

iter



improving transitions
enabling results

HÍRLEVÉL II.

2021. FEBRUÁR





Massimiliano, Anastasia and Antonia at Polytechnic University of Bucharest, February 2020

Mekkora változás egyetlen év alatt!

Ki gondolta volna, hogy a bukaresti ITER partnertalálkozó lesz az utolsó alkalom a személyesen találkozásra több mint egy év távlatában?

A Covid-19 világjárvány arra kényszerített minket, hogy a vírus terjedésének megakadályozását szem előtt tartva gondolkodjunk és cselekedjünk másképpen, mint korábban.

Sajnos az utazás lehetetlenné vált, hogy találkozhassunk, de nem hagytuk, hogy ez befolyásolja a projekt munkát – az életnek mennie kellett tovább, a közös munkát és a találkozásokat videokonferencia megbeszéléseken keresztül folytattuk, így sikerült a projekt második (IO2) és harmadik (IO3) szellemi termékének fejlesztésében kiváló eredményeket elérnünk, a negyediket pedig lassan már el is kezdjük

Az Antares és Eulab, amely a második szellemi termék (IO2) kifejlesztésének virtuális vezetője, Multiplikációs Rendezvényt tartott 2021. március 2-án. Az esemény témája a második szellemi termék (IO2), azaz az ITER Platform kifejlesztése állt.

Fókuszban az IO2, az ITER platform



Az ITER platform megtervezésekor az első feladatunk az volt, hogy meghatározzuk, hogyan illesszük be a korábban kifejlesztett CO-MENT elnevezésű mentoráló módszert, azokat az állomásokat, a fiatalok útvonalát, amelyekre eljutnak a játékban, az értékelő funkciókat és beszámoló sablonokat, és mindezeket online játékos formában.

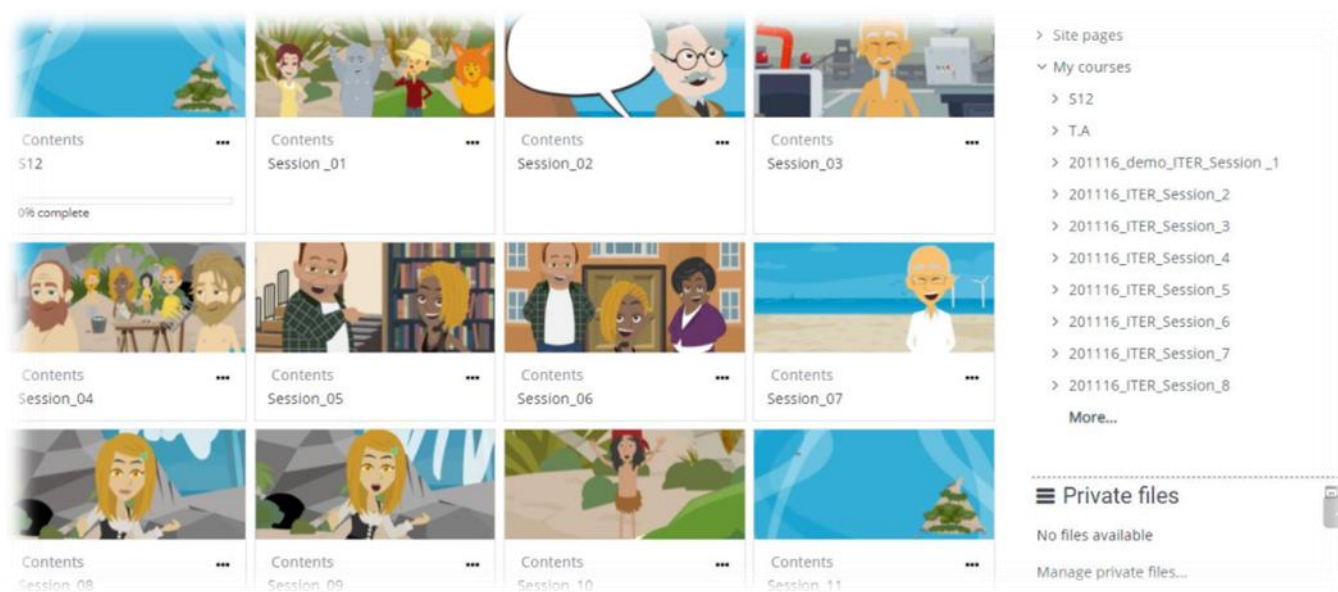
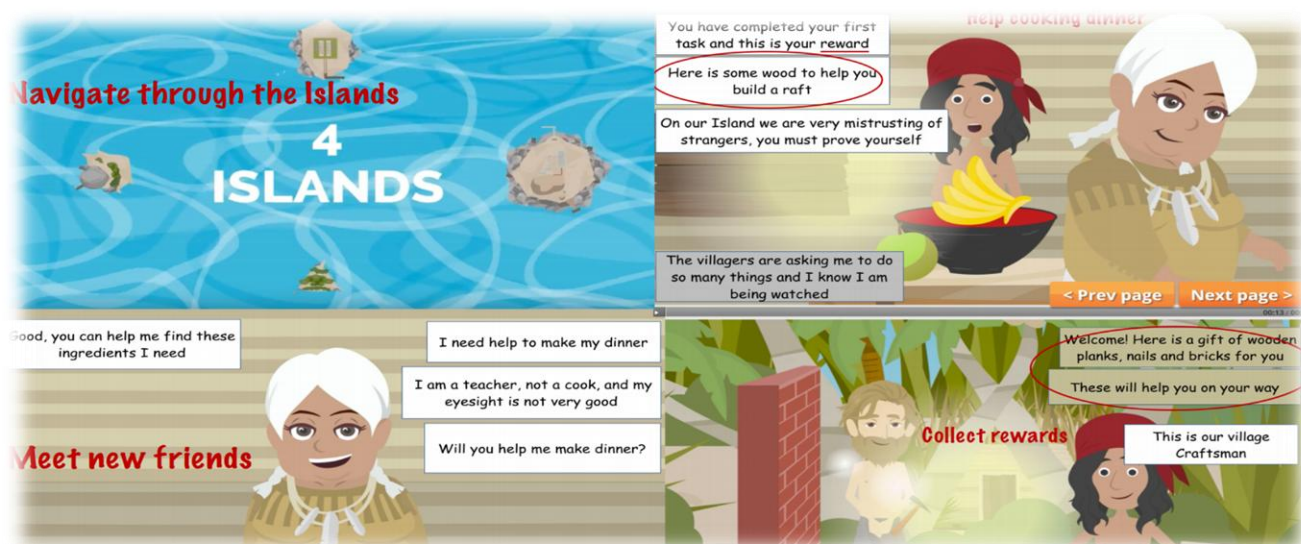
A játék (a platform) tervezésénél fontos szempont volt, hogy olyan legyen a design, hogy a fiatalok érdeklődését fenn tudja tartani, ugyanakkor fejlessze is azon képességeiket, amelyek a tanuláshoz és a munkavégzéshez szükségesek, amelyek mind ugyanolyan fontosak ahhoz, hogy segítsük a fiatalok NEET állapotból való kitörését, átlépését a szakképzésbe, képzésbe/felsőoktatásba.

A platform kialakítását számos előkészítő tervezési és szerkesztési munka előzte meg, melyben a bukaresti találkozó igen nagyot lendített, amikor is közösen határoztuk meg a játék történet-folyamatát, szerkezetét, valamint a különböző funkciók beintegrálását, mint például az értékelési funkció, cselekvési terv és utókövetési funkció, figyelve arra, hogy a fiatalok (játékosok) számára mindez érdekes legyen és segítse mentorokat (tanácsadóját) az eligazodásban és előrehaladásban.

Egy szigetvilágot hoztunk létre, melyhez 5 sziget tartozik: **Tanulás, Élet, Szabadidő, Munka és Átmenet** szigetek. A játékos mozoghat a szigetek között, ahol különböző feladatokat oldhat meg, melyekért "jutalmakat" gyűjthet. A szövegek megírásakor igazodtunk a fő történethez, a játék során megjelennek a játékos az általa a játék során megismert karakterek közötti párbeszéddek. (A szövegek elérhetőek angol, román, olasz, portugál és magyar nyelveken)

ITER Platform megtervezése

A játékot és magát a történetét úgy terveztük meg, hogy bár a megjelenő karakterek ismerősök, mégsem valós emberi karakterek, így a játékos el tud merülni a játékban anélkül, hogy asszociálna egy valós emberre, történetre. Ez azért fontos, mert sok esetben a fiatalok negatív élettapasztalatokat hozhatnak magukkal, amelyek felelevenedhetnek egyes helyzetekben, ha azok esetlegesen túlzottan hasonlítanak a valós életre.





IO3, Kézikönyv

Sokat dolgoztunk azon, rengeteg kutatómunkát jelentett az, hogy megfelelő mennyiségű információt szerezzünk az ITER - Átmenetek Kezelése című Kézikönyv (IO3) szerkezetének meghatározásához, amelyben bemutatásra fognak kerülni a hatékony partnerség kialakításának kulcsfontosságú lépései a NEET fiatalok szakképzésbe történő átmenetének támogatása érdekében, valamint tartalmazni fog ehhez kapcsolódóan egy praktikus átmenetkezelési cselekvési tervet.



Az IO3 alapját az egyes partnerországokban végzett célcsoport-vizsgálat és kutatómunka képezi, amelynek keretében a partnerszervezetek interjúkat készítettek a NEET célcsoportba tartozó, vagy korábban tartozott fiatalokkal, mentorokkal és más kulcsszereplőkkel/intézményekkel úgy, mint foglalkoztatási szervezetet, helyi önkormányzat, szakképző intézmények és/vagy szakképzésben érintett szakemberek.



Robin Simmons professzor, a Huddersfield Egyetemről, mint brit partnerünk, kutatási adatokat eleméz a témában, és már jó néhány érdekes megállapításra jutott. Simmons professzor elemző munkájának kezdeti eredményeit a 2021. március 2-án 14:30-kor megrendezésre került **ITER Multiplikációs Rendezvényen** mutatta be.

Multiplikációs Rendezvény **Napirendi Pontok**

- 14.30 - 14.40 Esemény megnyitása, résztvevők regisztrációja
- 14.40 – 14.55 Általános bevezetés (**Susan Russam** – GEMS-NI)
- 14.55 - 15.15 Hogyan segítheti a technológia a fiatalokat a sikerben (**Cristian Tarba** - PUB University)
- 15.10 - 15.40 ITER PLATFORM - IO2 (**Antonia Castellani** - ANTARES & **Massimiliano Sassetti** - Eulab Consulting)
ITER Platform Link: <https://iter.lmsformazione.it/>
- 15.40 - 16.00 **ITER KÉZIKÖNYV**
(**Robin Simmons professzor** – Huddersfield Egyetem, Egyesült Királyság)
- 16.00 -16.15 Kérdések és válaszok, zárás

iter



improving transitions
enabling results



University of
HUDDERSFIELD
Inspiring global professionals



This project has been funded with support from the European Commission. This project is the sole responsibility of the publisher and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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



www.iter-project.info