

Pályorientációs program beszámoló

Helyszín: Tomory Lajos Múzeum, 1181 Budapest Margó Tivadar út 116-118.

Időpont: 2023. November 21., Kedd

Szervezők: Szeretve Tanulni Egyesület animátorai

Résztevők: Csontváry Kosztka Tivadar Általános Iskola 8. osztályos tanulói

Program:

A program első részében élménypedagógiai játékokkal vezettük fel a programot, ami segítette a résztvevőknek jobban megismerni a szervezőket, valamint egymást is. Ezek a játékok segítettek megnyílni egymás előtt, segítették az egymás közötti kommunikációt, valamint a csapatmunkát is. Ezekben az animátorok is részt vettek.

Játékok:

1. "Keresd a hasonlót": A játék lényege, hogy megadott szempontok szerint a résztvevő játékosok csoportot alkossanak. Pl.: Ugyanakkora lábméret, ugyanannyi testvér, ugyanolyan hajszín, hasonló szakmák felé érdeklődés.
2. "Időszak összeillesztés": A résztvevő játékosoknak szavak nélkül kell egy sort alkotniuk születési hónap és nap alapján, növekvő sorrendben.
3. "Bogozd ki": A résztvevő játékosok 2 csapatra osztva csukott szemmel meg kell fognia egymás kezét, majd anélkül kell a kialakult csomót kibogozniuk, hogy elengednék egymás kezét.

A felvezető játékok után egy kötetlen beszélgetésre ültünk le a diákokkal, ahol elmondhatták, hogy milyen irányban szeretnének továbbtanulni, illetve mi is bemutattunk néhány szakmát. Pl.: szépségipar, vendéglátás, egészségügy, pedagógia. Ezen szakmák előnyeit, a szükséges kompetenciákat, illetve munkakörből adódó tapasztalatokat is megosztottuk a diákokkal, akik érdeklődően hallgatták ezeket, tettek fel kérdéseket.

A program második felében tematikus játékokat játszottunk, melynek menete a következő volt:

4 csapatra osztottuk a diákokat, minden csapat kapott egy menetlevelet, amin az animátorok neve szerepelt olyan sorrendben, amilyen sorrendben el kellett látogatniuk az adott állomásra. A program ezen pontjára már összeismerkedtek a diákok a szervező animátorokkal, így az állomások megtalálása nem okozott gondot. Egy állomáson 20-25 percet töltöttek.

CV készítés, interjúzás: A diákok itt egy sablon segítségével megírhatták első, fiktív önéletrajzukat, melyet úgy kellett kitölteniük, hogy az megfeleljen álmaik munkahelyére. Sikeres kitöltés után pedig szituációs játékot játszottunk, melyben a játékvezető volt az interjúztató, a diák pedig a potenciális munkavállaló.

Egészségügy: Az ide érkező játékosok megtanulhatták az elsősegély alapjait, mint például stabil oldalfekvés, különböző kötések, mentő hívás, szituációs játékok egészségügyi példákkal.