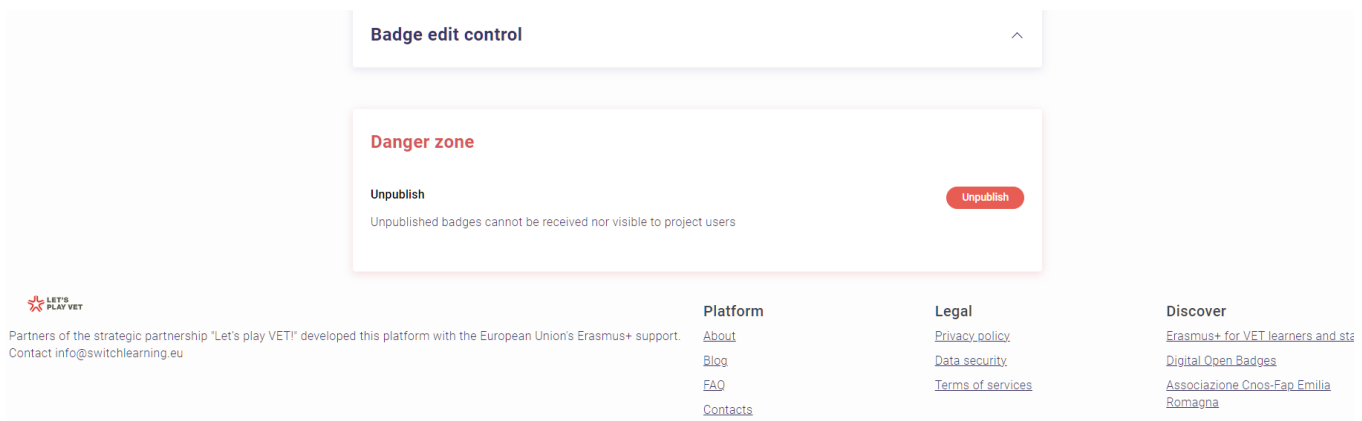
3.1.4 DIGITÁLIS JELVÉNYEK hozzárendelése

VII. LÉPÉS: Szerkessze meg a jelvényt

Miután létrehozott egy tevékenységet vagy egy playlistet (lejátszási listát), a felület automatikusan létrehozza a jelvényt. A jelvényt azonnal szerkesztheti a **Szerkesztés most** gombra kattintva, vagy elhalaszthatja a **Szerkesztés később** gomb segítségével.



Kattintson az oldal alján található NEM NYILÁNOS (KÖZZÉ NEM TEHETŐ) gombra, így elkezdheti szerkeszteni a jelvényt.



Ha azt szeretné, hogy a felhasználók bizonyítékot nyújtsanak a feladataik teljesítésére, akkor görgessen lefelé, és válassza az **Ez a jelvény bizonyítékot igényel** lehetőséget. Ezek után beállíthatja, hogy ki fogja ellenőrizni a bizonyítékokat.

This badge requires evidence

A badge without an evidence requirement can be issued via email or earned by using a special badge code. A badge with an evidence requirement is issued after the earner completes the badge quest. In such a badge, you can specify tasks, request evidence upload and verification, or other badges as a requirement.

No Yes

1. Describe badge task (Required)

Badge tasks explain what earner needs to do to accomplish this badge task. Simple and specific actions help earners to complete tasks and others to understand the criteria for badge issuing.

Description of the task

Select who will verify submitted evidence

The 'Badge earner' will not request evidence verification. 'Activity members' will request evidence notification from any other member in this badge project. 'Activity organisers' will request evidence verification from people with admin and owner rights in this project.

Activity organisers

Set the required number of people to verify evidence

This number should be realistic for badge earner to reach.

1

A módosítások elvégzése után kattintson a **Közzététel** vagy a **Piszkozat mentése** gombra.



4. Visszajelzés	Hogyan tehetném még jobbá a terv(ek)et?
5. Nyomtatás	Hogyan néznek ki a terveim nyomtatásban?
6. Prezentáció/Bemutató	Mit akarok megmutatni valójában a designommal/terve(i)mmel?
7. Disszemináció	Meg szeretném mutatni az alkotásaimat?

Mindezek csupán a Playlistek (Lejátszási listák) megközelítésének első lépései voltak. Az igazi kihívás egy olyan Playlist (Lejátszási lista) létrehozása, amelyben nem minden feladat követi egymást lineáris sorrendben, hanem az Élmények/megtapasztalások (XP-k) egy részét bármikor és bárhol átélhetik a tanulók olyan technológiai eszközök használatával mint az okostelefonok és a táblagépek.

Playlistek (Lejátszási listák): Forradalmasítsuk az oktatást!

Minden playlist (lejátszási lista) elkészítésekor szem előtt kell tartanunk az egyes országok és tantárgyak érvényes, hivatalos tantervét, a tanulók érdeklődési területeit és az őket körülvevő környezettel való kapcsolatukat.

Tehát meg kell változtassuk az egyirányú tanítási megközelítést, és a tanároknak az oktatási anyagok folyamatvezetőivé/facilitátorává kell válniuk. Azoknak az időknak már vége, amikor a tanárok voltak azok, akik az ismeretekkel rendelkeztek, az ismeretek az osztályokon kívül voltak és abban kellett segíteni a tanulókat, hogy szert tegyenek az ismeretekre. A Playlist (Lejátszási lista) nagyszerű módja annak, hogy a tanulók az osztályokban és azokon kívül is dolgozzanak, XP-eket és olyan eseményeket is létrehozva, amelyek segítségével megoszthatják felfedezéseiket vagy alkotásaikat. Nyissuk meg az iskolát a társadalom, és persze a munkaerőpiac felé.

A munkahelyeken szükséges készségek és kompetenciák nagyon gyorsan változnak, ezért nagyon fontos, hogy a szakképző iskolák kapcsolatba lépjenek a munkaterületükön lévő vállalatokkal. Az iskolának tudniuk kell, hogy a vállalatoknak milyen igényei vannak, de a tanulók képzéséhez a vállalatoknak is az iskolák rendelkezésére kell bocsátania azokat a megfelelő eszközöket, melyek segítségével a leendő munkavállalók megfelehetnek majd a speciális igényeknek/követelményeknek.

Az összes előző szempontnak tükröződnie kell az elkészült playlisteken (lejátszási listákon) annak érdekében, hogy érvényes oktatási rendszernek tekinthessük ezt a módszertant. Ha

4.2 Cinema Galliera: projektalapú oktatás a Let's Play VET! Platformon keresztül

2019 és 2020 folyamán a Cinema Galliera, egy, a bolognai Szaléziak által vezetett mozivállalat legfőbb szükségét érezte annak, hogy megújítsa arculatát a belső terei, filmes programjai, médiakapcsolatai és kommunikációs stratégiája megváltoztatása által. A vállalat át akarta alakítani az arculatát, és köszönhetően a Cinema Galliera vezetői és a bolognai Associazione Cnos Fap Grafikai Technikus szakmai bizonyítványt nyújtó szakképzés 4. évfolyamának a koordinátora között lévő erős kapcsolatnak köszönhetően a vállalat úgy döntött, bevonja a kurzus tanulóit ebbe a megújítási folyamatba. Így tehát felkérték őket, hogy alkossák meg az egységes vállalati arculatot: vagy a már meglévő arculat jobbá tétele vagy egy új arculat létrehozása által. A projekt által kért eredmények a következők voltak:

1. Egy olyan stratégiai és kreatív folyamat, amelynek célja a Cinema Galliera sajátos pozicionálása Bologna egy külvárosi környezetében, pontosabban Bolognina területén (ez az a városrész, ahol a mozi található).
2. Márka- és emblématervezési kézikönyv.
3. Úrlap és dokumentum készítési kézikönyv.
4. Digitális Kommunikációs terv kézikönyv
5. Eszközkészítési kézikönyv.
6. Feliratok tervezési és létrehozási kézikönyve
7. A projekt technikai és költségvetési elemzése a szükséges nyomtatási folyamatra vonatkozóan.

A cél elérése érdekében a diákok párokban dolgoztak: az osztály végül 7 javaslatot készített, amelyeket a záró rendezvényen bemutattak és értékelték.

Az ágazat vállalatai együttműködtek az iskolával/a tanulókkal a projektben, értékelték a diákok által elvégzett különféle munkalépéseket – az egyes munkalépések elemzései, értékelései elengedhetetlenek voltak ugyanis nem csak a munka befejezéséhez, hanem a Let's Play VET platformon létrehozott playlist (lejátszási lista) létrehozásához/kialakításához is.

A "Cinema Galliera" projekt a Grafikus Technikus szakképzés 4. évfolyamos diákjainak egész 2019/2020-as tanévét végigkísérte. A projekt az alábbi munkafázisokkal rendelkezett:

1. a munkacsoportok meghatározása: a projekten a tanulók párokban dolgoztak, mégpedig úgy, hogy arra törekedtek, hogy szoros együttműködés alakuljon ki az erősebb és a gyengébb képességekkel rendelkező tanulók között;
2. a tervezett projektigények kidolgozása; és konkrétan
 - Kézi: a vállalat hátterének kutatása, kreatív folyamat, a márka kialakítása, nyomtatványok, csomagolás és eszközök
 - Táblák és feliratok kézikönyve: a mozi belső részeinek háromdimenziós megjelenítése
 - Virtuális környezet feliratokkal

- A projekt megvalósításakor azonban a tanulóknak és a tanároknak hirtelen korábban elképzelhetetlen munkafeltételekkel kellett szembenézniük és megbírkózniuk. Pont akkor, amikor a projekt a legintenzívebb megvalósítási szakaszban volt, a szakképzési



Overview People Badges Evidence

Content

Per la nuova stagione autunno/inverno vi proponiamo un Cinema nuovo, un Cinema che sia ancor più indipendente, giovane che guardi avanti ma con una consapevolezza della propria storia, un Cinema che osi farvi vedere storie che vi entrino dentro, un Cinema che possa essere indossato da tutti che sia di tendenza Urban Style ma che strizzi l'occhiolino anche al classico evergreen.

Activities to complete

Complete the following activities, earn badges and you will see your playlist progress updated

Badges

Edit

Skills

#provide multimedia content

#manage website content



Azért, hogy a playlisteket (lejátszási listákat) interkulturális szempontból még hatékonyabbá tegyük, heti videókonferencia-találkozókat szerveztünk a programban részt vevő diákoknak. Ezen események során a diákoknak a küldetések egy részét csoportos workshopok formájában kellett teljesíteniük és/vagy a csoport előtt bemutatniuk. A diákok nemcsak az olasz kultúra tiszteletét tanulhatták meg, hanem jobban megismerhették saját kultúrájukat, valamint egy másik országból származó diáktársaik kultúráját is.

Tekintettel arra a tényre, hogy az egyes küldetések folytatódtak az egymást követő értekezletek során, diákjaink számára határidőket kellett kitűznünk. Ettől eltekintve a diákok szabad időbeosztásban végezhatték el a playlisteket (lejátszási listákat), ők maguk határozhatták meg a feladatok elvégzésének sorrendjét is.

A Let's Play Vet playlistjén (lejátszási listáján) végighaladva a diákjaink:

- képesek voltak fejleszteni kompetenciáikat, különösen a kulturális tudatosság és a digitális készségek terén,
- táplálták kíváncsiságukat nemcsak saját kultúrájukra, hanem egész Európára vonatkozóan is,
- sokat tanultak Olaszország földrajzáról, nyelvéről és kultúrájáról,
- bemeneti élményekre tehettek szert az interkulturális, egymástól való tanulási folyamatban,
- kialakult bennük egy európai polgárhoz méltó összetartozás-érzés és felelősségtudat,
- eszközöket és ötleteket kaptak az "okos (=smart)" munkavégzéshez, amely nagyon fontos a grafikai tervezés terén.

A Let's Play Vet playlistjének (lejátszási listájának) köszönhetően:

- megerősítést nyert az a feltételezésünk, hogy a virtuális mobilitás ilyen formában nemcsak hogy lehetséges, hanem rendkívül sikeres is lehet,
- diákjainknak hála, rengeteg olyan értelmes és hasznos anyagra tettünk szert az általuk véghezvitt küldetések során, melyeket sikeresen felhasználhatunk a későbbiekben mind disszeminációs, mind pedig marketing célokra,
- egy olyan érvényes e-learning módszer/keretrendszer került a birtokunkba, mely alkalmas nemcsak az európai tudatosság, hanem az interkulturális, egymástól való tanulás, valamint a kulcskompetenciák fejlesztésére is.

4.4 Legjobb gyakorlatok a playlistek (lejátszási listák) létrehozásában: Magyarországi tapasztalatok - konklúzió és tanulságok a SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium szemüvegén át

Előzetes feltételezéseink, kiindulási pontok:

Ahogy a projekt haladt előre, eljött az idő, amikor a gyakorlatban is meg kellett valósítanunk mindazt, ami miatt az egész projekt elindult: elkészíteni a tananyagokat innovatív módon, lejátszási listába rendezve, amelyek vélhetően lekötik a diákok figyelmét, elősegítik szakmai fejlődésüket és alkalmasak lesznek arra, hogy megfelelő készségeket adjanak a diákoknak a munkaerőpiaci érvényesüléshez.

Számos előkészítő megbeszélés alkalmával a fókuszcsoport(ok) tanárai az alábbi feltételezéseket állapították meg, melyeket a playlistek (lejátszási listák) kialakításánál alapvetésként szolgáltak.

- A diákok szívesen használják a mobileszközöket, így kézenfekvő, hogy tanulás céljára is használhassák.
- A folyamatosan változó munkaerőpiaci igények miatt folyamatosan új készségek és szokások elsajátítása szükséges, ezért lehetővé kell tenni a diákok számára, hogy az épp aktuális érdeklődésükhöz, feladatukhoz vagy helyzetükhöz szükséges készségeket biztosító tananyagokat saját maguk válogathassák össze.
- A hagyományos oktatástól eltérően a készségcentrikus oktatási elv és a platform térben és időben is nagyobb szabadságot biztosít a tanuláshoz (pl. a nem kötelező sorrend a tananyagban jobban szolgálja egyéni fejlődésüket).
- A platform a tehetségfejlesztés eszköze lehet és egyaránt használható „rendes”, iskolai feladatok és fakultatív feladatok elvégzésére, valamint olyan kisebb-nagyobb projektek megvalósítására, amelyek a virtuális térben kezdődnek, de a végkifejlet a fizikai valóságban történik meg. Egészen nagy, interdiszciplináris projektek is megvalósulhatnak általa.
- És a legutolsó alapvetés, amely a tananyag kialakításánál megállapításra került: a gamification nem csak az alsósoknak való, a fiatal felnőttekben (és később is) ott lapul a gyermek, aki vágyik a játékra, elismerésre, jutalmazásra. Mindezt a platformon keresztül történő tanulás alkalmával megkaphatja. Ennek egyik eszköze a jelvény, amit minden egyes teljesített lépés után megszerez a diák, majd, ha elvégzi az összes feladatot, amit a tanár előír, megkapja a lejátszási listáért járó „nagy” jelvényt. Ez mutatja, hogy egy újabb készséggel gazdagodott és ezt megoszthatja a világgal.

Célok, amelyek motiváltak bennünket:

A tananyagok kialakításánál törekedtünk arra, hogy a felkínált anyagok alkalmasak legyenek a diákok ösztönzésére, a saját tudásuk aktív alakítására (ezzel pedig a saját jövőjük aktív alakítására), nagyobb szakmai önbizalom építésére (könnyebben merjenek és tudjanak élni a lehetőségekkel), illetve, hogy hidat képezzenek a fiatalok, a tudás, a készségek és a

4. Hozzanak létre palylisteket (lejátszási listákat) annak ellenőrzésére, hogy diákjaik jó úton haladnak-e.
5. Rendszeresen találkozzanak a tanárok és a diákok is egymással, hogy megvitathassák a playlisteket (lejátszási listákat) és azok tisztázást igénylő részleteit is.
6. Lehetőség szerint az összes tanárt vonják bele a projektbe. A "csapat" támogatása létfontosságú a projekt sikeréhez, a diákok ettől úgy érzik, hogy teljes mértékben támogatják őket tanáraik.
7. Egyértelműen jelöljék és osszák ki a különböző szerepeket és felelősségeket, először a tanárok, ezt követően pedig a diákok számára.
8. Keressenek (belső és külső) szponzorokat és támogatókat, akik értéket látnak abban, amit csinálnak. Kerüljenek egy lépéssel közelebb kell a piachoz.
9. Használják fel bölcsen a rendelkezésre álló időt. A projekt utolsó prezentációjának/bemutatójának hetére rendezzék át az osztályokat, de akár az órarendet is annak érdekében, hogy minden a projektről szólhasson. Ha úgy érzik, szükséges, akár órák is elmaradhatnak. Ez felszabadítja a diákokat és a tanárokat, így ők teljes mértékben részt tudnak venni a tanulási folyamatban. A projekt bemutatójáról/prezentációjáról kell a hét órájának szólnia!
10. Feltétlen fnyképezzék és dokumentálják az eseményt! Ez kritikus fontosságú a szponzorálás és támogatás biztosításának szempontjából a következő években. Ez kiváló módszer egyrészt a diákok portfóliójának, másrészt pedig magának a projektnek a népszerűsítésére is.

Bónusz linkek

<https://youtu.be/f0trXXhk4uo> <https://youtu.be/INn-gUcZIlk>
<https://youtu.be/fQMVxaXGp1s> <https://youtu.be/LnV9tE5oJNk>

<https://youtu.be/-Z4GL3Fj1J4> <https://youtu.be/OgVbhPgAfco>
<https://youtu.be/efEa8BSK6HA> <https://youtu.be/ROru9HR6Ym8>

megtapasztalása a szakképzés egyik felbecsülhetetlenül értékes vetülete, legfontosabb jellemzőinek egyike.

A szakképzésnek nagyon fontos szerepe van. Ehhez azonban hosszú távon is megfelelő forrásokkal kell rendelkeznie.