

Esimerkkejä parhaista käytännöistä

ECHOO
PLAY

Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802



Yhteisrahoitettu
Euroopan unionin
Erasmus+ -ohjelmasta

ECHOO
PLAY

Sisältö

| | |
|---|----|
| Projektista..... | 2 |
| Dokumentin tausta..... | 4 |
| PK 1 – Myynti, markkinointi ja liiketoiminta – Islanti..... | 5 |
| PK 2 – L'Orientamento – Italia..... | 8 |
| PK 3 – KOROKKE – korkeakoulutettujen maahanmuuttajien ohjaus- ja kieliklinikka – Suomi..... | 10 |
| PK 4 – Speed Comport'in – Ranska..... | 13 |
| PK 5 – Unlock Project Management – Yhdistynyt kuningaskunta..... | 15 |
| Tietoja julkaisusta..... | 18 |

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta. Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

1 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

Projektista

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+ strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) -ohjelman puitteissa rahoittama projekti.

TAUSTA

Kuten OECD on ilmoittanut, on yhä tärkeämpää, että oppimisjärjestelmät voisivat tarjota mahdollisuuksia hankkia taitoja, joille on kysyntää työmarkkinoilla. Tämä on kuitenkin haastavaa, koska taitotarpeet muuttuvat jatkuvasti.

Euroopan tasolla Euroopan komissio on havainnut, että:

- monet eivät löydä työtä Euroopassa, koska heillä ei ole haluttuja taitoja tai he työskentelevät työpaikoilla, jotka eivät vastaa heidän kykyjään. Itse asiassa 30 % korkeasteen tutkinnon suorittaneista työskentelee työpaikoilla, joissa ei tarvita korkeakoulututkintoa
- samaan aikaan 40 % työnantajista ei löydä ihmisiä, joilla on avoimeen työtehtävään tarvittavat taidot, ja liian harvoilla ihmisillä on valmiuksia, ajattelutapaa ja osaamista oman yrityksen perustamiseen tai uusien mahdollisuuksien etsimiseen.

EHDOTUKSEN PERUSTEET

ECHOO PLAY -projekti haluaa kehittää, testata, mukauttaa ja toteuttaa täysin uuden metodologian, joka voisi tukea opettajia oppijoiden uraohjauksessa ja auttaa heitä kehittämään ohjaustyötään.

Ehdotus perustuu vahvojen innovaatioiden, luovien ja häiritsevien lähestymistapojen ja menetelmien käyttöönottoon ammatillisessa koulutusjärjestelmässä. Tässä hyödynnetään pelaamiselementtien, kuten LEGO®-palikoiden ja lautapeliin, intensiivistä käyttöä opetuksessa. Niiden avulla voidaan luoda uudenlainen moderni järjestelmä, joka tähtää tehokkaampaan urapolkujen tunnistamiseen ja ammatillisen suuntautumisen vahvistamiseen.

Projektissa tuotetaan innovatiivisia tuotoksia, jotka ovat valmiita opettajien, kouluttajien, ammatillisen koulutuksen tarjoajien, ammattihenkilöstön, työvoimakeskusten, koulutusjärjestelmän jne. käyttöön.

TULOKSET

PROJEKTIKUMPPANUUS:

- ESITTELEE JA LEVITTÄÄ TIETOA pelaamisen, luovuuden ja kouluttavien pelin käsitteistä
- Tutkii ja havaitsee työllistettävyyden parantamisen vaatimia tarpeita ja luo TIEDONHANKINTARAPORTIN, jonka pohjalta voidaan laatia räätälöityjä oppimislejkejä ja pelaamisen lähestymistapoja
- Tarjoaa TYÖKALU- JA MENETELMÄOPPAAN LEGO®-palikoiden käytöstä URAOHJAUKSESSA tehokkaana lähestymistapana HELPOTTAA uusien lähestymistapojen löytämistä, jotta kouluttajat voivat paremmin tunnistaa ja valita kullekin oppijalle sopivia urapolkuja
- Suunnittelee ja toimittaa täysin uuden URAOHJAUSLAUTAPELIN, joka on suunniteltu oppijoiden sopeutumiseen markkinoiden ja työllisyyden todellisiin tarpeisiin
- Vahvistaa metodologiaa julkaisemalla TUTKIMUSARTIKKELIN projektin toteuttamisessa käytetyistä metodologisista ja pedagogisista lähestymistavoista

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

2 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

- Rakentaa ASIANTUNTIJAVERKOSTON ja luo täysin uudenlaisen ECVET- ja EUROPASS-järjestelmissä tunnistetun AMMATTIPROFIILIN projektikumppaneiden henkilöstölle, nimellä "European Career and Orientation PLAY Facilitator and Trainer" (Eurooppalainen uran ja ammatillisen suuntautumisen PLAY-ohjaaja ja kouluttaja)
- Avaa blogiin ja sosiaalisiin verkostoihin integroidun VERKKOSIVUSTON, jossa on eri kielille käännettyjen materiaalien tietokanta, joka edistää ja kannustaa materiaalien laajaan hyödyntämiseen ja levittämiseen
- Järjestää sarjan monille sidosryhmille suunnattuja TAPAHTUMIA, joissa esitellään projektin tuotoksia ja niiden hyödyntämistä ja levittämistä.

ENNAKOIDUT VAIKUTUKSET

Kumppanuushanke tuo yhteen useiden maiden projektikumppanit ja näiden akateemiset ja yksityisen sektorin sidosryhmät. Synergiaetuna saavutetaan hyvin laaja ja monipuolinen yleisö. Projektissa edetään samanaikaisesti kahta reittiä:

- Välitetään innovatiivisia ja uudistavia menetelmiä ja lähestymistapoja, jotka ovat valmiita toteutettaviksi ammatillisen koulutuksen luokissa ja kursseissa, mutta myös muissa ympäristöissä (amatillisen koulutuksen oppilaitokset, yliopistot, aikuisopiskelijat, työvoimakeskukset, opiskelijat, nuoret, opettajat, yritykset, muodollinen koulutusjärjestelmä jne.)
- Tunnistetaan ja vahvistetaan kumppaneiden henkilöstön osaamista ECVET-järjestelmän ja yhteisymmärryspöytäkirjan pohjalta ja luodaan uusi ammattiprofiili "Eurooppalainen uran ja ammatillisen suuntautumisen PLAY-ohjaaja ja kouluttaja".

KUMPPANIT

- MIDSTOD SIMENNTUNAR A SUDURNESJUM, Islanti
- EURO-NET, Italia
- TURUN YLIOPISTO, Suomi
- KELJE PRODUCTION, Ranska
- STUDIODOMINO SRL, Italia

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

3 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

Dokumentin tausta

Tämä dokumentti on hyvien käytäntöjen (Good practice) tutkimuksen tulosta.

HYVÄN KÄYTÄNNÖN TUTKIMUS

Projektikumppanit ovat valinneet viisi hyvää käytäntöä projektin aikana tehdyn tutkimuksen pohjalta.

Hyviä käytäntöjä kuvaava tutkimus koski onnistuneita uraneuvonnan innovaatioita ja tehokasta ammatillista suuntautumista Euroopassa.

Esimerkit kerättiin kustakin maasta, ja erityistä painoarvoa annettiin kouluttajien toteuttamille innovatiivisille ja vaihtoehtoisille lähestymistavoille parantaa työttömien ja opiskelijoiden työllistettävyyttä.

VALINTAKRITEERIT hyvälle käytännölle:

- Uudistavuus (todellisen muutoksen aikaansaaminen koulutusjärjestelmässä ja ammatillisessa koulutuksessa)
- Siirrettävyys uusiin tilanteisiin (toistettavuus)
- Jatkuvuus (tai kestävyys)

PARHAIDEN ESIMERKKIEN VALINTA

Kun vaihtoehdot oli esitelty projektikumppaneille, niiden joukosta valittiin parhaat käytännöt yllä kuvattujen kriteerien mukaisesti. Valinnan tulokset on kerätty tähän käsikirjaan.

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

4 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

PK 1 – Myynti, markkinointi ja liiketoiminta – Islanti

Mistä on kyse?

Myynti, markkinointi ja liiketoiminta on kokoelma kursseja, jotka ovat osa Islannin koulutuksen ja koulutuksen palvelukeskuksen (ETSC) kehittämää kansallista opetussuunnitelmaa.

Midstod simenntunar a Sudurnesjum (MSS) on kääntänyt opetussuunnitelman englanniksi ja tarjoaa sitä Islannissa sekä islanniksi että englanniksi. Työttömät osallistujat ovat saaneet 80 %:n suuruisen apurahan Islannin työttömyysvirastolta, työssäkäyvät osallistujat saavat apurahoja ammattiliitoiltaan ja jotkut yritykset kustantavat osallistumisen työntekijöidensä puolesta. Islannin hallitus tukee ohjelmaa taloudellisesti, jotta opiskelijamaksut voidaan pitää minimissä.

Tällä hetkellä on tarjolla neljä toteutusta, joista kahdessa on luokkahuoneopetusta (englanniksi ja islanniksi) ja kahdessa reaaliaikaista verkko-opetusta (englanniksi ja islanniksi). Lisäksi osallistujilla on pääsy verkkoesityksiin, videoihin, lukumateriaaliin ja harjoituksiin.

Ohjelma on käytännön harjoittelua oman yrityksen perustamisesta kiinnostuneille oppijoille. Aluksi yhteiskunnallisesti menestynyt henkilö kertoo siitä, miten tärkeää on asettaa selkeitä tavoitteita jokaisen matkan alussa. Sitten valitut ohjaajat, alojensa asiantuntijat, opastavat heitä yrittäjyyden, markkinoinnin, myynnin ja liiketoiminnan aiheissa Ohjelma huipentuu esityksiin ja myyntinäyttelyyn, johon ohjelman ulkopuolisia henkilöitä kutsutaan tutustumaan ja ostamaan ohjelman aikana kehitettyjä tuotteita ja palveluita. Osallistujat voivat myös päättää myydä osuuksia yrityksistään kiinnostuneille sijoittajille.

Ohjelma koostuu seuraavista moduuleista:

- Portfolio ja tavoitteiden asettaminen
- Opiskelutekniikat
- Puhe ja käyttäytyminen
- Viestintä
- Tietotekniikka

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

5 Esimerkkejä parhaista käytännöistä



Maantieteellinen alue:
Islanti

Kriteerit:
**Uudistavuus,
Siirrettävyys,
Jatkuvuus**

Mitä:
**Kurssiohjelma yrityksen
perustamisesta,
myynnistä,
markkinoinnista ja
toiminnasta**

Toteutus:
Kansallinen

Menestyksen syyt:
**Ohjaa osallistujat
yrityksen perustamisesta
onnistuneeseen
toimintaan**

Linkki:
http://www.mss.is/nam/na_mskeid-og_namsbrautir/23613

- Yrittäjyys ja yrityksen perustaminen
- Yleinen markkinointi
- Markkinointimateriaalin kehittäminen
- Markkinointi ja internet
- Markkinointi ja sosiaalinen media
- Markkinatutkimukset
- Myyntitekniikat ja verkostoituminen
- Neuvottelutekniikat
- Liiketoimintamatematiikka
- Keskeiset luvut ja käteinen
- Suunnittelu laskentataulukoiden avulla
- Projektinhallinta
- Liiketoimintasuunnitelman kehittäminen

Kurssi kestää 440 tuntia ja sitä opetetaan kahtena iltapäivänä viikossa. Kurssiin kuuluu lisäksi kotitehtäviä ja luentoja verkossa. Sillä ei ole loppukoetta, vaan arvioinnissa painotetaan tehtäviä, käytännön harjoituksia, ryhmätyötä ja keskusteluja. Kurssi perustuu ETSC:n sertifioituun opetussuunnitelmaan.

Tavoitteenamme on, että tämän kurssin osallistujista tulee riittävän motivoituneita ja osaavia, että he voivat aloittaa oman yrityksen ja palkata työntekijöitä. Aiemmin tässä on onnistuttu. Viime vuoden lopussa ETSC antoi tunnustusta ohjelman entiselle opiskelijalle esimerkkinä menestymisestä. Valmistuttuaan MSS:stä vuonna 2013 hän perusti oman kuorma-autoyrityksen, jolla on listoillaan pieni kuorma-autokanta ja kuljettajia.

Lähde:

<http://www.mss.is/nam/namskeid-og-namsbrautir/23613>

<https://frae.is/frettir/ragnhildur-gisladottir-og-gudbergur-reynisson-hljota-vidurkenninguna-fyrirmyndir-i-nami-fullordinna/>

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

6 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

Valokuvat, kuvat, logot

Osallistujat Myynti,
markkinointi ja
liiketoiminta -kursilla



Kopioitu 22.1.2021 osoitteesta <http://www.mss.is/nam/namskeid-og-namsbrautir/23613>

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta. Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

7 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

PK 2 – L'Orientamento – Italia

Mistä on kyse?

Associazione Nazionale Orientatori (jäljempänä ASNOR) on Italian ammatillinen neuvontayhdistys ja on Italian opetus-, yliopisto- ja tutkimusministeriön (MIUR) tunnustama ja akkreditoima kouluhenkilöstön koulutusorganisaatio. ASNOR on yksi elinkeinoministeriön rekisteröimistä ammattiliittoista, jotka ovat saaneet todistuksen liiton jäsenten tarjoamien palvelujen laadusta. Se on myös rekisteröity opetus-, yliopisto- ja tutkimusministeriön pitämään tutkimusrekisteriin.

ASNOR edistää uudenlaista ohjauksen kulttuuria ja pyrkii varmistamaan, että uraneuvonnan ammatillinen rooli tunnustetaan.

L'Orientamento on verkkolehti, jolla ASNOR levittää uraneuvonnan kulttuuria kaikilla sektoreilla: kouluissa, yliopistoissa, työssä, sosiaalisissa yhteyksissä ja hyvinvoinnissa.

Lehdessä on tietoa koulutusmahdollisuuksista, työmarkkinoista, ammasteista ja urapoluista; tukea ohjaukseen ja kohdennetun koulutuksen ja/tai ammatillisen projektin kehittämiseen ja suunnitteluun; neuvoja opinto-ohjaukseen, jossa ohjaaja tarjoaa käyttäjälle itsensä vapauttamisprosessia käyttämällä myös psykologista tukea, mikä auttaa oppijaa vahvistamaan, kehittämään ja soveltamaan taitojaan käytännössä.

L'Orientamento on hyvä lähde sekä nuorten että ammattilaisten parissa työskenteleville kouluttajille, jotka ovat kiinnostuneita uraneuvonnasta ja ammatillisen tuen tarjoamisesta.

Verkkolehteen julkaistaan joka viikko useita artikkeleita ajankohtaisista aiheista. Toiminnan taustalla on myös kansainvälisen elin, Tekniikan ja tieteen komitea, joka koostuu henkilöistä, joilla on merkittävää kulttuurista ja sosiaalista arvovaltaa. Komitean jäsenten taustat vaihtelevat akateemisesta sektorista ja koulutuksen maailmasta yrittäjyyteen.

Lähde:

<https://asnor.it/it-schede-2-orientamento>



Maantieteellinen alue:
Italia

Kriteerit:
Uudistavuus,
Siirrettävyys

Mitä:
Verkkolehti
uraohjauksesta

Toteutus:
Kansallinen

Menestyksen syyt:
Edistetään
uraneuvonnan
ja -kehityksen kulttuuria

Linkki:
<https://asnor.it/magazine-orientamento>

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

8 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

Valokuvat, kuvat, logot

ASNOR-logo



Kopioitu 22.2.21 osoitteesta <https://asnor.it>

Lehden asettelu



Kopioitu 22.2.21 osoitteesta <https://asnor.it>

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

9 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

PK 3 – KOROKE – korkeakoulutettujen maahanmuuttajien ohjaus- ja kieliklinikka – Suomi

Mistä on kyse?

KOROKE-kieliklinikka tarjoaa yksilö- ja pienryhmäopetusta Turun seudun korkeakoulutetuille maahanmuuttajille ja ei-äidinkielisille korkeakouluopiskelijoille. Hankkeen tavoitteena on luoda pysyviä toimintamalleja maahanmuuttajataustaisten korkeakoulutettujen uraneuvontaan ja ohjaukseen. KOROKE-kieliklinikka on osa Turun yliopiston suomen kielen ja suomalais-ugrilaisen kielentutkimuksen oppiaineen ja Brahea-keskuksen yhteistä KOROKE-hanketta.

Korkeakoulutusta vaativissa ammateissa, ammatillisessa koulutuksessa sekä täydennyskoulutuksessa tarvitaan syvällistä kielen osaamista kaikilla kielen osa-alueilla. Korkeakoulutettujen maahanmuuttajien menestyksenkäs sijoittuminen omalle alalleen ja koulutusta vastaaviin tehtäviin edellyttää kielitaidon lisäksi suomalaisen työelämän ja työnhaun käytäntöjen tuntemusta.

Ohjaukseen ja lyhytkursseille voivat hakea korkeakoulutetut maahanmuuttajat ja Turun seudun ei-suomenkieliset korkeakouluopiskelijat. Erityistä huomiota kiinnitetään esimerkiksi englanninkielisen korkeakoulututkinnon suorittaneisiin.

KOROKE-projektissa korkeasti koulutetut maahanmuuttajat ja kansainväliset tutkinto-opiskelijat voivat osallistua henkilökohtaiseen ohjaukseen ja kohdennetuille kielikursseille, jotka tukevat akateemisen suomen kielen taidon kehittymistä ja opettavat monipuolisesti erilaisia työelämätaitoja. Kielitaidon kehittämisen lisäksi osallistujille tarjotaan työnhakuvalmennusta, jossa hakuprosessin eri vaiheisiin tutustutaan käytännön harjoituksilla. He saavat myös apua tutkintojen tunnustamisprosessin kanssa, etenkin säänneltyjen ammattien, kuten opettajien, terveydenhuollon työntekijöiden, psykologien, sosiaalityöntekijöiden ja asianajajien kohdalla.



Maantieteellinen alue:
Suomi

Kriteerit:
Uudistavuus,
Siirrettävyys

Mitä:
Luo pysyvän
toimintamallin tutkinnon
suorittaneiden maahan-
muuttajataustaisten
oppijoiden
uraohjaukseen

Toteutus:
Alueellinen

Menestyksen syyt:
Yhteistyö akateemisen
kumppanin ja Turun
kaupungin välillä

Linkki:
https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20moni%20kulttuurisuus/KOROKE_Ty%C3%B6nhaun%20ohje%202021.pdf

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta. Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

KOROKE-hankkeessa vahvistetaan korkeakoulutettujen maahanmuuttajien mahdollisuuksia sijoittua työelämässä koulutusta vastaaviin tehtäviin ja lisätään heidän osallisuuttaan suomalaisessa yhteiskunnassa.

KOROKE-hanke on opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama, ja sen toiminnot ovat osallistujille maksuttomia. Ministeriön rahoittamat hankkeet vahvistavat, laajentavat ja kehittävät edelleen maahanmuutosta vastaavien korkeakoulujen toimintaa ja maahanmuuttajien polkuja korkea-asteen koulutukseen ja työelämään.

Lähteet:

https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuurisuus/KOROKE_Ty%C3%B6hakukoulutukset%20verkossa_kev%C3%A4t%202021.pdf

<https://www.utu.fi/fi/yliopisto/brahea-keskus/koulutusta-ja-ohjausta-maahanmuuttajataustaisille>

<https://www.utu.fi/fi/ajankohtaista/uutinen/turun-yliopistolle-224-000-euroa-korkeakoulutettujen-maahanmuuttajien-ohjaus>

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

Valokuvat, kuvat, logot

Kansikuva



Kopioitu 22.2.21 osoitteesta

[https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuuri
suus/KOROKE_Ty%C3%B6hakukoulutukset%20verkossa_kev%C3%A4t%202021.pdf](https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuuri%20suus/KOROKE_Ty%C3%B6hakukoulutukset%20verkossa_kev%C3%A4t%202021.pdf)

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

*Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.
Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.*

12 Esimerkkejä parhaista käytännöistä

PK 4 – Speed Comport'in – Ranska

Mistä on kyse?

Paikallinen kumppani, joka toimi työtä etsivien nuorten parissa, halusi tehdä jotain parantaakseen näiden nuorten työllistymismahdollisuuksia. Ratkaisukeinona tähän haasteeseen on luotu lautapeli, joka antaa työnhakijoille mahdollisuuden testata työelämäään liittyviä tietojaan ja henkilökohtaisia taitojaan ryhmäympäristössä.

Pelin Jokainen osallistuja asettuu potentiaalisen työhaastatteluehdokkaan asemaan, ja kaikki pelin aikana tehdyt ratkaisut muuttavat hänen mahdollisuuksiaan tulla rekrytoituksi.

Peli antaa jokaiselle pelaajalle (6–12 pelaajaa) mahdollisuuden harjoitella taitojaan erityyppisissä tehtävissä: tietovisa, logiikkaharjoitus, pohdinta...

Pelin tapahtumat heijastavat osallistujien todellisen elämän asennetta ja käyttäytymismalleja.

Peliä voidaan käyttää työpaikalla, työelämään palatessa, sellaisenaan tai integroituna laajempaan työllistämistoimien kokonaisuuteen.

Peliä on käytetty vuodesta 2008 lähtien yli 300 organisaatiossa. Vuonna 2019 sitä päivitettiin vastaamaan työlainsäädännön muutoksia, sekä joidenkin testien modernisoimiseksi ja itse pelin päivittämiseksi.

Osallistujilta saadun palautteen mukaan peli loi mahdollisuuksia todellisille keskusteluille, kokemusten vaihtamiselle ja työelämän mielikuvien rakentamiselle.

Oppimista hauskanpidon kautta, siinä on Speed Comport'in -pelin konsepti.

Lähde:

<https://www.kelje.com/portfolio-item/speed-comportin/>



Maantieteellinen alue:
Ranska

Kriteerit:
Uudistavuus,
Siirrettävyys,
Jatkuvuus

Mitä:
Tiedot ja henkilökohtaiset
ominaisuudet
työnhakijana

Toteutus:
Kansallinen

Menestyksen syyt:
kokemusten jakaminen
ja nopea oppiminen

Linkki:
www.kelje.com

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta. Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

Valokuvat, kuvat, logot

Speed
Comport'in -pelilauta



Kopioitu 16.02.21 Omistaja: Kelje Production

Yksi testeistä, joka
vaatii osallistujilta
toimintaa



Kopioitu 16.02.21 Omistaja: Kelje Production

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta. Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

PK 5 – Unlock Project Management – Yhdistynyt kuningaskunta

Mistä on kyse?

Unlock Project Management on suunniteltu kannustamaan pelaajia ajattelemaan projektipäälliköiden tavoin. Pelissä on , kuusi tasoa. Tasojen jälkeen on vielä loppuarviointi ja palautteen anto.

Alla on kuvaus kustakin pelin tasosta.

Taso 1: Määritä suunnitelma. Pelaajan on kerättävä tietoa ja ymmärrettävä sidosryhmien tarpeet ja vaatimukset, tehtävä riskinarviointeja ja luotava projektin suunnitelma.

Taso 2: Aloitus. Pelaaja kerää tiimin, hallittava suoritteita ja voitettava kohtaamansa haasteet. Asiat eivät aina mene suunnitelmien mukaan. Pystyvätkö pelaajat käsittelemään paineita?

Taso 3: Toteuta suunnitelma. Kylän muuttaminen on käynnissä ja sen edistymistä arvioidaan. Pelaaja huolehtii säännöllisesti laadunvarmistuksesta ja reagoi laajentumiseen, ratkoen samalla erilaisia realistisia kysymyksiä.

Taso 4: Toteuta suunnitelma. Asiat eivät koskaan mene täydellisesti suunnitelmien mukaan. Pelaajan on kohdattava kaikki haasteet ja löydettävä niihin paras ratkaisu. Selviääkö hän ongelmista ja pystyy niistä huolimatta tuottamaan laadukkaita suoritteita?

Taso 5: Toteuta suunnitelma. Tilanne kehittyy. Pelaajan on palattava takaisin sidosryhmätutkimukseen ja -tietoihin ja tarkistettava projektin prioriteetit.

Taso 6: Projektin luovutus ja tarkastelu. Pelaaja tarkistaa suunnitelman lopullisen tuloksen. Sen menestys arvioidaan ja sidosryhmien tyytyväisyys mitataan.

Jokainen taso pisteytetään ja oppija saa palautetta edistymisestään. Palautetta saa pelin sisäisiltä hahmoilta, ja



*Maantieteellinen alue:
Yhdistynyt kuningaskunta*

*Kriteerit:
Uudistavuus*

*Mitä:
Suunniteltu
kannustamaan pelaajia
ajattelemaan
projektipäällikön tavoin*

*Toteutus:
Kansainvälinen*

*Menestyksen syyt:
Keskittyy yksittäiseen
metodologiaan:
projektinhallintaan*

*Linkki:
<https://www.totemlearning.com/onlinetrainingcourses/projectmanagementskills>*

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta. Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

15 **Esimerkkejä parhaista käytännöistä**

peleihin on sisäänrakennettu mahdollisuus itsearviointiin. Liitteenä oleva aineisto antaa lisätietoa hyvästä projektinhallinnasta.

Peli kattaa projektinhallinnan pääaiheet: sidosryhmien käsittely, projektin laajuuden hahmottaminen, suunnittelu, ympäristön teemojen hallinta, riskienhallinta, raportointi ja tasapainottaminen. Pelin tapahtumat sijoittuvat saarelle, jossa pelaajan tehtävänä on tarjota halpoja suojapaikkoja kärsivälle väestölle.

Lisäksi peli kattaa projektinhallinnan ydintaidot, joita tarvitaan projektinhallintatehtävissä selviytymiseen.

Peli ei vie paljon aikaa (noin 2 tuntia), ja se on suunniteltu yhdelle pelaajalle.

Lähde:

Virallinen verkkosivu:

<https://www.totemlearning.com/onlinetrainingcourses/projectmanagementskills>

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

Valokuvat, kuvat, logot

Pelin hahmo



Kopioitu 23.02.21 osoitteesta

<https://www.totemlearning.com/onlinetrainingcourses/projectmanagementskills>

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

Tietoja julkaisusta



Yhteisrahoitettu
Euroopan unionin
Erasmus+ -ohjelmasta

EchooPlay projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.



"Esimerkkejä parhaista käytännöistä ECHOO PLAY" on kehitetty Erasmus+ ECHOO PLAY -projektissa ja se on julkaistu [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) lisenssillä.

Erasmus+-projekti 2020-1-IS01-KA202-065802



Yhteystiedot

www.echooplay.eu

Julkaisija: ECHOO Play -konsortio

Sisällön asettelu: Euro-net

Asettelyn suunnittelija: Euro-Net

Ilmainen julkaisu, **Maaliskuu 2021**

ECHOO PLAY on Euroopan komission Erasmus+-ohjelman strategiset kumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla (KA2) puitteissa rahoittama projekti. Projekti 2020-1-IS01-KA202-065802

Projekti on yhteisrahoitettu Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Julkaisu heijastaa tekijänsä mielipiteitä, eikä Komissiota voida pitää vastuullisena informaation uudelleenkäytöstä.

18 Esimerkkejä parhaista käytännöistä