

**Éder Márta**

*Tapolcai Bárdos Lajos Általános Iskola  
edermarti1977@gmail.com*

**Merre tovább?**

## **A pályaeorientációhoz kapcsolódó projektmunka felső tagozatos leány diákok számára**

*Projekt*

### **Project work related to career guidance for high school female students**

*Project*

#### **Abstract**

The central theme of the methodological idea is to help career guidance, focusing on a profession that is in short supply: the female tailor. During the implementation of the project, I used the method of gamification, using MotiMore, a software that can be used in a school environment, which greatly strengthens the motivation of students with the gamified evaluation method. During the project, I consider the development of the students' digital skills to be a priority task, which, in addition to adapting to the expectations of the current generation, also contributes to the students' future prosperity and career choice. After we encourage our students to self-awareness in the tuning and input measurement, and we gather together the expectations of the participants, we create a competitive situation with a four-round competition. During the competition, 21st century skills such as cooperation, knowledge building, problem solving, and confident use of digital tools will come to the fore. During the competition, students collect points in groups, while collecting a lot of useful information about the difficulties and advantages of the female tailoring profession, occupational safety, necessary tools, work processes, etc. A whole round deals with dual training, and what it takes to become a successful professional? Varied, creative activities ensure the maintenance of motivation. The children put together an online puzzle, match, group, decide on true and false statements, read Qr codes, watch short films, etc. As an additional task, they create a meme, edit a business card, get a taste of marketing, design an avatar, 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, women's tailor.

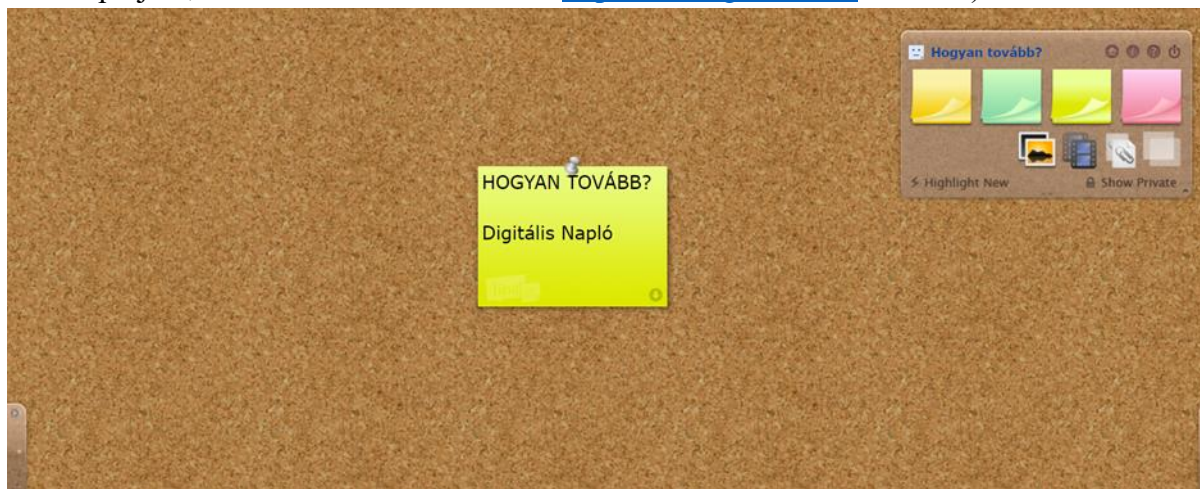
#### **Absztrakt**

A módszertani ötlet központi témája a pályaeorientáció segítése, fókuszban egy hiányszakma: a női szabó. 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 mukaadók 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 női szabó szakma nehézségeiről, előnyeiről, a munkavédelemről, a szükséges eszközökről, munkafolyamatokról, stb. 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 memet 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:* pályaeorientáció, gamifikált értékelési rendszer, duális képzés, projektmunkák, játékosítás, női szabó

## 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. sz. 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 tanulócsoporthoz. 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/esgbe1bc7997695495f756312886f566110&e=1>
2. forduló: <http://app.motimore.com/esg91bc333f6967019ac47b49ca0f2fa757&e=1>
3. forduló: <http://app.motimore.com/esg48f7d3043bc03e6c48a6f0ebc0f258a8&e=1>
4. forduló: <http://app.motimore.com/esg643de7cf7ba769c7466ccbc4adfd7fac&e=1>

## 2. A projekt pedagógiai alapjai

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 nyelvileg 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.

### 3. A projekt értékelési terve

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

<i>Az értékelés időrendje</i>		
A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak, és feladatokat végeznek	A projektmunka befejeztével
<p>Google űrlap: Hogyan tovább? Milyen vagyok?</p> <p>Szófelhő</p>	<p>Digitális napló ellenőrzése: <a href="https://linoit.com">https://linoit.com</a></p> <p>4 fordulós vetélkedő (MotiMore)</p>	<p>Eredményhirdetés: vetélkedő értékelése</p> <p>Projekt zárása: produktumok bemutatása, értékelése</p> <p>visszacsatolás: mentimeter</p>

#### *Értékelési összefoglaló*

##### *A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT*

###### *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>

###### *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>

## *A PROJEKTMUNKA SORÁN*

### *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 lányok a női szabó szakmát ismerik meg közelebbről. A diákok minden fordulóban egy-egy QR-kód segítségével jutnak el a feladatsorhoz, melyben az alábbi tevékenységek segítik a tanulókat:

- bemutató és promóciós videók (videórészletek) megtekintése
- igaz-hamis feladattípus
- szókereső játék
- tankockák
- online puzzle
- többválasztásos kvíz

A vetélkedők során érintett témakörök:

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

### *2. Digitális napló*

Minden osztály a [www.linoit.com](http://www.linoit.com) felületen létrehozott online falíújságon 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 fiú és lány csapat is.

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:

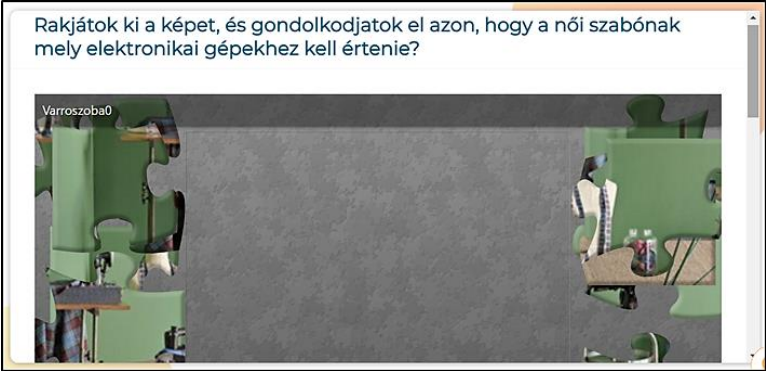
- avatárok
- mémek
- szörfelhők
- interjúk.


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.

## 4. Projektleírás, a projekt menete

<b><i>Projektleírás</i></b>	
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? Osz-tályonként egy online faliújság létrehozása a linoit felületen.</p> <p><i>2. Bemeneti mérés (1 óra):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szófelhő készítése (wordart)</li> </ul> <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"> <li>• Mi leszel 15 év múlva? Mivel fogsz foglalkozni 15 év múlva?</li> </ul> <p>A diákok elképzelik a jövőt, és 1 órában létrehozzák a saját magukat ábrázoló avatárjukat a <a href="https://www.makebadg.es/avatar">https://www.makebadg.es/avatar</a> felület használatával.</p> <p>A tanulók 1 órában megalkotják a munkájukat ábrázoló jelvényt a <a href="https://www.makebadg.es/badge">https://www.makebadg.es/badge</a> 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, mindenképpen friss adatokat, ismereteket gyűjtsenek!</p> <p>Segítség a gyűjtőmunkához:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=12&amp;v=80W1iA8uyzQ">https://www.youtube.com/watch?time_continue=12&amp;v=80W1iA8uyzQ</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=31&amp;v=-mQZIGhDChw">https://www.youtube.com/watch?time_continue=31&amp;v=-mQZIGhDChw</a>  <a href="http://fszk.hu/wp-content/uploads/2017/03/2010_EP_02_All.pdf">http://fszk.hu/wp-content/uploads/2017/03/2010_EP_02_All.pdf</a></p> <p><i>2. Ismeretek rendszerezése (2 óra)</i></p> <p>A tanulók 1 órában a gyűjtött információkból <i>szófelhőket készítenek</i> 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><a href="https://learningapps.org/view7314072">https://learningapps.org/view7314072</a> (Szakmák, szakmacsoportok 1.)  <a href="https://learningapps.org/view7314475">https://learningapps.org/view7314475</a> (Szakmák, szakmacsoportok 2.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mémkészítés (1 óra)</li> </ul> <p>A tanulócsoprtok mémet készítenek az általuk választott hiányszakmákból, hogy egyfajta promóciós képként használják.</p> <p>A diákok ezt a felületet használják: <a href="https://memesgenerator.hu/">https://memesgenerator.hu/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interjú készítése (1 óra)</li> </ul> <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></p> <p>A tanulócsoporthoz egy 4 fordulós vetélkedő segítségével ismerkednek meg közelebbről a hiányszakmával, a női szabó szakmához kerülnek közelebb.</p> <p>A diákok minden fordulóban egy-egy QR-kód segítségével jutnak el a feladatsorhoz, regisztráció nélkül.</p>		
	<b>Vetélkedő</b>		
	<b>Forduló</b>	<b>Feladat</b>	<b>Sze- rez- hető pont</b>
	<a href="http://app.motimore.com/eszbel/bc7997695495f756312886f566110&amp;e=1">http://app.motimore.com/eszbel/bc7997695495f756312886f566110&amp;e=1</a>  1. forduló	<p>Szakma vagy diploma című kisfilm megtekintése: ráhangolódás, érdeklődés felkeltése. Forrás: <a href="https://n9.cl/djzta">https://n9.cl/djzta</a></p>	20  pont
		<p>Szókereső: munkahelyi elvárások (tanulás, csapatmunka, kommunikáció) Forrás: <a href="https://learningapps.org/view6076327">https://learningapps.org/view6076327</a></p>	
		<p>Online akasztófa játék, a női szabó szakképesítés feladatainak megismerése. Megfejtés: női szabó</p>	
		<p>Feleletválasztós kvíz, a megszerzett ismeretek rendszerezése, összefoglalása.</p>	
		<p>Párkereső QR-kód mögé rejtve: a női szabó eszközeinek, számainak megismerése. (2. ábra) Forrás: <a href="https://learningapps.org/view6137914">https://learningapps.org/view6137914</a></p>	
			
		<p>2. ábra <i>Párkereső (Forrás: saját készítés)</i></p>	
<p>Online puzzle, majd hozzá kapcsolódó feleletválasztós kvíz. Forrás: <a href="https://www.jigsawplanet.com/">https://www.jigsawplanet.com/</a> A puzzle egy női szabó műhelyt ábrázol, ahhoz kapcsolódó kérdések következnek.</p>			
<p>Divatbemutató című kisfilm megtekintése, motiváció fenntartása. Forrás: <a href="https://n9.cl/ajeih">https://n9.cl/ajeih</a></p>			
<p>Kreatív digitális feladat: memkészítés a női szabóságról. Ajánlott felület: <a href="https://memesgenerator.hu/">https://memesgenerator.hu/</a></p>			

	<p><a href="http://app.motimore.com/esg91bc333f6967019ac47b49ca0f2fa757&amp;e=1">http://app.motimore.com/esg91bc333f6967019ac47b49ca0f2fa757&amp;e=1</a></p> <p>2. forduló</p>	<p>Tanulói visszajelzés: egytől 10-ig skálán visszajelelhet a diák, hogy mennyire tartotta érdekesnek az első forduló feladatait.</p>	<p>25 pont</p>
		<p>Textilipari vállalatcsoport bemutatása: kisfilm megtekintése. Forrása: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HvZKJ3pYolQ">https://www.youtube.com/watch?v=HvZKJ3pYolQ</a></p>	
		<p>Igaz-hamis állítások a megtekintett kisfilmben látottakkal kapcsolatban.</p>	
		<p>A <i>Női szabó</i> című kisfilm megtekintése, melyből a szakma érdekességeit ismerik meg a diákok. Több szempontból megismerik a szakmát.</p>	
		<p>Feleletválasztós kérdések: a megszerzett ismeretek rendszerezése.</p>	
		<p>Online puzzle: betekintés egy női szabóságba, elektromos eszközök megismerése. (3. ábra)</p>	
		<p>Rakjátok ki a képet, és gondolkodjatok el azon, hogy a női szabónak mely elektronikai gépekhez kell értenie?</p>  <p style="text-align: center;">3. ábra <i>Online puzzle (Forrás: saját képernyőfotó)</i></p>	
	<p>Sorbarendező feladat: a tanulók megismerik az egyes munkafolyamatokat.</p>		
	<p>Promóciós videó megtekintése, motiváció fenntartása, felkészülés a következő fordulóra. (Mesterember, Női szabó) Forrás: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xc_TZOrb5OA">https://www.youtube.com/watch?v=Xc_TZOrb5OA</a></p>		
	<p><a href="http://app.moti-">http://app.moti-</a></p> <p>3. forduló</p>	<p>A varroda bemutatása című kisfilm megtekintése. Megfigyelési szempontok: a munkavédelmi előírások megfigyelése, és az azokhoz kapcsolódó tárgyak, eszközök megismerése. Forrás: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6GGLoGLO9ko">https://www.youtube.com/watch?v=6GGLoGLO9ko</a></p>	<p>25 pont</p>
<p>Csoportostó feladat: munkavédelmi eszközök. Forrás: <a href="https://learningapps.org/view6143673">https://learningapps.org/view6143673</a></p>			
<p>Szókereső játék, mely az egyes munkamozzanatokhoz kapcsolódnak: szabás, mérés, fércelés, varrás.</p>			
<p>Párosító feladat: kipróbálhatják a diákok a szabásminta olvasását. (4. ábra) Forrás: <a href="https://learningapps.org/view6143974">https://learningapps.org/view6143974</a></p>			

			
		<p style="text-align: center;">4. ábra Párosító (Forrás: saját képernyőfotó)</p> <p>Környezettudatos kollekció bemutatása: kisfilm megtekintése. A kisfilm felhívja a diákok figyelmét a környezet-tudatosságra, mely kiemelt feladatunk a mindennapokban, és ez megmutatkozhat a női szabó tevékenységében, munkájában is.</p> <p>Forrás: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gjkcf_hll60">https://www.youtube.com/watch?v=gjkcf_hll60</a></p>	
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><a href="http://app.motimore.com/esg643de7cf7ba769c7466ccb4adfd7fac&amp;e=1">http://app.motimore.com/esg643de7cf7ba769c7466ccb4adfd7fac&amp;e=1</a></p> <p style="text-align: center;">4. forduló</p>	<p>Üdvözlés, motiváció a vetélkedő utolsó fordulójára: „Már nagyon sok információt gyűjtöttetek a női szabó szakma: – nehézségeiről, – előnyeiről, – a munkavédelemről, – a szükséges eszközökről, munkafolyamatokról stb. Egy lényeges kérdés maradt: mi minden kell ahhoz, ahogy valaki női szabó legyen? Milyen iskolát kell elvégeznie? Mi kell ahhoz, hogy sikeres szakemberré váljatok? A QR-kód leolvasása után egy internetes felületre juttok, ahol a női szabó szakképesítéséről tájékozódhattok röviden. Olvassátok el figyelmesen az információkat, majd ehhez kapcsolódó kérdésekre kell válaszolnotok.”</p> <p>Tájékozódás a felvételi eljárásokról:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul> <p>Feleletválasztós feladat: megismerik a tanulók azokat a munkaköröket, melyek a női szabó végzettséggel betölthetők a jövőben.</p> <p>Mesterember, női szabó című kisfilm részletének megtekintése. Forrás: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xc_TZOrb50A&amp;t=353s">https://www.youtube.com/watch?v=Xc_TZOrb50A&amp;t=353s</a></p> <p>Egy érdekes kísérletet látnak a diákok, érdekesebbé téve a szakmát.</p>	<p style="text-align: center;">20 pont</p>

		<p>Feleletválasztó feladat, melyben a különböző anyagok összetételét rendszerezik a tanulók az előzőleg megtekintett kisfilm segítségével, illetve az ott megismert információk alapján.</p>	
		<p>Mesterember, női szabó című kisfilm részletének megtekintése. A kisfilmnek azon részletit tekintik a diákok, amiben a szabás menetéről, folyamatáról van szó, betekintés a női szabó egy munkafolyamatába.</p> <p>Forrás: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xc_TZOrb5OA&amp;t=353s">https://www.youtube.com/watch?v=Xc_TZOrb5OA&amp;t=353s</a></p>	
		<p>Ismeretek rendszerezése: feleletválasztós feladat a megismert munkafolyamatról, a szabásról.</p>	
		<p>Kisfilm részletének megtekintése: a díszítés munkafolyamata.</p> <p>Forrás: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xc_TZOrb5OA&amp;t=353s">https://www.youtube.com/watch?v=Xc_TZOrb5OA&amp;t=353s</a></p>	
		<p>Feleletválasztós feladat a díszítés munkafolyamatról megszerzett ismeretek rendszerezése, rögzítése.</p>	
		<p>Mi a duális képzés? Ismeretszerzés QR-kód beolvasása után. (5. ábra)</p>	
		<div data-bbox="774 1012 1026 1256" data-label="Image"> </div>	
		<p style="text-align: center;">5. ábra Duális képzés (Forrás: saját készítés)</p>	
		<p>Párosító feladat: ismeretek rendszerezése, rögzítése a duális képzésről.</p> <p>Forrás: <a href="https://learningapps.org/view6091740">https://learningapps.org/view6091740</a></p>	
		<p>Hogyan tehetjük vonzóvá vállalkozásunkat? Feleletválasztós feladatban tippeket kapnak a diákok arra, hogy hogyan válhatnak sikeressé.</p>	
<p>Kreatív digitális feladat: női szabó névjegykártya készítése.</p> <p>Ajánlott oldal: <a href="http://www.businesscardland.com/home/create-business-cards.html">http://www.businesscardland.com/home/create-business-cards.html</a></p>			
<b>Szorgalmi feladat</b>			
	<p>Online plakátkészítés: hogyan népszerűsíténéd a női szabóságot? Ajánlott oldal: <a href="https://www.easel.ly">https://www.easel.ly</a></p>	+10	

	<p>2. <i>A projekt zárása (2 óra)</i></p> <p>Eredményhirdetések, értékelések.</p> <p>A projekt zárása során értékeljük a projekt produktumait, bemutatjuk a projekt összefoglaló videóját.</p> <p>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 falújságra 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.