

„Szakmák világa” online kvízzjáték

A jó gyakorlat létrehozója, működtetője* Tolna Vármegyei SzC Perczel Mór Technikum és Kollégium

Helyszín

Ország*: Magyar

Város* Bonyhád

Iskola: Tolna Vármegyei SzC Perczel Mór Technikum és Kollégium

Cél

A program célja, hogy a diákok játékos, interaktív formában ismerjék meg a különböző szakmákat, ezáltal támogassa tudatos pályaválasztásukat. Emellett lehetőséget nyújt a szakmákról szóló információk közvetlen megismerésére és az érdeklődés felkeltésére az iskola képzései iránt.

Időtartam

1 tanév, évente újraindítva

A jó gyakorlat részletes leírása**Megvalósítás lépései:****1. Regisztráció és platform használat:**

A jelentkezés egyszerű és gyors, a Google Forms felületen történik. Az iskola honlapján, közösségi felületein és e-mailen keresztül értesítjük a diákokat, akik akár több szakma kvízére is jelentkezhetnek.

2. Kérdésbank kialakítása:

Havonta 15, az adott szakmához kapcsolódó kérdés kerül fel az online felületre, különböző típusokban: feleletválasztós, igaz-hamis, képfelismerés vagy párosítás, melyeket ki kell töltenie a versenyzőknek.

3. Játékos ösztönzés:

A diákok pontokat gyűjtenek, ranglistán követhetik a helyezésüket, havi díjazásban részesülhetnek (pl. ajándéktárgy, dicsérő oklevél), az év végén pedig fődíj várja a legaktívabb résztvevőket.

4. Visszacsatolás és reflektálás:

Az eredményeket az iskola honlapján tesszük közzé, a kvíz végén rövid összefoglalót adunk az adott szakmáról, valamint szakemberek bevonásával rövid videók vagy interaktív bemutatók egészítik ki az élményt.

5. Eredmények elemzése és fejlesztés:

A tanulók aktivitása és válaszai alapján értékeljük a programot, kiemeljük a legnépszerűbb témákat, és meghatározzuk a következő tanév fejlesztési lehetőségeit.

KÉP

QR kód
(a mellékletek eléréséhez)

Ágazatok

ágazattól
független



ágazatok* _____

**Együttműködő
partnerek****Célcsoportok**

óvodások*



alsó tagozatos



felső tagozatos



középiskolások*



általános iskolások*



általános iskolások*



szülők



felsőoktatásban
tanulók*



felnőttek*

**Eredmények,
indikátorok**

Szakmánként minimum 15 általános iskolás tanuló részvétele.

**Egyediség,
kiemelt értéke**

A 7-8. évfolyamos diákok jobban megismerhetik a szakmákat.



Fejlesztés erőforrásai

Kvízt összeállító szaktanárok, jutalmak a jól teljesítő diákoknak, online felület biztosítása a kvizekhez.

Módszertan

Gamifikáció, digitális tanulás

Digitalizáltság

A teljes kvíz digitális formában, űrlap segítségével valósul meg.

Az adaptálás feltételei (anyagi/humán erőforrás)

A program adaptálásához szükséges, hogy rendelkezésre álljanak az online kérdőívek és kvízplatformok, megfelelő szakmai tartalommal, valamint humán erőforrásként a tanárok és szakemberek, akik a kérdések összeállítását, az eredmények feldolgozását és a visszajelzések biztosítását irányítják, továbbá anyagi forrás a díjak és kis ajándékok biztosításához

Információk

<https://www.tmszc.hu>