



Bestu starfshættir HANDBÓK

ECHOO
PLAY

Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Yfirlit	
Um verkefnið	2
Bakgrunnsupplýsingar um skjalið	4
GP 1 – Sala, markaðssetning og fyrirtækjarekstur – Ísland.....	5
GP 2 – L´Orientamento – Ítalía	8
GP 3 – KOROKE – Leiðsagnar- og tungumálastöð fyrir hámenntaða innflytjendur - Finnland.....	10
GP 4 - Speed Comport'in – Frakkland	13
GP 5 – Opnað fyrir verkefnastjórnun - Bretland	15
Pakkir.....	18

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Um verkefnið

ECHOO PLAY er verkefni fjármagnað af Framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir „Erasmus+ Programme - Key action 2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training“.

SAMHENGI

Eins og OECD hefur lýst yfir þá verður æ mikilvægara að námskerfin bjóði upp á tækifæri sem til að öðlast færni sem krafist er á vinnumarkaði. En þetta er krefjandi þegar þörfin fyrir færni breytist stöðugt.

Evrópusambandið hefur greint að:

- margir í Evrópu finna ekki starf því þeir hafa ekki réttu færni eða þeir vinna í störfum sem hæfa þeim ekki. Um 30% háskólamenntaðra vinna störf sem ekki þarfnast háskólamenntunar.
- á sama tíma finna 40% vinnuveitenda ekki fólk með þá færni sem störfin krefjast, og of fáir hafa þann undirbúning, hugarfar og hæfni sem þörf er á til að stofna eigið fyrirtæki eða leita nýrra tækifæra.

RÖKSEMDIR FYRIR TILLÖGUNNI

ECHOO PLAY verkefnið stefnir á að þróa, prófa, aðlaga og innleiða glænýja aðferðafræði sem getur stutt kennara við að leiða nemendur að starfsferlum og efla þá í hlutverki ráðgjafa.

Tillagan byggir á því að kynna kröftuga nýsköpun, skapandi og spennandi nálganir og aðferðir í starfsmenntun út frá fræðsluleikjum með LEGO® kubbum og borðspili til að skapa ný kerfi sem leiða nemendur á betri starfshugmyndir og eflit stefnumörkun þeirra við starfsleit.

Þetta snýst um þróun frumlegra og gagnlegra leiða fyrir kennara, leiðbeinendur, símenntunarstöðvar, náms- og starfsráðgjafa, atvinnumiðlanir, mennakerfi og fleiri.

NIÐURSTÖÐUR/AFRAKSTUR

SAMSTARFIÐ UM VERKEFNIÐ mun:

- KYNNA og DREIFA ÞEKKINGUNNI á hugtökunum leikjavæðingu í fræðslu, sköpun og fræðsluleiki.
- MÓTA LEIÐBEININGAR FYRIR GAGNASÖFNUN með því að kanna og greina þarfir tengdar auknum möguleikum á starfsráðningu sem nýtist við að sérhanna nálganir fræðsluleikja og leikjavæðingu í fræðslu.
- Útvega KENNSLUPAKKA og AÐFERÐAFRÆÐI um LEGO®-kubba fyrir STARFAGREININGU sem áhrifarík nálgun til að fræða og „opna huga“ þjálfara sem gagnast til að greina og velja starfsferil fyrir hvern nemanda.
- Hanna og gefa út nýtt BORÐSPIL fyrir STARFSLEIT sérhannað fyrir aðlögun nemandans að raunverulegum þörfum markaðar og ráðningar í störf.

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training“ - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

- Staðfesta aðferðafræðina, þökk sé RANNSÓKNARRITGERÐ um aðferða- og kennslufræðilega nálgun sem notuð var við útfærslu verkefnisins.
- Byggja upp NET SÉRFRÆÐINGA og skapa nýja FAGLÝSINGU fyrir starfsfólk verkefnisins sem „Evrópskur starfs- og áhugasviðs LEIKJA-fræðari og þjálfari“ viðurkenndur af ECNET og EUROPASS kerfunum.
- Setja upp vefsíðu með innbyggðu bloggi og tengingu í samfélagsmiðla sem innihalda GAGNAGRUNNUR ÞÝDDS EFNIS yfir á mismunandi tungumál til að kynna og efla víðtæka notkun og dreifingu efnisins.
- Skipuleggja MARGFELDISVIÐBURÐI sem innihalda mikinn fjölda hagsmunaaðila til að nýta og dreifa skýrslu VERKEFNISINS.

ÁÆTLUÐ ÁHRIF

Samstarfið mun kalla saman samstarfsaðila frá ýmsum löndum og hagsmunaaðila þeirra, bæði í mennta- og einkageiranum og með samvinnuáhrifum ná til mjög stórs og fjölbreytts hóps.

Verkefnið fer tvær leiðir:

- Yfirfæra spennandi nýsköpunaraðferðir/-nálganir og búa þær undir innleiðingu í starfsfræðslunámskeiðum, en líka hjá öðrum (starfsnámi, háskóla, öldungadeilda, vinnumiðlana, nemenda, ungmenna, kennara, fyrirtækja, formlegra menntakerfa o.s.frv.)
- Viðurkenna og staðfesta þekkinguna meðal samstarfsaðila, þökk sé ECNET-kerfinu og Minnisblaði um skilning á því að búa til notendasíðu fyrir „Evrópska starfs- og atvinnumiðlun fyrir PLAY leiðbeinendur.“

SAMSTARFSADILAR

- MIÐSTÖÐ SÍMENNTUNAR Á SUÐURNESJUM, Ísland
- EURO-NET, Ítalía
- HÁSKÓLINN Í TURKU, Finnland
- KELJE PRODUCTION, Frakkland
- STUDIODO MINO SRL, Ítalía

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Bakgrunnur

Skjalið innifelur niðurstöður Bestu starfshátta (Best Practice) rannsóknarinnar á meðan verkefnið stendur yfir.

Rannsóknir á dæmum um góða starfshætti snúast um vel heppnuð tilfelli nýsköpunar í starfsleiðsögn og árangursríkri starfsvitund í Evrópu.

Það verður til úr besta dæminu (valið af samstarfsaðilum verkefnisins) frá hverju landi með eftirfarandi áherslu: nýstárlegar og ólíkar aðferðir fyrir atvinnulausa og námsmenn á vegum kennara til að bæta starfshæfni þeirra.

VIÐMIÐ notað til að velja bestu starfshætti:

- Umbreytandi (þegar kemur að breytingu á starfsráðgjöf og árangursríkri starfsleit og þar af leiðandi sköpun á fleiri tækifærum fyrir nemendur og atvinnuleitendur).
- Yfirfærslugeta (afritað úr einum aðstæðum í aðrar)
- Sjálfbærni geta (viðhaldið til lengri tíma)

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

BS 1 – Sölu-, markaðs- og rekstrarnám

Hvernig það virkar

Sölu-, markaðs og rekstrarnám er námsleið samín af Fræðslumiðstöð atvinnulífsins.

Miðstöð símenntunar á Suðurnesjum (MSS) þýddi námskrána á ensku og býður hana bæði íslensku- og enskumælandi fólki á Íslandi. Atvinnulausir þátttakendur fá 80% námsstyrk úr íslenska atvinnuleysissjóðinum, þátttakendur sem hafa vinnu fá námsstyrk frá verkalýðsfélagi sínu og svo borga sum fyrirtæki fyrir starfsmenn sína. Ríkisstjórn Íslands veitir verkefninu fjárhagsstuðning til að halda námsgjöldum í lágmarki.

Framboðin eru fjögur: Tvö eru í skólastofu (enska og íslenska), tvö eru á netinu í rauntíma (enska og íslenska). Að auki hafa þátttakendur aðgang að kennslu, myndböndum, lesefni og æfingum á netinu.

Þetta verkefni er sett upp sem þjálfun fyrir þá sem áhuga hafa á að stofna sitt eigið fyrirtæki. Valdir sérfræðingar á sínu sviði leiðbeina um frumkvöðlun, markaðssetningu, sölu og fyrirtækjarekstur. Hápunkturinn er svo kynningar- og sölusýning þar sem utanaðkomandi fólki er boðið að kynnast og kaupa vöru og þjónustu sem þátttakendur hafa þróað í námi sínu. Einnig geta þátttakendur kosið að selja hluta fyrirtækja sinna áhugasömum fjárfestum.

Námsleiðin samanstendur af eftirfarandi námskeiðum:

- Virkni og vinnusemi
- Tölvu- og upplýsingatækni
- Frumkvöðlafræði og fyrirtækjasmíðja
- Gerð kynningarefnis
- Markaðssetning á netinu
- Markaðsrannsóknir
- Almenn markaðsfræði
- Markaðssetning og samfélagsmiðlar
- Markmiðasetning
- Námsstækni og námsdagbók
- Framsógn og framkoma

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.



Landsvæði:

Ísland

Viðmið:

Yfirfærsla,

Umbreyting,

Sjálfbærni

Hvað:

Námið snýst um að stofna fyrirtæki og læra um sölu, markað og rekstur þess.

Útfærsla:

Á landsvísu

Ástæður fyrir árangri:

Leiðir þátttakendur frá því að stofna fyrirtæki til árangursríkra starfsaðferða

Tenglar:

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

- Samskipti
- Sölugæðni og viðskiptatengsl
- Verslunarreikningur
- Áætlanagerð í töflureikni
- Verkefnastjórnun
- Lykiltölur og lausafé
- Samningatækni
- Gerð viðskiptaáætlana – lokaverkefni

Námsleiðin er 440 klukkustundir og kennd síðdegis tvisvar í viku. Svo er heimavinna og fyrirlestrar á netinu. Lokapróf er ekkert en mikil áhersla lögð á verkefnavinnu, verklegum æfingum, hópvinnu og samræðum. Námið er byggt á viðurkenndri námskrá Fræðslumiðstöðvar atvinnulífsins.

Markmið okkar er að þátttakendur í náminu hljóti næga örvun og þekkingu til að setja eigið fyrirtæki á stofn og ráða starfsmenn. Námsleiðin hefur skilað raunverulegum árangri þar sem nemendum hefur tekist að stofna og reka eigin fyrirtæki. Í lok 2020 hlaut fyrrverandi nemandi viðurkenningu Fræðslumiðstöðvar atvinnulífsins sem dæmi um góðan árangur. Eftir að hafa lokið umræddu námi hjá MSS árið 2013 setti hann á stofn eigið flutningafyrirtæki sem í dag samanstendur af nokkrum bílaflota og ökumönnum.

Nálgun efnis:

<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 er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Myndir, lógó

Pátttakendur í sölu,
markaðs og
rekstrarnámi



copy 22.01.2021 from <http://www.mss.is/nam/namskeid-og-namsbrautir/23613>

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

BS 2 - L'Orientamento

Hvernig það virkar

Associazione Nazionale Orientatori (hér eftir, ASNOR) er ítalska stofnunin fyrir starfsráðgjöf.

Hún er viðurkennd af ítalska Menntamálaráðuneytinu, háskóla og rannsóknnum (MIUR) sem þjálfunarstofnun fyrir starfsfólk skóla. Hún er skráð hjá Ráðuneyti hagþróunar og fagstofnana sem gefa út gæðavottorð stofnana sinna. ASNOR er einnig skráð hjá Rannsóknaráðinu sem er hluti af Menntamálaráðuneytinu, háskólum og rannsóknnum.

ASNOR stuðlar að nýrri menningu um starfsráðgjöf og reynir að tryggja að faglegt hlutverk starfsráðgjafa sé viðurkennt.

L'Orientamento er netrit á vegum ASNOR til að deila sýn starfsþjálfunar hvar sem er: í skólum, háskólum, á vinnustöðum, í samfélaginu, og almennri velferð.

Þar finnast upplýsingar um tækifæri til þjálfunar, gögn um vinnumarkaðinn, störf og starfsleiðir; náms- og starfsráðgjöf, ráðgjöf um hönnun og skipulag markþjálfunar og/eða fagleg verkefni, sálfræðilega ráðgjöf og stuðning til að styrkja, þróa og virkja hæfni sína.

L'Orientamento gagnast bæði ungmönnum og kennurum með áhuga á náms- og starfsráðgjöf.

Í hverri viku eru birtar greinar um uppfært efni sem og frá alþjóðlegu Tækni- og vísindanefndinni sem í eru þekktir einstaklingar innan menningar- og samfélagsmála. Þeir koma úr fræði- og skólaumhverfi sem og stofnana- og frumkvöðlageiranum.

Efnið finnst hjá:

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



Landsvæði:

Ítalía

Viðmið:

**Yfirfærsla
Umbreyting,**

Hvað:

**Nettímarit um starfs-
leiðbeiningar**

Útfærsla:

Landsviðtæk

Ástæður fyrir árangri:

**Hvatning fyrir starfsráð-
gjöf og -þróun**

Tenglar:

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

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Myndir, lógó

ASNOR lógó

Útlitshönnun blaðsins

Asnor

Associazione Nazionale Orientatori

copy 22.02.21 from <https://asnor.it>



copy 22.02.21 from <https://asnor.it>

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

BS 3 – KOROKE – Leiðsagnar- og tungumálastöð fyrir hámenntaða innflytjendur

Hvernig það virkar

KOROKE-verkefnið eflir möguleika hámenntaðra innflytjenda á þeirra sviði menntunar og eykur þátttöku þeirra í finnsku samfélagi. Markmiðið er að setja upp varanlegt kerfi til ráðleggingar og leiðbeininga fyrir háskólagengna með innflytjendabakgrunn. Verkefnið er sameiginlegt frumkvæði rannsóknastofnana finnsku og finnsk-úgrísku sem og Braheamiðstöðvarinnar við Turkuháskóla.

Góðrar finnsku kunnáttu er krafist á þeim sviðum vinnumarkaðar sem krefjast æðri menntunar, starfsmenntunar og starfsþjálfunar. Auk tungumálakunnáttu, og til að gera hámenntuðum innflytjendum kleift að finna starf á sínu sviði verða þeir að hafa góða þekkingu á finnskri menningu þegar kemur að starfsmenningu og starfsleit.

Menntaðir innflytjendur eru markhópur KOROKE-verkefnisins sem og háskólanemendur á Turkusvæðinu sem hafa ekki finnsku að móðurmáli. Verkefnið sinnir þeim sérstaka sem eru að útskrifast með prófgráðu á ensku.

Innan KOROKE-verkefnisins geta hámenntaðir innflytjendur og alþjóðlegir háskólanemendur notið persónulegrar ráðgjafar og tekið þátt í markvissum tungumálanámskeiðum og þannig eflist í finnskunni og þróað með sér starfshæfni á mismunandi sviðum. Auk þess að efla málkunnáttu sína æfa þátttakendur sig í atvinnuleit með hagnýtum æfingum á mismunandi stigum atvinnuleitar og eru þeir studdir í því ferli að kynnast starfskröfum, sérstaklega þegar kemur að lögvernduðum störfum: kennarar, heilbrigðisstarfsmenn, sálfræðingar, félagsráðgjafar, lögfræðingar.

Þetta verkefni styður við ráðningar á alþjóðlegu háskólafólki og hámenntuðum innflytjendum við að finna störf við hæfi til að samlagast finnsku samfélagi og vinnumarkaði.

Verkefnið er fjármagnað af finnska Mennta- og menningarráðuneytinu og er þátraka gjaldfrjáls. Verkefni sem stutt er af ráðuneytinu styrkja, útvíkka og þróa enn frekar

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.



Landsvæði:

Finnland

Viðmið:

Yfirfærsla, Umbreyting

Hvað:

Stofna varanlegt kerfi ráðgjafar og leiðbeininga fyrir háskólamenntaða innflytjendur

Útfærsla:

Svæðisbundin

Ástæður fyrir árangri:

Akademískur samstarfsaðili studdur af Turkuborg.

Tenglar:

https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maa_hanmuutto%20ja%20moni_kulttuurisuus/KOROKE_Ty%C3%B6nhakukoulutukset%20verkossa_kev%C3%A4t%202021.pdf

starfsemi æðri menntastofnana sem bera ábyrgð á innflytjendamálum og leiðum innflytjenda til æðri menntunar og atvinnulífs.

Efnið finnst hjá:

https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuurisuus/KORO_KE_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 er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Myndir, lógó

Forsíða



copy 22.02.21 from

https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuuri%20suus/KOROKE_Ty%C3%B6nhakukoulutukset%20verkossa_kev%C3%A4t%202021.pdf

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

BS - 4 - Speed Comport'in

Hvernig það virkar

Heimamaður sem starfaði við að styðja ungt fólk sem leitaði sér vinnu vildi gera eitthvað til að bæta árangur þess þegar það svo fékk vinnu. Í því sambandi hefur borðspil verið hannað til að veita vinnuleitendum tækifæri til að prófa þekkingu sína og persónulega færni sem tengist starfsumhverfi innan hóps.

Sérhver þátttakandi í leiknum fær hlutverk starfsumsækjanda í viðtalsferli og hver ákvörðun í leiknum mun breyta ráðningarhorfum hans hjá ráðningastjóranum.

Leikurinn gefur hverjum þátttakanda (þeir eru 6-12) tækifæri til að nota hæfileika sína í mismunandi verkefnum þar sem prófuð eru: þekking, rökhugsun, íhugunarhæfni...

Það sem gerist í leiknum endurspeglar viðhorf og hegðun þátttakenda við raunverulegar aðstæður.

Leikinn er hægt að nýta á vinnustað, við endurráðningu, bara einn og sér, eða hann verið hluti lengra starfsumsóknafærlis.

Spilið hefur verið í notkun frá 2008 hjá rúmlega 300 stofnunum. Það var uppfært 2019 vegna breytinga vinnulaga en líka til að nútímavæða prófin og spurningarnar.

Umsagnir þátttakenda sýna að spilið skapar raunverulegar samræður og gefur tækifæri til að skiptast á reynslusögum eða fá hugmyndir um atvinnulífið.

Að læra með því að skemmta sér, það er hugtakið að baki Comport'in.

Efnið finnst hjá:

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



Landsvæði:

Frakkland

Viðmið:

Yfirfærsla, Sjálfbærni, Umbreyting,

Hvað:

**Þekking og persónulegir
eiginleikar styrkja
starfsumsækjandann**

Útfærsla:

Landsviðtæk

Ástæður fyrir árangri:

**Deiling reynslna og
hraðnam**

Tenglar:

www.kelje.com

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Myndir, lógó

Spilið Speed Comportín



Eitt prófið sem kemur þátttakanda af stað.

copy 16.02.21 Credit photo: Kelje Production



copy 16.02.21 Credit photo: Kelje Production

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

BS 5 – Opnað fyrir verkefnastjórnun

Hvernig það virkar

Tölvuleikurinn Unlock Project Management er hannaður til að hvetja þátttakendur til að hugsa eins og verkefnastjórar. Hann hefur sex þrep auk lokaprepsins sem er mat/endurgjöf.

Hér að neðan er þrepunum sex lýst:

Prep 1: Skilgreining, leikmaður þarf að safna saman og skilja þarfir og kröfur hagsmunaaðila, gera áhættumat og ljúka við skilgreiningu verkefnisins.

Prep 2: Uppsetning, leikmaðurinn þarf að safna liði, stýra afhendingum og sigrast á vandamálum sem upp koma. Ekki fer allt fram samkvæmt áætlun. Ráða þeir við álagið?

Prep 3: Framkvæmd, endurstaðsetning þorpsins er hafin og framgangur metinn. Leikmaðurinn mun reglulega beita gæðamati og bregðast við stækkun umfangs og samtímis fást við ýmis raunveruleg mál.

Prep 4: Framkvæmd, hlutirnir fara aldrei alveg samkvæmt áætlun. Leikmaðurinn verður að taka á öllum málum og finna bestu lausnirnar. Munu spilararnir sigrast á málunum og skila af sér gæðalausnum?

Prep 5: Framkvæmd, aðstæður þróast. Leikmaðurinn þarf að endurskoða rannsóknir og upplýsingar viðskiptavinar til að meta forgangsroðun verkefnisins.

Prep 6: Verkefni skilað og rýni, leikmaðurinn rýnir verkefnið á endastöð. Árangur þeirra verður metinn og ánægja hagsmunaaðila verður mæld.

Hvert þrep fær stig og leikmaðurinn endurgjöf. Persónur í spilinu gefa endurgjöf og boðið er upp á sjálfsmat. Viðbótarefni veitir frekari innsýn í árangursríka verkefnastjórnun.

Leikurinn kemur inn á helstu þætti verkefnastjórnunar: samskipti við hagsmunaaðila, umfang verkefnis, skipulagningu, málefnastráðgjafun, áhættustjórnun, skýrslugerð og jafnvægi. Leikurinn gerist á eyju þar sem þú þarft að bjóða upp á ódýrt húsaskjól fyrir hlutaðeigandi íbúa.

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.



Landsvæði:

Stóra Bretland

Viðmið:

Umbreyting

Hvað:

Hannað til að hvetja leikmenn til að hugsa eins og verkefnastjórar

Útfærsla:

Alþjóðleg

Ástæður fyrir árangri:

Einblínt á sérstaka aðferðafræði: verkefnastjórnun

Tenglar:

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

Þar að auki kennir hann hæfni sem verkefnastjórar þurfa til að taka að sér hlutverk verkefnastjóra.

Leikurinn tekur ekki langan tíma (um 2 klst.) og er það hannað fyrir einn leikmann.

Efnið finnst hjá:

Opinber vefsíða

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

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Myndir, lógó

Spilari



copy 23.02.21 from
<https://www.totemlearning.com/onlinetrainingcourses/projectmanagementskills>

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training” - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.

Þakkir



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

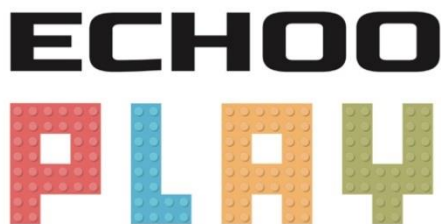
Verkefnið er fjármagnað af Framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta ritverk endurspeglar einungis hugsanir höfunda og getur Framkvæmdastjórnin enga ábyrgð borið á hvers konar notkun á efni þess.

Ath: hér við hlið fánans get ég ekki skipt út texta:
Styrkt af Erasmus+ Prógrammi Evrópusambandsins



„Bestu starfshættir Handbók ECHOO PLAY“ er þróað undir Erasmus+ verkefninu ECHOO PLAY skráð undir [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

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



contact

www.echooplay.eu

Authors: ECHOO Play project consortium

Content setting: Euro-net

Layout design by: Euro-Net

Publisher: ECHOO PLAY consortium

Free publication, March 2021

ECHOO PLAY er verkefni styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins undir áætluninni „Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for Vocational Education and Training“ - Project no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Þetta verkefni hefur verið styrkt af framkvæmdastjórn Evrópusambandsins. Þetta rit endurspeglar einungis skoðanir höfunda og framkvæmdastjórnin getur ekki borið ábyrgð á notkun heimilda eða upplýsinga sem þar eru.