

„Szakmaforgó!”

A jó gyakorlat létrehozója, működtetője* Kaposvári Szakképzési Centrum

Helyszín

Ország*	Város*	Külső helyszín*
Magyarország	7400 Kaposvár	
Iskola* Kaposvári	DKA*igen	Duális/együttműködő
Szakképzési Centrum		partner* -

Cél

A program célja az élményszerű kompetencia- és készségfejlesztés, amely során a megoldandó feladatoknak és a bevont digitális eszközöknek köszönhetően fejlődik a gyermekek információs és kommunikációs technológiai kompetenciája, javul a problémamegoldó képességük, megtanulnak csapatban együtt hatékonyan dolgozni, és bővül az egyes szakmákhoz való tudásuk is.

Időtartam

1 óra

Az óvodásoknak szóló „Szakmaforgó” elnevezésű program fesztivál jellegű, maximum 5-6 fős csoportokban zajlik. A Digitális Községi Alkotóműhely műhelymestere és pályorientációs referens irányításával zajlik. A nagycsoportos óvodásokat 5 csapatra osztjuk, a csapatokat véletlenszerűen választjuk ki egy-egy nyakba akasztható szakmát jelölő kép segítségével.

A közösségi szolgálat keretein belül a Kaposvári Szakképzési Centrum (a továbbiakban: KSZC) diákjai is részt vesznek a programban, a hat állomás élére őket jelöljük ki koordinátornak. Feladatuk, hogy ismertessék az állomáshelyeken az egyes játékokat és segítsék a gyerekeket a feladatok megoldásában. A KSZC által oktatott szakmák az óvodás kornak megfelelő készségfejlesztő játékok formájában jelennek meg.

A hat állomáshely a következő:

1) Puzzlekirakó, ami egy 3D nyomtatott ábrázol. Eközben az állomáshelyen a 3D nyomtatott figurát nyomtat, így működés közben ismerhetik meg azt az óvodások.

2) Programozható robategér, ami egy eszközöket, szerszámokat jelölő pályán halad a gyermekek programozása szerint.

3) „Szerszámbazár”

Egy letakart asztalon elhelyezett szerszámokat, eszközöket tapintással ismerik fel a gyermekek. Közben megtanulják mely szakmában és mire használják azokat.

4) „Szakmák és eszközök”

Laptop alkalmazásával Powerpoint program használatával végzett feladat. Az adott diaképeken 4 szakmát szimbolizáló kép látható, míg a jobb felső sarokban egy eszköz jelenik meg. A gyerekeknek azt kell kitalálniuk, hogy az eszköz melyik szakmához köthető.

5) „Szerszámszimfónia”

Laptop alkalmazásával PowerPoint program használatával végzett feladat. A játék során a gyerekeknek 10 másodperces hangeffektek alapján fel kell felismerniük a szerszámokat és eszközöket.

6) Párkereső memória játék: papíralapú párkereső memória játék, amiben a képeken szerszámok és eszközök szerepelnek. A párkeresés közben új eszközökkel (pl. robotkar) és az eszközt használó szakmákkal ismerkednek meg a gyermekek.

A csapatok egymással párhuzamosan oldják meg a feladatokat, az állomáshelyeken való teljesítésüket menetlevélben szakmákat megjelenítő bélyegzőkkel követjük. A játék akkor fejeződik be, ha a csapatok az összes állomás feladatát sikerrel megoldották. A 3D nyomtatással nyomtatott figurákat az óvodás csoport a foglalkozás végén megkapja.



Menetlevél



Cukrászok



A programot igénylés alapján óvodás csoportok részére térítésmentesen biztosítjuk helyszínre történő kitelepüléssel.
A programot a Digitális Községi Alkotóműhely robotika bemutatója is színesíti.

QR kód
(a mellékletek eléréséhez)

Ágazatok	valamennyi KIM <input checked="" type="checkbox"/> ágazatot lefed
Együttműködő partnerek	A foglalkozás megvalósításához együttműködő partnerek nem szükségesek.
Célcsoportok	<div> <div>óvodások*</div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> alsó tagozatos <input type="checkbox"/> általános iskolások* </div> <div> <input type="checkbox"/> felső tagozatos <input type="checkbox"/> általános iskolások* </div> </div> <div> <div>középiskolások*</div> <div> <input type="checkbox"/> felsőoktatásban <input type="checkbox"/> tanuló* </div> <div> <input type="checkbox"/> felnőttek* </div> </div> <div> <div>szülők</div> <div> <input type="checkbox"/> tanárok/oktatók </div> </div>
Eredmények, indikátorok	Óvodások körében a szakmák megismerése, szókincs bővítése áll a középpontban. A program előrelépést eredményezett a nevelési intézményekkel való szoros, partneri viszony kiépítésében.
Egyediség, kiemelt értéke	A projekt különleges jellemzői az egyedi, munkatársaink által fejlesztett újszerű interaktív foglalkozások. A projekt hosszútávon fenntartható, mivel folyamatosan aktualizálható a szakképzési kínálatban szereplő szakmákkal, a célcsoport minden évben új gyermekekkel és közösségi szolgálatos segítőkkel bővül. A KSZC személyesen és térítésmentesen jelenik meg a nevelési, oktatási intézményeknél.
Fejlesztés erőforrásai	Saját és állami források.
Módszertan	Az élménypedagógia alkalmazásával kompetencia- és készségfejlesztés.
Digitalizáltság	Egyes állomáshelyeken digitális eszközök bevonásával (laptop, 3D nyomtató, programozható egér) fejlesztjük a gyermekek információs és kommunikációs technológiai kompetenciáit.
Az adaptálás feltételei (anyagi/humán erőforrás)	A projekt teljes egészében átültethető hasonló szervezetekben. Az alap-koncepció teljes egészében adaptálható. Helyi sajátosságok, eszközpark függvényében változtatható. A program lebonyolításához 1 fő műhelymester, 1 fő pályorientációs referens, 4 fő közösségi szolgálatot ellátó diák szükséges.
Információk	https://www.kaposvariszc.hu/p/palyaorientacios-program