

**Digitális Karrierút a Szakképzési Centrumban**

A jó gyakorlat fejlesztője és működtetője: Debreceni Szakképzési Centrum

**Helyszín**

Magyarország

Debrecen

Intézményi és külső helyszíneken történő digitális programok szervezésével

Debreceni Szakképzési Centrum  
Szakképző Intézményei

DKA bevonásával

Duális/együttműködő partnerek/szakemberek bevonásával

**Cél**

A Digitális Karrierút célja, hogy a pályorientáció és karriertámogatás folyamatait korszerű, élményszerű és digitális eszközökkel támogassa. A program lehetővé teszi, hogy a diákok online és virtuális környezetben ismerkedjenek meg a szakmák világával, próbálják ki a különböző hivatásokat, és tanuljanak meg digitális karriertervező eszközöket használni. A program valamennyi szakképző intézményben megvalósítható, rugalmasan adaptálható, és hosszú távon erősíti a szakképzés vonzerejét és munkaerőpiaci relevanciáját.

**Időtartam**

A Digitális Karrierút nem egyszeri esemény, hanem folyamatosan beépíthető program, amely tanéven belül több alkalommal is megszervezhető. Egyes elemei (pl. virtuális nyílt nap, online önéletrajz-készítő workshop) egyszeri, 1–2 órás alkalmak, míg mások (pl. VR-szimulációk, online platform használata) rendszeres tevékenységként is integrálhatók az oktatásba.

**A jó gyakorlat részletes leírása**

A Digitális Karrierút célja, hogy a diákok a pályorientáció és karriertervezés folyamatában korszerű digitális eszközökön keresztül kapjanak élményt, tudást és támogatást. A program egyszerre nyújt online, virtuális és interaktív tanulási lehetőségeket, amelyeket minden szakképző intézmény a saját adottságaihoz mérten könnyen beépíthet.

**A program fő elemei:**

- **Digitális pályorientációs platform**

Egy központi online felület, ahol a diákok szakmákhoz kapcsolódó interaktív tartalmakat érhetnek el. Ide tartoznak szakmabemutató videók, digitális tesztek, pályaválasztási kérdőívek és karriertervező eszközök. A platform bármikor hozzáférhető, így a tanulók saját tempójukban ismerkedhetnek a lehetőségekkel.

- **Virtuális nyílt napok**

Az általános iskolások számára a szakképző intézmények virtuális bejárása 360°-os videókon vagy VR-eszközökön keresztül. Ez lehetővé teszi, hogy a diákok földrajzi korlátok nélkül betekintést nyerjenek az iskolai életbe, a



szakmai műhelyekbe és a képzési kínálatba.

- **Virtuális céglátogatások**

A vállalati partnerek bevonásával megvalósuló online gyárlátogatások, bemutatóvideók és interaktív közvetítések segítik a tanulókat abban, hogy közvetlenül megismerjék a munka világát. Ez különösen azoknak a szakmáknak az esetében fontos, ahol a fizikai látogatás nehezebben megszervezhető.

- **VR- és szimulációs eszközök használata**

Bizonyos szakmák digitális szimulációk segítségével kipróbálhatók. A diákok VR-szemüvegek vagy számítógépes szimulációk révén tapasztalhatják meg például a gépkezelést, az orvosi ágazat műveleteit vagy a technológiai szakmák folyamatait. Ez élményszerű tanulást biztosít, és biztonságos környezetben ad lehetőséget a kipróbálásra.

- **Digitális karriertervező és önéletrajzkészítő eszközök**

A program része, hogy a diákok megtanulják, hogyan állítsanak össze professzionális digitális önéletrajzt, hogyan kezeljenek online karrierfelületeket, és hogyan tervezzenek hosszú távú karrierutat digitális alkalmazások segítségével.

- **Szakmabemutató interaktív videók és feldolgozó beszélgetések**

Rövid, inspiráló videók mutatják be a szakmák mindennapjait, amelyeket irányított csoportos beszélgetés követ. Az oktatók és pályorientációs tanácsadók segítenek feldolgozni a látottakat, így a diákok nemcsak passzív befogadók, hanem aktív értelmezők lesznek.

- **Gamifikációs elemek**

A diákok játékosított feladatokban vehetnek részt: pontgyűjtő rendszerek, digitális kihívások és interaktív tesztek teszik élvezetesebbé a tanulást. Ez különösen motiváló az általános iskolás korosztály számára.

### A megvalósítás menete:

- Az iskola kiválasztja az alkalmazott digitális eszközöket és platformokat.
- A vállalati partnerek biztosítják a valós szakmai tartalmakat (videók, VR-anyagok, online közvetítések).
- A diákok szervezett keretek között, oktatói irányítással vesznek részt a programban, majd közösen feldolgozzák a tapasztalatokat.
- A program rugalmasan alakítható: lehet egy-egy kiemelt nap (pl. „Digitális Karrier nap”), vagy folyamatosan beépíthető a pályorientációs, karriertámogatási foglalkozásokba.

### Ágazatok

valamennyi KIM  
ágazatot lefed

A Debreceni Szakképzési Centrumban valamennyi  
oktatott ágazatot lefedő programsorozat.

### Együttműködő partnerek

A program szorosan épít a vállalati partnerek közreműködésére. A cégek biztosítják a virtuális látogatásokhoz szükséges tartalmakat (videók, VR-anyagok), részt vesznek az interaktív workshopokon, és segítik a diákokat a karriertervezésben. Az intézmények oktatói, pályorientációs tanácsadói és digitális szakértői biztosítják a szakmai kereteket és a pedagógiai feldolgozást.

### Célcsoportok

óvodások\*

középiskolások\*

szülők

alsó tagozatos  
általános iskolások\*

felsőoktatásban  
tanulók\*

tanárok/oktatók

felső tagozatos  
általános iskolások\*  
felnttek\*

### Eredmények,

### Eredmények:

## Indikátorok

- A diákok korszerű, digitális formában ismerkednek meg a szakmákkal és a karrierútban rejlő lehetőségekkel.
- Nő a szakképzés vonzereje a fiatalabb korosztályok körében, különösképp a Z generáció jellemzőit figyelembe véve.
- A szakképzés és a munkaerőpiac kapcsolata erősödik a digitális partneri együttműködések révén.
- Fejlődik a diákok és oktatók digitális kompetenciája és pályorientációs tudatossága.
- Az iskolák modern, innovatív eszközökkel bővítik pályorientációs és karriertámogatási gyakorlatukat.

### Indikátorok:

- Online felületek látogatottsági adatai
- Virtuális események résztvevőinek száma
- Elérhető VR- és digitális tartalmak mennyisége
- Diákok elégedettségi visszajelzései
- Bevonásra került vállalati partnerek száma
- Elkészült tanulói online önéletrajzok, karriertervek száma

## Egyediség, kiemelt értéke

- **Innováció:** a szakképzés és a pályorientáció digitalizációja korszerű eszközökkel (VR, online platformok, szimulációk) valósul meg, amelyek új dimenziót nyitnak a karriertámogatásban.
- **Széles körű elérhetőség:** a diákok földrajzi helyzettől függetlenül hozzáférhetnek a szakmabemutató tartalmakhoz, így a kisebb településeken élők számára is biztosított a modern pályorientációs élmény.
- **Élményalapú tanulás:** a virtuális eszközök, szimulációk és interaktív videók révén a tanulók aktívan átélhetik a szakmák világát, nem csupán passzívan szemlélődnek.
- **Rugalmasság:** minden intézmény a saját adottságaihoz és lehetőségeihez igazíthatja a programot – az egyszerű, online videós tartalmaktól kezdve egészen a VR-élményekig.
- **Partnerségi érték:** a vállalatok aktív bevonása biztosítja, hogy a digitális tartalmak hitelesek, naprakészek és valós munkakörnyezetet mutatnak be.
- **Komplex pályorientációs élmény:** a program egyszerre segíti az önismeretet, a karriertervezést és a szakmák kipróbálását, így a diákok holisztikus képet kapnak a lehetőségekről.
- **Fenntarthatóság és jövőorientáltság:** a digitális eszközök használata hosszú távon is fenntartható, és illeszkedik a munkaerőpiac digitalizációs trendjeihez, felkészítve a fiatalokat a jövő kihívásaira.

## Fejlesztés erőforrásai

- **Humán erőforrások:** Szakemberek, előadók, cégek képviselői, oktatók és koordinátorok részvétele.
- **Anyagi erőforrások:** VR-eszközök, számítógépek, projektorok, online platform fenntartása, kommunikációs költségek.

## Módszertan

A program az **élményszerű, digitális tanulásra épít:** interaktív tartalmak, VR-élmények, online karriertervezés és csoportos feldolgozás kombinációját alkalmazza. A tapasztalati tanulás és a játékosított elemek biztosítják a diákok aktív részvételét és motivációját.

## Digitalizáltság

### Alkalmazható módszerek:

- Online pályorientációs és karriertámogatási platform
- VR- és AR-eszközök használata
- Virtuális céglátogatások és nyílt napok
- Digitális karriertervező alkalmazások



- Online mérőeszközök (tesztek, kérdőívek)

**Az adaptálás  
feltételei  
(anyagi/humán  
erőforrás)**

A program bármely szakképző intézményben adaptálható. Az alapverzióhoz elegendő egy online platform és digitális tartalmak, magasabb szinten VR- és szimulációs eszközök is bevonhatók. A siker kulcsa a megfelelő partneri együttműködés és a pedagógiai feldolgozás biztosítása.

**Információk**

[www.dszo.hu](http://www.dszo.hu)

---