Entrepreneur+

Zárótanulmány

Tartalom

Projekt összefoglaló 5
A projekt célja 5
Határokon átnyúló együttműködés – vállalkozói kompetenciák fejlesztése 5
További projekt célok 5
A projekt alapelvei és szemlélete 6
Alapelvek - önismeret és vállalkozói kompetenciák 6
A tananyag tartalom fókusza: tárgyi ismeretek helyett szemléletmód váltás 6
Oktatási módszertan összefoglaló 6
A hagyományos oktatáson túl – blended learning 6
Játszva tanulni a vállalkozói szemléletet 7
Mentori támogatás 7
Virtuális pénz 7
Rendszeres projektfeladatok 7
Piactér 7
Eredmény összefoglaló 8
Mentori visszajelzések összefoglaló 8
Résztvevői visszajelzések összefoglaló 8
Tartalomfejlesztés 9
Országok közötti együttműködés, csapatmunka 9
A tartalmi fejlesztés folyamatának áttekintése 9
1. szakmai találkozó és műhelymunka 10
2. szakmai találkozó és műhelymunka 10

3. szakmai találkozó és műhelymunka ... 11
4. szakmai találkozó és műhelymunka ... 11
5. szakmai találkozó és műhelymunka ... 11
6. szakmai találkozó - záró konferencia ... 12
A résztvevő diákok és kiválasztásuk ... 12
A fejlesztés pedagógiai háttere ... 12
Mobile-learning jellemzői ... 12
Tananyag felépítése, tanulás íve ... 15
Tananyag témák ... 15
Tartalomfejlesztési szerkezet és irányszámok ... 16
Tartalmi szerkezet ... 17
A tartalomfejlesztési szemlélet irányelvei ... 18
Projektfüzet ... 19
Speciális tananyag tartalmak ... 19
Video készítés, rendezés, forgatókönyv ... 19
Prezentáció készítés, nyilvános beszéd, előadás technika ... 20
Játékszabályok, befektetés ... 20
Pcoin gyűjtés ... 20
Projektfeladat ... 21
Piactér, befektetés és ajándékok ... 21
Elágazások a tananyagban, specializált tudástartalmak ... 21
Eredmények ... 21
Bemeneti és kimeneti mérés ... 21
A résztvevők záró eredményei ... 22
Mentori tapasztalatok és visszajelzések ... 22
Mentori visszajelzések – idézetek ... 23

Résztvevői tapasztalatok és visszajelzések 24
Résztvevői visszajelzések módszertani háttere 24
Az első 3 pillér kérdései és lehetséges válaszai 24
Résztvevői visszajelzések 26
Diagram - anonim kérdőív - résztvevői visszajelzés összesített eredménye 26
Résztvevői visszajelzések - idézetek 26

Projekt összefoglaló

Jelen tanulmány bemutatja az „Entrepreneur+” című, az ERASMUS+ program keretében (2017-1-HU01-KA202-03603) megvalósított oktatási projekt célját, folyamatának főbb mérföldköveit, tapasztalatait és adaptációjának alapjait.

A projekt célja

A projekt célja a középfokú szakképzésben tanuló diákok vállalkozói készségeinek és kompetenciáinak fejlesztését támogató rendszer létrehozása online és offline pedagógiai eszközök és módszertanok segítségével, valamint iskolákon és országhatárokon átívelő tanulói hálózatok szervezésével, a későbbi adaptálhatóságot szem előtt tartva.

Határokon átnyúló együttműködés – vállalkozói kompetenciák fejlesztése

A projekt országhatárokon (Magyarország, Románia, Szlovákia) átnyúló, oktatási intézmények közötti együttműködést hozott létre. A projekt során az intézmények pedagógusai több éven keresztül szorosan együttműködve alakították ki a vállalkozói készségek fejlesztését támogató tartalmakat, melyet 16-18 éves, szakképzési intézményekben tanuló célcsoportok körében 81 tanuló ismerhetett meg a 3 hónapos pilot folyamatban. A diákok csapatmunkában, más országok diákjaival versenyezve, egymástól tanulva vehettek részt a projektben, a következő hosszú távú célok elérése érdekében:

- vállalkozási motiváció fejlesztése a határmenti régióban a fiatal szakemberek körében,
- határmenti együttműködés és gazdasági potenciál fejlesztése
- fiatalkori elhelyezkedés minőségének, arányának növelése

További projekt célok

- a vállalkozói kompetenciák fejlesztését elősegítő adaptálható módszerek és eszközök létrehozása,
- mobile-learning tananyagtartalom előállítása a vállalkozói kompetenciák fejlesztésére, mely adaptálható más oktatási intézmények, pedagógusok által
- tartalomfejlesztési módszertan létrehozása, mely más tananyag tartalmak létrehozására is adaptálható
- a fejlesztési tapasztalatok összegyűjtése és legjobb gyakorlatok összegzése, jövőbeli projektek hatékonyságnövelés érdekében

A projekt alapelvei és szemlélete

Alapelvek - önismeret és vállalkozói kompetenciák

A vállalkozói kompetenciák manapság elengedhetetlenek a sikeres életvezetéshez, mégis gyakran kiaknázatlanok, vagy épp elhanyagoltak maradnak. A projekt tananyag tartalmi része ezért elsősorban a vállalkozói kompetenciák fejlesztésére, valamint az önismeret fejlesztésére, a tudatosabb szakma és karrierválasztásra fókuszál. Alapelvünk és célunk, hogy a projektbe bevont diákok ne csak elméleti tudásanyagot sajátítsanak el, hanem személyre szabott támogatást kapva jobban megismerjék önmagukat, erősségeiket, valamint kialakíthassák vállalkozói gondolkodásukat, szemléletmódjukat. Ennek megvalósításához elsődleges volt, hogy a számos önismereti téma mellett folyamatosan gyakorlati, a való életben kipróbálható feladatokat kapjanak a résztvevők.

A tananyag tartalom fókusza: tárgyi ismeretek helyett szemléletmód váltás

A projekt szakmai fókuszát egy részben a vállalkozás vezetéséhez szükséges tárgyi ismeretekre, nagyobb részben a **vállalkozói attitűdöt megalapozó szemléletmód** fejlesztésére tettük:

- önálló döntések meghozása
- a kihívások pozitív szemlélete
- ésszerű kockázatvállalás, a bizonytalanság kezelése
- a változásokra történő felkészülés

Továbbá a szemléletmódot támogató **kompetenciák fejlesztésére** fókuszáltunk:

- önismeret, pozitív énkép kialakítása
- együttműködési készség, kommunikáció
- ön-menedzsment, kreativitás, probléma-megoldás
- kritikai gondolkodás

Oktatási módszertan összefoglaló

A hagyományos oktatáson túl – blended learning

A projekt újszerű módon közelíti meg a vállalkozói kompetenciák és szemléletmód fejlesztését: egy olyan blended-learning képzést valósít meg, ahol mobile-learning módszertan került kiegészítésre pedagógusi mentorálással. A tanulók számára a projektben való részvétel egy izgalmas lehetőség önmaguk kipróbálására a hagyományos oktatás keretein túl. Itt beléphetnek egy új, játékos világba, ahol vállalkozók lehetnek, csapatban dolgozhatnak és trendi módon, tabletek segítségével tanulhatnak. Egy igazi

megmérettetés, ahol akár nemzetközi szintéren versenyezhetnek tanulótársaikkal, így ebben részt venni már önmagában is elismerés. Az értékes tanuláson és tapasztaláson túl ugyanakkor a kimagasló eredményeket digitális ajándékokkal is jutalmazta a projekt.

Játszva tanulni a vállalkozói szemléletet

A tanulók számára három hónapos projekt egyszerre intenzív tanulás a tabletes alkalmazáson keresztül és egyszerre gyakorlati feladatok megvalósítása a vállalkozóvá válás útján. A tanfolyam valós vállalkozási környezetet szimuláló játékos keretek között zajlik. A tanulók 3 fős csapatokat (vállalkozást) alakítanak, majd hetente új tananyagokat kapnak vállalkozói kompetenciákkal kapcsolatos témákban.

Mentori támogatás

A tananyagok mellett minden csapatot pedagógus (mentor) is támogat, akikkel legalább hetente kétszer workshopok során egyeztetik a projekt főbb témáit és feladatait. A mentori támogatás növeli a motivációt és ott egészíti ki a tanulás ívét, ahol szükséges.

Virtuális pénz

A tanulásért virtuális pénzt, PCoin-t kapnak a résztvevők. Minél többet tanulnak, és minél jobban oldják meg a tabletes feladatokat, annál több PCoin-t kapnak. A 3 fős csapatok egyéni eredményéből a csapat, azaz a vállalkozás összesített pontokat is szerez.

Rendszeres projektfeladatok

Havonta egyszer, azaz a projekt során összesen háromszor különleges projektfeladatot is kapnak a csoportok. A projekt-feladatok eredménye egy, a többi csapat által és megtekinthető termék, általában prezentáció vagy videó, a rpojektben használt elnevezése szerint „termék”. A termék létrehozásához fel kell használni az elmúlt három hét során tanultakat. A projekt érdekessége, hogy a csapat-tagok más-más tanulási útvonalat járnak be: így pl. az egyik tag videó-készítést, a másik nyilvános beszédet, a harmadik forgatókönyv-írást tanul, majd az ismereteiket összeadva hozzák létre a projekt-terméket.

Piactér

A projekt másik különlegessége, a Piactér, ami a tabletes alkalmazásban található. A tanulók a havonta megjelenő projektfeladatokat (azaz prezentációkat és videókat, amit ők készítenek) ide a Piactérre tölthetik fel és itt láthatják a többiek megoldásait is. A különlegesség az, hogy a tanulással megszerzett csapatpontokból, Pcoin-ból befektethetnek más csapatok termékeibe. A jó befektetésekkel pedig további haszonra tehetnek szert, és ezt valódi ajándékokra válthatják a projekt végén.

Eredmény összefoglaló

Mentori visszajelzések összefoglaló

A mentori visszajelzések többsége pozitívan jellemzi a projektet. A visszajelzések azt mutatják, hogy a mentorok a projektet sikeresnek ítélték, mert egy új, hatékonyabb szemlélettel tudtak átadni tudást a diákoknak, melyre a tanulók szívesen újra jelentkeznének. Továbbá kiemelték, hogy a fejlesztési módszer alkalmazása során ők (a mentorok) is sokat tanultak, amit szívesen beemelnek saját pedagógiai eszköztárukba. Tanulság, hogy projekttermék leadási határidőket pontosabban szükséges az iskolarendbe illeszteni, ugyanakkor szükségesnek látták a normál tantermi órák ideje alatt megtartani a diákokkal közös workshopokat. Továbbá jelezték, hogy egyes helyzetekben magyarázni kellett a feladatokat a diákok számára, amit a feladatok pontosabb megfogalmazásával orvosolni lehetett volna. Ezek a tapasztalatok is segítik, hogy jövőbeli projektek kialakítását.

Résztvevői visszajelzések összefoglaló

A résztvevőktől a projekt során kilenc alkalommal kértünk anonim visszajelzést, melyek összefoglalva azt mutatják, hogy a tananyag vizsgált szempontjai kapcsán: érdekesség, hasznosság, nehézség az adható értékek skáláján a felső harmadban helyezkednek el. A fejezetek között - az első fejezet kimagaslóan jobb eredménye kivételével - viszonylag kicsi eltérés volt. Tehát a diákok jellemzően megfelelően izgalmasnak és gyakorlatiasnak találták a fejezeteket. A nehézségek kapcsán leginkább az volt látható, hogy a 2. és 8. fejezet viszonylag könnyebb volt a diákok számára (komfort zóna) a többi fejezet ugyanakkor pont megfelelő nehézséget és kihívást jelentette a diákok számára, ami a tanulási zónában tartotta őket.

Tartalomfejlesztés

Országok közötti együttműködés, csapatmunka

A tananyag tartalomfejlesztése 3 ország (Magyarország, Románia, Szlovákia) oktatási intézményeinek részvételével, 9 pedagógussal (mentorral) szoros együttműködésben valósult meg. A folyamat gerincét műhelymunkák sorozata adta, melyet otthoni munka + rendszeres Skype/e-mail egyeztetések egészítettek ki. A fejlesztés során 3 fős mentor csapatok alakultak, akik szorosabban együttműködésben, akár heti kapcsolatban, dolgozták ki az egymásra épülő fejezeteket és az azokat integráló modulzáró projektfeladatokat. Ezzel a struktúrával tapasztalataink szerint jobb eredmény érhető el a tartalom kohézió terén, ugyanakkor segíti a tartalomfejlesztés módszereinek elsajátítását, valamint a legjobb gyakorlatok megosztását és alkalmazását.

Az egységes tartalom kialakításához fontos volt a közös szemlélet és egységes irányelvek létrehozása és követése. A cél elsősorban az volt, hogy mind a kilenc fejezet egységes szerkezetben, stílusban és módszertannal valósulhasson meg. Az egységes szemlélet kialakításának módszerét jelen tanulmány a „Tartalomfejlesztési szerkezet és irányszámok” fejezetrészben mutatja be.

A tartalmi fejlesztés folyamatának áttekintése

A projekt megvalósításához szükséges műhelymunkákon (5x2 nap) és köztes időszakokban távmunkával, nagyságrendileg 1,5 éven keresztül zajlott a fejlesztési folyamat. A megfelelő szakmai tartalmak létrehozását és továbbfejlesztését a szervezett workshopok között Skype egyeztetések (a 9 mentor számára fejenként 6-8 alkalommal, azaz összesen kb. 45 alkalommal) és munkaközi e-mailek (több mint 200 e-mail) segítéségével valósultak meg. A tananyag tartalmak több fázisban kerültek létrehozásra, kezdetként 20-30 slide-os prezentációk készültek, kiegészítve a teljes anyag vázlatával. A tartalmak áttekintése során többszöri pontosításokon, visszajelzéseken és változtatási javaslatokon túl több esetben az anyag konkrét átdolgozása volt szükséges a kitűzött minőségi szint megvalósításához. A végső tartalom nagyságrendileg mentoronkénti 100+3x50 slide-os, azaz kb. 250 slide-os tartalmakat, összesen tehát kb. 2250 slide tartalom készült, ami vegyesen tartalmazott többek között videókat, képeket, leírásokat, feladatokat. A projekt tananyag tartalom fejlesztése után a fejlesztett tartalmakat 3 ország 81 diákjával teszteltük le.

A projekt diákokkal való elindulási szakasza pontos tervezést, ütemezést és külön instrukciókat igényelt. A sikerhez nagyban hozzájárult, hogy a mentoroktól számos visszacsatolást és visszajelzést került

begyűjtésre és került megosztásra a gyakorlati tapasztalatokról. A tanulási hajlandóság és lelkesedés magas volt a diákok körében és az tanulmányi eredmények, valamint az elkészült projektmunkák alapján azt tapasztalatuk, hogy a diákok valós előrelépést tettek a vállalkozói szemlélet kialakításában, a projekt céljaival összhangban.

A diákoktól gyűjtött visszajelzések egy erre a célra létrehozott benchmark szerint történt, amivel a tananyag nehézségét, hasznosságát és élményszintjét mértük. A visszajelzések anonim történtek a tisztább eredmények érdekében és több mint 500 visszajelzés alapján számos új dolgot tanultak a diákok, amit a későbbiekben is tudnak majd alkalmazni. Összefoglalva a tananyagot szívesen tanulták és megfelelő kihívás volt számukra a tanulás, azaz se nem túl könnyű, se nem túl nehéz, legtöbbjüket a tanulási zónában tartotta. Továbbá a tanulócsoporttal folytatott teszt tanulságai alapján a tartalmakat a szaktanárok segítségével még tovább lehetett finomítani a tapasztalatok és visszajelzések alapján. Végül a 2019 októberi záró konferencián a 3 ország diákjaiból a legjobbakat meghívásra kerültek egy tanulmányúttal összekötött bemutatkozóra, ahol a többiek előtt személyesen és képviselhették és prezentálhatták az elért eredményeket és vállalkozási ötleteket. Az eseményen a diákok lelkesen, büszkén és energikusan osztották meg a projekteredményeket, saját vállalkozási ötletük videó és prezentáció alapú bemutatását. Összefoglalva a visszajelzések és az eredmények alapján a projektet kiemelkedően sikeresnek találták a mentorok és a diákok is, ezért a tananyag javasolt a továbbvitelre, újabb tanulócsoportok számára való bevezetésre.

1. szakmai találkozó és műhelymunka

A 2018. március 20.-án megtartott műhelymegbeszélés során a résztvevők megismerkedtek a projekt-partnerek szakmai hátterével, az országonkénti sajátos feltételekkel és problémákkal. Mentoronként 3x3 főben meghatározásra került a csapatok minimális száma és létszáma. A továbbiakban meghatározásra került a kifejlesztendő digitális tananyagok ismeretanyaga, nagyságrendi összetétele. A résztvevők a felvetés megvitatása után arra az álláspontra helyezkedtek, hogy a csapatok versenyének végén legyen jutalmazás, azaz ajándékokra válthassák a tanulás során megszerzett pontjaikat. A találkozás legfontosabb tanulása az volt, hogy a fejlesztői csapat együttműködésének fejlesztése kritikus a sikeres projekt megvalósítása céljából és nagyobb hangsúlyt kell rá fektetni még a következő találkozó is.

2. szakmai találkozó és műhelymunka

2018. június 25-26. Dunaszerdahely: a fejlesztési módszertan pontosítása, valamint a szakmai tartalom főbb témái és egymásra épülése volt a fő téma, valamint a mentorok előtt álló feladatok ütemezése került pontosításra. Fontos feladat volt, hogy a szaktanárok csapatának fejlesszük az együttműködését, lévén együtt kell majd dolgozniuk, egymásra kell, hogy épüljenek a fejezetek. A mentorok megtámogatásra kerültek abban, hogy olyan kidolgozandó témát válasszanak, amihez személyesen is kötődnek, így

várhatóan nagyobb elkötelezettséggel és jobb eredménnyel tudnak fejleszteni, ami később be is igazolódott. A 2. nap végére összeállt a részletes tartalomfejlesztési ütemterv a teljesítendőkkel és a hozzájuk tartozó dátumokkal, valamint kialakultak a projektcsapatokat, azaz a 3 fős mentor csapatokat, akik a tartalmi témáikat egymással szorosan alakítják és fejlesztik majd ki. Ennek oka a 3 fejezetenként következő projekttermék létrehozása volt, azaz hogy a 3 fejezet alapján a tanulók majd egy megalapozott és összehangolt projektterméket tudjanak megvalósítani. További cél volt, hogy a szaktanárok egymást tudják támogatni és megoszthassák a legjobb gyakorlatokat egy még könnyebben menedzselhető 3 fő projekt csapatokban is.

3. szakmai találkozó és műhelymunka

2019. január 15-16. Budapest, HOI. A szakmai cél tananyag-fejlesztési módszertani alapvetések pontosítása és gyakorlatba ültetése volt. Továbbá benchmarkok (viszonyítási alapok) kijelölése (tananyag mennyiség meghatározása + határidők). A mentorok számára gyakorlati tapasztalatszerzés volt fókuszban, melyet valós tananyag minta tartalmakkal támogattunk meg, valamint a táblagépeken futó játékok kipróbálásával ismerkedhettek. A visszajelzések alapján a valós mintapéldák a fejlesztendő tananyagokra alapvető szükséglete volt a mentoroknak, és nagyban hozzájárult a fejlesztés hatékonyságának növeléséhez. A gyakorlati tapasztalatokra alapozva az operatív teljesítendők, határidők, feladatok ütemezése pontosabban, nagyobb elköteleződéssel és később valós utánkövetéssel tudott megtörténni.

4. szakmai találkozó és műhelymunka

2019. február 26-27. Csíkszereda: a találkozón az eddig elkészült tananyagok bemutatása és egyeztetése zajlott. A szaktanárok saját fejlesztett tartalommal érkeztek, valamint az egész fejezetüket összefoglaló vázlattal, amit bemutattak egymásnak. Egymás munkáit megismerve a legjobb gyakorlatokat és működő megoldások kerültek egyeztetésre, hogy ezek alapján még hatékonyabban tudjanak fejleszteni, valamint egységesebb tartalom alakuljon ki a projekt egészét nézve. Kiemelt szerepet kapott még a szakmai tartalmakra illeszkedő projektfeladatok pontosítása, ami a diákok számára a legfontosabb mérföldköveket jelentette a projektben, ahol megmutathatták magukat és a vállalkozási ötletüket egy prezentációval vagy videóval a többiek számára.

5. szakmai találkozó és műhelymunka

Időpont: 2019. június 11-12. Helyszín: Dunaszerdahely. A fejlesztő szakértők, mentorok és a projekt szakmai munkatársai mellett résztvevők voltak a projekt iránt érdeklődő külső szakemberek is. Megvalósult az eddig eltelt teszt időszak tapasztalatainak mentorok által történt részletes bemutatása, majd elemzése. A mentorok egyénenként készültek összefoglaló prezentációkkal, ami mentén megosztották

szakmai tapasztalataikat. A tanulságok alapján a tananyag tartalmak pontosításra és továbbfejlesztésre kerültek.

6. szakmai találkozó - záró konferencia

Időpont: 2019 október 15. Helyszín: Jánoshalma. Az októberi záró konferencián a 3 ország diákjaiból a legjobban teljesítők kerültek meghívásra, (összesen 33 diák) egy tanulmányúttal összekötött bemutatkozóra, ahol a többiek előtt személyesen és képviselhették és prezentálhatták az elért eredményeket és vállalkozási ötleteket. A nap során külső szakmabeliek és belső szakértők, valamint a diákok előtt levetítésre kerültek a diákok projekttermékei, azaz a vállalkozási ötletüket bemutató videók, amiket a diákok készítettek. Az eseményen a diákok lelkesen, büszkén és energikusan osztották meg ezeket a bemutatókat, azaz a saját vállalkozási ötletüket, videó vagy prezentáció formájában, kiegészítve személyes történetekkel és megválaszolva a nézőközönség kérdéseit. Összefoglalva a visszajelzések és az eredmények alapján a projektet kiemelkedően sikeresnek találtuk és a tananyag javasolt a továbbvitelre, újabb tanulócsoportok számára való bevezetésre.

A résztvevő diákok és kiválasztásuk

Három országból: Magyarország, Szlovákia és Románia összesen 81 fő szakiskolás tanuló, azaz 27 csapat vett részt a projektben, A támogatási folyamatban a kilenc mentor 3x3 fős csoportokat támogatott a vállalkozóvá válás útján. A diákok kiválasztását a mentor kollégák saját pedagógiai tapasztalataik szerint választhatták ki, azzal a javaslattal, hogy pályáztassák meg az ígéretes diákokat. Tapasztalatok alapján pályáztatás helyett a kiválasztás szempontjai közül a legfontosabb a tanulók részvételi motivációja volt, majd ezután következett a tanulmányi eredmények minősége. A projektzáró tapasztalatok alapján is azt láttuk, hogy a diákok nyitottsága és tenni akarása volt a legerősebb tényező a sikeres részvételhez. A jövőben célszerűnek látjuk a részvételi jelentkezést és elbírálást szigorúbb keretek közé terelni, ahol a motivációt és elkötelezettséget nagyobb mértékben vizsgáljuk és vesszük majd figyelembe.

A fejlesztés pedagógiai háttere

Mobile-learning jellemzői

A mobiltechnológia alkalmazási körébe egyre inkább beletartoznak azok a pedagógiai eszközök, amelyek túlmutatnak a „csak” a technológiai alkalmazáson. Mobil learningnek (m-learning), vagyis mobiltanulásnak nevezzük a hordozható méretű eszközök által biztosított tanulást. Fontos jellemzője, hogy az eszköz méretéből adódóan bárhol megvalósulhat, tehát a „mindenütt jelenlévő tanulást” biztosítja.

A mobiltechnológia többek között biztosítja az interaktivitást, az azonnali információhoz jutást, az együttműködést, a személyre szabottságot.

Többek között Noleen Turner is foglalkozik a m-learning pedagógiai jelentőségével és a következőképpen summázza annak tartalmát: „Tanulási tartalmak és élmények eljuttatása a tanulók számára, amikor és ahol szükségük van rá. A bármikor és bárhol elérhető tanulással a teljesítmény növelhető. A mobiltanulás a tanuló által irányított, nem pedig a technológia által." (Turner, 2012)

Turner arra is rámutat, hogy a mobiltechnológia más pedagógiai megközelítést követel, mint az e – learning. A mobileszközök képernyőméretéből adódóan más lesz az adekvát információk típusa és mennyisége, így ez eltérő pedagógiai megközelítést igényel. A kutatási adatok arra mutatnak rá, hogy az m-learning elsősorban a rövidebb, gyorsabban feldolgozható tananyagok, információk alkalmazásában előnyös.

A mobiltanulás gyakorlatilag egy igény szerinti tanulást biztosít, amelynek mozgatórugója az, hogy tértől és időtől független, így kevésbé strukturált, kevésbé formális. Fontos jellemzője az, hogy a gyakorlati alkalmazás és a tanulás között rövidebb idő telik el, és ez azt eredményezi, hogy a tanulás eredményessége viszonylag hamar mérhető, értékelhető.

„**A mobiltechnológiával támogatott tanulás és tanítás pedagógiai hasznai** között az alábbiakat említik első helyen (Hashemi, Azizinezhad, Najafi, Nesari, 2011):

- Interakció: a tanulók kapcsolatba léphetnek és maradhatnak egymással és a tanárral
- Hordozhatóság: a mobileszközök könnyebben mozdíthatók, mint a könyvek, és lehetővé teszik a jegyzetelést is, akár gépelés, akár kézírás vagy hangvezérelt formában
- Együttműködés: lehetővé teszik, hogy egymástól akár távoli helyszíneken lévő tanulók dolgozhassanak együtt
- A tanulók bevonása: a mobileszközök mindennapjaik részét jelentik, és szeretik ezeket használni
- A motiváció növelése: a tanulók elkötelezettebbek lesznek, ha kezükben tarthatják azt, amiről tanulnak, és a tartalmak is a sajátjaik
- A digitális szakadék csökkentése: a mobileszközök olcsóbbak, mint a nagyobb rendszerek, és sokoldalúbban használhatók, a lakosság nagyobb hányada férhet hozzájuk
- Just-in-time tanulás: növeli a tanulási teljesítményt, a tanulók hozzáférnek a releváns, és számukra éppen szükséges anyagokhoz
- Segítséget nyújthat egyes fogyatékkal élő tanuló számára is."[1]

A mobiltechnológia új módszertani lehetőséget biztosít a pedagógiai folyamatban.

A kutatási eredmények arra mutatnak rá, hogy az m-learning elősegíti a diákok kreativitásának fejlesztését, erősíti a tanulói önállóságát, lehetőséget biztosít arra, hogy személyre szabott tanulási utat járjanak be, ami elkötelezettebbé teszi őket saját tanulásuk iránt.

Ez azt is jelenti, hogy a tanulók a fogyasztói szerepkörből kilépve, alkotói lehetnek a saját tanulási folyamataiknak, tananyagtartalmaiknak, legyen szó tankönyvről, internetes tartalmakról, oktatócsomagokról.

A mobiltechnológia elősegíti és erősíti az informális tanulást, amelynek egy új terepet is nyitott. A diákok a mobil eszközök alkalmazásával, szinte észrevétlen tanulnak, képzik önmagukat, amely akár az LLL egyik alapköve is lehet, sőt a munkaerőpiaci esélyeket is növelheti.

A mobileszközök új távlatokat nyitnak a pedagógiában, hiszen nem helyhez kötöttek, nagy rugalmasságot biztosítanak. A multimédiás tartalmakhoz való hozzáférés révén a szemléltetés új eszközeiként is felfoghatók, mivel kiegészítik az ismeretelsajátítás folyamatát, és egyben hozzájárulnak a kompetenciák fejlesztéséhez.

A tanulási folyamatok támogatásában nagy szerepet játszik az, hogy az okostelefonok, tabletek a diákok mindennapi valóságának szerves részét képezik, még akkor is, ha sok fiatal jelenleg még leginkább a szórakozás világához köti ezt.

Az oktatásnak nagy szerepe van abban, hogy megtanítsa a diákokat arra, hogy hogyan tudják a mobileszközöket a saját direkt és indirekt tanulási folyamataik javára fordítani.

Az „egy az egyhez” technológia lényege az, hogy minden diák a saját eszközével dolgozik, így lehetővé válik, hogy mindenki bevonódjon a munkába, ami független a tértől és időtől.

Dr. Abonyi-Tóth Andor, Dr. Turcsányi-Szabó Márta: A mobiltechnológiával támogatott tanulás és tanítás módszerei; Educatio Társadalmi Szolgáltató Nonprofit Kft. Digitális Pedagógiai Osztály, IKT Módszertani Iroda, 2015

Az viszont nagyon fontos szempont, hogy a mobiltechnológiával szervezett tanulás a hagyományostól eltérő módszertant igényel. Ennek lényeges eleme az, hogy az elsajátításra szánt tartalmakat kisebb egységekre kell bontani.

Az m-learning célja az többek között, hogy ezeket a kisebb egységeket a rendelkezésre álló szabad, tanulásra szánt időben a tanuló végig tudja vinni, és le is tudja zárni.

A mobileszközök a közösségi aktivitások egyik legfontosabb kelléke. A tanulási folyamatba így a diákok aktív szereplőkként kapcsolódnak be, és nem passzív résztvevői ennek.

Ez nemcsak a tananyaggal való eleven kapcsolatát jelenti, hanem a tanulótársakkal és a mentorral való interakciókat is.

Fontos pedagógiai szempont az, hogy nem elég csak felkelteni az érdeklődést a mobileszközök iránt, hanem olyan diák-központú tevékenységeket, élményeket kell biztosítani, amely által egy mélyebb szintű tanulás is megvalósulhat.

A törekvésünk az, hogy egy jól felépített, motiváló programot alakítsunk ki a bevont diákok számára. Azonban, mint az a fentiekből kiderül, az m–learning rövidebb tartalmi egységek feldolgozására megismerésére a legalkalmasabb.

A mentori munka során arra bátorítottuk munkatársainkat, hogy segítsék a diákokat a tanultak alkalmazás szintű elsajátításban, attitűdjük nyitottságának kialakításában, fenntartásában és törekedjenek a modulokban megjelenő témák mélyebb megismertetésére, elsajátíttatására. Ehhez járult hozzá a közös csoportfoglalkozások megvalósítása, vagyis az egymástól való tanulás lehetőségének biztosítása

Tananyag felépítése, tanulás íve

A tananyag kialakításánál fontos volt felépíteni a tanulási ívet, azaz meghatározni, hogy mivel érdemes kezdeni, valamint, hogy miként épülnek egymásra a fejezetek. A fejezeteknek önállóan is értelmezhetőnek kellett lenniük, konkrét feladatokkal és tartalmi tudás átadással, ugyanakkor egymásra is épültek. Három fejezet alkotott egy tartalmi modult, mely végén a csapatok a tanultak összefoglalásaként projektterméket kellett létrehozniuk, azaz alkalmazniuk kellett a megszerzett tudást.

Tananyag témák

Csapat és ötlet bemutatása

- 1. Fejezet: KI? Ki vagyok, és miben vagyok igazán jó? Siker az életben, siker a vállalkozásban Személyiség, önismeret, énkép fejlesztés, pozitív szemlélet, csapatszellem, együttműködés
- 2. Fejezet: MIT? Mit hozzak létre, milyen ötlet az, amit szívesen továbbgondolnék? Vállalkozói szemlélet, ötlet generálás, innováció, kreativitás, saját lehetőségeinek felmérése
- 3. Fejezet: MIÉRT? Józan paraszti és gyakorlatiasság, Miért jön létre, mi a célja? Miért hasznos? Mi a motiváció, mi a kihívás?

Ötlet validálása, piackutatása

- 4. Fejezet: KINEK? és HOGYAN? Kinek szeretném eladni, kinek van szüksége az ötletemre, kinek hasznos?
  Információszerzés, piackutatás, ötlet validálás. Hogyan tudok értékesíteni, hogyan tudom az ötletet megismertetni a vevőkkel? Marketingismeretek, értékesítési csatornák, kommunikáció, asszertivitás
- 5. Fejezet: HOL? Hol van a vállalkozásom, hol tudom megvalósítani, hol érdemes megvalósítani? Mikro és makro alapismeretek, jogi környezet, lehetőségek kiaknázása
- 6. Fejezet: HOGYAN? KIVEL? Kivel tudok jól együttműködni? Kivel tudok csapatban dolgozni? Milyen vezető vagyok? Együttműködés, partnerség, win-win, vezetői készségek, döntéshozás, menedzsment, végrehajtás

Mutasd be az ötletet egy befektetőnek, megvalósítás, mini üzleti terv

- 7. Fejezet: MIBŐL? Miből tudom elindítani, miből finanszírozhatom a vállalkozásomat? Pénzügyi alapismeretek, hitel, cash-flow, kockázatvállalás, döntéshozatal
- 8. Fejezet: MEDDIG? Meddig szeretnék ebben a vállalkozásban maradni? Meddig sikeres számomra? Nyereségesség, fejlesztés, veszteség, exit, eladás, kockázatvállalás
- 9. Fejezet: MÁSOK? Mások hogy vélekednek a vállalkozásomról, mások hogy ítélik meg? Társadalmi felelősségvállalás, CSR, fenntarthatóság, környezettudatosság

Tartalomfejlesztési szerkezet és irányszámok

A tartalomfejlesztés során azt tapasztaltuk, hogy a fejlesztési irányszámok, benchmarkok meghatározása elengedhetetlen keret a sikeres fejlesztési folyamat levezényléséhez. Ugyanakkor a benchmark kereteknek gyakorlatiasnak, könnyen értelmezhetőnek kell lenniük és gyakorlati példákkal, mintasablonokkal szükséges illusztrálni a gyors megértéshez.

- **1 fejezet** kb. **6-10 tartalmi blokk** a **fővonalon** (a csapat minden tagjának ugyan az a tartalom) irányadóan **3 nyílt feladattal** majd további **3 x 4-6 tartalmi blokk** az **elágazásokban** (minden elágazás a csapatból csak 1 tagnak kell megoldania), irányadóan **2 nyílt feladattal.**
- **1** tartalmi **blokk** kb. **6-12 slide**
- **Vázlat: a tananyag vázlata** tartalmazza a tartalmi blokkok 1-3 soros leírását és a nyílt feladatok rövidített leírását. **Az új vázlat célja, hogy 1-2 A4-es oldalon át lehessen tekinteni a fejezet tartalmát, ívét.**

Tartalmi szerkezet

Modul keretezése: modul összefoglaló strukturáltan és könnyed folyó szöveggel is: milyen fejezetek lesznek, honnan hova fogunk eljutni, miért jó ez. Irányszámok: kb 1-2 slide a modul általános bemutatására + 1-1-1 slide a fejezetek bemutatására

Fejezet keretezése: „kezdjünk hát bele a … Fejezetbe …". írjátok le, hogy honnan hova fogunk eljutni, milyen fő témákat fogunk feldolgozni, milyen nyílt feladat lesz a végén 1-2 slide

Tartalmi blokk1: téma megjelölése, megnevezése 1 slide

Ráhangolás, bevezetés, felütés, izgalmas kezdés: sztorival, videóval, képekkel: 1-3 slide

Tartalom, fogalmak, tudásátadás: szöveg, videó, kép, sztori is beleágyazódhat: 1-5 slide

Összefoglalás, feldolgozás, lényegkiemelés: lehet benne elgondolkodtató projektfüzetbe jegyzetelés is 1-2 slide

Játékos feladat tableten: előtte keretező 1 slide, hogy játék következik, majd 1-3 játék

Nyílt feladat: nem minden tartalmi blokkhoz szükséges! **1 fejezetben irányadóan** 3 + 3x2 nyílt feladat **legyen** (mindenki rész + elágazás), tehát összesen kb. 9 nyílt feladat van összesen 1 fejezetben és ebből 5 nyílt feladat jut 1 játékosra.

Tartalmi blokk2 és továbbiak: ugyanaz, mint feljebb. Figyeljetek oda az átvezetésre a blokkok között

Fővonal összefoglalása

Fővonal Igaz-Hamis kérdések: 10 db

Elágazások bemutatása: 1-4 slide A fővonal összefoglalása után következik az elágazások bemutatása, amit még mindenki lát, így tudják mi mindent fog a többi csapattag is tanulni.

Elágazások

Tartalmi blokkok 4-6 blokk / elágazás

Fejezet Zárás, Összefoglalás hova jutottak

Elágazás igaz hamis kérdések 5-5-5 db

Elágazás nyílt feladattal a végén: mindenképpen nyílt feladattal zárul minden elágazás, ahol a lényeget, a tanulságot feldolgozza a diák és meg is tud mutatni a többi csapattagnak.

Projekttermék fejezet minden modul végére: 2-4 slide, tartalmazza a modulhoz tartozó projekttermék elkészítéséhez szükséges feladatkiadást és iránymutatásokat. Visszautal a modulban lévő megelőző fejezetek nyílt feladataira, amit már elvégeztek. Ezeket integrálja, összefoglalja, ezáltal segíti a diákokat a modul teljesebb megértésében és jobb projekttermék elkészítésében

A tartalomfejlesztési szemlélet irányelvei

Az alábbi irányelveket a tananyagot fejlesztő mentorok számára kerültek megfogalmazásra

- A tartalom fejlesztése során hangolódjatok rá a CÉLCSOPORTRA: 16-18 évesek számára oktatunk vállalkozói szemléletet. A vállalkozási ötletük lehet például egy fodrászat vagy egy mobil applikáció. Könnyed, közvetlen hangvételt keresünk, könnyen érthetően szeretnénk kommunikálni, gyakorlatias tartalmakat megosztani.

- Minden tartalmi blokkot, fejezetet, elágazást érdemes a témára való ráhangolással kezdeni: közvetlen hangvétellel, sztorival, képpel, ábrával, esetleg videóval megtámogatni a tanulást, hogy érdekes, izgalmas, bevonó legyen.

- A fejezetnek keresd az ívét, a tartalmi blokkok egymásra épülését, valahonnan valahova jut el a tanuló, kíséred végig rajta. A fejezetek egymásra is épülnek, kiemelten az egy modulban lévő 3 fejezet. Ugyanakkor a modulok is egymásra épülnek, hiszen egy vállalkozási ötletet visznek végig és néznek meg több szempontból.

- Minden tartalmi blokknál ellenőrizd magad „Hogyan járul hozzá az adott tartalmi egység a projekttermék létrehozásához?" A projekttermék, mint cél "lebegjen" a szemetek előtt, lehetőleg minden slide elkészítése során.

- A tananyag fejlesztés során alkalmazzátok az alábbi kérdéseket:
    - „Miért/miként hasznos, releváns ez a tartalmi blokk a diákoknak?”

- „Hogyan tudom támogatni, hogy a diák tudja alkalmazni az adott tartalmat a saját vállalkozási ötletére?”
- Támogassuk meg a feladatokkal, nyílt kérdésekkel, hogy a saját gyakorlatába emelje át. (Pl.: A most áttanulmányozott modell hogyan hasznos a vállalkozásotoknak? Mi az, amit máshogy gondolsz, vagy megerősített az ötleted kapcsán?)

- További általános irányelvek:
  - legyenek strukturális átvezető, keretező elemek, akár tartalmi blokkon belül is, mint például: "most egy videó fog következni"
  - a videók után legyen egy összefoglaló/feldolgozó lap, utána pedig feladatok
  - részesítsétek előnyben a magyar kifejezések használatát, kerüljétek az idegen kifejezéseket
  - a feladatokat- minél pontosabban határozzátok meg, kiemelve a minimális feladatmegoldást: pl. írj legalább 1 példát, két mondattal válaszolj
  - elsősorban közép-európai (kis)vállalkozói relevanciájú fogalmakat használjatok
  - negatív vállalkozói gyakorlatot ne tüntessünk fel példaként,
  - explicit kompetencia-fejlesztés slide-okra nincs szükség, a gondolatisága szerepeljen a háttérben. Kivétel, ha valami vállalkozói kompetenciát tudatosítani akarunk. Ebben az esetben támogassuk meg történettel, gyakorlati példával
  - Mennyi tartalom legyen egy slide-on? a megosztott példa PPT-ket vedd alapul

Projektfüzet

A tanulók tanulmányaikat elsősorban a tableteken futó alkalmazásban végezték. Kiegészítésként olyan feladatokat is kaptak a tableten, melyek megoldása több átgondolást, kreatív egyedi válaszokat igényelt, így ezek megválaszolásához papír alapú projektfüzetet is vezettek a diákok. A projektfüzetet a nyílt feladatok megoldására használták. Szorgalmas használata esetén összesűrítve tartalmazta a modulzáró projektfeladatokhoz szükséges kulcs ismereteket, előkészítve a projektmunka főbb elemeit, megkönnyítve a munkájukat.

Speciális tananyag tartalmak

Video készítés, rendezés, forgatókönyv

A projektben hangsúlyt fektettünk a video kommunikáció (rövid-film készítés) fejlesztésére is, hogy ezzel is támogassuk a diákok önkifejezését. A videóblogolás vagy rövidfilm alapú reklám, marketing az utóbbi

években egyre fontosabb kommunikációs eszköz mind a vállalati mind a magánszektorban. A videó készítéshez kapcsolódóan a tananyagok tartalmazták a gyakorlati videó szerkesztés, a rendezés és a forgatókönyv írás alapjait is. Tapasztalatunk azt mutatja, hogy más hasonló projekthez képest, ahol ilyen jellegű fejlesztés nem valósult meg, jelentős különbség van a videók minőségében, kreativitásában, így ezt jövőbeli projektek esetén is fontos, beépítendő elemnek látjuk.

Prezentáció készítés, nyilvános beszéd, előadás technika

A projekt tananyag tartalmában szerepet kapott a prezentáció készítés és az előadás technikák alapjainak elsajátítása is. A résztvevők ezt a tudást is azonnal gyakorlatba fordíthatták, lévén a projekttermékek során két alkalommal is kellett prezentációt készíteniük, valamint a projekt záró rendezvényén nagyközönség előtt mutathatták be és adhatták elő prezentációikat. A prezentáció készítés és előadás olyan kompetenciák, melyet a résztvevők nagy százalékban alkalmazhatnak mind a szakmai, mind a magánéletükben, gazdagabb lehetőséget biztosítva számukra az érvényesülésben.

Játékszabályok, befektetés

1. A résztvevők először 3 fős csapatokat, a projekten belüli virtuális cégeket alakítanak. A csoporttagok egyenlő arányban lesznek tulajdonosok, azaz a cég 1/3 része mindenkié, ami azt is jelenti, hogy mindenki egyenlő arányban részesedik a cég eredményeiből. A játékszabály elsősorban az együttműködést és a közös felelősségvállalást tanítja, valamint megmutatja, hogy az együtt elért eredményekből minden résztvevő profitálhat.

2. A játék során a cégek tőkéjét 3 módon növelhetik a résztvevők
    - digitális tananyag tanulmányozásával
    - tananyagban lévő tesztek megoldásával
    - projekttermékekbe való befektetéssel

Pcoin gyűjtés

A résztvevők tehát cégük tőkéjét egyrészt tanulással növelhetik. Amikor bejárják a tananyag útvonalát, és megoldják a teszt-feladatokat azzal személyes eredményeiket és cégük tőkéjét is növelik. Minden tananyag fejezet útvonalának minden 1%-a 1 Pcoint- ér, amit a cég tőkeszámláján írjuk jóvá. Másrészt a tananyagban lévő feladatok teszteredményének minden 1%-a is 1 Pcoin-t ér. Így tehát fejenként 100+100 = 200, hárman összesen pedig 600 Pcoin-t szerezhettek a résztvevők.

Projektfeladat

A résztvevő csapatok minden három fejezet, azaz egy modul után, különleges projektfeladatot is kapnak. A projektfeladat általában egy jól meghatározott témában készítendő prezentáció vagy videó. A projekttermékek elkészítéséhez a tanultak gyakorlati alkalmazása szükséges. Az elkészült projekttermékek felkerülnek az alkalmazásba, így lehetővé teszi, hogy a csapatok megmutassák magukat.

Piactér, befektetés és ajándékok

A projekt másik különlegessége a Piactér, ami a tabletes alkalmazásban, a tananyag tartalmak mellett található. A tanulók a havonta megjelenő projektfeladatokat (azaz prezentációkat és videókat, amit ők készítenek) ide a Piactérre tölthetik fel és itt láthatják a többiek megoldásait is. A különlegesség az, hogy a tanulással megszerzett csapatpontokból egyenlően osztalékot kapnak a csapattagok, amit befektethetnek más csapatok termékeibe. A jó befektetésekkel pedig haszonra tehetnek szert, amit a csapattagok az egyéni Pcoin számlájukra kapnak vissza. A projekt végén ezt tudják valódi ajándékokra váltani. A visszajelzések és tapasztalatok alapján az ajándékok jó kezdő motivációt adnak A piactér részletesebb leírása a projekt felhasználói kézikönyvében található.

Elágazások a tananyagban, specializált tudástartalmak

A tananyag fejezetek tartalmaznak egy törzs tananyagot, amit minden résztvevő el kell, hogy végezzen, ugyanakkora fejezetek vége három felé ágazik. Az elágazások speciális tudást tartalmaznak, melyek elvégzését a csapat tagjai eloszthatnak egymás között. Az elágazásokhoz tartozó tartalmak adott személyiségtípusok szerint lettek kialakítva: kreatív-alkotó, precíz-tervező, extrovertált-kommunikátor. Az elágazásokkal a csapattagok más-más tanulási útvonalat járnak be: így pl. az egyik tag videó-készítést, a másik nyilvános beszédet, a harmadik forgatókönyv-írást tanul, majd az ismereteiket összeadva hozzák létre a projekt-terméket.

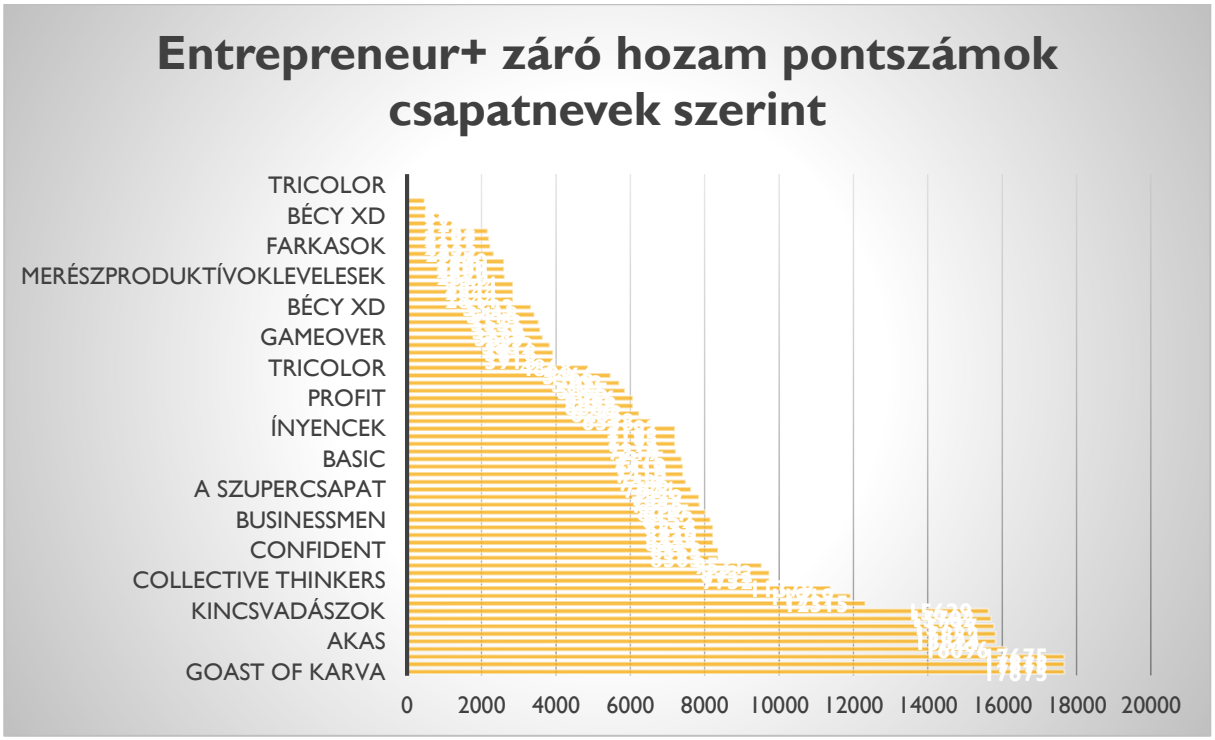
Eredmények

Bemeneti és kimeneti mérés

A résztvevők fejlődését 60 kérdéses bementi és kimeneti kérdőívvel vizsgáltuk. A tableten lévő feladatok elsősorban a később leoktatásra kerülő kompetenciákhoz kapcsolódó háttérismeretekre kérdeztek rá, feleletválasztós, vagy szöveg kiegészítős teszt kérdésekkel. Az eredmények összefoglalva azt mutatják, hogy jelentős, átlagosan 20%-ponttal jobb eredményt értek el a résztvevők a folyamat végén.

A résztvevők záró eredményei

A résztvevők teljesítménye, illetve végső pontszáma az egyéni hozamszámlákon viszonylag nagy szórással zárult. Az eredmények elemzése során látható, hogy az egyéni eredmények nagyban függnek a csapat összesített eredményétől.



Mentori tapasztalatok és visszajelzések

A mentori visszajelzések túlnyomó többsége pozitívan jellemzi a projektet. Kiemelték, hogy az újszerű tanulási módszer lelkesedést váltott ki a résztvevőkből, színesítette a hétköznapokat és erős együttműködéseket hozott létre a csapatokon belül és egyes csapatok között is. A résztvevő csapatok többsége büszke volt munkájára (projekttermékek) és bátran osztották meg ötleteiket csapattársaik előtt. Negatívumként említették, hogy bizonyos alkalmakkor az időgazdálkodás nehézkes volt a feszes határidők, a projekttermékek leadása kapcsán, főleg annak okán, hogy az iskolarendben más kötelező feladatokkal való ütközést nehéz volt egyeztetni. Továbbá jelezték, hogy egyes helyzetekben magyarázni kellett a feladatokat a diákok számára, amit a feladatok pontosabb megfogalmazásával orvosolni lehetett volna. Ezek a tapasztalatok is segítik, hogy jövőbeli projektek

- Újszerű, látványos tananyag és média (tablet)
- Játékos tanulás + közösen létrehozandó feladatok (projekttermékek)
- Közösségi oldal szerű működés, megismerhetik egymást a résztvevők a Piactér segítségével és tanulhatnak egymástól
- Verseny jellege motiválja a résztvevőket
- Nemzetközi térben izgalmasabb a diákoknak a részvétel
- Egyénileg irányítható és értékelhető
- Online tér a tanulásra, de vannak valós csapattársak, akikkel együtt személyesen is tanulnak
- Csapatmunka, együttműködés fejlesztő, mert a projektfeladatokhoz szükséges volt a részfeladatok hatékony elosztása majd összeillesztése.

Mentori visszajelzések – idézetek

Az alábbi visszajelzések azt mutatják, hogy a mentorok a projektet sikeresnek ítélték, mert egy új, hatékonyabb szemlélettel tudtak átadni tudást a diákoknak, melyre a tanulók szívesen újra jelentkeznének. Továbbá kiemelték, hogy a fejlesztési módszer alkalmazása során ők (a mentorok) is sokat tanultak, amit szívesen beemelnek saját pedagógiai eszköztárukba

„Összességében nagyon hasznos projektben vehettünk részt, sok újat tanultunk”

„A vállalkozási ismereteket más könnyebben emészthető formában adhattuk át a diákoknak”

„Délutáni foglalkozás keretében zajlottak a workshopok, szerencsésebb lett volna tanórai időben”

„A visszajelzéseik szerint szívesen részt vennének ismételten hasonló projektekben”

„ A program eredményeként a diákok is jobban összekovácsolódtak”

„Probléma volt, hogy nem egy osztályból voltak a gyerekek”

„Előfordult, hogy betegség miatt egy-egy diák nem vett részt a találkozásokon, de ez nem jelentett fennakadást – otthon is dolgoztak az applikáción keresztül”

„Megpróbáltuk motiválni őket azzal, hogy a workshopokat beillesztettük az órarendbe – délelőttönként találkoztunk”

„Erdélyből vett mintára mi is létrehoztunk egy online csoportot, ahol a diákok folyamatosan tartották a kapcsolatot egymással és a tanáraikkal is”

„Néhány játék (feladat) a gyerekek visszajelzései alapján nem volt egyértelműen megfogalmazva”

„A projekt indításának ideje véletlenszerűnek tűnt – talán szerencsésebb volt a 3. modul indulása abból a szempontból, hogy többé-kevésbé egybeesett az iskolakezdéssel”

„Több diák megjegyezte, hogy lehetnének változatosabb feladatok (játékok)”

„Összességében elkönyvelhetjük, hogy a projekt az iskolánkban sikeres volt!”

Résztvevői tapasztalatok és visszajelzések

Résztvevői visszajelzések módszertani háttere

A képzés érzékelt minősége kapcsán a diákoktól folyamatos visszajelzést kértünk a projekt során. Összesen 9 alkalommal töltöttek ki egy 3+1 pilléres visszajelző kérdőívet. A visszajelzést a diákok anonim módon tehették meg, hogy ezzel csökkentsük a megfelelési, illetve más pszichológiai hatás miatt előforduló torzítását a mérésnek.

Az első 3 visszajelzés pillér kérdőív szerű, egyszerű szám skálán való visszajelzés volt a tananyag tartalom minőségére, hatására vonatkozóan. A tartalomfejlesztés során a mentorokkal közösen kialakult kép szerint a tananyagnak az alábbi 3 fő minőség mentén kellett megfelelőnek lennie:

1. izgalmas, érdekes, a tanulás során élményt adó tartalom
2. hasznos, gyakorlatias tudás, amit a diákok alkalmazni tudnak a való életben
3. megfelelő nehézség és kihívás, ami a tanulási zónában tartja a diákokat

Lentebb megtalálhatók a visszajelzés részletes eredményei és összefoglaló elemzése.

A visszajelzés +1. pillére folyó szövegben való visszajelzés volt, ami arra kérdezett rá, hogy milyen tapasztalás volt az adott fejezetben lévő tananyag a diákok számára. A visszajelzés célja az volt, hogy a diákok szabadon, saját szavaikkal fejezhessék ki, hogy miként élték meg, milyen hatással volt rájuk az adott fejezet.

Az első 3 pillér kérdései és lehetséges válaszai

1. Izgalmas és érdekes a fejezet, élmény volt tanulni (1-4 ig értékeld)

    1 - nem igazán volt az

2 - többé-kevésbé az volt

3 - igen, az volt

4 - igen, nagyon inspiráló volt

2. Hasznosnak, gyakorlatiasnak tartom a tudást, amit kaptam (1-4 ig értékeld)

1 - nem igazán volt az

2 - többé-kevésbé az volt

3 - igen, az volt

4 - igen, nagyon inspiráló volt

3. A tananyag kihívás volt, nehéz volt (1-3 ig értékeld)

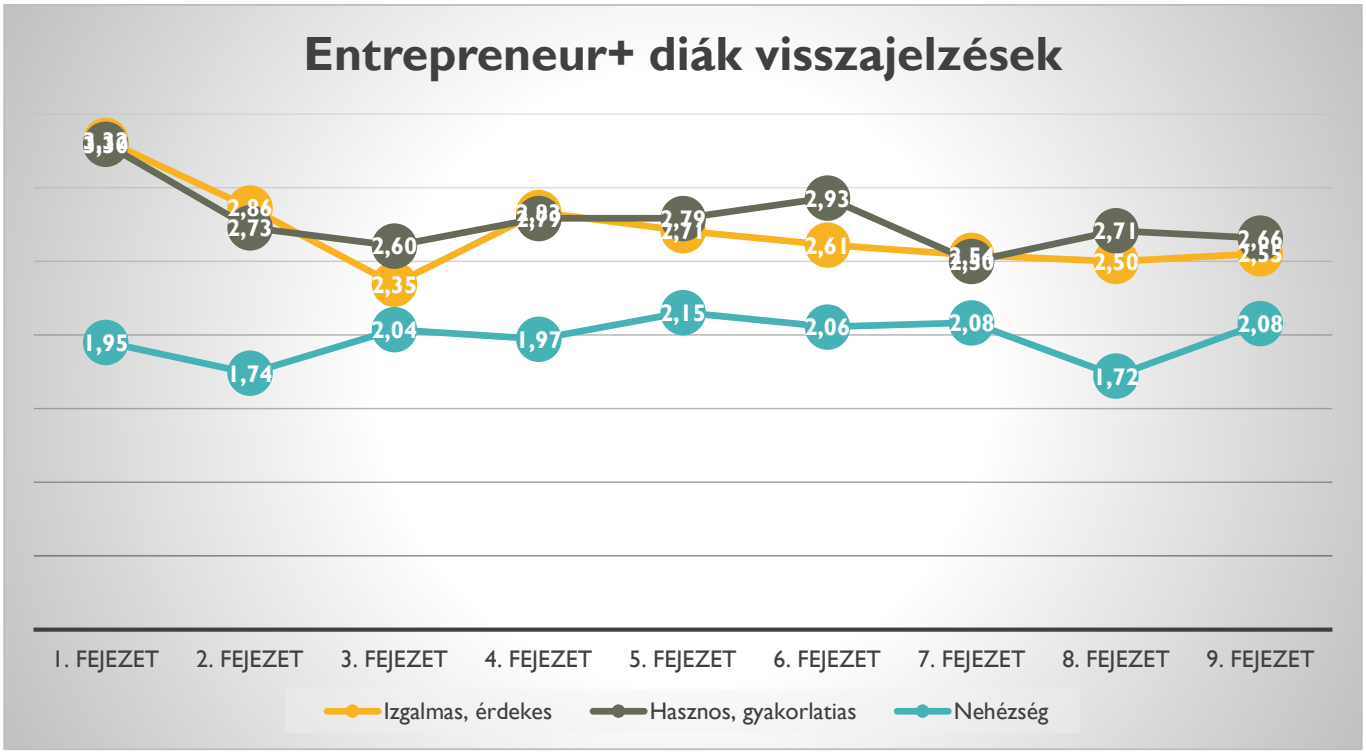
1- túl könnyű

2- pont jó volt a kihívás és a nehézség

3- túl nehéz volt

Résztvevői visszajelzések

Diagram - anonim kérdőív - résztvevői visszajelzés összesített eredménye



A fenti diagram többek között mutatja, hogy a tananyag érdekessége, izgalmassága, valamint hasznossága és gyakorlatiassága kapcsán a fejezetek között az első fejezet kivételével viszonylag kicsi eltérés volt, ugyanakkor az értékek a lehetséges skála felső harmadában helyezkednek el. Tehát a diákok jellemzően megfelelően izgalmasnak és gyakorlatiasnak találták a fejezeteket.

A nehézség kapcsán leginkább az látható, hogy a 2. és 8. fejezet viszonylag könnyebb volt a diákok számára (már-már túl könnyű, volt) a többi fejezet ugyanakkor pont megfelelő nehézséget és kihívást jelentette a diákok számára.

Résztvevői visszajelzések - idézetek

„Nagyon tetszett, nagyon sok mindent tanultam. Még sok ilyen feladatot szeretnék megoldani.”

„Véleményem szerint nagyon jó feladatokat kaptunk. Voltak benne nehézségek, de meg tudtuk oldani.”

„Szerintem nagyon tanulságos volt. Sokat megtudtam a személyiségemről, és hogy miként ismerjem meg egy ember természetét.”

„Nagyon élvezetes volt. Könnyen még tudtam jegyezni a tananyagot.”

„Véleményem szerint nagyon hasznos volt. Megtanultam többek között azt is, hogy mi mindenre kell odafigyelnem ha majd filmet készítünk. Bár egy kicsit sok mindenre kell odafigyelni.”

„Véleményem szerint jó és hasznos volt. A tanultakat fel lehet használni az életben.”

„Az én véleményem szerint nagyon kreatív és felfedeztem kreativitásomat, erősségemet. Érhető és fejlesztő is volt számomra.„

„Véleményem szerint nagyon jó és gyakorlatias feladatokat kaptunk, amit fel lehet használni az életben. Inspirálónak is találom az itt leírtakat.”

„Nekem nagyon tetszett. Jól érthető volt a tananyag és nagyon sokat tanultam.”

„Olyan dolgokat tudtam meg, amiket eddig egyáltalán nem tanultunk az iskolában. Hasznosak voltak az információk.”

„Véleményem szerint rendkívül érdekes volt. Hasznos volt számomra, neki köszönhetően sikerült jobban megismerjem magam.”

„Rengeteget tudtam meg egy vállalkozás megkezdéséről, legfőképp egy ötlet alkotásáról annak való helyzetbe helyezéséről és azzal az ötlettel tervezet cél eléréséhez :)”

„Szerintem ez a fejezet jó volt. Megtanulhattuk, hogy mi az a brand, a logo és az image.”

„Megtanultam az árstratégiák készítését és szükségét.”

„Nagyon tetszett ez a fejezet, játékos volt, mégis komolya ismereteket tudtunk szerezni.”

„A tananyag pont elég nehézségű volt. A videókkal sokkal könnyebb megjegyezni.”

„Ez a fejezet jó volt. Megtanultuk, hogy hogyan és miként elégíthetjük ki vásárlóink/fogyasztóink szükségleteit”

„Egyre jobban tetszik, mert ahogyan "nehezedik" annál érdekesebb.”

„A fejezett során betekintés nyerhettünk, röviden, a cégünk hierarchiájába és vezetési rendszerbe, és jobban megismerhettük azon emberek feladatát, akik a vállalatunknál dolgoznak.”

„Gyakorlatias és hasznos témák voltak. A projekttermék elkészítésénél pedig igyekeztünk mindent beleadni és teljesen közösen dolgozni.”

„Nem volt nehéz. Sok új dolgot tanultam, a későbbiekben hasznát fogom venni annak, amit ebben a fejezetben/projekttermék készítése során tanultam.”

„Nagyon jó volt. A projekt termék elkészítése közben tanultunk is és jól is éreztük magunkat.”