TREBAG
Szellemi tulajdon- és Projektmenedzser Kft.

Az Európai Unió
társfinanszírozásával

A DEGREBE projekt

Digitális dimenziók az Erasmus+ és Európai Szolidaritási Testület programokban - szakpolitikai rendezvény és kommunikációs tréning

2025.09.24.

TREBAG Kft., Budapest

Degrebe – Zöld készségek fejlesztése a jobb foglalkoztathatóság érdekében

Projektszám: 2021-1-HU01-KA220-VET-000024924

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.

DEGREBE

DEGREBE – ELŐZMÉNYEK I.

- Green Deal
- Sok vállalat (start-up) fordult a zöldítés felé
- Fiataloknak egyre fontosabb a környezetvédelem (a munkájuk során is)
- Digitális oktatás előtérbe kerülése

DEGREBE – ELŐZMÉNYEK II. (Diákok/fiatal munkavállalók válaszai)

- Elsősorban a 16-22 éves korosztály (és oktatóik)
- Összesen 335 kitöltő
- A preferált interaktív tanulási módszerek közül minden országban a **leggyakoribbak: az oktatási videók**, ezt követi a **játék-** és a **projektalapú tanulás**.
- A diákok legnagyobb része a **videókat** és a **képeket** részesítették előnyben, majd a **prezentációk** és az **infografikák** következtek (**vizuális kommunikáció fő csatornája)**.
- A diákok többsége ismerte a **fenntartható fejlődés** és a **környezetvédelem** fogalmát, viszont nem ismerték a körkörös gazdaság és a természet alapú megoldások fogalmát.

DEGREBE – ELŐZMÉNYEK III. (Tanárok, oktatók válaszai)

- Összesen 79 válaszadó

- Az összes partnerországban alkalmazott digitális módszereket illetően a domináns válasz az **oktatási videók** használata volt.

- A kitöltött kérdőívekből kiderült, hogy a Covid-19 miatt a tanárok különböző digitális eszközöket használtak az oktatási folyamatokban.

A legnépszerűbb eszközök a következők: *Kahoot!, Miro, Khan Academy, Word cloud eszközök, Padlet, Moodle, Google Classroom, Mentimeter és a Redmenta.*

DEGREBE

Megvalósítás:
2021.12.01. – 2024.05.31

Célcsoportok:

- Agrárágazatban tanuló és dolgozó fiatal diákok és szakemberek
- Tanárok/facilitátorok/oktatók

Cél:
Segítsük az agrárágazatban dolgozó fiatalokat olyan transzverzális (soft skill) készségeik fejlesztésében, amelyek majd hozzájárulnak a zöld készségeik fejlesztéséhez + a digitális átalakulás erősítése

DEGREBE – A CSAPAT

TREBAG Szellemi tulajdon- és Projektmenedzser Kft. (Magyarország)

Kisléptékű Termékelőállítók és Szolgáltatók Országos Érdekképviseletének Egyesülete (Magyarország)

DEKAPLUS Business Services Ltd. (Ciprus)

Czech University of Life Sciences Prague (Csehország)

IDEC S.A. (Görögország)

Cluster Sofia Knowledge City (Bulgária)

Oktatási csomag

5

- Különböző tudásbázis (Pdf-ként letölthető)
- Értékelő rendszer (online kvíz -> százalékos visszajelzés)

- Különleges döntésfák
- Párbeszédek
- Történetek, mentorok

Az elkészült ‚visual novel' történetei valós helyzeteken, szituácikon, példákon és a mezőgazdasággal kapcsolatos kihívásokon alapulnak

1. Rövid távú, közös munkatársi képzés

1. Nap – Kreativitás
- Definíció
- Kreativitás eszközei
- Tervezői gondolkodás, különböző modern technikák
- A kreativitás „útjai” és kockázatai

3. Nap - Történetmesélés
- A történetmesélés alapjai
- A főszereplő érzései, céljai, problémái, hogyan legyünk konkrétak
- Feszültség, konfliktus, ok-okozat, felvezetés, nyomok

2. Nap - Játékosítás
- Bevezetés, flow, motiváció típusai, játékostípusok
- Jutalmazási rendszerek, MDA keretrendszer, Octalysis keretrendszer
- Jógyakorlatok
- Játékosítás a gyakorlatban

4. Nap – Történet kidolgozása

DEGREBE – A SZTORI

<u>Az „Avocado boy”</u>

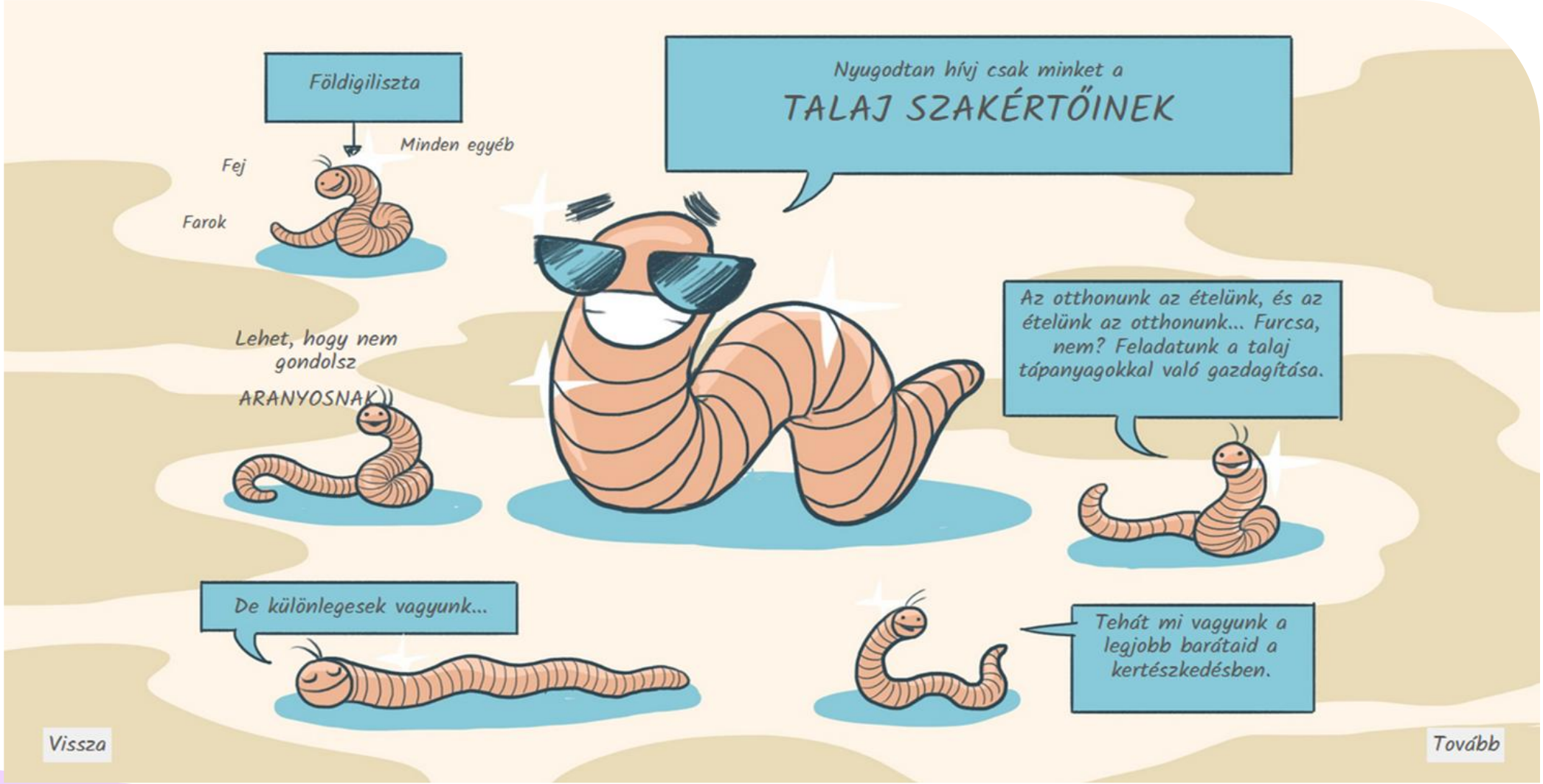
A játékos Daniel szerepét ölti magára, aki egy jövőbeli, környezetszennyezett világban avokádót akar termeszteni gyógyhatású anyagai miatt. A játékos maga hoz döntéseket Daniel helyett, és ezeknek a döntéseknek a következményeitől függ a játék folytatása.

Elérhető: A Mozilla böngészőben a degrebee.trebag.hu oldalon.

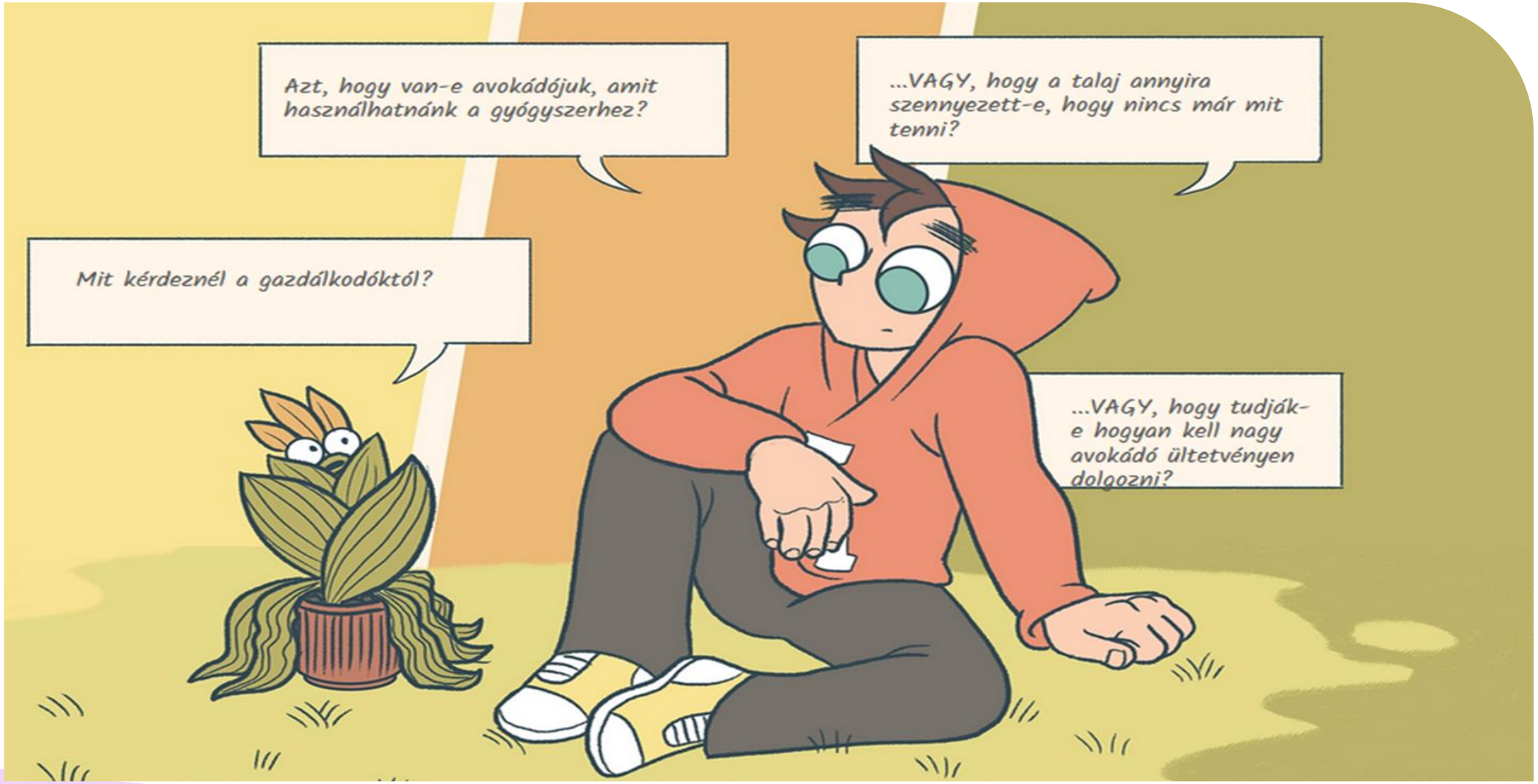
A tartalom

Transzverzális készség	Környezetvédelmi probléma	Mentor
Alkalmazkodóképesség	Üvegházhatású gázok kibocsátása	Kukac
Kreativitás	Körkörös gazdaság	”Varázs” növény
Reziliencia	Vízszennyezés	Teknősbéka
Empátia	Fenntartható élelmiszergazdálkodás	Méh
Tervezői gondolkodás	Közlekedés	Pitypang

A mentorok - Kukac

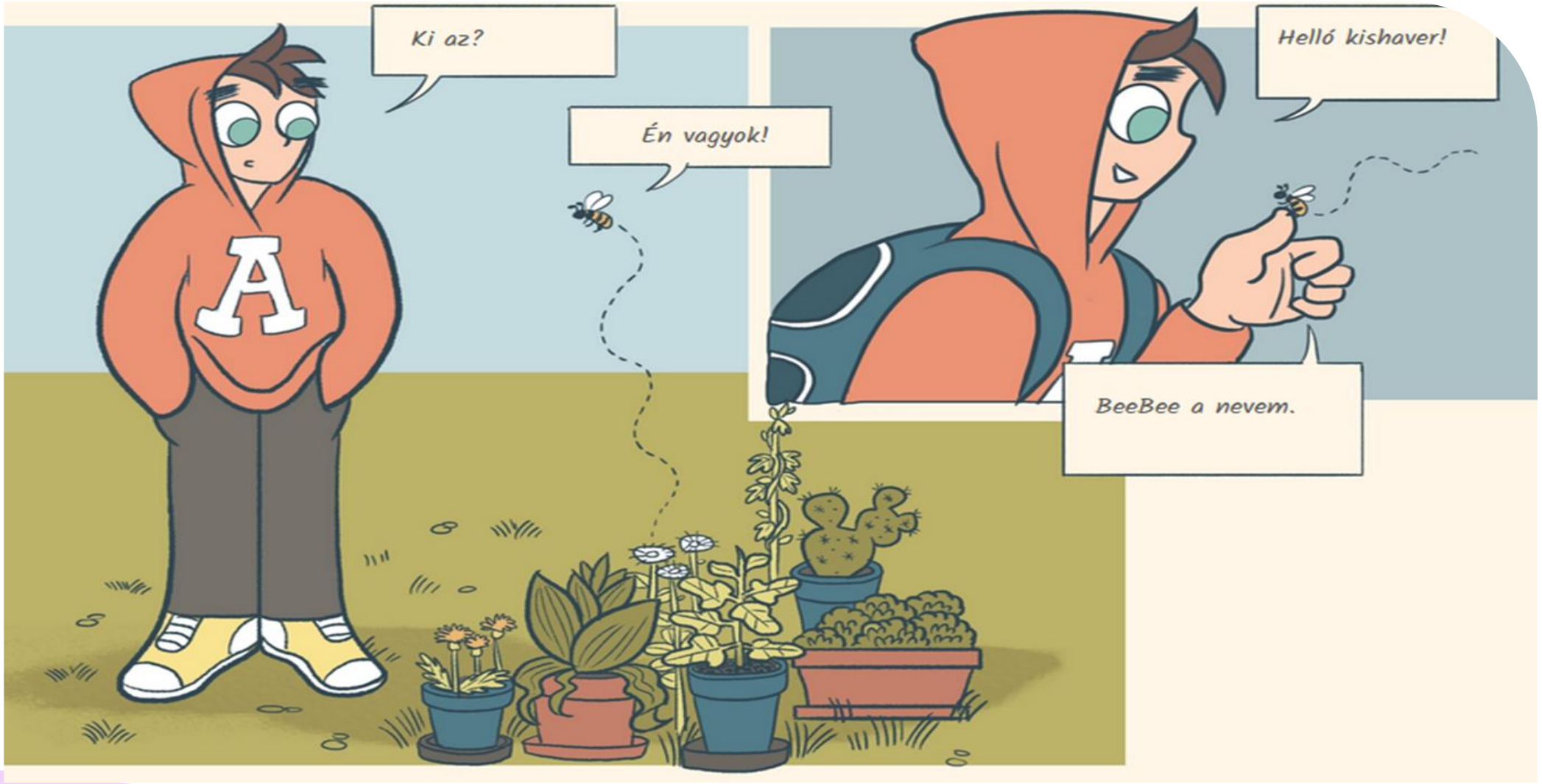


A mentorok – „Varázs” növény

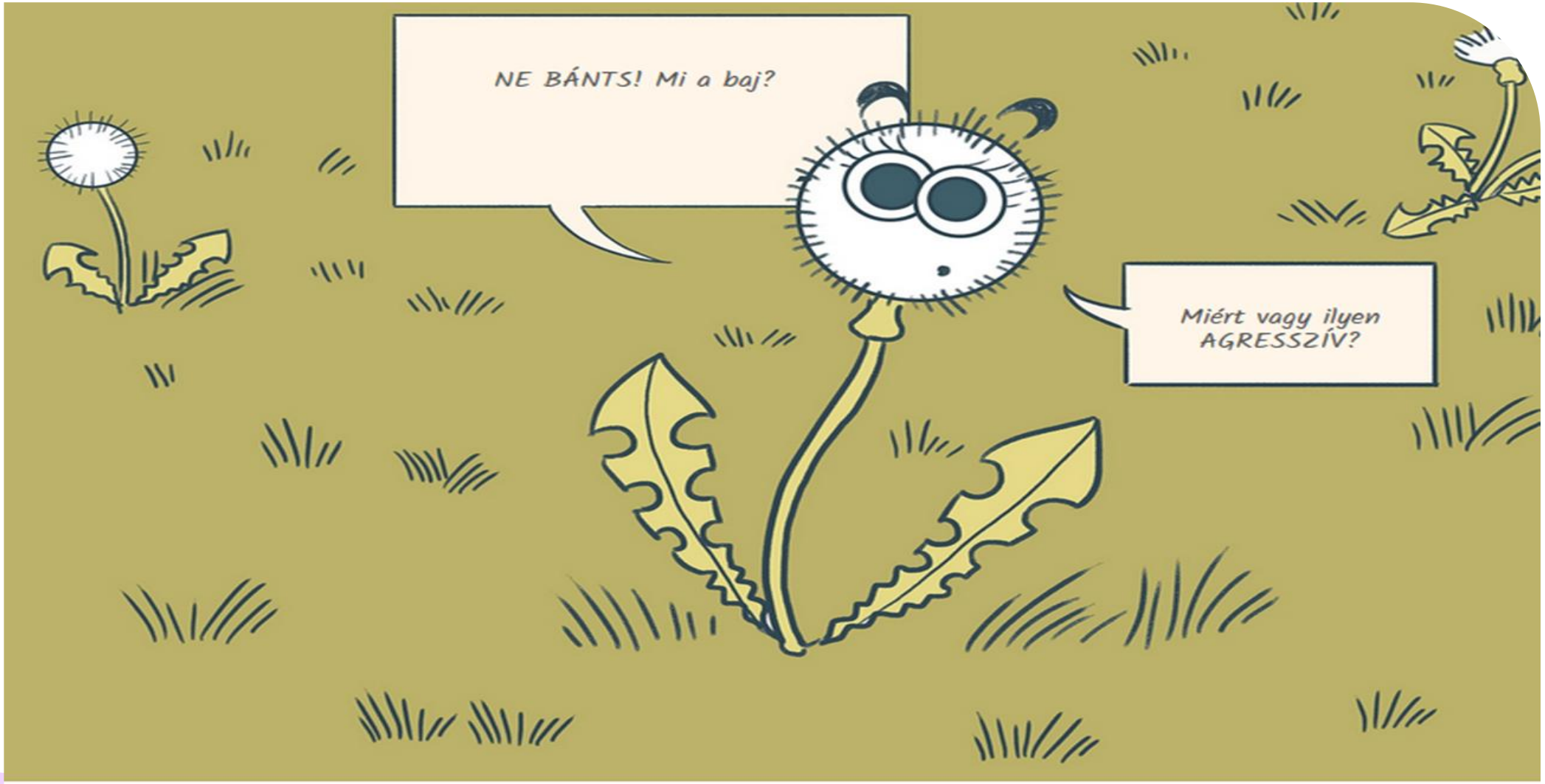


A mentorok - Teknősbéka

A mentorok - Méh



A mentorok - Pitypang



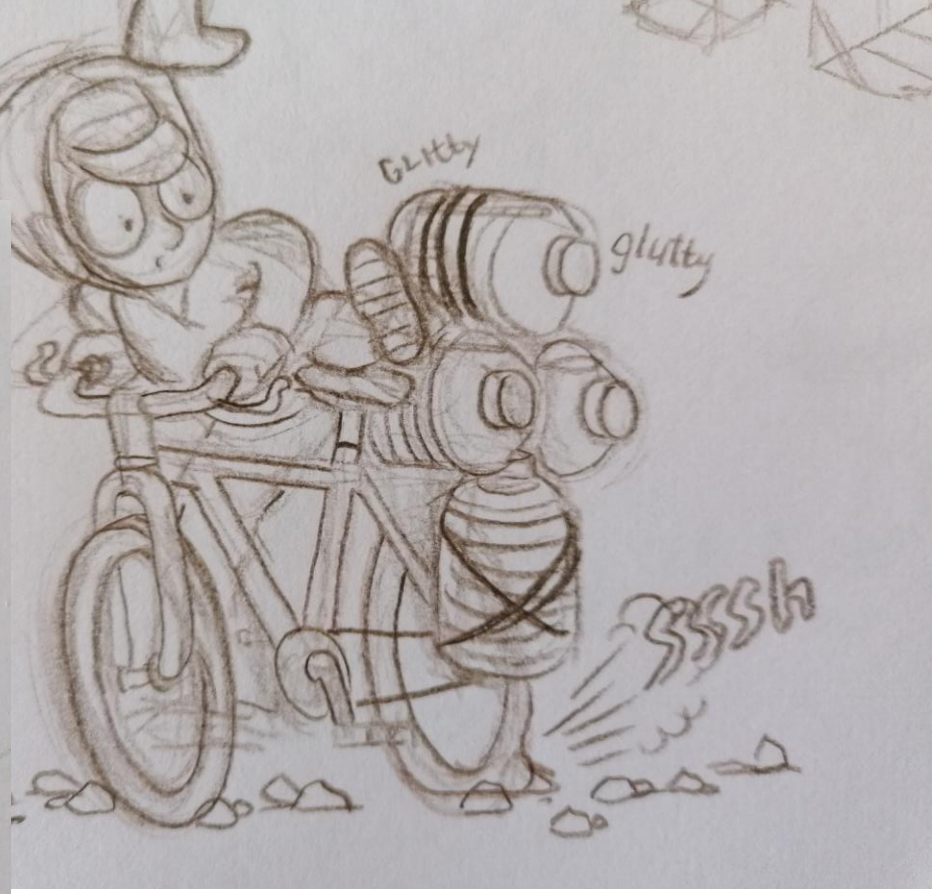
Döntésfa fejlesztés

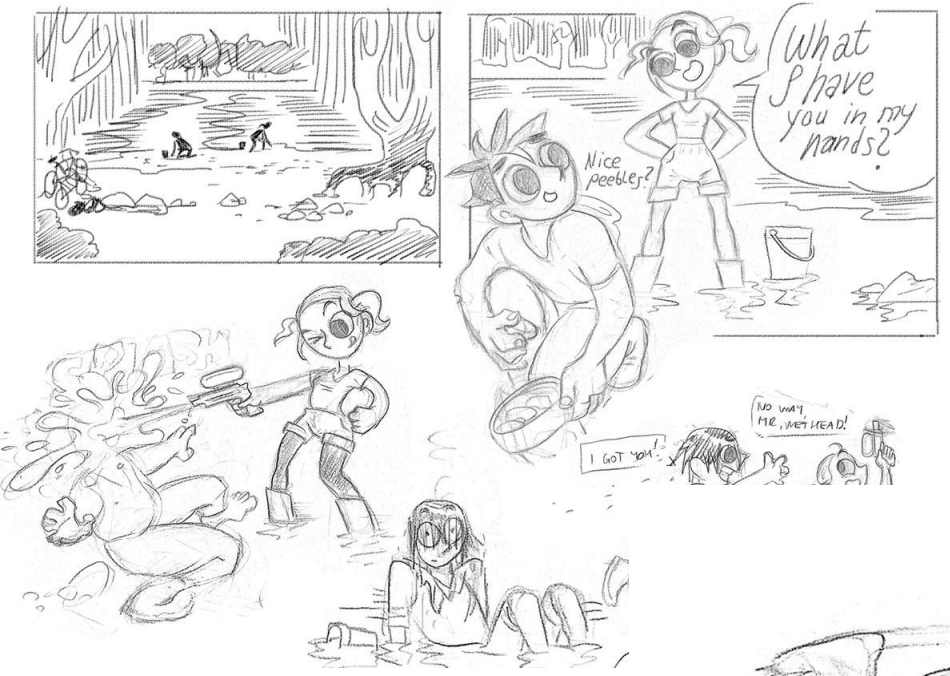
Development of Green Skills for Better Employability (DEGREBE) - 2021-1-HU01-KA220-VET-000024924

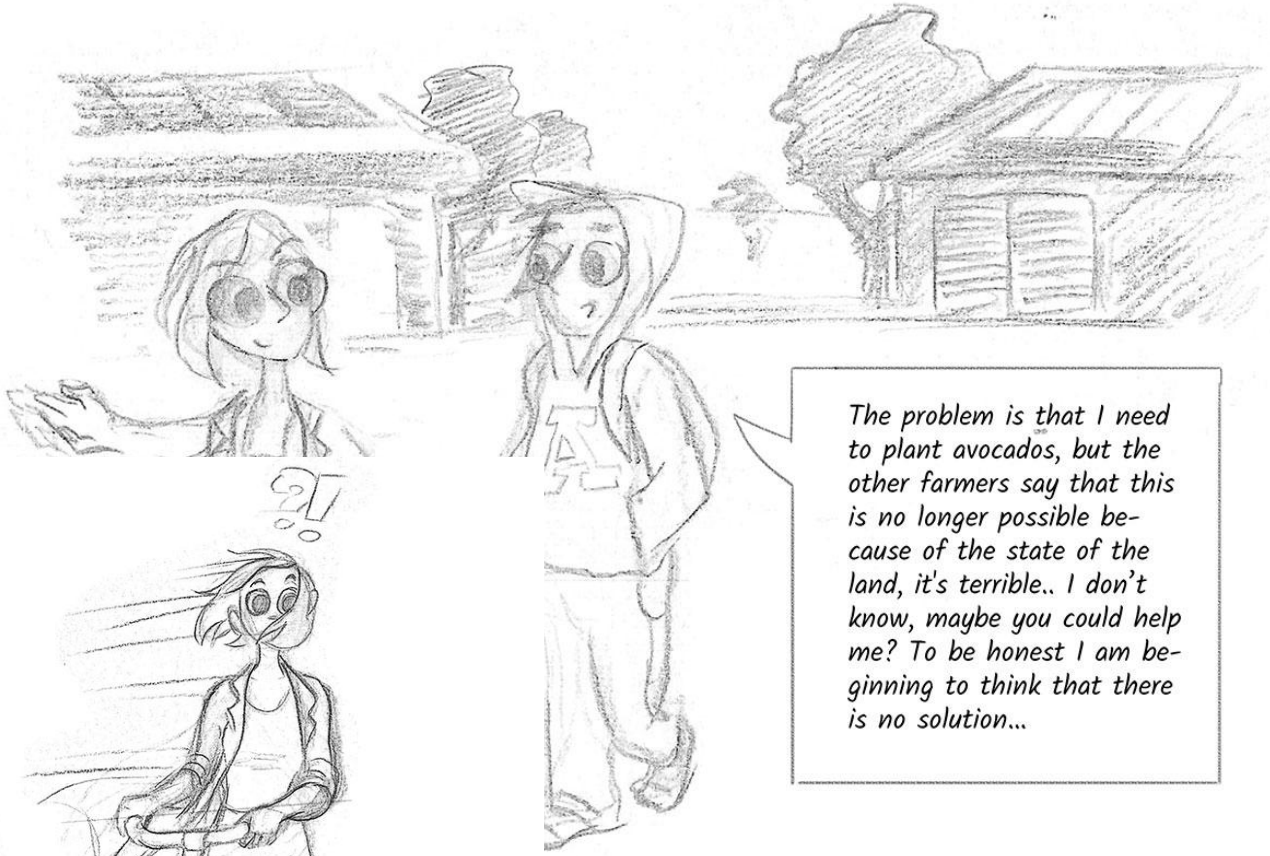
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

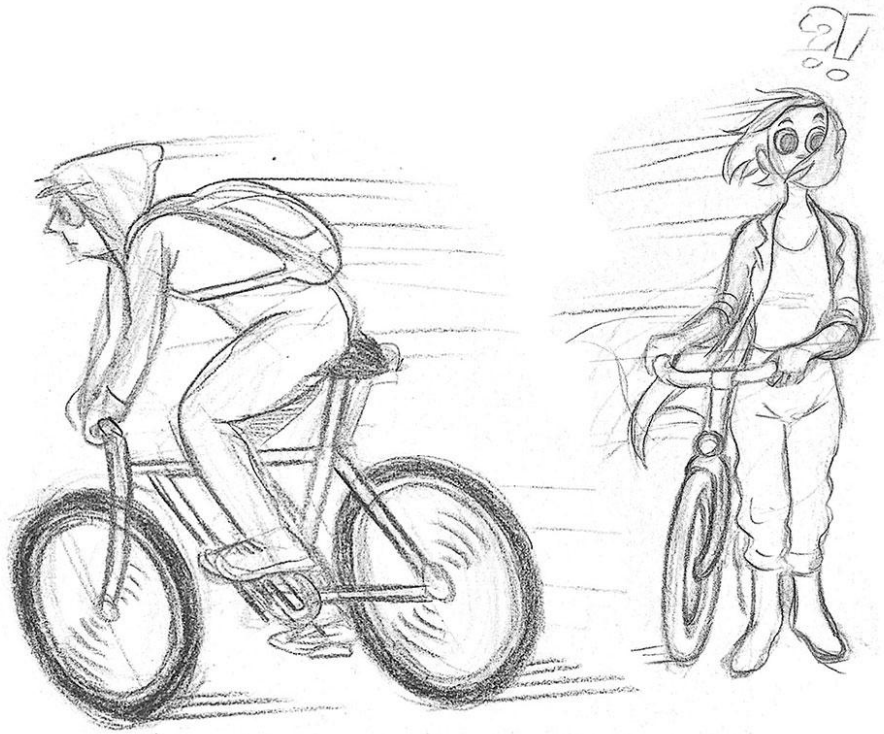
no.	optional post activity linking text (no activity, no options)	activity	options	where to step	Final text (mentor text)
1	The day after, the boy goes to visit again the farmers, which are now sitting in a circle inside a barn. Another farmer joined the circle, Farmer 3 - the Assistant of Susanna. He's also wearing a lab coat, but he wears regular prescription glasses. There is a blackboard. The innovative farmer is leading the discussion.				
2		Innovative Farmer: Well guys, please meet my assistant, he's gonna help us with his point of view too! Our next goal is to find sustainable techniques for avocado planting that do not harm Nature. The most important thing is to think out of the box. We have to think differently. Does anyone know what this kind of creativity is?	a)Ask Susanna if this is a skill that can be improved.	3	
		Farmer 1: I might have an idea of what it is. I would define it as the ability to produce or use original and unusual ideas.			
		Farmer 2: I think that it is a concept that is very abstract, and very difficult to define. I am just a farmer!			
		Innovative farmer: Exactly, both of you are right! It is a very ambiguous term, so there are many definitions for this idea, which may lead to misunderstand it.. and it's very common.			
		Flowi: I have not an exact definition, but this term is usually a complement for many other nouns, such as, creative cuisine, creative writing, creative medicine...giving extra value to this nouns. So I guess it is something positive...			

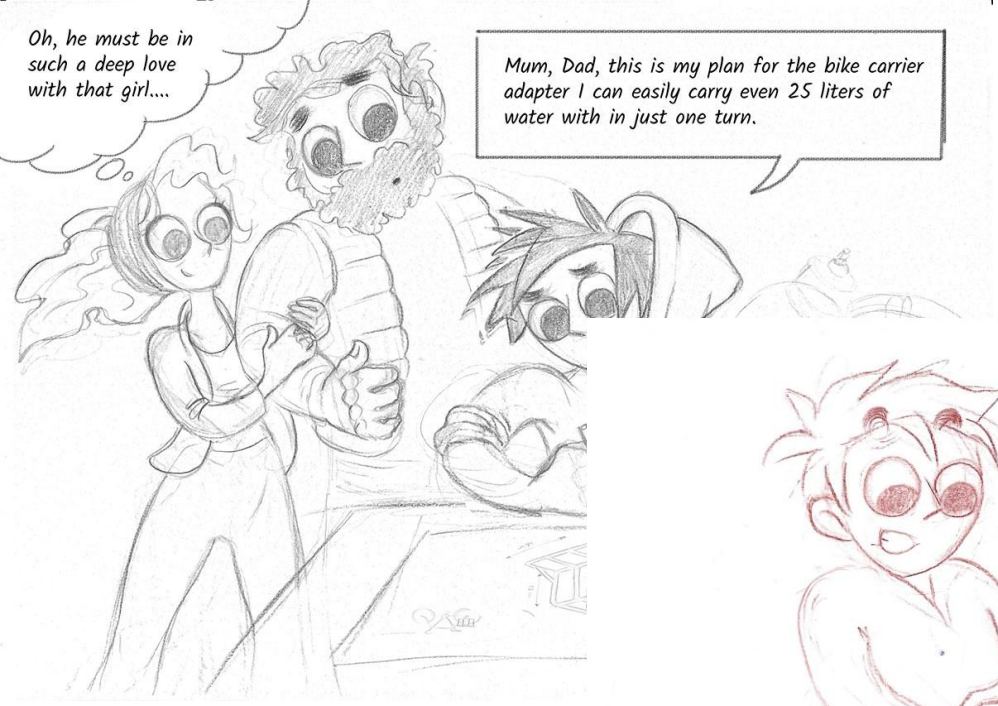
?

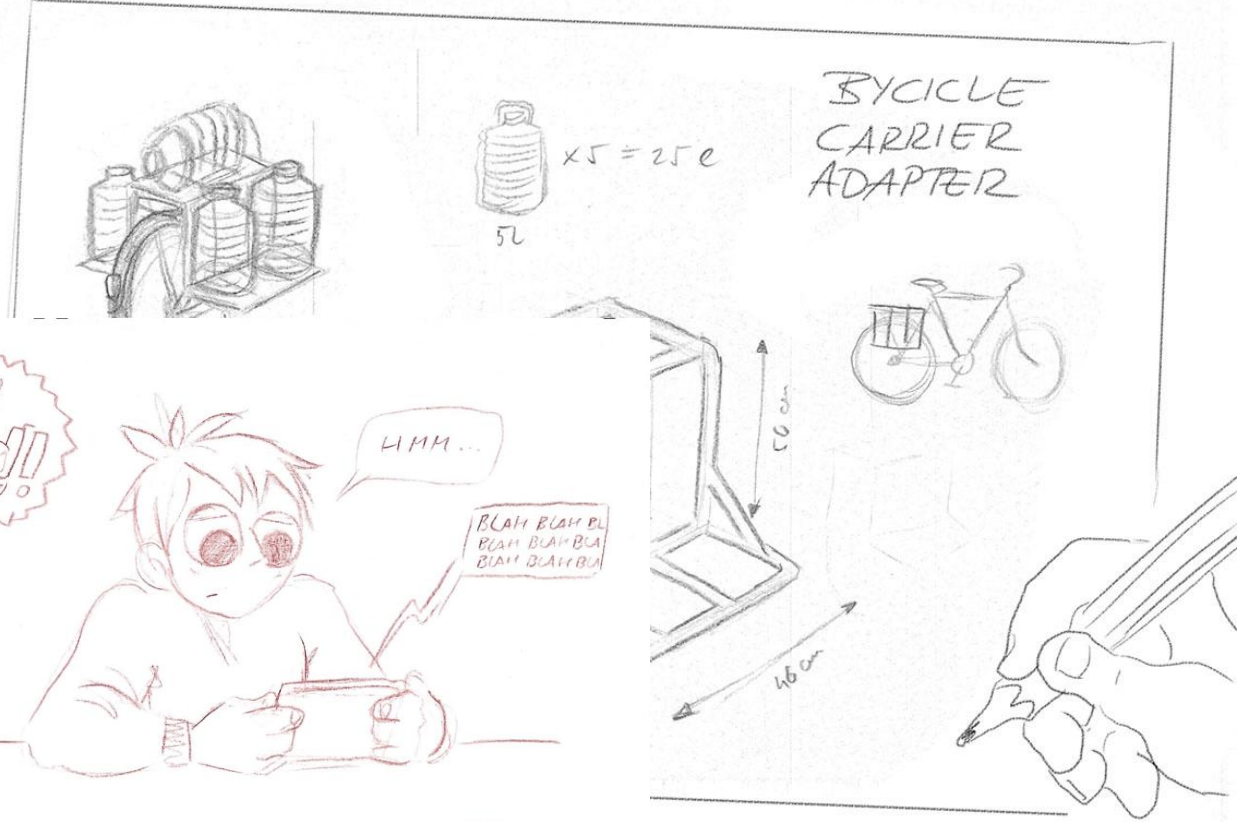

glutty
glutty


What I have you in my hands?
Nice pebbles?
I GOT YOU!
NO WAY ME, WET HEAD!

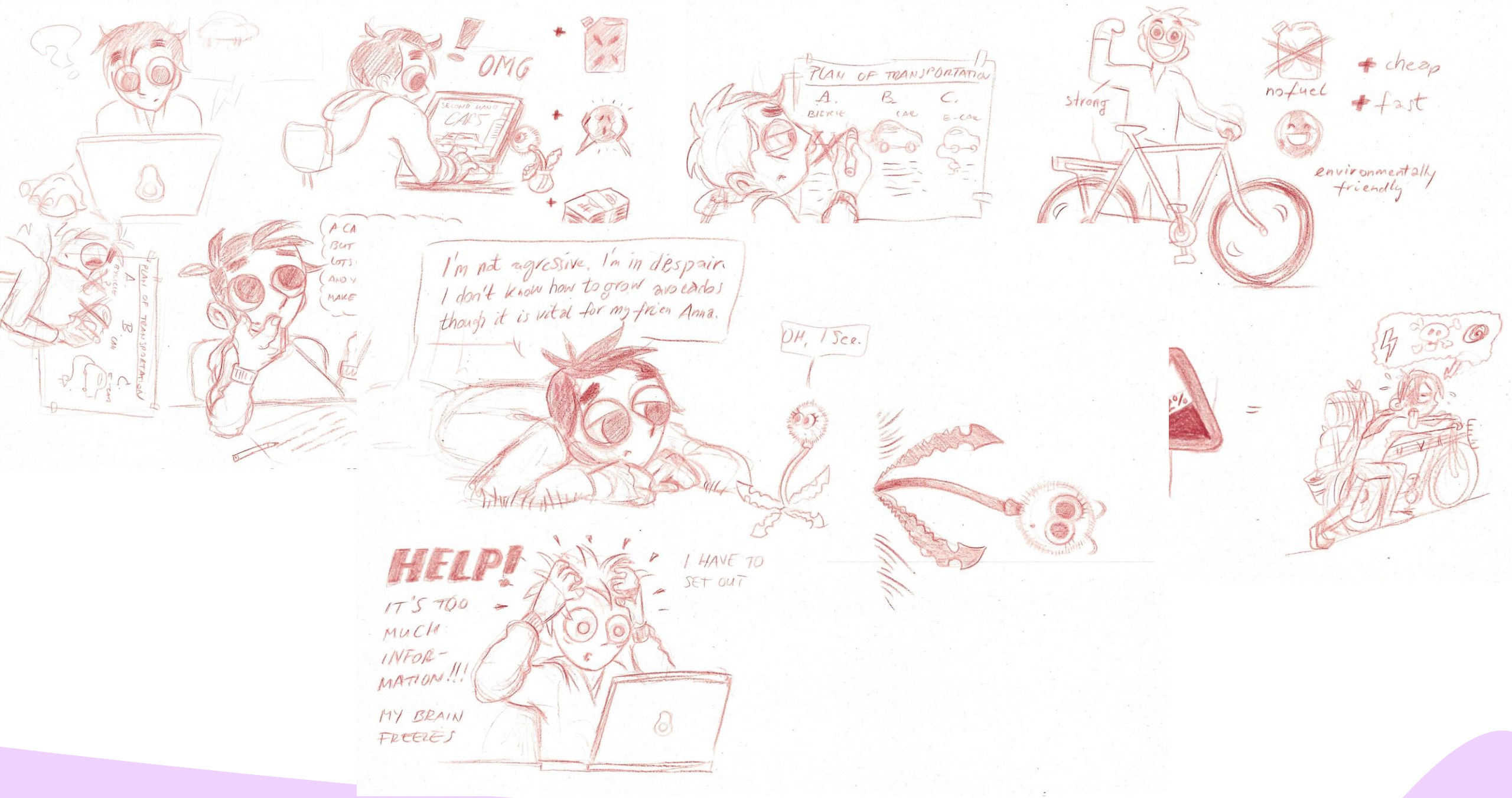

The problem is that I need to plant avocados, but the other farmers say that this is no longer possible because of the state of the land, it's terrible.. I don't know, maybe you could help me? To be honest I am beginning to think that there is no solution...

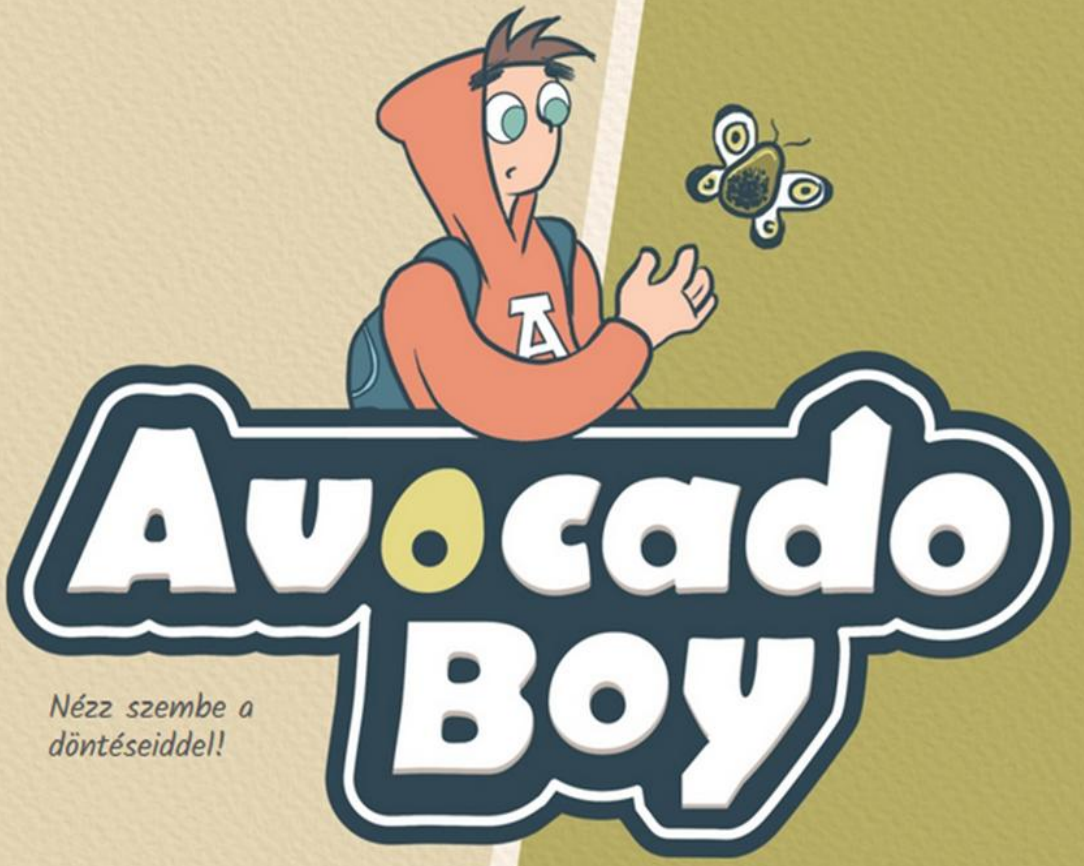



Oh, he must be in such a deep love with that girl....
Mum, Dad, this is my plan for the bike carrier adapter I can easily carry even 25 liters of water with in just one turn.


BYCICLE CARRIER ADAPTER
x5 = 25 e
5l
60 cm
46 cm

MY OWN RECORDING!!
HMM...
BLAH BLAH BL BLAH BLAH BLA BLAH BLAH BLA
...
BLAH BLAH BLAH BLAH BLAH BLAH ABLAH BLAH BLAH
BORED TO DEATH.


OMG
SECOND HAND CARS
PLAN OF TRANSPORTATION
A. BICYCLE
B. CAR
C. E-CAR
strong
no fuel
+ cheap
+ fast
environmentally friendly
PLAN OF TRANSPORTATION
A. BICYCLE
B. CAR
C. E-CAR
I'm not agressive. I'm in despair. I don't know how to grow avocados though it is vital for my frien Anna.
OH, I See.
HELP!
IT'S TOO MUCH INFOR-MATION!!!
MY BRAIN FREEZES
I HAVE TO SET OUT



Nézz szembe a döntéseiddel!

DEGREBE

Projekt szám: 2021-1-HU01-KA220-VET-000024924,
Zöld készségek fejlesztése a jobb foglalkoztathatóság érdekében

Funded by
the European Union

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.

Tovább

Üdv itt!

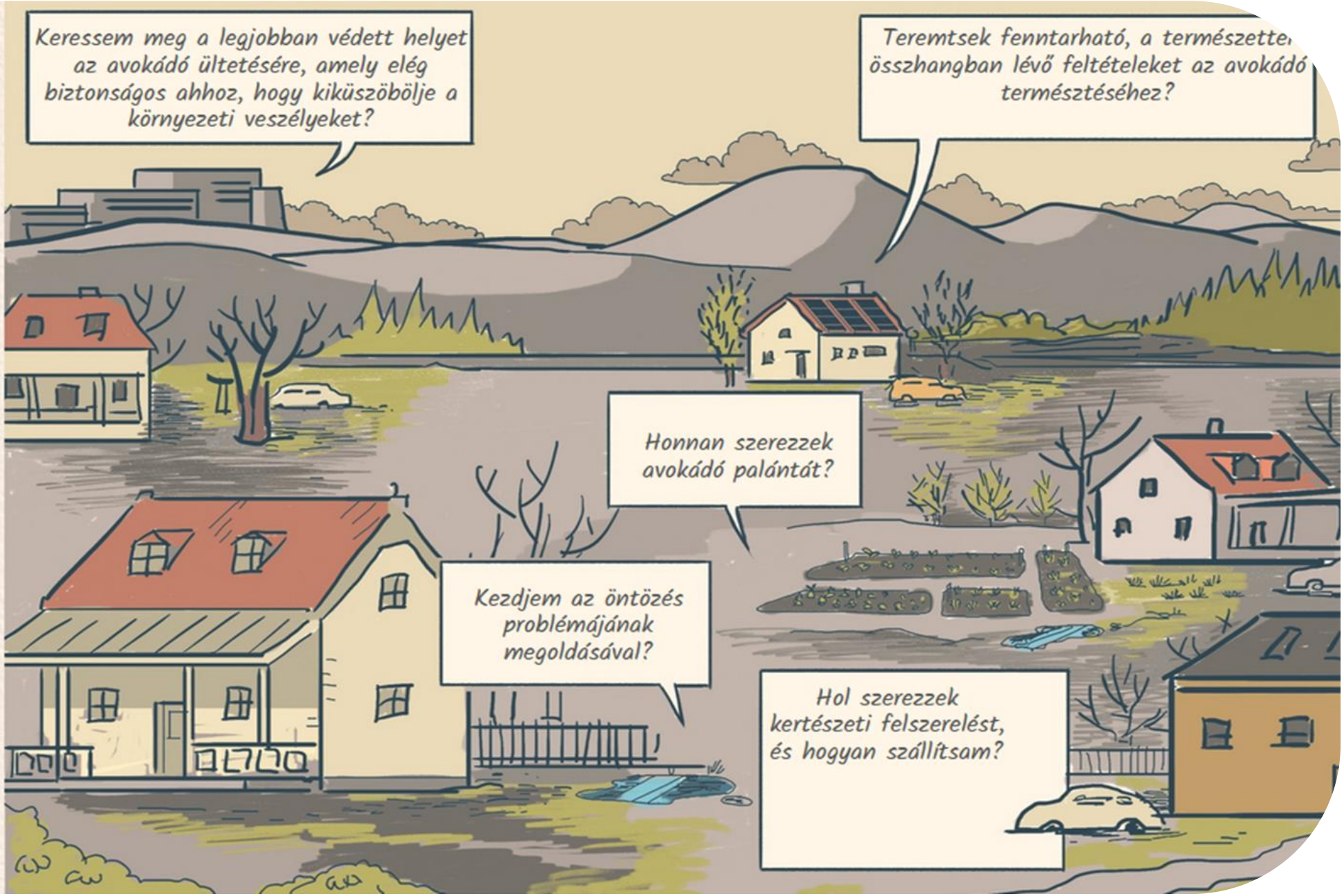
Kövesd végig Daniel történetét, és hozz döntéseket a lehetséges opciókra kattintva.

Kattints a következőre hogy továbblépj

tudásbázis

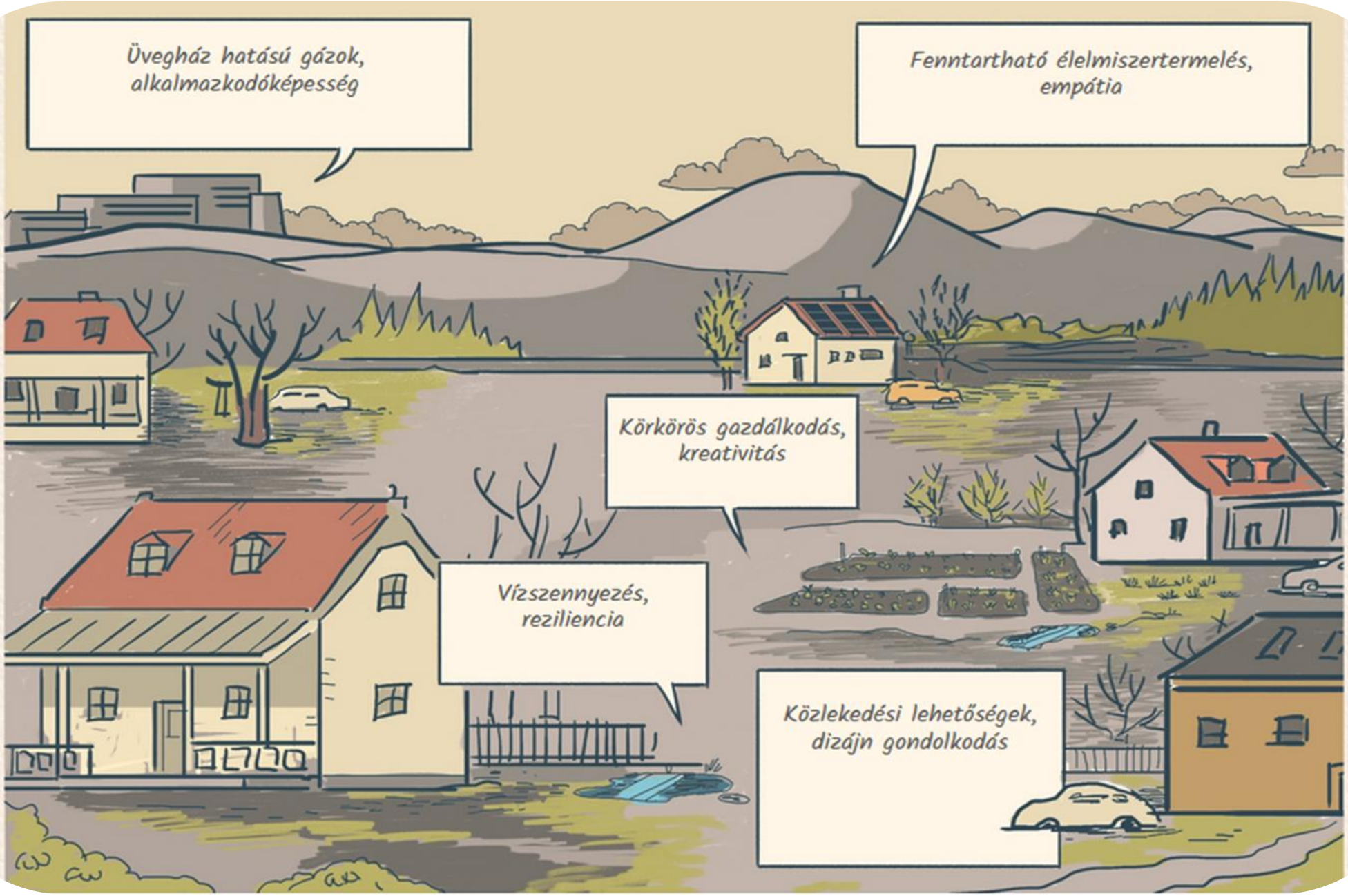
teszt

Vissza

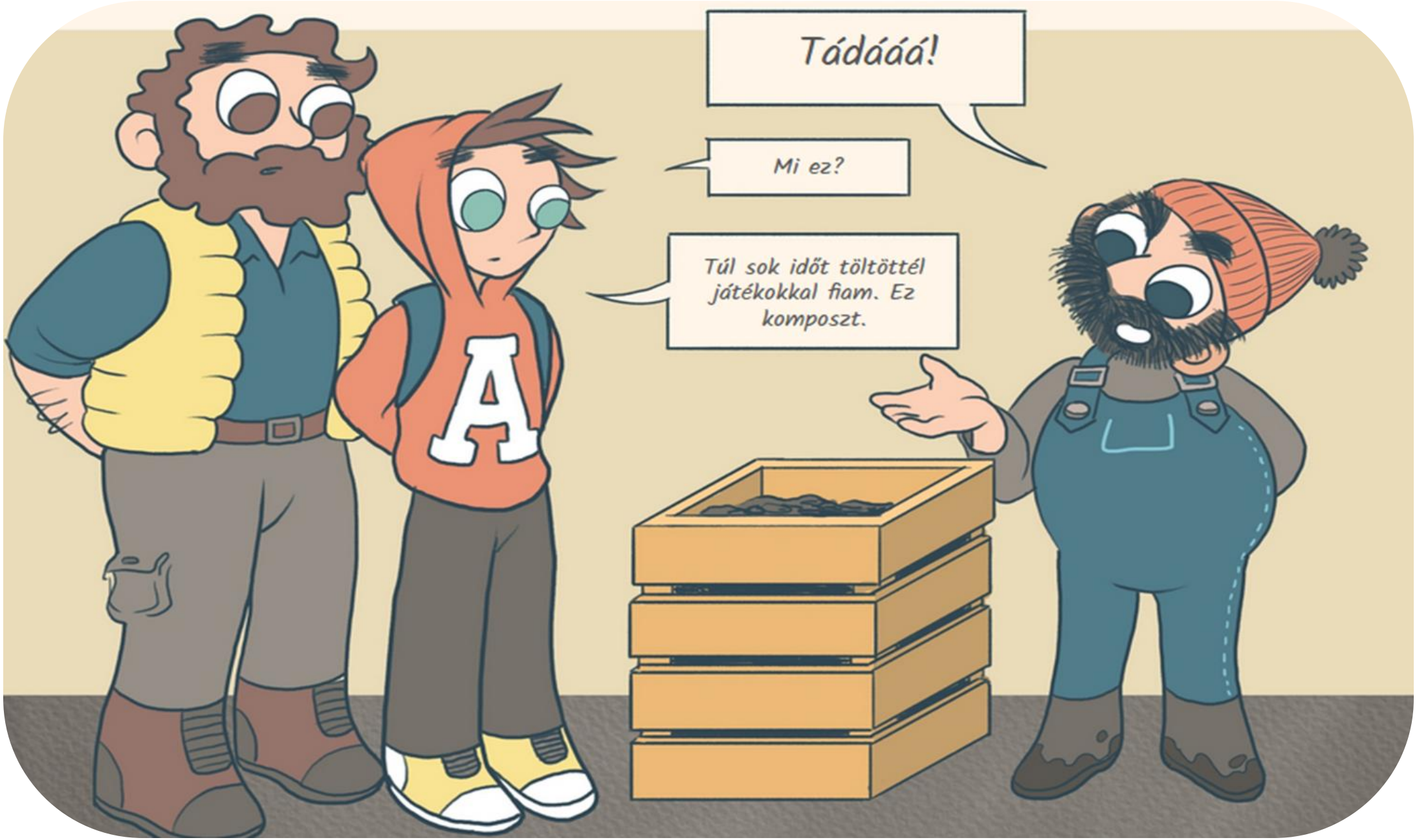

Keressem meg a legjobban védett helyet az avokádó ültetésére, amely elég biztonságos ahhoz, hogy kiküszöbölje a környezeti veszélyeket?
Teremtsek fenntartható, a természettel összhangban lévő feltételeket az avokádó termesztéséhez?
Honnan szerezzek avokádó palántát?
Kezdjem az öntözés problémájának megoldásával?
Hol szerezzek kertészeti felszerelést, és hogyan szállítsam?

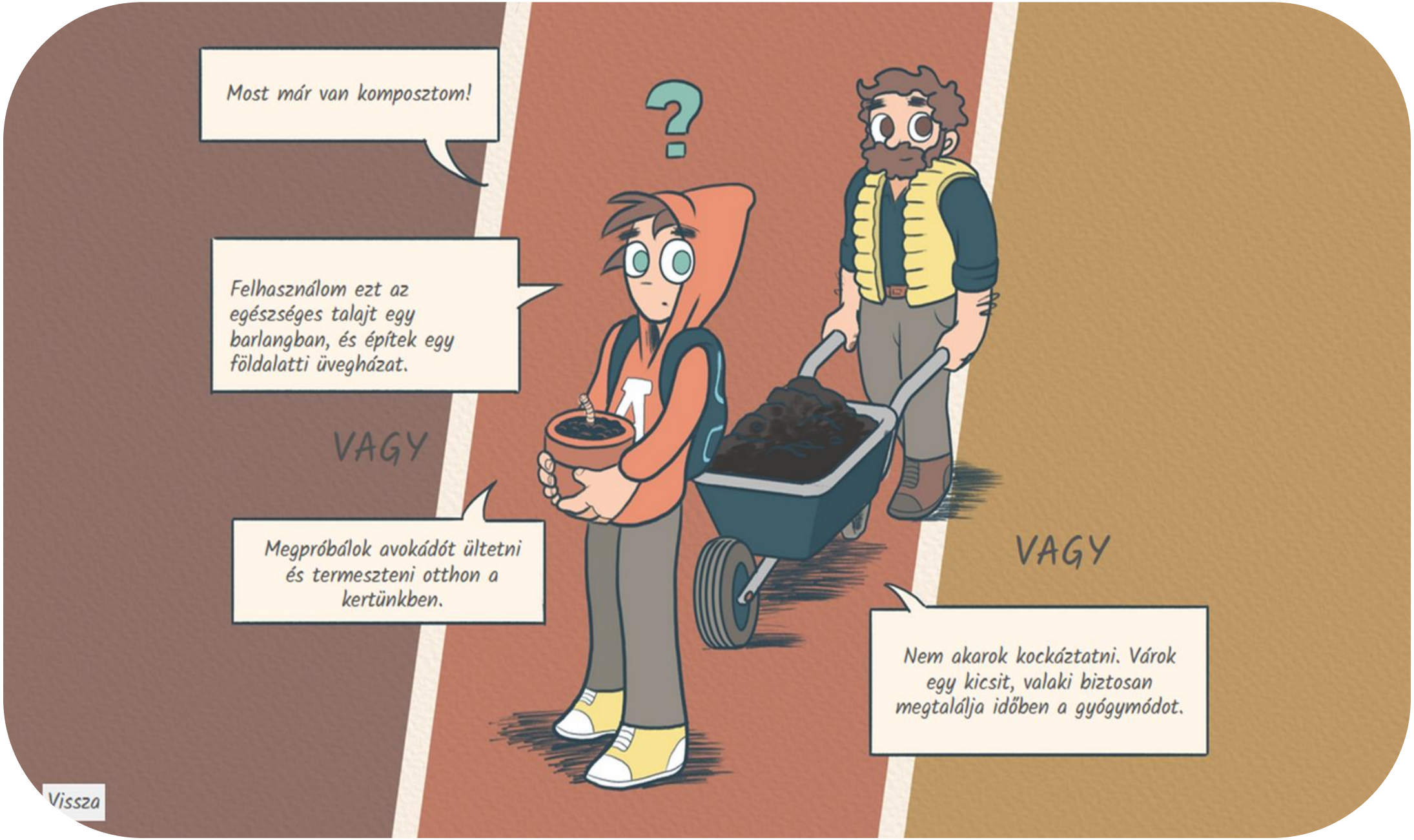
a
b
c

Vissza


Üvegház hatású gázok, alkalmazkodóképesség
Fenntartható élelmiszertermelés, empátia
Körkörös gazdálkodás, kreativitás
Vízszennyezés, reziliencia
Közlekedési lehetőségek, dizájn gondolkodás

Biztos vagy benne, hogy be akarunk menni?
Késő fiam, már csengettem.
CARLSON
Vissza
Tovább


Tádááá!
Mi ez?
Túl sok időt töltöttél játékokkal fiam. Ez komposzt.


Most már van komposztom!
Felhasználom ezt az egészséges talajt egy barlangban, és építek egy földalatti üvegházat.
VAGY
Megpróbálok avokádót ültetni és termeszteni otthon a kertünkben.
VAGY
Nem akarok kockáztatni. Várok egy kicsit, valaki biztosan megtalálja időben a gyógymódot.
Vissza

Tesztelések

Belső tesztelés: 2. Rövid távú, közös munkatársi képzés (kvantitatív és kvalitatív)

Tesztelés a végfelhasználókkal: nemzeti verziók (173 tanuló, fiatal vállalkozó és 26 oktató/tréner)

- Kérdőív: Relevancia, gyakorlatiasság, hatékonyság, alkalmazhatóság és fejlesztendő területek
- Minimum 80%-os elégedettség

Tesztelés külsősökkel – legfontosabb eredmények

- A csomagban kidolgozott tartalmak és kvízek hosszú távon is képesek a 21. századi mezőgazdasági ágazatban szükséges készségek és ismeretek fejlesztésére.
- A tartalom a 21. század mezőgazdaságára jellemző konkrét kihívásokkal foglalkozik, valamint releváns elméleten és gyakorlaton alapul.
- Az Oktatási Csomag lehetővé teszi a gyakorlatban való tanulást. Hatékonyan alkalmazható munkahelyi környezetben a munkavállalók/tanulók képzése céljából.

Tesztelés külsősökkel – Erősségek

- Látványvilág
- Kidolgozott karakterek
- Történet
- Körkörös gazdaság koncepciójának beépítése
- Vízszennyezéssel kapcsolatos anyagok beépítése (ami más képzések anyagában nem gyakori)
- A (játékos) választások sokfélesége, amelyek befolyásolják a történet

Képzési Útmutató

Célja:

A játékosítás szerepének megvilágítása a digitalizált oktatásban
Módszertani útmutatás a játékhoz

Célcsoport:

Tanárok/facilitátorok/oktatók

Képzési útmutató fejezetei

- Gamifikáció (Bevezetés, a gamifikáció általában)
- A digitális játékosítás támogató elemei az oktatásban (pl.: kreatív írás, történetmesélés)
- Motiváció a digitális térben
- A tervezéstől a megvalósításig (pl.: Gamifikáció a gyakorlatban, jó gyakorlatok)
- Felhasználói útmutató a digitális oktatócsomaghoz

Tesztelések

Belső tesztelés: 2. Rövid távú, közös munkatársi képzés (kvantitatív és kvalitatív)

Tesztelés a végfelhasználókkal: nemzeti verziók (66 tanár/facilitátor/oktató)

- Kérdőív: Relevancia, gyakorlatiasság, hatékonyság, alkalmazhatóság és fejlesztendő területek
- Minimum 80%-os elégedettség

Tesztelés külsősökkel – legfontosabb eredmények

- A tartalom a játékosítással kapcsolatos konkrét kihívásokkal foglalkozik az oktatásban, és olyan anyagokat biztosít a felhasználók számára, amelyek segítenek leküzdeni ezeket a kihívásokat.
- A Képzési Útmutató valóban lehetővé teszi az oktatók számára, hogy finomítsák a meglévő játékosítási gyakorlataikat az oktatásban.
- A Képzési Útmutató segíti a célcsoportot a játékosítással kapcsolatos készségek és ismeretek fejlesztésében, valamint a koncepció még jobb megértésében.

Tesztelés külsősökkel – Erősségek

- A Képzési Útmutató a főbb fogalmakat és világos iránymutatást tartalmaz a tanárok és trénerek számára.
- A Képzési Útmutató különböző munkahelyi képzésekre is alkalmazható.
- A Képzési Útmutató összességében jól kidolgozott és átfogó.
- Vizuálisan szép.

DEGREBE projekt legfontosabb hatásai

- Az oktatók, tanulók/fiatal szakemberek és az érdekelt felek **fejlesztették digitális készségeiket** és **kompetenciáikat**
- A projektben résztvevők **elmélyítették tudásukat a digitális oktatási módszerek, a gamifikáció, a vizuális történetmesélés, a különböző transzverzális (és zöld készségek), és a fenntarthatóság területén**
- Tapasztalat szerzés a **digitális platform/játék fejlesztésben** (digitális oktatási tartalmak létrehozásában és innovatív használatában)
- Kifejlesztett projekttermékek és bemutatott/használt módszerek és technikák más területekre és szektorokra is **átvihetők**, így **szélesebb körű alkalmazási lehetőségeket** és **hatást** biztosítanak

Hogyan járult hozzá a DEGREBE a digitalizáció prioritáshoz?

A **digitális oktatási csomagot** azzal a céllal fejlesztettük ki, hogy **online elérhető oktatási anyagokat** kínáljon, amely **kevert** (blended) **tanulásban** is használható. Az oktatási csomag fő eleme az „**Avocado Boy" online játék**, amely **vizuális történetmesélésen** alapul, így közel áll a Z generációs diákok és szakemberek igényeihez. A játék azzal inspirálja a felhasználót, hogy egy **fiú szerepét** ölti magára egy **életmentő küldetésben**. A **döntéseket a játékosnak kell meghoznia**, az **eredmény** lehet **pozitív** vagy **negatív.** A játék végig vezeti a játékost a **mezőgazdaságban található kihívásokon** a **klímaváltozás** és a **környezetszennyezés** korában. A játék Tudásbázisokkal (elméleti ismeretek) és online kvízekkel (értékelési rendszer) rendelkezik.

Hogyan járult hozzá a DEGREBE a digitalizáció prioritáshoz?

A Tréneri Útmutatót tanárok, mentorok, oktatók számára fejlesztettük ki azzal a céllal, hogy betekintést nyújtson az offline és online játékosítás, gamifikáció világába, különösen az **oktatási célú gamifikációba.** Ezenfelül egy **felhasználói kézikönyvet** tartalmaz az „Avocado Boy” játékhoz.

Az Útmutató számos **példát** és **tanácsot** kínál oktatójáték használatára, fejlesztésre és osztálytermi használatra is. Így segíti a pedagógusokat a gamifikáció sikeres alkalmazásában a tanítási gyakorlatukban.

TREBAG
Szellemi tulajdon- és Projektmenedzser Kft.

Az Európai Unió
társfinanszírozásával

KöSZÖNÖM A FIGYELMET!

www.degrebe-project.eu/hu
nora.kovesd@trebag.hu

DEGREBE