

„Egy határon átnyúló régió, ahol a folyók összekötnek, nem elválasztanak.”

## Ajánlattételi felhívás

### online tartalmak elkészítésére

az Interreg V–A Magyarország–Horvátország Együttműködési Program 2014-2020HUHR/1901/4.1.2/0077 azonosítójú TEACH projektje keretében

#### Ajánlatkérő adatai:

**név:** Az emberség erejével – CUM VIRTUTE HUMANITATIS Alapítvány

**székhely:** 7621 Pécs, Citrom u. 12. I. emelet

**adószám:** 18327568-1-02

**képviselő neve:** Nyirati András, elnök

**e-mail címe:** emberseg.erejevel@gmail.com

#### Ajánlatkérés tárgya:

**Online tartalomkészítés** az Interreg V–A Magyarország–Horvátország Együttműködési Program 2014-2020HUHR/1901/4.1.2/0077 azonosítójú TEACH projektje keretében az alábbiakban részletezett tartalom szerint.

#### 1. Online játék fejlesztése (5.6.9. *Development of on-line game*)

##### A játék célja

Megismertetni más nemzetiségek kultúráját, beláttatni, hogy léteznek mind hasonlóságok, mind izgalmas eltérések köztük. A négy kultúrkör: horvát, magyar, német, roma. A játék elsősorban a 10-12 éves korosztálynak szólna. Elsősorban az általános iskolai oktató munkát segítené a játék, élőbbé, érdekesebbé téve a kapcsolódó témájú tanórákat (történelem, hon- és népismeret, etika, idegennyelvek).

##### Koncepció

A játék egy hibrid, egy táblajáték és online játékok ötvözete. A játékosok egy (fizikai) pályán haladnak előre és a különböző mezőkön (szerencse, megálló) különböző dolgok történnek velük. A játék során a játékosok zsetonokat gyűjtenek, amelyekhez a megállókon található

*Készült a HUHR/1901/4.1.2/0077 azonosítójú, TEACH című projekt keretében. A projektet az Európai Regionális Fejlesztési Alap finanszírozza.*

*„Egy határon átnyúló régió, ahol a folyók összekötnek, nem elválasztanak.”*

játékok megoldásával juthatnak hozzá. A játékokban 32 db megálló van, valamint 16 db szerencse mező. A megállóknál egy Qr kódon keresztül elérhető a játék, a szerencse mezőknek közös qr kódja van.

A játékokban nincs dobókocka, a játékosok különféle vízi járművekkel haladnak, amelyeket a játék kezdetekor szintén egy online eszköz segítségével sorsolunk ki.

### Megállók/Feladatok

Qr kódok. Mögötte mindig valami online játék/feladat van, ami lehet puzzle, 1-2 kérdéses quiz, akasztófa, anagrama, stb. Gyors játékok szükségesek, hogy a többi várakozó játékos addig ne unatkozzon. Ha megoldotta a feladatot, megkapja a tokenet. Ha nem sikerült, akkor maradhat és megpróbálhatja újra, vagy ha nem akar ismételni, akkor továbbmehet token nélkül.

A qr kódokról kívülről annyi látszik, hogy melyik nemzetiséghez tartozik, ezt a kerete jelöli (pl színnel: piros, kék, zöld, sárga - roma, horvát, magyar, német), a témája csak akkor derül ki ha a játékos leolvassa a kódot. Négy téma van: gasztronómia, kultúra, népszokás, zene. Témánként 8 megálló, vagyis nemzetiségenként, minden témából 2 megálló van, vagyis összesen 32 megálló van.

### Játékosok

3-4 játékos játszhat.

### Játékmenet

1) a te nemzedet: a játékosnak egy nemzethez tartozó 5 tokent kell összegyűjtenie úgy, hogy mindegyik témából legyen legalább 1 tokenje

2) a te témád: a játékosnak ugyanabból a témából kell minimum 3 tokent összegyűjtenie

### Megvalósítandó feladat

- 1) az alkotók által kitalált 32 db játék online kidolgozása, a grafikus által kidolgozott elemek felhasználásával, a szükséges qr kódok generálása
- 2) a szerencse mezőhöz online szerencsekerék létrehozása, qr kód generálása
- 3) a kezdő vízi jármű választáshoz online szerencsekerék létrehozása, qr kód generálása

**Teljesítés határideje:** A szerződéskötéstől számított 4 hónap

*„Egy határon átnyúló régió, ahol a folyók összekötnek, nem elválasztanak.”*

## **2. Infografika, digitális prezentáció készítése kutatási anyaghoz** (*Developing iconographic/ short digital presentation of the paper that will be available on our web page*)

A Nemzetiségi reprezentáció, multikulturális tartalmak és az interkulturális nevelés lehetőségei a kerettantervekben és a tankönyvekben című 61 oldalas kutatási anyag főbb megállapításainak tartalmi mondandójának összegzésére és bemutatására alkalmas prezentációs anyag összeállítása.

A kiemelendő területek:

IV. fejezet: Vizsgált fogalmak előfordulási gyakorisága a 2020-as kerettantervekben

16-17. oldal táblázatok

18-19. oldal táblázatok

20-21. oldal táblázatok

22-23. oldal táblázatok

24-41. oldal Etika és Történelem tantárgyakhoz kapcsolódó javaslatok

50-52. oldal család fogalma, megjelenítése

56-57. oldal roma reprezentáció megjelenítése

A prezentáció elvárt hossza:

10 dia

**Teljesítés határideje:** A szerződéskötéstől számított 30 nap

A tartalommal kapcsolatos esetleges pontosító kérdéseket kérjük, a [nagy.erika@outlook.com](mailto:nagy.erika@outlook.com) címre küldjék. A kérdésekre adott válaszok egyidőben valamennyi felkért ajánlattevőnek megküldésre kerülnek.



*„Egy határon átnyúló régió, ahol a folyók összekötnek, nem elválasztanak.”*

**Az ajánlat benyújtásának módja:**

A felhíváshoz mellékelt hiánytalanul kitöltött és cégszerű aláírással ellátott ajánlattételi lapot elektronikusan a [nagy.erika@outlook.com](mailto:nagy.erika@outlook.com) címre, ezzel egyidejűleg ajánlatkérő fent megjelölt székhelyére postai vagy személyes úton benyújtva.

**Az ajánlat benyújtásának határideje: 2022. január 5. 14.00**

**Az ajánlatok bírálatának szempontja:**

Ajánlattevő a legalacsonyabb végösszegű ajánlatot tevővel kíván szerződést kötni.