GREEN GAMES IN TOURISM AND HOSPITALITY PROJECT

RICHTLINIEN

LOS JUEGOS VERDES EN TURISMO Y LA HOSPITALIDAD DE PROYECTOS

Die Grüne Spiele in Tourismus / Hotellerie Projekt ist ein 2013 EU-finanziertes Projekt. Das Projekt zielte darauf ab, zu innovieren und zu unterstützen Verbesserungen in den Berufsbildungssystemen und -praktiken durch die Entwicklung einer digitalen "ernste" Spiel zusammen mit den zugehörigen Richtlinien und Schulungen für Studenten, Berufsschullehrer und andere empfängt, die Bereitstellung oder die Teilnahme an der Berufsbildung in der Tourismus-und Gastgewerbe.

GREEN GAMES IN TOURISM AND HOSPITALITY

Die Partner in den Grün-Spiele in Tourismus / Hotellerie Projektes waren:

Department of Technology-Enhanced Learning and Clean Technology Centre, Cork Institute of Technology, Ireland

University of Applied Sciences FH Joanneum, Austria

Caped Koala Studios, United Kingdom

Prospektiker, Spain

Adelphi, Germany

PROSPEKTIKER

CIT Institiúid Teicneolaíochta Chorcaí Cork Institute of Technology

FH | JOANNEUM University of Applied Sciences

adelphi

CAPED KOALA studios

ÜBER DAS SPIEL

Das zentrale Ziel des Grün Spiele Projektes ist es, eine digitale Online-Spiel und Lernressourcen für das Verständnis und die Umsetzung von Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen zu Nahrung und Wasser Abfall- und Energiemanagement im Zusammenhang zu entwickeln - speziell im Tourismus und Hospitality Branche. Darüber hinaus soll das Spiel auch für die Einstellungsänderung für die relevanten Umweltwerte zu befürworten.

Das entwickelte Spiel lädt die Spieler mit einem komplexen System, das erleichtert nicht nur die konventionellen Fähigkeiten und Kenntnisse Entwicklung zu interagieren, sondern geht auch auf die grundlegendere einstellungs Dimension, die eine Form von Verfahrens Rhetorik auf Basis der Lernerfahrungen regelgeleitete Variablen, mit Lebensmittelabfällen zu tun , Wasserverschwendung und Energiemanagement im Tourismus und Hospitality Branche. Die Game-based Learning Ansatz Umgebung wird als eine geeignete und innovative Verfahren für das gesehen und bietet eine immersive, manipulierbaren Umfeld für Bildung, die für die Abstimmung der Lerninhalte an die jeweilige Lerngruppe ermöglicht.

WIE KANN ICH DAS SPIEL / WIE MEINE STUDENTEN DAS SPIEL?

Das Spiel ist für oth Apple und Android-Mobilgeräte, einschließlich Smartphones und Tablets zur Verfügung. Es kann im App Store und Google Play Store heruntergeladen werden. Diese können Sie zugreifen:

- Der Google Play Store
- Der Apple App Store

Sie können auch scannen die folgenden QR-Codes, um direkt zum Spiel zu gelangen:

GET IT ON Google play

Available on the App Store

Informationen darüber, wie das Spiel gespielt werden kann und was die Spieleigenschaften sind, können Sie und / oder Ihre Schüler können das Spiel der Anleitung von der Projekt-Website unter folgender Adresse herunterladen: http://greengamesproject.com/learning-resources/user-guide/

LERNEN MIT DEM GAME

The Green Hipster Hotels zielt darauf ab, die Spieler mit einem schrulligen, humorvolle Lernerfahrung, bei der die Aufgabe des Spielers ist es, eine erfolgreiche, umwelt nachhaltige, Hotel für eine Vielzahl von "hipster" Gäste zu schaffen ist. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Spieler den Auf- und Ausbau einer Reihe von Schlafzimmer, Bäder, Restaurants und andere Funktionen, die Gäste Anforderungen zu erfüllen und muss auch Personal einzustellen, um diese Einrichtungen zu verwalten. Durch die Erfüllung Gast Forderungen und Verwaltung ihrer verfügbaren Ressourcen können die Spieler ihren Hotel effektiv wachsen, verbessert ständig seine Größe, Kapazität und Reputation.

Um zu veranschaulichen und zu erziehen, über die Bedeutung der Nachhaltigkeit jedoch müssen die Spieler auch sicherstellen, dass sie laufen ihren Hotel auf effiziente und nachhaltige Weise, wenn sie erfolgreich sein im Spiel wollen. Die Spieler beginnen mit einer begrenzten Menge an Wasser und Energie und damit den Ausbau ihrer Hotel zu halten, müssen die Spieler die Menge an Wasser und Energie, die Zimmer im Hotel Gebrauch zu minimieren.

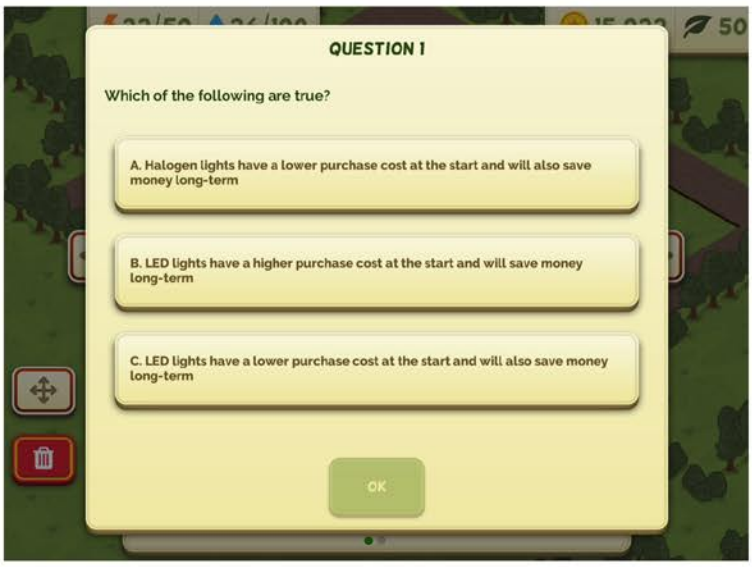
LERNEN MIT DEM GAME

Um dies zu tun, muss der Spieler spiegeln ihre Entscheidungen im Hinblick auf die Notwendigkeit, den Ausgleich der Erweiterung ihrer Hotel und ihre Fähigkeit, Erträge mit der Notwendigkeit, nachhaltige Praxis, um Expansion und Einkommensschaffung erleichtern maximieren erzeugen auf und kritisch zu beurteilen. So müssen die Spieler entscheiden, wie ihre Ressourcen (Geld, Zeit, Energie, Wasser, etc.) korrekt zu verwenden, um sicherzustellen, ist das Hotel sowohl profitabel und nachhaltig zu machen.

Spieler können machen Räume effizienter mit Upgrades, die Energie / Wasser Abfall zu reduzieren, wie zum Beispiel energieeffiziente Beleuchtung und Perlatoren oder durch Ausbildung Hotelpersonal auf, wie man Abfall zu reduzieren und die Nachhaltigkeit, die beide kosten Geld. Die Spieler müssen auch ein Upgrade ihrer Gaststätte, um alle Arten von Gerichten und Zugpersonal im Umgang mit Lebensmittelabfälle zu vermeiden, zu dienen. Die Spieler müssen auch Lebensmittel bestellen für das Restaurant - aber sie müssen sicher sein, zu vermeiden, zu viel (was in der Abfall führt) Bestellung oder zu wenig (die in unglücklichen Gäste führt) sein. All dies erfordert vom Spieler in der strategischen Entscheidungsfindung zu engagieren, die einen Kurs von Versuch und Irrtum, und die auch fordert die Spieler ihre Entscheidungen in Bezug auf die Wirksamkeit zu beurteilen und Handlungsalternativen prüfen, beinhalten können.

LERNEN MIT DEM GAME

Zusätzlich zu diesem Prozess der Entscheidungsfindung, bietet das entwickelte Spiel auch Schulungen über die Durchführung der spezifischen Ausrüstung, Verfahren und Möglichkeiten, um Nahrung, Wasser und Abfallmanagement. Dies wird durch die Bereitstellung von animierten Inhalten im Spiel, die auf die spezifische Praxis / Ausrüstung umgesetzt fokussiert wird erleichtert (zB: Austausch von Standard-Glühlampen in einem Schlafzimmer für energieeffiziente Glühbirnen oder Schulung der Mitarbeiter auf dem richtigen Weg, um Abfälle zu trennen die Küche).



Jede dieser pädagogische Animationen beinhaltet auch eine Reihe von Bewertungsfragen, die der Spieler benötigt, um zu beantworten, um das Lernen zu demonstrieren. Wenn der Spieler die Frage richtig beantwortet, wird der Prozess der Modernisierung beschleunigt, wenn der Spieler falsch antwortet, wird der Prozess der Modernisierung nicht passieren.

Im Spiel können die Spieler beschleunigen bestimmte Events im Spiel durch die Beobachtung Trainings Animationen (wie Bau eines Raumes oder die Modernisierung von Upgrades von Geräten, um Energie / Wasser-Abfall, oder die Ausbildung des Personals in einigen Element verbesserte nachhaltige Praxis zu reduzieren) und richtig beantwortet die begleitenden Bewertungsfragen. Auf diese Weise gibt es eine echte, spielbezogene Anreize für die Spieler zu engagieren und zeigen, Lernen - dh: die Animation zu sehen und beantworten Sie die Frage => erhalten Material schneller gebaut.

LERNEN MIT DEM GAME

Die pädagogische Element des Spiels wird daher sowohl gezielte, um den Player zu übermitteln:

- Die Fähigkeit, in der Testphase teilzunehmen und Irrtum in Bezug auf Entscheidungen, Ressourcen-Management für die realen Szenarien (zB: die Erweiterung und das Management des Hotels gegen generierten Einkommens und Einschränkungen in Energie, Nahrung und Wasser), tiefe Denken und die Bewertung der Entscheidungen gegen gemacht erfordern positive und negative Ergebnisse.

- Die Option, verpflichten "direkten" Ausbildung und Prüfung auf bestimmte Elemente der praktischen Nachhaltigkeit durch die Bereitstellung von strukturierten, medienreiche Medien (Schulungsvideos und Animationen auf bestimmte Geräte-Upgrades oder die Ausbildung des Personals verwandt) und begleitende Beurteilung und Feedback zu gleichen.

VERWENDUNG DER SPIEL FÜR DEN UNTERRICHT

Die primäre Methode für die Verwendung der Projekt Spiel für das Lehren und Lernen ist als Unterstützung für Ihre eigenen in-Aktivitäten im Klassenzimmer. Dies hängt offensichtlich auf das Lehren und Lernen und über das Thema, das Sie dabei sind, aber es sollte viele elments für Crossover sein. Es gibt eine Reihe von Aktivitäten, die man in diesem Prozess der Einführung von Studenten, um das Spiel zu spielen und dann Bezeichnung ein Element der Kommunikation oder Zusammenarbeit hinzuzufügen:

DISKUSSION

Wenn Sie dabei sind ein Element der Nahrung, Wasser oder Energieverschwendung in Tourismus und Hospitality in-class, könnten Sie - entweder in-Class oder als Hausaufgabe - lernen die Studenten das Spiel zu spielen, darauf konzentrieren, was Bestandteil der Nahrung, Wasser oder Energieverschwendung Sie bedeckt. Im Anschluss daran erhalten die Schüler todiscuss ein Element dessen, was sie im Spiel bedeckt. Diese Diskussion könnte in-Class über ein Online-Forum oder soziales Netzwerk sein, oder, wenn Sie Zugriff auf einen zu haben,.

BEWERTUNG

Eine alternative Aktivität sein kann, um eine Form der Beurteilung auf der Grundlage haben was die Schüler können in dem Spiel zu decken. Wenn beispielsweise, im Spiel, benötigt man Schüler, auf was ein Garten nachhaltigeren (zum Beispiel das Hinzufügen autowatering Systeme, die Nutzung von Regenwasser, etc.) zu konzentrieren, Sie könnten dann vorhanden Studenten mit irgendeiner Form der Bewertung erforderlich ist, um Nachhaltigkeit Garten oder auf bestimmte Elemente der Dinge wie autowatering, Grasrecycling usw.

SPIEL ALS LERNAKTIVITÄT

Das Spiel selbst als Lernaktivität verwendet werden. Zum Beispiel könnten Sie Schüler bekommen, um das Spiel mit einer klaren Aktivität wie das Endziel zu spielen - wie machen das Hotel so groß wie möglich, oder Gebäude ein Hotel mit einem restuarant und 3 Schlafzimmern, die so nachhaltig wie möglich usw. Aktivitäten ist wie diese können nützlich bei der Darstellung bestimmter Elemente der Nachhaltigkeit für Studenten, wie die Notwendigkeit der Nachhaltigkeit für eine effektive Wachstum, um die Notwendigkeit, Geld nachhaltig sein usw. Dieser Prozess könnte auch mit einer Diskussion oder Beurteilung folgen.

VERWENDUNG DER SPIEL FÜR DEN UNTERRICHT

Die unten ist ein Beispiel, wie Sie das Spiel zum Lernen verwenden:

- Holen Sie sich Ihre Schüler in Ihrem Smartphone öffnen, die "Green Hipster Hotel" oder Tablette
- Bitten Sie sie, um das Spiel für ungefähr 15 Minuten zu spielen
- Bitten Sie sie, versuchen, so viele verschiedene Arten von Zimmern und Upgrades, wie sie können hinzufügen und zu versuchen, mit dem Aufbau ihrer Hotel so ist es so groß wie möglich ist
- Wenn die Schüler fertig sind, bitten Sie sie, über einige Elemente denken Nachhaltigkeit, die Sie in-Class-und keine neuen Gedanken zu diskutieren zogen oder Beobachtungen, die sie in der Klasse haben können.

DIE ONLINE-PLATTFORM

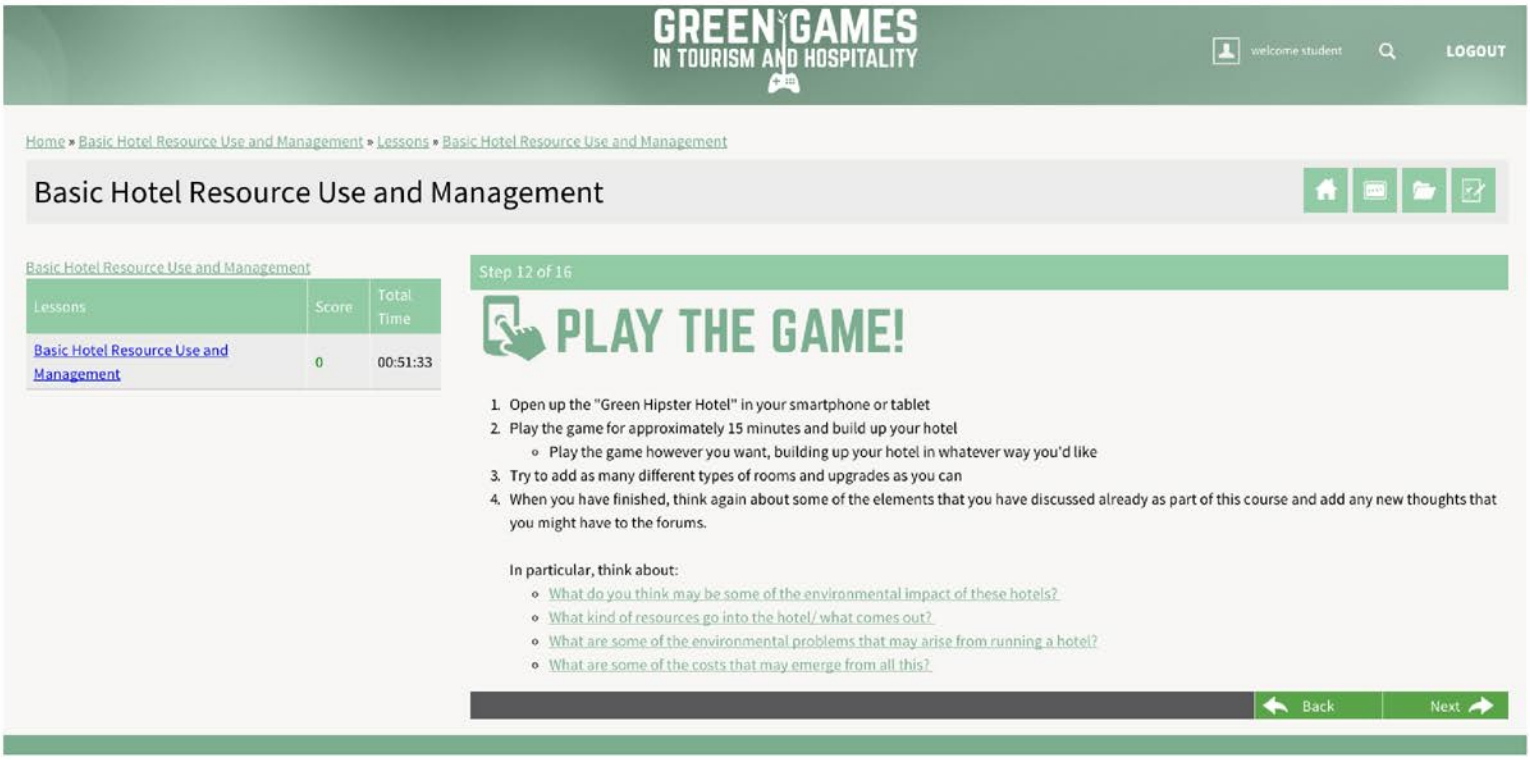
Um das Lernen im Projekt-Spiel angeboten ergänzen, hat ein Online-Lernplattform entwickelt und zusätzliche Lehr- und Lernmaterial (Nahrung, Energie und Wasser Abfall in Tourismus und Hospitality Berufsbildungsbezug) wurde auf dieser Plattform in Form hergestellt eines Pilotkurses.

Die Plattform ist verfügbar unter: http://www.greengamesproject.com/course

Dieses Ergebnis erhöht die potenziellen Auswirkungen des Spiels und andere Projektergebnisse durch die Unterstützung der Lerninhalte und die Bereitstellung einer strukturierten mittels Lernen über die Inhalte, die im Spiel gefunden werden können. Der Pilotkurs ermöglicht es den Studierenden, um die Umweltauswirkungen des Hotels zu analysieren, zusammen mit einigen Elementen der Energieverschwendung, Lebensmittelabfälle und Wasserverschwendung in Küchen und bietet Raum für Diskussion, Kommunikation und Bewertung.

DIE ONLINE-PLATTFORM

Die Lernplattform beherbergt eine Vielzahl von Unterrichtsmaterialien in der Form eines Pilotkurses, die als eigenständige Bildungskurs verwendet werden kann oder in eine Klasse eingebunden werden. Der Kurs wurde entwickelt, um mit den Lernergebnissen und Material verwandter Plätze in Europa ausrichten und bietet Informationen und Ideen, wenn das Spiel zu prüfen. Die Kurse in der Plattform können die Schüler selbstgesteuertes Lernen zu folgen, mit entsprechenden Lerninhalte, Tätigkeiten, Diskussionsforen und Beurteilung.

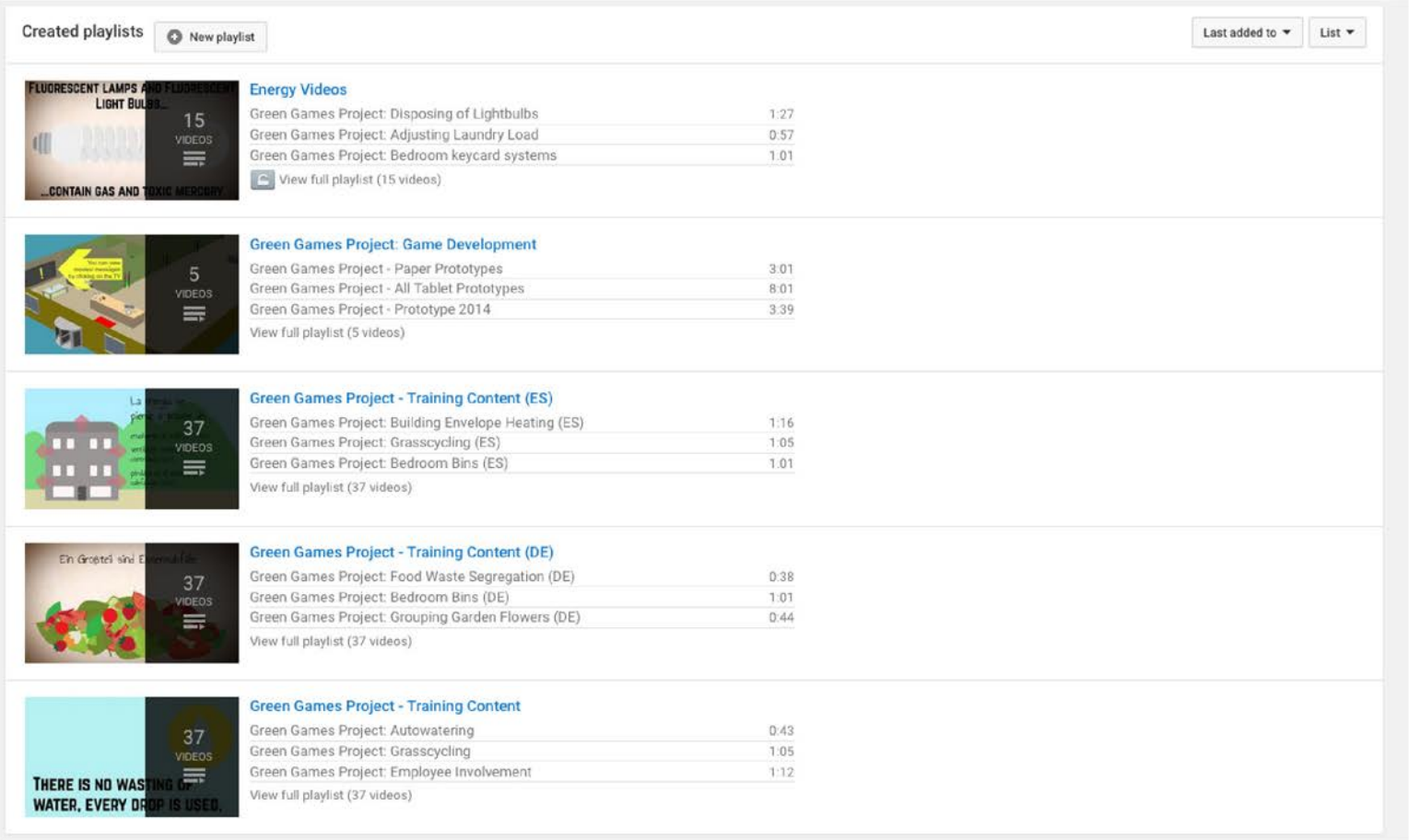


Zusätzlich zur Erleichterung selbstgesteuertes Lernen für Studenten bietet die Plattform auch "Bereich Lehrers" ein, die Lehrer, Powerpoints, um Unterricht über Nahrung, Wasser und Energieverschwendung sowie Richtlinien, wie diese Inhalte zu verwenden beziehen, herunterladen können (ebenso wie begleitenden Lernaktivitäten) innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers.

YOUTUBE

Die pädagogische Animationen, die innerhalb des Spiels zu sehen ist sind auch als Standalone-Videos, damit die Benutzer auf sie zugreifen, um das Spiel zu trennen. Diese Animationen richten Sie mit dem empfohlenen Gehalt von verwandten Kurse und können auch verwendet werden, um das Spiel selbst und andere Projektergebnisse zu verbreiten. Diese Animationen dazu beitragen, die Projektziele der Bereitstellung von Lehrmaterial zur Berufsbildung Lernende im Bereich der Nachhaltigkeit und Gast unterstützen.

Der YouTube-Kanal für diese Videos unter: https://goo.gl/5R9alH



MEHR HILFE & INFORMATION ...

Wenn Sie mehr Informationen über das Grün Spiele Projekts oder der Grünen Hipster Hotel Spiel wünschen, oder wie es zu spielen, können Sie auf die folgenden Orte zu Informationen erhalten, gehen:

www.greengamesproject.com

info@greengamesproject.com

www.facebook.com/THGreenGames

www.greengamesproject.com/guidelines

www.greengamesproject.com/privacy

www.greengamesproject.com/support

This project has been funded with support from the European Commission. The content of this game reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Hoffe dich bald zu!