

ŠETNJA S LAVOSLAVOM

- PREZENTACIJA -

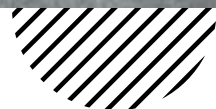
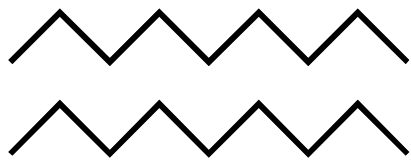
EKONOMSKA I UPRAVNA
ŠKOLA OSIJEK UZ
POTPORU MINISTARSTVA
TURIZMA I SPORTA



REPUBLIKA HRVATSKA
Ministarstvo
turizma i sporta



ŠETNJA S
LAVOSLAVOM



SADRŽAJ

- OPIS PROJEKTA
- PROVEDENE AKTIVNOSTI
- REZULTATI PROJEKTA
- FINANCIJSKO IZVJEŠĆE
- ODRŽIVOST PROJEKTA

Uvod

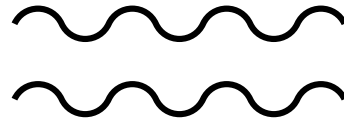
Od 2005. godine osječka Tvrđa nalazi se na popisu potencijalnih upisa na UNESCO-ov Popis svjetske baštine.

Gotovo sve organizirane posjete i izleti u Osijek uključuju posjet baroknoj Tvrđi. Tako bogata povijesna i kulturna baština trebala bi biti popraćena adekvatnom turističkom ponuda koja je inovativna, privlačna i interaktivna.

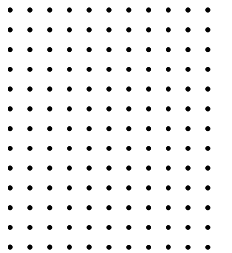
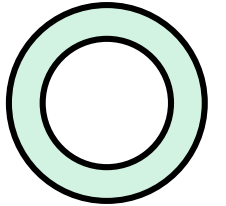
Svake godine donjim tokom Dunava prođe 300-tinjak cruisera koji u najvećem broju pristaju u u Vukovaru, Iloku i Osijeku. Prilikom zaustavljanja na Dravi (80tak cruisera u prosjeku) gosti najviše posjećuju autohtona seoska domaćinstva, restorane s tradicionalnom lokalnom kuhinjom i vinarije. Osim toga zanima ih kultura, pa je tako gotovo obvezna posjeta osječkoj baroknoj jezgri Tvrđi, pripadajućim crkvama i muzejima. Prema statističkim podacima, 60% posjetitelja Osijeka zadržavaju se jedan dan, a crusing posjete ograničene su na par sati.



Uvod

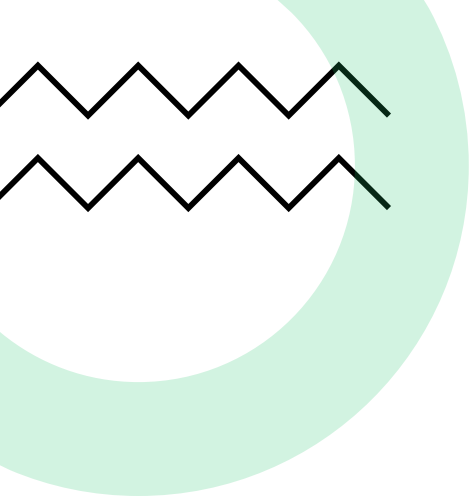


Iz navedenih razloga odlučili smo pokrenuti projekt „Šetnja s Lavoslavom“ „ ili na engleskom „Walk with Lavoslav“ gdje će mladi kreativni ljudi Ekonomske i upravne Škole Osijek istražiti najvažnije/najzanimljivije lokacije u Tvrđi te osmisliti i isprogramirati razne scenarije, razgovore i kvizove koje će posjetitelji proći s Lavoslavom.



OPIS PROJEKTA





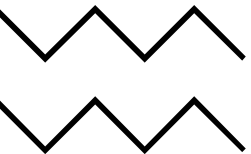
Projektom Šetnja s Lavoslavom odлучili smo potaknuti učenike na kreativno razmišljanje uz upotrebu napredne informatičke tehnologije.

Unaprijedili smo ponudu i kreirali veći interes za turističku destinaciju Tvrđe i učinili smo postojeće ture i obilaske zanimljivijima.

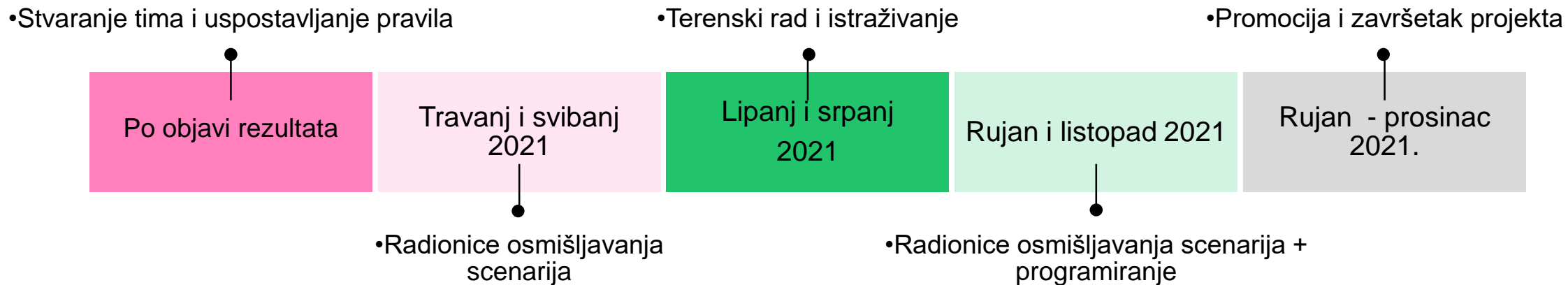
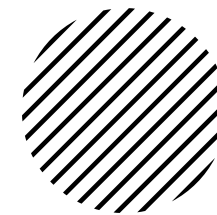
15 učenika radilo je timski, razmišljalo planski i logično što im je pomoglo u razvoju menadžerskih kompetencija.

Upoznali su se s radom u aplikaciji Metaverse u kojoj su logički razrađivati scenarije i ponašanje Lavoslava, što će im zasigurno pomoći na budućem tržištu rada.





Vremenski okvir projekta



PROVEDENE AKTIVNOSTI





1. RADIONICA ISTRAŽIVANJE LOKACIJE I PLANIRANJE

- učenici su upoznati s ciljem samog projekta
- navedene su njihove obaveze i sve ono što će naučiti tijekom trajanja samog projekta
- ***nakon toga učenicima su podijeljeni prvi zadaci:***
 - međusobno su razgovarali, smišljali ideje i načine realizacije projekta
 - na kraju aktivnosti imali su određen plan rada koji su doradili u suradnji s nastavnicima



1. RADIONICA ISTRAŽIVANJE LOKACIJE I PLANIRANJE

- učenici su upoznati s ciljem samog projekta
- navedene su njihove obaveze i sve ono što će naučiti tijekom trajanja samog projekta
- ***nakon toga učenicima su podijeljeni prvi zadaci:***
 - međusobno su razgovarali, smišljali ideje i načine realizacije projekta
 - na kraju aktivnosti imali su određen plan rada koji su doradili u suradnji s nastavnicima



2. i 3. RADIONICA ISTRAŽIVANJE LOKACIJE I PLANIRANJE

- učenicima su dane upute, a zatim su samostalno istraživali i planirali sljedeće aktivnosti
- obilazili su najznačajnije lokacije na području Tvrđe te su pronalazili znamenitosti koje će kasnije koristiti prilikom izrade proširene stvarnosti



4. RADIONICA - STRUČNA POSJET „RODNA KUĆA LAVOSLAVA RUŽIČKE

- cilj aktivnosti: upoznavanje učenika s privatnim životom Lavoslava Ružičke
- učenici su dobili zadatak da prije posjete istraže samu lokaciju i ono što ova kuća predstavlja
- prilikom same posjete u dvorištu kuće su razgledali postavljenu bistu Lavoslava Ružičke



7. RADIONICA „IZRAĐA PROŠIRENE STVARNOSTI (DAN ŠKOLE)“

- učenici su radili u programu „Metaverse“
- uz uputu nastavnika prolazili su proces kreiranja virtualne stvarnosti korak po korak
- nakon toga su samostalno izrađivali elemente potrebne za realizaciju projekta



2/1/20XX



PRESENTATION TITLE



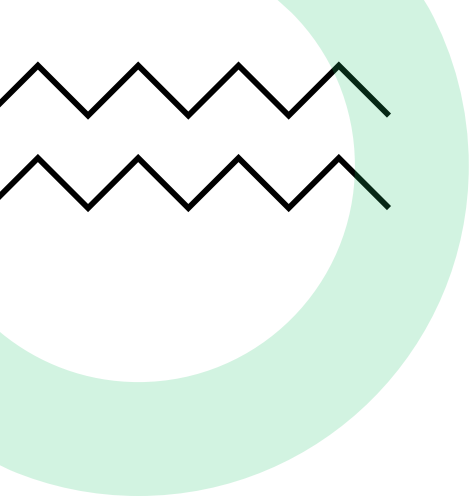
14

REZULTATI PROJEKTA





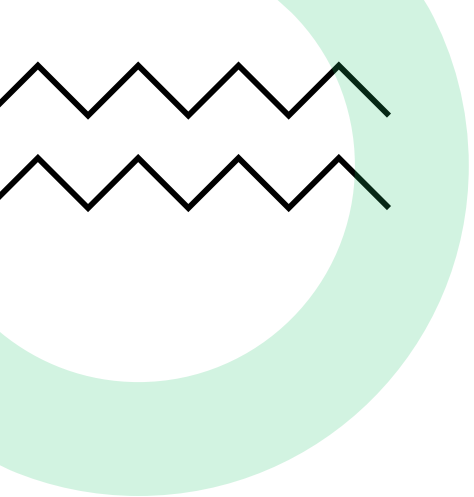
- razradili smo 6 scenarija proširene AR stvarnosti kojima se može pristupiti putem linkova ili skeniranjem QR koda
- Kreirali smo mapu Tvrđe s označenim lokacijama aktivacije
- unaprijedili smo kompetencije učenika u pogledu korištenja suvremene tehnologije u turizmju
- obogatili smo ponudu Tvrđe aktivnošću koja se može provoditi individualno poštivajući epidemiološke mjere
- zadovoljstvo učenika koji su sudjelovali u projektu prema povratnoj informacija
- Osigurali smo održivost projekta



Lavoslava možete aktivirati putem ovih 6 linkova (potrebno je imati Metaverse aplikaciju na mobitelu), a moguće ih je i pokrenuti ako i niste na lokaciji Tvrđe:

- <https://mtvrs.io/HomelyWoozyDore>
- <https://mtvrs.io/CrushingTreasuredMajungatholus>
- <https://mtvrs.io/LostBuoyantWaterboatman>
- <https://mtvrs.io/ComfortableSpottedWildebeast>
- <https://mtvrs.io/MistyRaggedAndeancockoftherock>





Mapa s označenim lokacijama:



Primjer scenarija aktiviranjem Lavoslava



FINANCIJSKO IZVJEŠĆE



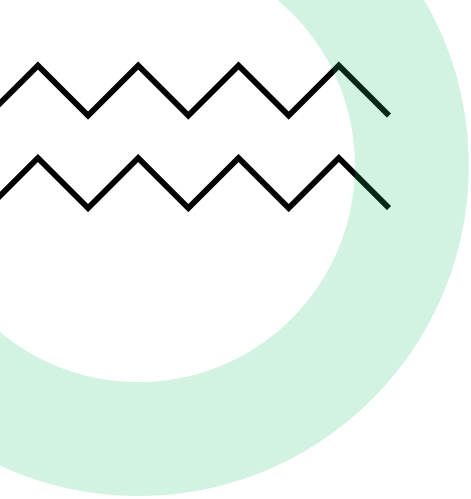
Početno i završno stanje financijskog izvješća

Vrsta troška	Odobreni iznos	Utrošeni iznos
IZRAVNI TROŠKOVI		
Naknade mentorima	2.500,00	3.000,00
Troškovi izrade projekta	14.650,00	16.078,68
Troškovi komunikacije	500,00	500,00
Oprema	5.000,00	6.498,00
Troškovi promocije/vidljivosti projekta	2.600,00	2.600,00
Putni troškovi za potrebe provedbe projekta	0,00	500,00
NEIZRAVNI TROŠKOVI		
Trošak solemnizirane bjanko zadužnice	0,00	135,00
SVEUKUPNO	22.350,00	26.576,68

* razlika troškova pokriva se iz vlastitih sredstava

ODRŽIVOST PROJEKTA

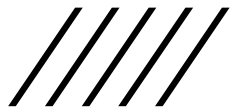
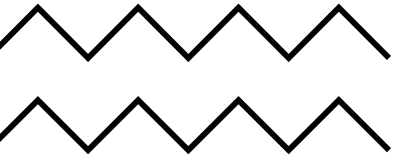




**ŠETNJA S
LAVOSLAVOM**

- Scenariji se mogu mijenjati, dorađivati i unaprijeđivati uz ostanak iste poveznice
- Učenici su odlučili nastaviti rad i tijekom tekuće školske godine
- Dio aktivnosti provodit će se i školske godine 2021/2022. kroz predmet Osnove Turizma





HVALA

Ekonomska i upravna
škola Osijek