

**Korábbi kiadványainkban szereplő,
tantermen kívüli digitális tanrend esetén is alkalmazható
pályaorientációs játékok**

1.1. Tárgyjavító, (valóságfeletti) konstrukciós játék

A teremtő munka iránti vágyat egyre kevesebben hozzák magukkal a családból. A tanulók közül a szabad fantáziára építő játék során sokan kaphatnak kedvet önálló cselekvésre.

Tervezzék meg a tanulók kisebb csoportjai, hogy például milyen az ideális tornacipő, iskolatáska, számítógép, vagy az általuk kiválasztott tetszőleges tárgy. Tehát nemcsak egy homogén tárgy, de egy összetett készülék is lehet a játék témája.

(A valóságfeletti szemlélet is valós technológiákra, eljárásokra irányítja a figyelmet.)

A munkacsoportokban, ha van rá vállalkozó, legyen egy karikaturista is, aki illusztrálja a szöveg egyes részeit. A rajz bevitele azért is ajánlott, mert a következő játék lehet, - ahogy itt a szövegben is -, használati utasítás készítése egy elképzelt tárgyhoz.

A vidám elemek hangsúlyozása mellett azonban tudnunk kell, hogy ez a játék az általánosan tapasztalt szövegértési problémák kezelésére is jó. Először csak a másik csoport tagjainak magyarázzák meg, hogy mit hogyan kellene érteni, azután saját magukon is megtapasztalhatják a résztvevők, hogy az érthetőt sem értették elsőre. Így az egészséges rivalizálásnak köszönhetően figyelmük tudat alatt részben a szövegértésre irányul.

A képzeletbeli tárgy leírása nem kell, hogy esszészzerű legyen. Adott esetben elég a tárgy, készülék vagy berendezés fontos, jellegzetes tulajdonságainak felsorolása is. A következő játék úgymint belevisz a szövegkészítésbe.

1.2. Használati utasítás

A csapatok fogalmazzanak meg egy használati utasítást a "Tárgyjavító" játékban kialakult készülékhez, géphez, ruhaneműhöz, játékszerhez, stb. Ha nem készült rajz az előző játékban, akkor itt a szöveg érthetősége érdekében készítsünk vázlatot. Legalább olyan ikonsort, ami a felhasználás veszélyeire, a tárgyhoz kapcsolódó tilalmakra hívja fel a figyelmet.

Használjunk mintának tényleges használati utasítást!

1.3. A felnőtt korunk szakmái - A jövő szakmái

Gyakran hallani arról, akár szakszerűen, akár csak társadalmi divattémaként, hogy az iskolában olyan szakmákra kellene felkészíteni a tanulókat, amik még nincsenek is. Ez igaz, de ne felejtsük el, hogy az ember - pálya megfelelést meghatározó törvények természeti törvények, tehát változnak, azokra a technológia nem hat vissza. A személyiségfejlesztés célja tehát többek között az, hogy az egyén képes legyen megismerni önmagát, és ennek birtokában tudja majd eldönteni, hogy egy pálya megfelel-e neki.

Ennek tudatában kell a játékot tervezni. A leíró rész még önkéntelenül is eljárás- és eszközorientált lesz, de a leírásban megjelenő tevékenység és környezet már meghatározza, hogy milyen személyiség lehet sikeres az elképzelt pályán.

Találjanak ki a tanulók még nem létező, de általuk elképzelt foglalkozásokat minden képzettségi szintre (OKJ, diploma). Kapott minta alapján adják meg (találják ki):

- a foglalkozás rövid leírását (200 karakter),
- milyen temperamentumú ember kell hozzá (kiválasztás listáról),
- milyen érdeklődésű ember illik hozzá (kiválasztás listából),
- melyik általánosan művelő tantárgyak alapozzák meg a szakma képzését (kiválasztás listából).

1.4. Forgatókönyvíró játékok

Ezek a dramatikus játékokhoz hasonlóak, de amint nevük is mutatja, írásbeli feladatot jelentenek. Ez ne riasszon el senkit, mert elég egy „írástudó” egy csoportba, a többi ötletelhet.

A mi műfajunk legyen inkább a vígjáték. Lehet narrátoros megoldás vagy némafilm. Ha hangot is tervezünk hozzá, az megnehezíti a kivitelezést, de külön feladat, akár iskolai pályázat tárgya is lehet a forgatókönyvírás és készítés is. (A vetélkedőn túl.)

1.4.1. Forgatókönyvírás csábító módon

A feladat előtt vetíthető példaként egy szakmabemutató film a Nemzeti pályaaorientációs portálról. Az ott látott példa realista és tömör. A realizmus azt jelenti, hogy minden, amit bemutat a film, az valós. De vajon bemutat-e mindent? Csak a terjedelmi határ korlátozza a bemutatást? Ezeket beszéljük meg!

1.4.2. Forgatókönyvírás elriasztó céllal

A feladat az előzőből következik, de itt még fontosabb a humor, a görbe tükör.

1.4.3. Reális film

Mintha a Nemzeti Pályaaorientációs Portálra szánnánk.

1.5. Mire jó még?

Figyelem: nehéz játék!

Ezt a játékot a vetélkedők közé is sorolhatnánk, de jellege szerint alapvetően kreatívfejlesztő, hiszen arról szól, hogy egy tárgyat vagy eszközt az eredeti rendeltetésén túl mire lehet még használni.

Mindent írhatunk, vagy mondhatunk, csak az eredeti rendeltetést nem.

Játszhatjuk időre, papíron, párhuzamosan, amikor mindenki adott ideig egyedül dolgozik, azaz gyűjt. Az idő lejártával megszámoljuk ki hányat gyűjtött. Utána megnézzük az eredményt. A zsűri vagy a játékvezető dönt arról, hogy a versenyző listáján szereplő felhasználási lehetőségek közül melyik elfogadható. Egy lehetőséget mindenki kap arra, hogy megvédje állítását, de vitát nem nyitunk.

A játék témáját képező tárgy mérete és mennyisége szabadon értelmezhető. Tehát egy szeg lehet akár tűszerű tárgy, de lehet oszlop is. A játékban a tárgyat az alakja és anyaga határozza meg, nem a mérete.

1.6. Képzelt vagy valós riport egy szakmai vagy pályaválasztási kiállításról

Amiből az is kiderül, hogy mit várnak a tanulók és mit kapnak. Például a legjobban sikerült alkalmazás során már készültek arra változatok, hogy hogyan képzelték el a tanulók egy megyei pályaválasztási expo értékelő megbeszélését a különböző rendező szervezeteknél.

Kikkel készüljön egy-egy képzelt riport? Ezt nyugodtan bízunk a tanulókra, de adhatunk ötleteket is. Például elképzeltetnek egy beszélgetést az expo területét berendező munkással, az expón dolgozó takarítónővel, a kiállításon kószáló diákok kísérő tanárával, stb., képzeletben belekukkankhatnak a valós riportot készítő újságíró vázlatfüzetébe, és leleplezhetik annak hurráoptimizmusát.