

## Szakképzési mintaprojekt

### Gazdálkodás és menedzsment ágazat

#### 4. számú melléklet

#### Játékok

**Digitális Jólét Nonprofit Kft.**  
H-1016 Budapest, Naphegy tér 8.  
[www.digitalisjoletprogram.hu](http://www.digitalisjoletprogram.hu)

**GINOP-6.2.5-VEKOP-19-2019-00001**  
azonosító számú, „Szakmai képzés digitális  
módszertanának egységesítése” c. projekt

*Kezünkben a digitális jövő*

### 3. foglalkozás játéka

#### **Termékshop:**

Gyűjtsünk össze random tárgyakat egy kupacba, amelyekből minden diák választhat egyet. Kapjon mindenki egy papírlapot és íróeszközt. A tárgyakat hozhatják a diákok is, olyat, amire ők akarnak koncentrálni. Feladat, hogy mindenki a választott tárgynak találjon ki egy új funkciót, mi lehetne még. Ezt írja fel a lap tetejére, majd hajtsa le, utána adja tovább a tárgyat a papírral együtt, a következő ember is felírja a saját ötletét és így tovább, amíg körbe nem érnek a lapok az eredeti gazdájukhoz. Az ötletek közül lehet választani új vállalkozási ötletet.

### 4. foglalkozás játéka

#### **Ötletelés:**

A tantermet rendezzük úgy, hogy minél nagyobb körbe tesszük a székeket, középen üres hely maradjon. Álljanak a diákok a már megalakított 4 fős csoportokba egymás mellé körbe!

Adjunk egy szívószálat a kezükbe. A feladat, hogy minél több új funkciót találjanak ki az elképzelt tárgynak. Körbe haladnak, az első azt mondja pl. „varázspálca” és ezt el is mutogatja a képzeletbeli tárggyal, majd a következő valami más ötletet mond. Ha valaki nem tud mondani semmit 5 másodpercen belül, az leguggol. Az nyer, aki állva tud maradni és a legtöbb ötletet tudja mondani. Ha valaki megismétli a már elhangzott ötletet, az is leguggol.

A diákok csoporton belül találjanak ki lehetséges vállalkozási ötleteket, vitassák meg ezek életképességét, megvalósíthatóságát. A csoporton belül válasszák ki a legjobbnak gondolt ötletet, majd mutassák be a többi csoportnak. A csoportok ezután osszák meg véleményüket, javaslataikat a prezentálókkal. A vállalkozási ötletek kerüljenek egy flipchart papírra, hogy mindenki számára jól láthatóak legyenek, vagy digitálisan a Google Jamboard felületen mindenki felírhatja az ötleteit.

A diákokat a feladat megoldása közben segíthetjük kérdésekkel, hogy könnyebben jöjjenek az ötletek. Rákérdezhetünk mi az, amivel szívesen foglalkoznának egy vállalkozás működtetése keretében, az iskola környezetéből hiányzó termékekre vagy szolgáltatásra, szerintük mivel foglalkoznak a ma sikeres vállalkozások. Felhívjuk a figyelmüket a környezetvédelemre, az újrahasznosíthatóságra a termék vagy szolgáltatás meghatározásánál.