



PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM  
UNIVERSITY OF PÉCS



# #irányapte

# Pályaorientációs Osztálykirándulás Programok





# #irányapte

# PÁLYAVÁLASZTÁS és KARRIER

*Te mi alapján döntesz?*

- + INGYENES**  
pályaorientációs programcsomag
- + SZAKSZERŰ**  
pályaorientációs konzultációk
- + HITELES**  
felsőoktatási információk



További információk:  
[felveteli.pte.hu](http://felveteli.pte.hu)  
[iranyapte@pte.hu](mailto:iranyapte@pte.hu)



A Pécsi Tudományegyetem évek óta nyújt pályaaorientációs támogatást a közoktatásban tanuló diákok számára annak érdekében, hogy **segítse a fiatalokat a megalapozott pályadöntés meghozatalában**, ezáltal hozzájáruljon a felsőoktatásból lemorzsolódó, illetve pályamódosításra kényszerülő hallgatók arányának csökkenéséhez is.

A PTE Pályaaorientációs Osztálykirándulás Program célja, hogy a jövőben a Péctől távolabb eső területeken élő fiatalokat is támogatni tudjuk pályaválasztási döntésük meghozatalában egy élményközpontú program keretében.

Ajánlatunk lényege, hogy a Pécsre vagy Pécs környékére osztálykirándulásra érkező diákok számára intézménylátogatás keretében **interaktív pályaaorientációs és felsőoktatási információs programokat** ajánlunk fel, amelyeken keresztül betekintést nyerhetnek az egyetemi életbe, valamint a Pécsi Tudományegyetem által kínált képzésekbe.

Széles programkínálatunkból **minden osztály szabadon válogathatja össze az őket érdeklő tevékenységeket**. A PTE hallgatói által vezetett egyetemi campus-séták, tájékoztató és élményadó programok mellett a diákok megismerkedhetnek az Egyetem egyes karai által képviselt tudományterületek gyakorlatával is: röptethetnek drónokat mérnökhallgatókkal, főzhetnek dietetikusokkal, részt vehetnek közgazdaságtudományi játékokban, beszélgethetnek jogászokkal, részt vehetnek nyitott órákon bölcsészekkel... és még sok minden más.

A felajánlott programok **tértímentesek**, azonban azokat csak **munkanapokon** tudjuk biztosítani.

A Pécsi Tudományegyetem által nyújtott programok mellett **egyéb, partnereink által ajánlott kedvezményekkel és lehetőségekkel** várjuk Önöket. Aktuális ajánlatainkról érdeklődjene üzenetben!

Programunkkal **szeretnénk levenni a terhet az osztályfőnökök válláról**: segítünk értékes és izgalmas tartalmakkal megtölteni az osztálykirándulást, amely nemcsak a diákok művelődését és szórakozását szolgálja, hanem támogatja őket a továbbtanulás felé vezető úton.

**Fedezzék fel Önök is gyönyörű mediterrán városunkat és Magyarország első egyetemét! Szeretettel várjuk Önöket Pécssett!**

A programokkal kapcsolatos további információkért és jelentkezési szándékával kérjük, keressen bizalommal:

**Szalai Gréta**

*beiskolázási koordinátor*

*szalai.greta@pte.hu | 72/501-500/28085 | 30/370-4776*

# TARTALOMJEGYZÉK

<b>ÁLTALÁNOS ORIENTÁCIÓS ÉS A PTE-T BEMUTATÓ PROGRAMOK</b>	<b>6</b>
1. Hallgatói élménybeszámolók	6
2. Campuskvíz – interaktív séta a kari épületekben	6
3. Karrierteszt	7
<b>1. BÖLCSÉSZETTUDOMÁNYI SZAKTERÜLET</b>	<b>7</b>
1.1 Pécsibölcész élmények	7
1.2 Igen, és...? – Improvizáció alapú pályaorientációs tréning	7
1.3 Disz-Komfort – Érzékenyítő játék nyomozással egybekötve	8
<b>2. EGÉSZSÉGÜGYI ÉS EGÉSZSÉGTUDOMÁNYI SZAKTERÜLET</b>	<b>8</b>
<b>Az Általános Orvostudományi Kar orientációs programjai:</b>	<b>8</b>
2.1 CSI Tour	8
<b>Az Egészségtudományi Kar orientációs programjai:</b>	<b>9</b>
2.2 Reggeli a világ körül	9
2.3 Az Intenzív Osztály fantomjai	9
2.4 Meddig bírod?	9
2.5 Ments meg!	10
2.6 5 perc kockahas	10
<b>3. JOGI SZAKTERÜLET</b>	<b>11</b>
3.1 Ha veszélyben az adataid, veszélyben vagy te is! – előadás	11
3.2 Mesterséges intelligencia és jog – előadás	11
3.3 A jogászi hivatás – előadás	11
3.4 Gyermekjogi memória játék	12
3.5 Tégy egy lépést előre – csoportos gyakorlat az emberi jogok világából	12
3.6 A deepfake kriminális veszélyei – izgalmas előadás	12
3.7 Hírességek házasságkötése és válása	13
3.8 Bérnyaság a sztárvilágban	13
<b>4. KÖZGAZDASÁGTUDOMÁNYI SZAKTERÜLET</b>	<b>13</b>
4.1 Döntési fa – módszertani esettanulmány tréning	13
4.2 Vaktesztek (marketing esettanulmány)	14

4.3 Marketing játék: Cook szigetek narancsok	14
4.4 Karriertervezés és -menedzsment előadások, workshopok, tréning	14
4.5 ÖtLetGO	15
4.6 Személyiségteszt (GPOP/ MBTI teszt)	15
4.7 Game of Stocks! – avagy mi az a tőzsde és hogyan működik?	15
4.8 Zh küldetés – Kalandjáték a PTE KTK-n!	15
<b>5. MŰSZAKI SZAKTERÜLET</b>	<b>16</b>
5.1 Ipari termék-és formatervező bemutató	16
5.2 Gépészmérnök bemutató	16
5.3 Villamosmérnök bemutató	16
5.4 Környezetmérnöki szak bemutatása	16
5.5 Épületszerkezetek-Energiadesign Tanszék bemutatása	17
5.6 Mérnökinformatikus bemutató	17
5.7 Építőmérnök bemutató	17
<b>6. TERMÉSZETTUDOMÁNYI SZAKTERÜLET</b>	<b>17</b>
6.1 Szörnyetegek, homeózis, mutánsok	17
6.2 Az elektronok (és Krausz Ferenc Nobel-díjának) nyomában	18
6.3 Extrém időjárás, időjárási extrémumok	18
6.4 Kártyajátékok és véges geometria	18
6.5 Biorobotika, mint a robotika tudományos fantasztikuma	19
6.6 Még menőbb a kémia! Robban? Persze!	19
6.7 Ninja vs. Barbie kihívás a PTE TTK-n	19
6.8 „Csatázz a légióval” Történelmi csaták alternatív játékokkal	20
<b>7. MŰVÉSZETI SZAKTERÜLET</b>	<b>20</b>
7.1 Kusudama origami	20
7.2 Kiállítás látogatás a Nádor Galériában	20
<b>8. KULTÚRATUDOMÁNYI SZAKTERÜLET</b>	<b>21</b>
8.1 Az érzékszervek 7 próbája	21
8.2 Szakkollégiumi élménybeszámoló	21



# A PTE PÁLYAORIENTÁCIÓS OSZTÁLYKIRÁNDULÁS PROGRAMJAI

Az alábbi szolgáltatások a diákok érdeklődése alapján, szabadon választható kombinációban kérhetőek. Előzetes egyeztetés alapján mind a megvalósítás kereteit, mind a szakmai tartalmat szívesen szabjuk a jelentkező osztály igényeire. Programjaink térítésmentesek.

## ÁLTALÁNOS ORIENTÁCIÓS ÉS A PTE-T BEMUTATÓ PROGRAMOK

### *1. Hallgatói élménybeszámolók*

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 10 fő / maximum: 40 fő*
- *Helyszín: a PTE valamely karának épülete*

A Pécsi Tudományegyetem hallgatói saját élményeiken alapuló beszámolót és kiscsoportos, moderált beszélgetést folytatnak általános felsőoktatási tudnivalókról, valamint a PTE által kínált lehetőségekről.

Érintett témák: egyetemi élet (sport, kultúra, szórakozás), szakválasztás, képzések (főbb tantárgyak, órarend, vizsgák, kreditek), karrier és munkaerő- piaci lehetőségek (szakkollégiumok, versenyek, karrierszolgáltatások, elhelyezkedés), finanszírozás (ösztöndíjak, diákmunka, megélhetés költségei), külföldi ösztöndíj lehetőségek stb.

### *2. Campuskvíz – interaktív séta a kari épületekben*

- *Időtartam: karonként eltérő, de minimum 30 perc*
- *Létszám: minimum 5 fő / maximum 50 fő*

A diákok egyetemi hallgatók kíséretében barangolhatják be a PTE karait. A sétát játékos feladatok, valamint a várossal és a karral kapcsolatos kvíz kérdések színesítik. A program során egyetemünk mind a 10 kara közül választhatnak az osztályok attól függően, hogy mely terület iránt érdeklődnek.

### 3. Karrierteszt

- *Létszám: Tesztkitöltés 15 perc, kiscsoportos kiértékelés 30 perc/3-5 fő (több csoportban párhuzamosan).*
- *Helyszín: egyeztetés kérdése*

Gyors visszajelzés arról, hogy milyen foglalkozási területek állhatnak közel a fiatal érdeklődési köréhez. Fontos, hogy a teszt eredménye nem „diagnózis”, csak gondolatindító, amely jó alapot adhat egy pályaorientációs beszélgetéshez – ezt a kiértékeléskor a diákokban tudatosítjuk.

## 1. BÖLCÉSZETTUDOMÁNYI SZAKTERÜLET

### 1.1 Pécsibölcészés élmények

- *Időtartam: 60-90 perc*
- *Létszám: minimum 10 fő / maximum 30 fő*
- *Helyszín: Bölcsészet- és Társadalomtudományi Kar (Szenes Klub)*

Kíváncsi vagy miben különböznek az egyetemi évek a középiskolában eltöltöttektől? Érdekelne milyen lehetőségeid lesznek és mit várhatsz az itt töltött 3-5 év alatt? Ismerd meg az egyetemi létet hallgatóink szemén keresztül.

### 1.2 Igen, és...? – Improvizáció alapú pályaorientációs tréning

- *Időtartam: 120 perc*
- *Létszám: minimum 10 fő / maximum 20 fő*
- *Helyszín: Bölcsészet- és Társadalomtudományi Kar - Természettudományi Kar*

Kis csoportos, szabályokon, drámapedagógián és improvizáción alapuló könnyed csapatépítő foglalkozás, melynek célja a résztvevők segítése a döntéshozatalban az előttük álló helyzetekben. Egymásra figyelés, kapcsolatteremtés és önfeledt játék.



## 1.3 Disz-Komfort – Érzékenyítő játék nyomozással egybekötve

- *Időtartam: 60 perc*
- *Létszám: minimum: 10 fő / maximum: 15 fő*
- *Helyszín: Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar - Természettudományi Kar*

A játék célja a játék résztvevőinek megismertetése a különböző mentális és tanulási nehézségekkel, problémákkal. Mindennek szakmódszertani alapját a szerepjáték adja, egy bűnügyi szabadulószoza képében. A játékosok feladványok és fejtörők adta problémák megoldása során tapasztalhatják meg egy szeletét annak, hogy mit is jelenthet a mindennapokban az ADHD, diszlexia, diszkalkulia, és még sok más. Így a játék során a résztvevőknek lehetőségük nyílik kipróbálni magukat, nem csak kotnyeas detektívként, hanem depresszióval, ADHD-val, szorongással, diszlexiával, és még sok mással élő személyekként is, ezáltal árnyaltabb képet kapva ezekről, a megjelenésükről, illetve helyén kezelésükről.

## 2. EGÉSZSÉGÜGYI ÉS EGÉSZSÉGTUDOMÁNYI SZAKTERÜLET

### Az Általános Orvostudományi Kar orientációs programjai:

#### 2.1 CSI Tour

- *Létszám: minimum: 15 / maximum: 40 fő*
- *Helyszín: Általános Orvostudományi Kar*

Az Általános Orvostudományi Kar és Gyógyszerésztudományi Kar bemutatása. A karok képzési kínálatának (általános orvos, fogorvos, gyógyszerész, orvosi biotechnológia) és campusának bemutatása. A campus bejárása mellett lehetőség van az Anatómiai Intézet, Orvosi Mikrobiológiai és Immunitástani Intézet, Igazságügyi Orvostani Intézet a MediSkills Lab valamint a Gyógyszerészképzési Intézeteiben különböző programokon részt venni.



# Az Egészségtudományi Kar orientációs programjai:

## 2.2 Reggeli a világ körül

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 15 fő*
- *Helyszín: Egészségtudományi Kar (Tankonyha)*

Tudtad, hogy miért mondja mindenki azt, hogy reggelizz úgy, mint egy császár? És azt, hogy a reggeli dolgozatok eredményét mennyire befolyásolja egy kiadós reggeli? Vajon mit esznek reggelire más országokban, és mit nálunk? Most mindezekre fény derül. Csatlakozz és mi megmutatjuk, hogy hogyan is dobhatod fel a napodat egy gyorsan elkészíthető, könnyen variálható, ízletes, egészséges reggelivel. Kóstolj bele!

## 2.3 Az Intenzív Osztály fantomjai

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 15 fő*
- *Helyszín: Egészségtudományi Kar (Intenzív osztály-demonstrációs terem)*

A Szimulációs Központ 21. századi kórházi környezetet biztosít a hallgatók és oktatók számára, élethű szimulátorokkal, modern, a való életben is alkalmazott orvosi műszerekkel. Ha a diákokat érdekli, hogy az ápoló, mentőtiszt vagy szülésznő hallgatók milyen robotokon, fantomokon gyakorolják a különböző ellátásokat, hol vesznek részt élethű szimulációkon (pl. sürgősségi osztály, építkezési szimulációs terem), akkor látogassanak el a Szimulációs Központba, ahol mindenre fény derül.

## 2.4 Meddig bírod?

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 15 fő*
- *Helyszín: Egészségtudományi Kar (Teljesítmény-diagnosztikai labor)*

A program során a sportolók teljesítmény mérésének egyik jellemző formájáról a terheléses vizsgálatokról adunk információt az érdeklődők számára. A terheléses vizsgálat során a sportoló egy úgynevezett spiroergometriás vizsgálaton vesz részt melynek eredményéből megítélhetővé válik az adott személy légzési, keringési és metabolikus telje-



sítménye. Ezek az összetevők adják a terhelhetőség és így a sport teljesítmény alapját. Az érdeklődők ellátogathatnak a teljesítménydiagnosztikai laborba, ahol bemutatásra kerül a terheléses vizsgálat.

## 2.5 Ments meg!

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 15 fő*
- *Helyszín: Egészségtudományi Kar (Mentőszimulátor, demonstrációs termek)*

Vészhelyzet, Dr. House, Grace Klinika, minden diák számára ismerősek ezek a sorozatcímek. Vajon már elgondolkodtatok azon, hogy milyen lehetne, ha ti kerülnétek olyan helyzetbe, hogy életet kelljen menteni? Megállnátok a helyeteket? Lenne elég lélekjelenlétetek segítségét nyújtani? Itt a lehetőség, hogy kipróbáljátok magatokat „éles” helyzetben: újraélesztés, akut sérült ellátás és egyéb vészhelyzet szimuláción vehettek részt.

## 2.6 5 perc kockahas

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: nincs*
- *Helyszín: Egészségtudományi Kar*

Tavasszal elindul a harc a télen felszedett kilók ellen, hisz közeleg a nyár, cél a „beach body”. A hideg hónapokban felszaladt kilók elleni küzdelem azonban nem egyszerű. Sok csodaszor és különleges sporteszköz van forgalomban, mely azt ígéri, hogy csak 5 perc naponta és kész a csodás kockahas! Vajon lehetséges? Mi a szépen kidolgozott, látványos hasfal titka? Beszéljünk a szépen kidolgozott izmokhoz vezető útról egy interaktív program során.

## 3. JOGI SZAKTERÜLET

### 3.1 Ha veszélyben az adataid, veszélyben vagy te is! – előadás

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 80 fő*

Megszámlálhatatlanul sok adatot osztasz meg magadról az online aktivitásod során, akár tudsz róla, akár nem. Ezeket számos módon felhasználják, érted (a kényelmedért) és ellened is. Ki és hogyan dönt arról, hogy mit láthatsz? Hogyan segítenek a jogszabályok? Az adataid emellett igazán rossz kezekbe is kerülhetnek. Számos visszaélési lehetőség adódik a bankszámlád kifosztásától a személyiséglopáson át a tényleges zaklatásig. Mit tehetsz ez ellen? Miben segít a jog és a bűnüldöző szervek?

### 3.2 Mesterséges intelligencia és jog – miként reagál a jogrendszer a technológiai fejlődésre? – előadás

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 80 fő*

A mesterséges intelligencia és technológiai újítások tömeges felhasználása mindennapjaink része lett. Csak néhány a felmerülő kérdésekből: Megvalósítható-e az autózás vezető nélkül? Valóban kiválthatja az emberiség harmadának munkáját az MI? Megírja helyetted az esszédet az algoritmus? Ezekhez hasonló kérdéseket járunk körbe az interaktív előadás keretében, ahol az előadó a diákokkal közösen gondolkozva keresi a társadalmilag elfogadható, jogilag megvalósítható megoldásokat.

### 3.3 A jogászi hivatás – előadás

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 80 fő*

Érdeklődsz a jogi pálya iránt. Szeretnéd tudni, hogy mihez kezdhetsz a jogi diplomáddal? Az előadás bemutatja, hogy milyen feladatot lát el egy bíró, egy ügyész vagy egy ügyvéd, valamint, hogy milyen egyéb területeken helyezkedhet el egy jogász.



### 3.4 Gyermekjogi memória játék

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 15 fő*

A jogok segítenek abban, hogy biztonságban és boldogan élhess. A jogaidat törvények védik és fontos tudnod, hogy minden olyan alapvető emberi jog megillet Téged is, ami minden embert születésénél fogva. Most játékos formában ismerheted meg a Gyermekjogi Egyezményt, amely egy nemzetközi megállapodás, ami azért jött létre 1989-ben, hogy a világ minden országában ugyanazokat a gyerekjogokat tartsák be, Magyarország 1991-ben csatlakozott az egyezményhez.

### 3.5 Tégy egy lépést előre – csoportos gyakorlat az emberi jogok világából

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 15 fő*

Helyezd magad egy-egy karakter életébe, képzelj el a környezeted a családot, a lehetőségeidet. Majd indulj el... Uhh, nem is biztos, hogy ugyanúgy haladsz az életben, mint mások. Lehet, hogy Neked kevesebb lehetőség van? Vagy éppen mindent megtehetsz? Vajon mihez van jogod és mire van lehetőség? Keressük együtt a válaszokat!

### 3.6 A deepfake kriminális veszélyei – izgalmas előadás

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 80 fő*

A deepfake (mélyhamisítás) olyan videó, hang vagy egyéb tartalom (pl. kép), amely teljesen vagy részben kitalált, vagy egy meglévő, valós tartalom manipulálásával jött létre, így megkérdőjelezhető a valós tartalma. A deepfake-nek sokszor hangoztatott veszélyei mellett számos előnye is van. Az előadás a deepfake történeti áttekintését követően ezeket az előnyöket és veszélyeket ismerteti, majd a deepfake észlelésére szolgáló eszközök bemutatását követően kitér a lehetséges jogi válasz lépésekre.

## 3.7 Hírességek házasságkötése és válása

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 80 fő*

A magyar családjog házasságkötésre és annak felbontására irányuló szabályait hírességek esküvőjének és válásának médiából ismert részleteinek elemzésével mutatjuk be.

## 3.8 Béranyaság a sztárvilágban

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 80 fő*

A modern természettudományos módszerek segítségével ma már a meddő párok is szülővé válhatnak. A reprodukcióra irányuló módszerek egyike hétköznapi szóhasználatnál a béranyaság, amikor a gyermek kihordásának és megszülésének célja nem a rokoni kapcsolat létrejövetele. A szabályozás megértése azért fontos, mert a jogvilágnak lépést kell tartani az együttélési formák igényeivel és választ kell adnia a dinamikusan fejlődő természettudományos módszerek eredményeire. A módszer természet- és társadalomtudományokhoz való kapcsolatait ismert személyek példáin keresztül ismertetjük.

# 4. KÖZGAZDASÁGTUDOMÁNYI SZAKTERÜLET

## 4.1 Döntési fa – módszertani esettanulmány tréning

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: nagyobb létszámú csoportok esetén előadás, 30 főig tréning*
- *Helyszín: Közgazdaságtudományi Kar*

A „Hol tanuljak tovább?” tréning célja, hogy a felvételi döntés előtt álló középiskolásokat segítse a továbbtanulással kapcsolatos döntéseik meghozatalában. A tréning tulajdonképpen egy interaktív, esettanulmányon alapuló döntési módszertan megtanítása, amely az élet bármely területén később is jól használható.



## 4.2 Vaktesztek (marketing esettanulmány)

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 30 fő*
- *Helyszín: Közgazdaságtudományi Kar*

Ízélmény kontra márka, avagy a nagy vakteszt –előadás, és egy vakteszt integrálásával. Egy teszt arról, hogyan befolyásolja a véleményünket egy adott termék márkája és a köré épített reklám, imázs, marketing. A résztvevők többféle terméket kóstolnak, ízlelnek és rangsorolnak, tudva a márkát, és „vakon” is. Ezek után az eredmények összehasonlítása és a levonható következtetések kerülnek megvitatásra.

## 4.3 Marketing játék: Cook szigeteki narancsok

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 30 fő*
- *Helyszín: Közgazdaságtudományi Kar*

A Cook szigeteki narancsok egy kreatív játék, amely során a diákok belekóstolhatnak, hogy milyen egy terméket előállítani szűkös erőforrásokból, a képzelőerejük és ötleteik segítségével, amit utána természetesen el is kell tudniuk adni a társaiknak.

## 4.4 Karriertervezés és -menedzsment előadások, workshopok, tréning

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: 30 fő*
- *Helyszín: Közgazdaságtudományi Kar*

A Pécsiközgáz oktatói, valamint a Kompetencia és Tehetségfejlesztő Központjának munkatársai beszélnek a fenti témákról: mire kell odafigyelni, melyek a tervezés sarkalatos pontjai, milyen trükkök alkalmazhatók, melyek a leggyakoribb hibák, buktatók. A workshopok ugyanezen témákat interaktív formában dolgozzák fel, míg a tréningek a karrier-tervezés és menedzsment egy-egy területének (igény szerint) problémáira fókuszálnak.

## 4.5 ÖtLEtGO

- *Időtartam: 60 perc*
- *Létszám: 4-5 fős csapatok*
- *Helyszín: Közgazdaságtudományi Kar*

Zseniális ötleteid vannak? Szeretsz legozni is? Akkor itt a helyed. Húzz feladatkártját és az információk figyelembevétel tervezd meg a legzseniálisabb termék ötletet, majd készítsétek el legóból a prototípust. A kész alkotásokat maximum 2 percen mutassátok be a többieknek.

## 4.6 Személyiségteszt (GPOP/ MBTI teszt)

- *Időtartam: 60 perc*
- *Létszám: minimum: 1 fő / maximum: 15 fő*
- *Helyszín: Közgazdaságtudományi Kar*

A workshop játékos formában segít rátekinteni személyiségünkre, magunk és mások működésére. A program kitér arra is, hogy mely típusú munkakörök, állások illeszkednek leginkább az adott diák személyiségéhez.

## 4.7 Game of Stocks! – avagy mi az a tőzsde és hogyan működik?

- *Időtartam: 60-90 perc*
- *Létszám: 4-5 fős csapatok*
- *Helyszín: Közgazdaságtudományi Kar*

A tőzsde működésének bemutatása és izgalmas játék részvényekkel, árfolyamokkal.

## 4.8 Zh küldetés – Kalandjáték a PTE KTK-n!

- *Időtartam: 1-1,5 óra*
- *Létszám: 1-5 fős csapatok*
- *Helyszín: Közgazdaságtudományi Kar*

A PTE KTK Rákóczi épülete titokzatos hely, amit most egyedül vagy a csapatoddal fedezhetsz fel! Egy különleges ZH-n kell részt vened, ahol megmértetik a tudásod és a leleményességed. Ismerd meg az épületet: ez lesz a te szabadulósobád... Más, mint a többi, mert innen nem kijutni nehéz, hanem bent maradni. Egy térkép, egy mobiltelefon és már indulhatsz is!



## 5. MŰSZAKI SZAKTERÜLET

### 5.1 Ipari termék-és formatervező bemutató

- *Időtartam: 20 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 20 fő*
- *Helyszín: Műszaki és Informatikai Kar (C0027)*

Ipari termék- és formatervező szak bemutatása és műhelylátogatás.

### 5.2 Gépészmérnök bemutató

- *Időtartam: 20 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 20 fő*
- *Helyszín: Műszaki és Informatikai Kar (G56)*

Gépészmérnöki BSc szak bemutatása és műhelylátogatás.

### 5.3 Villamosmérnök bemutató

- *Időtartam: 20 perc*
- *Létszám: minimum: 15 fő / maximum: nincs*
- *Helyszín: Műszaki és Informatikai Kar (FESTO labor, Robotika labor)*

Villamosmérnök-laborok látogatása, szak bemutatás.

### 5.4 Környezetmérnöki szak bemutatása

- *Időtartam: 60 perc*
- *Létszám: minimum: 3 fő / maximum: nincs*
- *Helyszín: Műszaki és Informatikai Kar*

A környezetmérnöki szak rövid bemutatása, valamint a környezetvédelmi mérés-technikai laborok és a gyökérszennyvíztisztító kutatótelep megtekintése.



## 5.5 Épületszerkezetek-Energiadesign Tanszék bemutatása, építész, építőművész szak ismertetése

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: nincs*
- *Helyszín: Műszaki és Informatikai Kar (C003-as labor, É81 épület)*

Épületszerkezetek-Energiadesign Tanszék bemutatása, építész, építőművész szak ismertetése. Laborlátogatás, gyakorlati helyek látogatása.

## 5.6 Mérnökinformatikus bemutató

- *Időtartam: 60 perc*
- *Létszám: minimum: 10 fő/ maximum: nincs*
- *Helyszín: Műszaki és Informatikai Kar*

Mérnökinformatikus szak bemutatása, programozáshoz kapcsolódó előadással és laborlással.

## 5.7 Építőmérnök bemutató

- *Időtartam: 60 perc*
- *Létszám: minimum: 30 fő/ maximum: nincs*
- *Helyszín: Műszaki és Informatikai Kar*

Tartószerkezetek világa kísérleti oldalról, laborlátogatás.

# 6. TERMÉSZETTUDOMÁNYI SZAKTERÜLET

## 6.1 Szörnyetegek, homeózis, mutánsok

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 50 fő*
- *Témakör: biológia*

A szörnyeteg negatív csengésű szó. A normálistól eltérőt jelent, és általában valamiféle féltelmetesség érzete lengi körül. A szörnyetegek pedig a legtöbbször nem tehetnek külsejük-ről, mert vagy a genetika, vagy valamilyen gonosz erő hatására jönnek létre (legtöbbször



kutatók keze által). Az előadáson végigkísérjük azokat a csodálatos kutatásokat, amelyek szörnyetegek elemzésével indultak, és elvezettek testszerveződésünk alapjainak megismeréséhez, és hogy mit is értünk azon az alapvetőnek tűnő fogalmon, hogy ÁLLAT.

## **6.2 Az elektronok (és Krausz Ferenc Nobel-díjának) nyomában**

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 50 fő*
- *Témakör: fizika*

Gondolkodtatok már azon, hogy hogyan láthatjuk meg az atomokat és az elektronokat? Honnan tudjuk, hogy egyáltalán léteznek? Az előadáson bepillantást nyerhettek az atomok és elektronok világába, valamint megismerhettek, hogyan alkotott forradalmi át-törést Krausz Ferenc Nobel-díjas munkája az atomnál is kisebb szupergyors jelenségek megfigyelésében.

## **6.3 Extrém időjárás, időjárási extrémumok**

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 100 fő*
- *Témakör: földrajz*

A világban bármerre is járunk mindig találkozhatunk leg-ekkel. Az előadás során bejárjuk a Földet és virtuálisan felkeressük a legextrémebb időjárási rekordokat adó helyeket. Hol és mikor mérték a leghidegebbet? Milyen gyorsan tud haladni egy tornádó? Hol található a legzivatárosabb hely a Földön? Ilyen, és ehhez hasonló kérdésekre keressük a válaszokat. Az előadás során csapatokra osztva lehet megtippelni a válaszokat az egyes kérdésekre.

## **6.4 Kártyajátékok és véges geometria**

- *Időtartam: 45-60 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 30 fő*
- *Témakör: matematika*

Az előadásban egy népszerű kártyajáték (Dobble) háttérben levő geometriai struktúrákat mutatunk be. Választ kapunk a kérdésre, hogy hogyan kell ilyen kártyajátékokat gyártani? Szó lesz egy másik, az előzőtől eltérő geometriai struktúrára építhető új, de némileg hasonló játékról is, a mobee-ről. Ezek geometriáját is alaposabban megvizsgáljuk.

## 6.5 Biorobotika, mint a robotika tudományos fantasztikuma

- *Időtartam: 30-60 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 30 fő*
- *Témakör: matematika*

Szerintetek a tudományos-fantasztikus filmekben látott gépek valójában léteznek? És ha igen, azok fejlettsége hol tart napjainkban. Az interaktív előadás során betekintést kaptok a robotok fejlesztésének problematikájába is a témához kapcsolódó eszközök segítségével.

## 6.6 Még menőbb a kémia! Robban? Persze!

- *Időtartam: 30-45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 40 fő*
- *Témakör: kémia*

Ki mit gondol a kémiáról? Robban? Durran? Ég? Esetleg színes vagy világít? Előadásunk során látványos hang- és fényhatással járó kémiai reakciókat mutatunk be, amelyekkel a kémia tantárgyat közelebb hozzuk hozzátok. Kísérleteinkben olyan reakciókat végzünk el, amelyekkel a hétköznapi életben is találkozhatunk, mint például mitől színesek a tűzijátékok.

## 6.7 Ninja vs. Barbie kihívás a PTE TTK-n

- *Időtartam: 45-60 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 30 fő*
- *Témakör: sport*

A Ninja vs Barbie „akadálypálya” legfőbb célja, hogy a versenyzők különféle ügyességi feladatokon és számos kihíváson keresztül fedezhessék fel a sportolás élményét. Versenyzés közben a résztvevők változatos környezetben, játékos formában gyakorolhatják a különböző sportágak technikai és taktikai elemeit. A sportos kihívás teljesítése során a pozitív játékélmény megszerzésére helyezük a hangsúlyt. Csatlakozzatok minél többen a Ninja vs. Barbie kalandhoz, amely sok-sok nevetést tartogat számotokra!



## 6.8 „Csatázz a légióval” Történelmi csaták alternatív játékokkal

- *Időtartam: 45-60 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 30 fő*
- *Témakör: sport és történelem*

Csatlakozzatok Caesar fegyelmezett légiósaihoz a gallok ellen vívott harcban, társaitokkal együttműködve foglaljátok el a barbárok erődjét, vagy erősítsétek a gallok sorait és ravasz taktikákat alkalmazva védjétek meg az otthonotokat a rómaiaktól.

## 7. MŰVÉSZETI SZAKTERÜLET

### 7.1 Kusudama origami

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 30 fő*
- *Helyszín: Művészeti Kar (Zsolnay Negyed)*

A kusudama egy papírhajtogatási technika. A résztvevők egyenként egy egyszerű alakzatot hajtogatnak színes papírokból, majd ezeket a kis részeket összeillesztve egy nagy formába rakják össze. Az így elkészült alkotást elvihetik magukkal. A programot a Formatervezés Tanszék ajánlotta. Ez a papírhajtogatási technika a kerámia-tervezés alapozásához, a formavilág kialakításában nyújt segítséget.

### 7.2 Kiállítás látogatás a Nádor Galériában

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 2 fő / maximum: 30 fő*
- *Helyszín: Nádor Galéria (Pécs, Széchenyi tér)*

A Nádor Galéria működésének célja a Művészeti Kar vizuális művészettel foglalkozó hallgatói részére egy olyan közösségi színtér létrehozása, mely lehetővé teszi az egyetemi hallgatók által készített műalkotások bemutatását, kiegészülve egyéb vizuális kulturális eseményekkel (kiállítások, workshopok, rendezvények), illetve nonprofit kulturális programokkal. A galéria aktuális kiállítására invitáljuk a Pécsre érkező osztályokat, ingyenes tárlatvezetést tudunk biztosítani, amelynek keretében a kortárs képzőművészet kérdéseiről, az alkotói folyamatokról is megismerhetnek részleteket az érdeklődők.

## 8. KULTÚRATUDOMÁNYI SZAKTERÜLET

### 8.1 Az érzékszervek 7 próbája

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 30 fő*
- *Helyszín: PTE-KPVK Szekszárd, Rákóczi u. 1. vagy PTE-KPVK Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.*

Az interaktív program alatt megismerkedhetnek a diákok azokkal a gyümölcsökkel, fűszeres, herbális, minerális, vegetális, animális illatokkal, melyeket felfedezhetünk a borokban is a kóstolás során. Az illatfelismerés remek lehetőség a memória fejlesztésére is, mely sok-sok gyermekkori élményt, évszakot, kellemes pillanatot tud eszünkbe juttatni.

### 8.2 Szakkollégiumi élménybeszámoló

- *Időtartam: 45 perc*
- *Létszám: minimum: 5 fő / maximum: 50 fő*
- *Helyszín: PTE-KPVK Szekszárd, Rákóczi u. 1. vagy PTE-KPVK Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.*

A Pécsi Tudományegyetem Kultúratudományi, Pedagógusképző és Vidékfejlesztési Kar kétlaki működésű tehetséggondozó programja az Illyés Gyula Szakkollégium. A Szakkollégium hallgatói izgalmas beszámolókkal engednek bepillantást a Szakkollégium működésébe. A beszámolók kitérnek a közelmúlt programjaira, konferencia szereplésekre, felkészülésekre, tanulmányi versenyekre. A Szakkollégium összetartó közösségének élménybeszámolóját követően az érdeklődő diákoknak alkalmuk nyílik egy interaktív beszélgetés során feltenni a kérdéseiket.

**Aktuális és friss információkért látogass el a weboldalunkra!**



<https://pte.hu/hu/felveteli/palyavalasztas/osztalykirandulas>



**Keressenek bizalommal!**

**Szalai Gréta**

szalai.greta@pte.hu

72/501-500/28085

30/3704776

Magyarország első egyeteme®

[www.pte.hu](http://www.pte.hu)

