

Komplex pályorientációs rendszer a Kaposvári Szakképzési Centrumban – „Szakma-Vár”

A jó gyakorlat létrehozója, működtetője* Kaposvári Szakképzési Centrum

Helyszín	Ország* Magyarország Iskola* Kaposvári Szakképzési Centrum	Város* 7400 Kaposvár DKA*igen	Külső helyszín* Duális/együttműködő 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 szakmákat illető tudásuk is.		
Időtartam	1,5 óra		

A jó gyakorlat részletes leírása

A „Szakma-Vár” egy szabadulószoja jellegű élményalapú tanulási folyamat általános iskola 3-4. osztályosok részére a Digitális Községi Alkotóműhely és pályorientációs referens lebonyolításában.

Első lépésként a gyerekeket 5 maximálisan 5–6 fős csapatokra osztjuk. Rövid bevezetés és szabály magyarázat után indul a játék. A „szobában” található 5 állomáshelyszín, valamint csoportonként egy bázis. A bázison minden csapat rendelkezik egy lappal, amelyen digitális formában oldanak meg közösen a KSZC-ben tanulható szakmákkal/szakmákhoz tartozó eszközökkel kapcsolatos feladatokat. Ilyen például a szerszámszimfónia, amely során az eszközöket hangjuk alapján ismerik fel a gyermekek. Motivációjukat a játék során a filmeket és videókat tartalmazó feladat is fenntartja, melyben szintén szakmák neveit kell kitalálniuk az adott bejátszás kapcsán. A lapon megoldott feladat eredménye az egyik állomáshelyszínre vezeti a tanulókat, ahol játékos formában tovább ismerkedhetnek a szakmákkal és a modern eszközökkel. Többek közt a programozható robottal egy - az eszközök fotóit tartalmazó - pályán kell végig haladniuk, míg a szerszámbazárban tapintás alapján ismerik fel a különböző eszközöket. A külsős helyszínen való feladat megoldását követően a csapat - az ott kapott feladvánnyal, amelyet a helyes megoldást követően kap meg a koordinátortól – visszatér a bázisára. Ezt a folyamatot ismétlik egészen addig, amíg minden csapat minden helyszínre ellátogatott, hogy kijuthassanak a „szobából”.

A sikeres kijutás jutalmaként minden gyerek egy lézervágott ajándéktárggyal és rengeteg élménnyel, új ismerettel gazdagodik. A programot igénylés alapján általános iskola 3-4. osztályos tanulói részére biztosítjuk helyszínre történő kitelepüléssel.



QR kód
(a mellékletek eléréséhez)

Ágazatok

valamennyi KIM
ágazatot lefed



ágazatok*

Együttműködő partnerek

A foglalkozás megvalósításhoz együttműködő partnerek nem szükségesek.



Célcsoportok	óvodások* <input type="checkbox"/> alsó tagozatos <input checked="" type="checkbox"/> felső tagozatos <input type="checkbox"/> középiskolások* <input type="checkbox"/> általános iskolások* <input type="checkbox"/> általános iskolások* <input type="checkbox"/> szülők <input type="checkbox"/> felsőoktatásban tanuló* <input type="checkbox"/> felnőttek* <input type="checkbox"/> tanárok/oktatók <input type="checkbox"/>
Eredmények, indikátorok	<p>Az általános iskolásoknál a pálya- és szakmaismeret átadása áll a középpontban. A visszajelzések alapján hiánypótló tevékenységként jelenik meg a komplex pályorientációs programunk a köznevelési intézmények számára. A program hozzájárul ahhoz, hogy a KSZC ismertebbé váljon, szoros kapcsolat alakuljon ki a köznevelési intézményekkel.</p>
Egyediség, kiemelt értéke	<p>A projekt különleges jellemzői az egyedi, munkatársaink által fejlesztett újszerű interaktív foglalkozások, amelyben a pályaismereti információk közvetlen, élményszerű átadása valósul meg. A projekt hosszútávon fenntartható, mivel folyamatosan aktualizálható a szakképzési kínálatban szereplő szakmákkal, a célcsoport minden évben megújul. A KSZC személyesen és térítésmentesen jelenik meg az oktatási intézményeknél.</p>
Fejlesztés erőforrásai	Saját és állami források.
Módszertan	Az élménypedagógia alkalmazásával kompetencia- és készségfejlesztés.
Digitalizáltság	Egyes állomáshelyeken digitális eszközök bevonása (laptop, 3D nyomtató, programozható egér).
Az adaptálás feltételei (anyagi/humán erőforrás)	A projekt teljes egészében átültethető hasonló szervezetekben. A program lebonyolításához 1 fő műhelymester, 1 fő pályorientációs referens és 4 fő közösségi szolgálatos diák szükséges.
Információk	https://www.kaposvarisc.hu/p/palyaorientacios-program