

Szakképzési mintaprojekt

Turizmus - vendéglátás ágazat

5. számú melléklet

A kalandjáték megvalósításának értékelése

Digitális Jólét Nonprofit Kft.
H-1016 Budapest, Naphegy tér 8.
www.digitalisjoletprogram.hu

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001
azonosító számú, „Szakmai képzés digitális
módszertanának egységesítése” c. projekt

Kezünkben a digitális jövő

Az értékelés esetén javasolt online értékelés kialakítása, pl. Wordwall, Google Űrlap, Redmenta.

A kalandjáték megvalósításának értékelése

Csapat neve (csapattagok neve):

Értékelő csapat neve:

szempont	4	3	2	1
	egyáltalán nem igaz	részben igaz	általában igaz	teljes mértékben igaz
A kalandjáték megoldható (segítségek beépítése).				
A kalandjáték a meghatározott keretidőn belül megvalósítható.				
A kalandjáték élményszerű.				
Új ismeretekkel bővül a játék során a résztvevők tudása.				
A játékhoz tartozó segédeszközök (feladatutasítások, térkép, kódfejtő lap, segítségek stb.) betöltik szerepüket.				
A játék segédeszközeinek kivitelezése esztétikus, praktikus.				

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő

A játék elemei szakmai szempontból helyesek.				
A feladatok változatosak.				
A játék feladatai megfelelnek annak a kritériumnak, hogy több közismereti kérdést is tartalmazzanak.				

A szempontok értékelése után tett javaslat:

.....
.....

GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001 azonosító számú projekt

Kezünkben a digitális jövő