


<p style="text-align: center;">JÓ GYAKORLAT GYŰJTEMÉNY a hazai és svájci partnerintézmények jó gyakorlataiból</p>		
1.	A jó gyakorlat címe/megnevezése	SportWeb – Modern weboldalak sporttémában 
2.	Cél	<p>A projekt célja, hogy a tanulók gyakorlati tapasztalatot szerezzenek weblapok készítésében a HTML, a Bootstrap keretrendszer és a CSS stíluslapok alkalmazásával. A feladat során különböző sportágakat bemutató weboldalakat kell létrehozniuk, amelyek fejlesztése közben megismerik a modern webfejlesztési eszközök és módszerek alapjait.</p> <p>A projekt kiemelt célja a szerkesztési és tervezési készségek fejlesztése: a csoport tagjai közösen dolgoznak ki egy egységes tervet, majd mindenki saját részfeladatot kap, amelyet a munkafolyamat végén összeillesztenek egy koherens, működő weboldallá. A folyamat során a tanulók elsajátítják a kooperatív munkavégzés alapjait, az egyéni felelősségvállalást, valamint a hatékony kommunikációt.</p> <p>A projekt bemutatása lehetőséget biztosít arra, hogy a tanulók fejlődjenek előadói készségeikben, magabiztosabban mutassák be saját munkájukat és a közösen létrehozott eredményt.</p>
3.	Célcsoport/korosztály	10 évfolyamos informatika ágazat alapképzésében résztvevő diákok
4.	Időkeret	A projekt megvalósításához várhatóan 8–12 tanóra szükséges, amely magában foglalja a közös tervezést, a weboldalak elkészítését, az egyéni és csoportos feladatok összeillesztését, valamint a bemutatást. Az időkeret rugalmas, így a csoport munkatempójához és az alkalmazott megoldások összetettségéhez igazítható.
5.	Ágazat/ágazatfüggetlen – a jó gyakorlat egyedisége, hozzáadott értéke	<p>A jó gyakorlat elsősorban az informatikai ágazathoz kapcsolódik, ugyanakkor módszertani szempontból ágazatfüggetlenül is alkalmazható, mivel a kooperatív tervezés, a projektalapú tanulás és a digitális tartalomkészítés más szakterületekben is hatékonyan használható.</p> <p>A projekt egyedisége abban rejlik, hogy a tanulók valós fejlesztői munkafolyamatot modelleznek: közösen terveznek, szerepköröket osztanak, és modern webfejlesztési technológiákat (HTML, CSS, Bootstrap) alkalmaznak. Ez nemcsak a digitális kompetenciák fejlődését támogatja, hanem a</p>

		<p>munkaerőpiaci elvárásokhoz is szorosan illeszkedik, hiszen a webes technológiák és a csapatmunkában történő fejlesztés kiemelten fontos készségek. A kooperatív munkaszervezés és a végső bemutatás fejleszti a tanulók kommunikációs, problémamegoldó és önreflexiós képességeit is, így a projekt jelentős hozzáadott pedagógiai értéket képvisel.</p>
6.	<p>Tartalom: a jó gyakorlat részletes leírása</p>	<p>A jó gyakorlat célja, hogy a tanulók a webfejlesztés alapjait – HTML, CSS, valamint a Bootstrap keretrendszer használatát – valós projekthelyzetben sajátítsák el. A projekt során a tanulók sportokat bemutató weboldalakat készítenek, amely lehetőséget ad a digitális eszközök kreatív alkalmazására, a kooperatív munkaszervezésre és a fejlesztői gondolkodás gyakorlására.</p> <p>A folyamat egy közös tervezési szakasszal indul, ahol a csoportok kiválasztják a feldolgozandó sportágakat, majd drótvázat, tartalmi szerkezetet és vizuális elképzeléseket dolgoznak ki. A tervezés kooperatív formában zajlik: a tanulók közösen alakítják ki az oldal felépítését, miközben a pedagógus facilitátori szerepben irányítja a gondolkodást, kérdésekkel támogatja a döntéseiket, és segít a technológiai lehetőségek áttekintésében.</p> <p>A fejlesztési szakaszban a tanulók feladatmegosztás alapján dolgoznak: valaki a főoldalért, más a sportágak aloldalaiért, vagy éppen a navigációért, képekért, stílusokért felel. A módszertan projektalapú tanulásra épül, amely során minden résztvevő valós felelősséget vállal a közös produktum egy részéért. A tanulók HTML-t használnak a weboldalak szerkezetének kialakításához, Bootstrapet az elrendezések és reszponzivitás megvalósításához, valamint saját CSS stíluslapokat az arculati finomításokhoz. Az eszközhasználat egyszerre fejleszti a digitális írástudást és a technológiai kompetenciákat.</p> <p>Az oktató szerepe a folyamat során többszörösen is meghatározó: egyrészt szakmai mentor, aki rövid bemutatókkal, mini-demókkal és szükség esetén célzott segítséggel támogatja a tanulókat; másrészt projektvezető, aki keretet ad a munkának, figyel a határidők betartására, és biztosítja a csoporton belüli együttműködés eredményességét. Külső partnerek a folyamatban közvetlenül nem feltétlenül vesznek részt, de a módszer nyitott arra, hogy vállalati szakemberek adjanak visszajelzést, például a weboldalak használhatóságáról vagy mobilos megjelenéséről, ami tovább erősítené a munkaerőpiaci relevanciát.</p>

		<p>A projekt többlépcsős felépítése jól követhető:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tervezés és tartalomkialakítás 2. HTML-szerkezet létrehozása 3. Bootstrap elemek és rácsszerkezet alkalmazása 4. Stíluslapok finomítása 5. Összefésülés, hibajavítás 6. Bemutatás és reflexió <p>A bemutató alkalom fontos szerepet kap: ilyenkor a tanulók prezentációs készségei is fejlődnek, hiszen nemcsak a saját részfeladatukat ismertetik, hanem a teljes weboldal működését és a csoportmunkában betöltött szerepüket is.</p> <p>A gyakorlat bevezetése során korábbi tapasztalatok alapján több ponton történtek módosítások: például a csoportok már a projekt elején egyértelműbb feladatlírást és szereposztást kaptak, ami javította az együttműködés minőségét. Emellett rugalmasabb időkeretet biztosítottunk, mert a tanulók eltérő tempóban haladtak a technológiák elsajátításában. Ezek a finomítások hozzájárultak ahhoz, hogy a projekt egyre hatékonyabban működjön, és könnyebben adaptálhatóvá váljon más osztályok vagy intézmények számára is.</p> <p>A gyakorlat összességében olyan modern, digitális és kooperatív tanulási környezetet teremt, amely az informatika ágazat számára kiemelten értékes, ugyanakkor sok elemében más ágazatokban is eredményesen alkalmazható.</p>
7.	Helyszín	Informatika szaktanterem
8.	Szükséges erőforrások, az adaptálás feltételei	<i>Számítógép, laptop, gépterem használata</i>