

Ösztönző játékpénz

A jó gyakorlat létrehozója, működtetője* Siófoki SZC Hikman Béla Szakképző Iskola

Helyszín

Ország*	Város*	Külső helyszín*
Magyarország	Marcali	
Iskola*	DKA*	Duális/együttműködő partner*
8700 Marcali, hősök tere 3.		

Cél

A rendezvényeken, iskolabemutatón, nyílt napon „csak nézelődő”, passzív tanulók aktiválása. A program játékos formában motiválja a tanulókat az aktív részvételre, miközben fejleszti gazdálkodási, szociális és kommunikációs készségeiket, valamint elősegíti az esélyegyenlőséget.

Időtartam

Feladatonként 5 perc

A jó gyakorlat részletes leírása

A program célja, hogy interaktív, élményszerű formában mutassa be a vendéglátóipari szakmákat, miközben a tanulók motiváltan, aktívan vesznek részt a tevékenységekben.

A „Hikcoin” fantáziánéven forgalomba hozott játékpénz az iskola standjánál váltható be – a résztvevők az egyes állomásokon végzett feladatokért kapnak meghatározott összeget. Az összegyűjtött „pénzt” kisebb ajándéktárgyakra, vagy az iskola szakács tanulói által készített falatokra, italokra válthatják be.

A program játékos formában motiválja a tanulókat az aktív részvételre, miközben fejleszti gazdálkodási, szociális és kommunikációs készségeiket, valamint elősegíti az esélyegyenlőséget.

Néhány program a standon:

1. Illat- és fűszerfelismerő játék

A tanulók 5-6 lezárt kis üvegcséből szagolhatnak meg különböző fűszereket (pl. fahéj, bazsalikom, szegfűszeg, rozsmaring, vanília).

Feladat: felismerni, és leírni, milyen ételben használható.

- **Fejlesztett kompetencia:** érzékszervi megfigyelés, figyelem, íz- és illatasszociáció.
- **Jutalom:** 2 Hikcoin.

2. Terítési kihívás

A diákok egy „mini asztalnál” megkapják a teríték elemeit (tányér, evőeszköz, szalvéta, pohár), és időre, helyesen kell megteríteniük.

- **Fejlesztett kompetencia:** precizitás, esztétikai érzék, alapvető vendéglátó ismeretek.
- **Jutalom:** 3 Hikcoin.

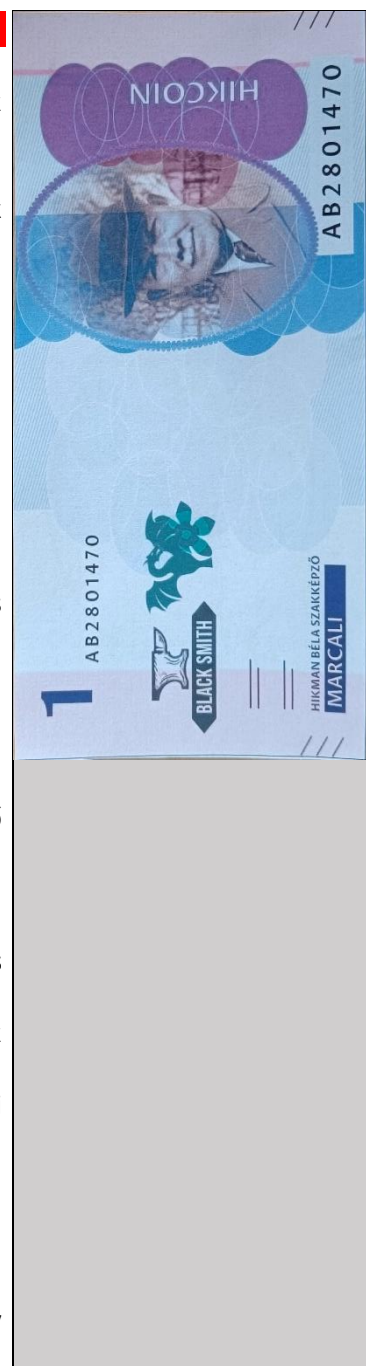
3. Sütés-főzés kvíz vagy kóstoló-feladat

A tanulók egy rövid kvízt töltenek ki (pl. „Mi a különbség a rántás és a habarás között?” vagy „Melyik országból származik a pizza?”). Alternatív változat: vakon kóstolnak meg egy apró falatkát, és megpróbálják felismerni az összetevőket.

- **Fejlesztett kompetencia:** szakmai érdeklődés, ízérzékelés, logikai gondolkodás.
- **Jutalom:** 4 Hikcoin.

4. Csavar- és szerszámfelismerő kihívás

A diákok különböző szerszámokat és gépipari alkatrészeket (pl. villáskulcs, imbuszkulcs, csavar, anya, alátét, csapágy) kapnak egy asztalon. Feladatuk: **összepárosítani a szerszámot a hozzá illő alkatrésszel**, vagy megnevezni, mire használják.



- **Fejlesztett kompetencia:** megfigyelőképesség, műszaki érdeklődés, logikus gondolkodás.
- **Jutalom:** 3 Hikoin.






5. Mini szerelési verseny – „Rakd össze a modellt!”

A tanulók egyszerű, biztonságos alkatrészekből (pl. LEGO Technic, mágneses építőkészlet vagy kis csavarozható modellkészlet) **összeállítanak egy kis szerkezetet**: például egy autóvázat, emelőt vagy fogaskerékpárt. Lehet időre is csinálni, vagy pontot adni a pontosságra, stabilitásra.

- **Fejlesztett kompetencia:** finommotorika, térbeli gondolkodás, problémamegoldás, együttműködés.
- **Jutalom:** 4 Hikoin.

A program végére a diákok nemcsak élményekkel és ajándékokkal gazdagodnak, hanem valós betekintést kapnak az iskola által kínált szakmák világába.

A zsebben maradó Hikoin érme pedig apró emlékként segíti, hogy később is felidézzék az iskolát és az élményt.

Ágazatok	valamennyi KIM  ágazatot lefed			
Együttműködő partnerek	A rendezvényen részt vevő aktuális duális partnerek.			
Célcsoportok	óvodások*		alsó tagozatos általános iskolások*	 felső tagozatos általános iskolások* 
	középiskolások*		felsőoktatásban tanuló*	 felnőttek* 
	szülők		tanárok/oktatók	
Eredmények, indikátorok	Gyakorlatban még nem tesztelt ötlet, a következő iskolabemutatón, pályorientációs programon kívánják megvalósítani.			
Egyediség, kiemelt értéke	A program egyedisége abban rejlik, hogy a tanulók játékos, jutalmazásalapú rendszerben saját élményen keresztül ismerkedhetnek meg a szakmákkal, miközben tanulnak.			
Fejlesztés erőforrásai	Az iskola saját erőforrását használja. (Játékpénz nyomtatása, feladatokhoz alapanyag biztosítása)			
Módszertan	A program módszertana a játékosításra (gamifikációra) és az élménypedagógiára épül.			
Digitalizáltság	Digitális eszközökkel, DKA laborban lehet elkészíteni az „érméket”, játékpénzeket. A játékpénz helyett lehet akár digitális fizetőeszközt is létrehozni.			
Az adaptálás feltételei (anyagi/humán erőforrás)	A módszer rugalmasan bővíthető más szakmacsoportokra is, és önálló iskolai jó gyakorlatként is bevezethető a pályorientációs programokba.			
Információk	www.hikman.hu			