GREEN GAMES IN TOURISM AND HOSPITALITY

PROJECT

DIRECTRICES

LOS JUEGOS VERDES EN TURISMO Y LA HOSPITALIDAD DE PROYECTOS

Los Juegos verdes en proyecto Turismo / Hostelería es un 2013 proyecto financiado por la UE. El proyecto tenía como objetivo innovar y apoyar las mejoras en los sistemas y prácticas de formación profesional mediante el desarrollo de un juego digital "grave", junto con directrices y capacitación para estudiantes, maestros y otros profesionales que reciben asociados, suministrar o la participación en la formación profesional en el sector del turismo y la hospitalidad.

GREEN GAMES IN TOURISM AND HOSPITALITY

Los socios de los Juegos verdes en proyecto Turismo / Hostelería fueron:

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

ACERCA DEL JUEGO

El objetivo central del proyecto de los Juegos Verdes es el desarrollo de un juego y de aprendizaje los recursos digitales en línea para la comprensión y la aplicación de conocimientos, habilidades y competencias relacionadas con la alimentación y las aguas residuales y gestión de la energía - en concreto en el sector de Hostelería y Turismo. Además, el juego también tiene por objeto promover el cambio de actitud de los valores ambientales relevantes.

El juego desarrollado invita a los jugadores para interactuar con un sistema complejo que no sólo facilita habilidades convencionales y el desarrollo del conocimiento, pero también se ocupa de la dimensión actitudinal más fundamental al constituir una forma de retórica procesal en torno a las experiencias del alumno de las variables gobernadas por reglas que ver con los residuos de alimentos , el desperdicio de agua y gestión de la energía en el sector Turismo y Hostelería. El enfoque de aprendizaje entorno basado en juego es visto como un método adecuado e innovador para esto, proporcionando un entorno inmersivo, manipulable para la educación, lo que permite la puesta a punto de los contenidos de aprendizaje para el grupo de aprendizaje relevante.

¿CÓMO CONSIGO EL JUEGO / ¿CÓMO MIS ALUMNOS CONSEGUIR EL JUEGO?

El juego está disponible para dispositivos móviles oth Apple y Android, incluyendo smartphones y tabletas. Se puede descargar en la App Store y la tienda Play Google. Puede acceder a ellos en:

- La tienda Play Google
- El App Store de Apple

También puede escanear el siguiente códigos QR para ir directamente al juego:

GET IT ON Google play

Available on the App Store

Para obtener información sobre cómo el juego se puede jugar y cuáles son las características del juego son, usted y / o sus alumnos puede descargar guía del usuario del juego desde el sitio web del proyecto: http://greengamesproject.com/learning-resources/user-guide/

APRENDIENDO CON EL JUEGO

El verde del inconformista hotel tiene como objetivo proporcionar a los jugadores con una experiencia de aprendizaje de humor peculiar, en la que la tarea del jugador es para crear un éxito, ambientalmente sostenible, hotel para una variedad de clientes "inconformista". Para lograr este objetivo, los jugadores deben construir y mejorar una serie de dormitorios, baños, restaurantes y otras características para satisfacer las necesidades de los huéspedes y también deben contratar personal para gestionar estas instalaciones. Al cumplir con las demandas de clientes y la gestión de sus recursos disponibles, los jugadores pueden hacer crecer su hotel de manera efectiva, la mejora constante de su tamaño, capacidad y reputación.

Para ilustrar y educar sobre la importancia de la sostenibilidad, sin embargo, los jugadores también deben asegurarse de que sigan su hotel en una forma eficiente y sostenible si desean tener éxito en el juego. Los jugadores comienzan con una cantidad limitada de agua y energía, y con el fin de seguir ampliando su hotel, los jugadores deben reducir al mínimo la cantidad de agua y energía que las habitaciones del uso hotelero.

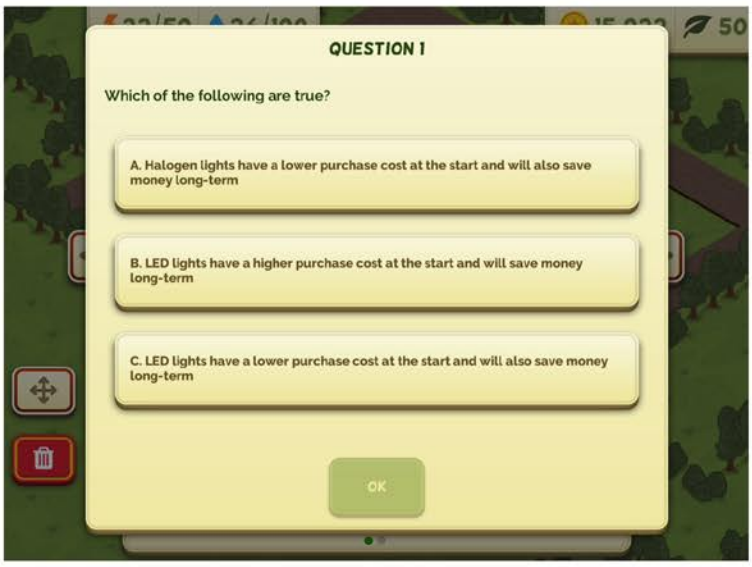
APRENDIENDO CON EL JUEGO

Para ello, el jugador tiene que reflexionar y evaluar críticamente sus decisiones con respecto a la necesidad de equilibrar la expansión de su hotel y su capacidad para generar ingresos con la necesidad de maximizar la práctica sostenible con el fin de facilitar la expansión y generación de ingresos. Así que los jugadores deben tomar decisiones sobre cómo utilizar sus recursos (dinero, tiempo, energía, agua, etc.) correctamente para asegurarse de que el hotel es a la vez rentable y sostenible.

Los jugadores pueden hacer habitaciones más eficiente con las mejoras que reducen los residuos / agua de energía, tales como luces y toque en aireadores de alta eficiencia energética, oa través de la capacitación del personal del hotel sobre la forma de reducir los residuos y mejorar la sostenibilidad, los cuales cuestan dinero. Los jugadores también deben actualizar su restaurante para servir todo tipo de platos y capacitar al personal en la forma de evitar el desperdicio de alimentos. Los jugadores también deben pedir comida para el restaurante - pero deben estar seguros de evitar pedir demasiado (que da lugar a los residuos), o muy poco (que se traduce en clientes insatisfechos). Todo esto requiere a los jugadores a participar en la toma de decisiones estratégicas que puede implicar un curso de prueba y error y que también hace un llamamiento a los jugadores a evaluar sus decisiones en términos de eficacia y considerar alternativas de acción.

APRENDIENDO CON EL JUEGO

Además de este proceso de toma de decisiones, el juego desarrollado también ofrece capacitación sobre la aplicación de equipos específicos, prácticas y oportunidades relacionados con la alimentación, el agua y la gestión de residuos. Esto se facilita a través de la provisión de contenidos animados en el juego que se centra en la práctica / equipos específicos está aplicando (por ejemplo: el canje de las bombillas estándar en un dormitorio de bombillas de bajo consumo, o el personal de capacitación sobre la forma correcta de separar los residuos en La cocina).



Cada una de estas animaciones educativos también implica una serie de preguntas de evaluación que se requiere el jugador para responder a demostrar el aprendizaje. Si el jugador responde a la pregunta correctamente, el proceso de actualización se acelera, si el jugador responde incorrectamente, el proceso de actualización no sucede.

En el juego, los jugadores pueden acelerar cierto en el juego de eventos (como la construcción de una habitación, o mejora de las actualizaciones de equipos para reducir la energía / aguas residuales, o la formación del personal en algún elemento de mejora de la práctica sostenible) viendo animaciones de capacitación y responder correctamente a las preguntas de la evaluación de acompañamiento. De esta manera, existe una amenaza real, incentivos relacionados con el juego para los jugadores a participar en y demuestran el aprendizaje - es decir: ver la animación y responden a la pregunta => conseguir cosas construido más rápido.

APRENDIENDO CON EL JUEGO

Por tanto, el elemento educativo del juego está dirigido tanto para ofrecer al jugador con:

- La posibilidad de participar en el ensayo y error con respecto a la gestión de recursos decisiones para los escenarios de la vida real (por ejemplo: la expansión y la dirección del hotel a los ingresos y las limitaciones en materia de energía, alimentos y agua generada), lo que requiere el pensamiento profundo y la evaluación de las decisiones tomadas en contra resultados positivos y negativos.
- La opción para llevar a cabo la capacitación "directa" y la evaluación de los elementos específicos de la sostenibilidad práctica a través de la prestación de los estructurados, medios ricos en multimedia (videos de entrenamiento y animaciones relacionadas con la modernización de equipos específicos o formación del personal) y la evaluación de acompañamiento y retroalimentación sobre la misma.

USO DEL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA

El método principal para usar el juego de proyecto para la enseñanza y el aprendizaje es como un apoyo a sus propias actividades en el aula. Esto, obviamente, dependerá de su enseñanza y actividades de aprendizaje y la materia que está cubriendo, pero no debe haber muchos elments de cruce. Hay una serie de actividades que se pueden agregar a este proceso de llegar a los estudiantes a jugar el juego y luego emprender algún elemento de la comunicación o la colaboración:

DISCUSIÓN

Si usted está cubriendo un elemento de la comida, el agua o el desperdicio de energía en el turismo y la hospitalidad de su clase, que podría - ya sea en clase o como tarea - que los estudiantes juegan el juego, centrándose en lo que los elementos de la comida, el agua o el desperdicio de energía cubierto. Después de esto, conseguir que los estudiantes todiscuss algún elemento de lo que cubrirán el juego. Esta discusión podría estar en clase o, si tiene acceso a uno, a través de un foro en línea o red social.

EVALUACIÓN

Una actividad alternativa puede ser tener algún tipo de evaluación basada en
lo que los estudiantes pueden cubrir en el juego. Por ejemplo, si, en el juego, usted requiere los estudiantes a centrarse en hacer un jardín más sostenible (por ejemplo, la adición de sistemas autowatering, el aprovechamiento del agua de lluvia, etc.), usted podría entonces presentes estudiantes con algún tipo de evaluación correspondiente a la sostenibilidad de jardín o para elementos específicos de cosas como autowatering, reciclado del césped, etc.

JUEGO COMO ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Jugar el juego en sí puede ser utilizado como una actividad de aprendizaje. Por ejemplo, usted podría recibir a los estudiantes a jugar el juego con una actividad clara como el objetivo final - como hacer el hotel tan grande como sea posible, o la construcción de un hotel con un restaurante y 3 dormitorios, que es lo más sostenible posible, etc. Actividades como estos pueden ser útiles para ilustrar ciertos elementos de sostenibilidad a los estudiantes, tales como la necesidad de la sostenibilidad para el crecimiento eficaz, la necesidad de tener dinero para ser sostenible, etc. Este proceso podría también ser seguido con una discusión o evaluación

USO DEL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA

El siguiente es un ejemplo de cómo se puede utilizar el juego para el aprendizaje:

- Consiga sus estudiantes para abrir el "Green Hipster Hotel" en su smartphone o tableta
- Pídales que jugar el juego durante unos 15 minutos
- Pídales que tratar de añadir tantos tipos diferentes de habitaciones y mejoras que puedan y tratar de construir su hotel, así que es lo más grande posible
- Cuando los alumnos hayan terminado, pídales que piensen sobre algunos elementos de sostenibilidad que cubierto en su clase y para discutir nuevos pensamientos o observaciones que puedan tener en su clase.

LA PLATAFORMA ONLINE

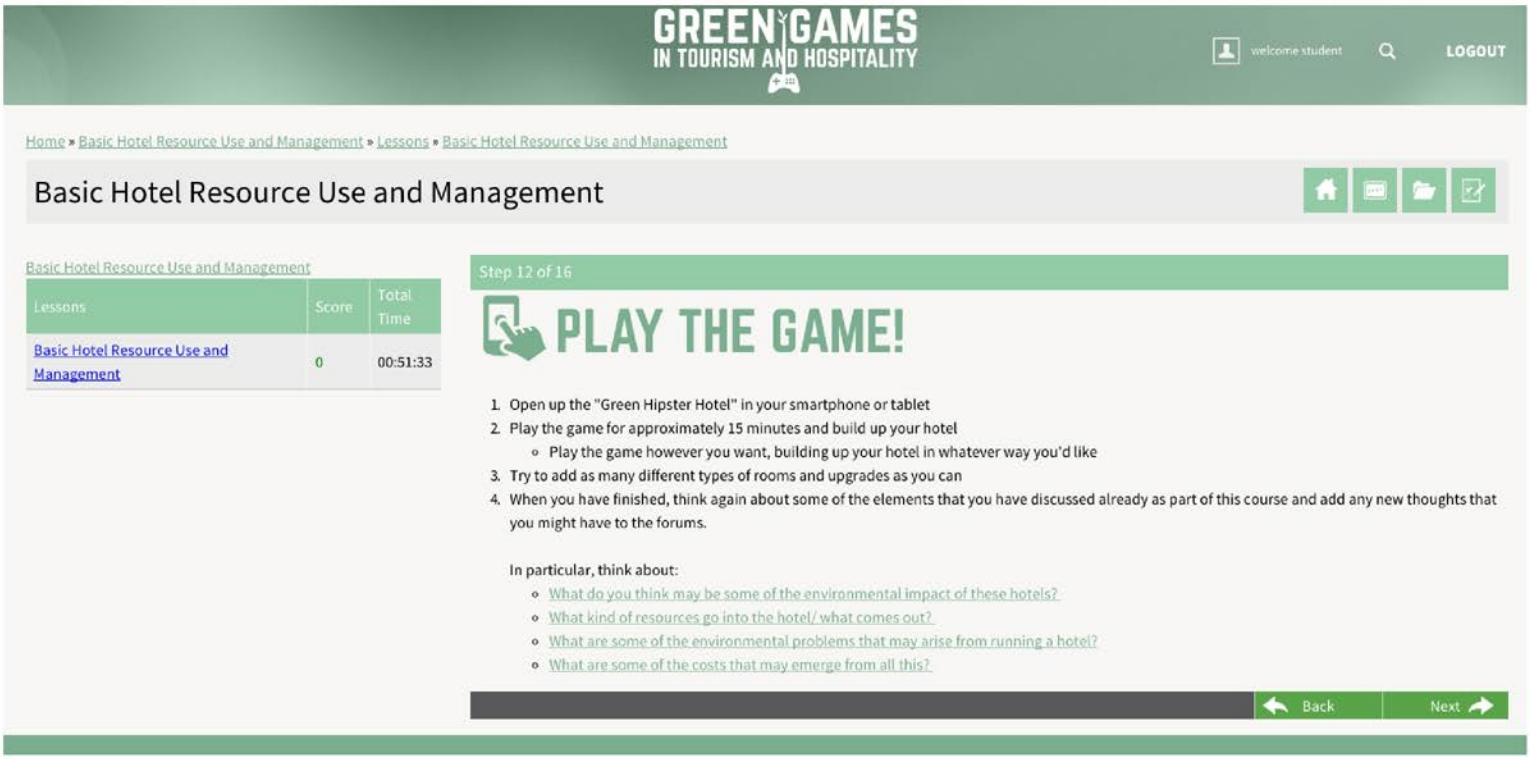
Con el fin de complementar el aprendizaje ofrecido en el juego del proyecto, una plataforma de aprendizaje en línea se ha desarrollado y la enseñanza adicional y material de aprendizaje (en relación a la alimentación, la energía y el desperdicio de agua en el turismo y la FP de Hostelería) ha puesto a disposición en esta plataforma en forma de un curso piloto.

La plataforma está disponible en: http://www.greengamesproject.com/course

Este resultado aumenta el impacto potencial del juego y otros resultados de los proyectos mediante el apoyo a los contenidos de aprendizaje y proporcionar un medio estructurado de aprendizaje sobre el contenido que se puede encontrar dentro del juego. El curso piloto permite a los estudiantes para analizar el impacto ambiental de los hoteles, junto con algunos elementos de derroche de energía, residuos de alimentos y aguas residuales en las cocinas y ofrece espacio para el debate, la comunicación y la evaluación.

LA PLATAFORMA ONLINE

La plataforma de aprendizaje alberga una gran variedad de materiales educativos en forma de un curso piloto que puede ser utilizado como un curso educativo independiente o se puede integrar en una clase. El curso fue desarrollado para alinearse con los resultados de aprendizaje y los materiales de los cursos relacionados en Europa y ofrece información e ideas a considerar al jugar el juego. Los cursos en la plataforma pueden permitir a los estudiantes a seguir el aprendizaje autodirigido, con contenido adecuado de aprendizaje, actividades, foros de discusión y evaluación.

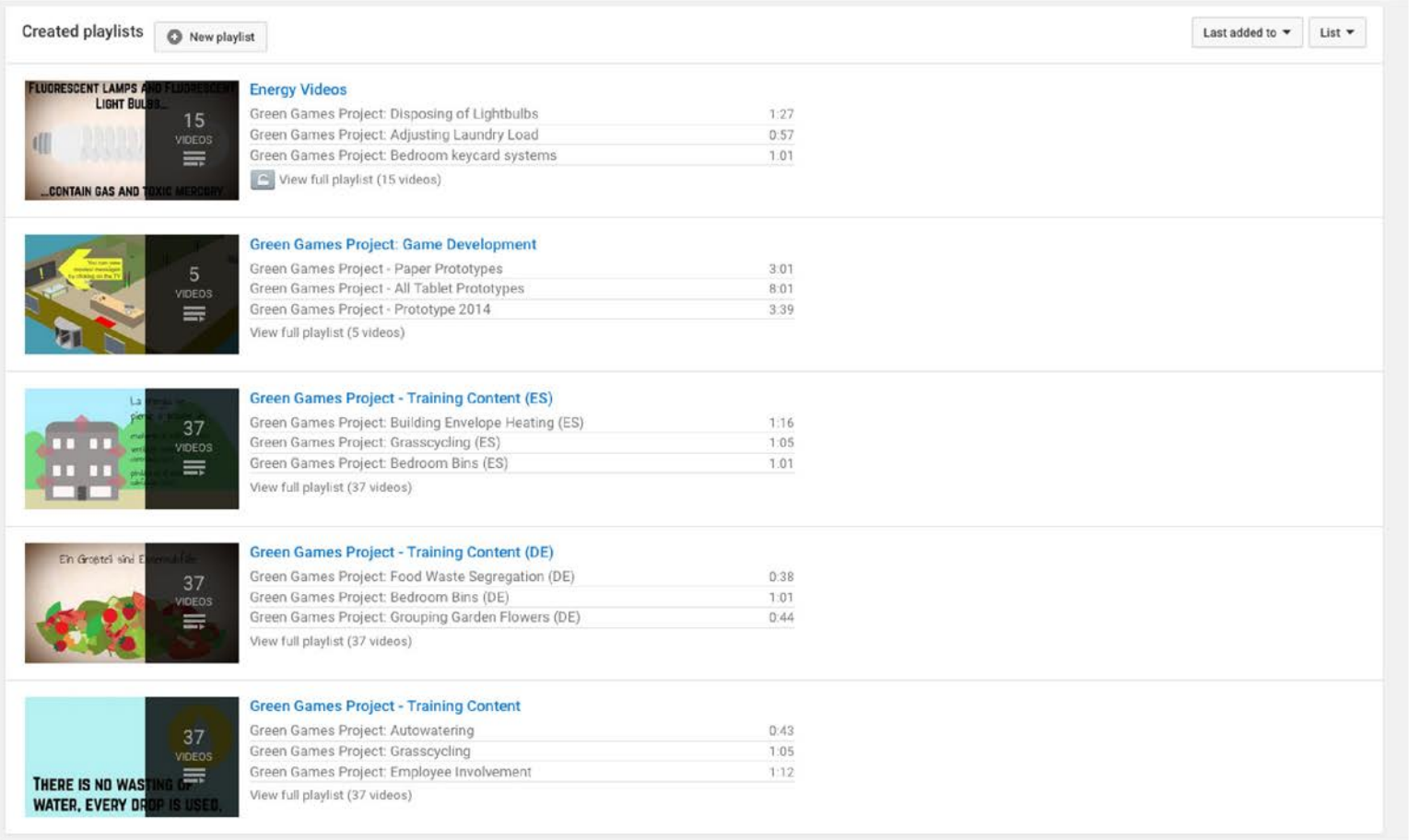


Además de facilitar el aprendizaje autodirigido para los estudiantes, la plataforma también ofrece "área docente" una que permite a los profesores para descargar PowerPoints relacionados con la enseñanza acerca de la comida, el agua y el desperdicio de energía, así como directrices sobre cómo utilizar este contenido (así como actividades de aprendizaje que se acompañan) dentro de y fuera del aula.

YOUTUBE

Las animaciones educativas que se pueden ver en el juego también están disponibles como videos independientes que permiten a los usuarios acceder a ellos separan al juego. Estas animaciones se alinean con el contenido recomendado de cursos relacionados, y también se pueden utilizar para difundir el juego en sí y otros productos del proyecto. Estas animaciones contribuyen a los objetivos del proyecto de suministro de material educativo para apoyar a los estudiantes de FP en el área de Sostenibilidad y Hospitalidad.

El canal de youtube de estos videos está disponible en: https://goo.gl/5R9alH



PARA MÁS INFORMACIÓN ... Y AYUDA

Si desea más información sobre el proyecto de los Juegos Verdes, o el verde del inconformista hotel Juego, o cómo jugar, usted puede ir a los siguientes lugares para obtener información:

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.

¡Espero verte pronto!