

**Az ERASMUS+ KA2 LevelUp! című projekt bemutatása**

(projekt number: 2017-1-UK01-KA202-036643)

***KA2 Stratégiai Partnerségek projekt: A szakképzés elősegítése játék-alapú tanulás útján***

*Prioritások*

|  |  |
| --- | --- |
| Horizontális prioritások: | Téma-specifikus prioritások (szakképzés): |
| Társadalmi bevonás | A munkaalapú tanulás minden formáját támogató szakképzési partnerségek fejlesztése  |
| Nyitott és innovatív gyakorlatok a digitális korban | A képzés, szakképzés minden formájához való hozzáférés elősegítése |
| A készségek, szakképzettségek átláthatósága és elismertetése  |  |

***Főpályázó szervezet****:* Aspire-Igen Ltd. (Leeds-Bradford, Egyesült Királyság) – hátrányos helyzetű célcsoportok tanácsadásával és képzésével foglalkozó non-profit szervezet

***Partner szervezetek:***

* Békés Megyei Kormányhivatal
* Cork Institute of Technology (Írország) – felsőoktatási intézmény
* Sataedu (Finnország) – szakképző intézmény
* Business Foundation for Education (Bulgária) – alapítvány, pályaválasztási tanácsadást nyújtó szervezet
* Volkshochschule im Landkreis Cham e. V. (Németország) – felnőttoktatási intézmény
* Caped Koala Studios Ltd. (Egyesült Királyság) – szoftverfejlesztő cég

***A project honalpja:*** <http://levelupvet.eu/>

***A projekt időtartama***: 2017. szeptember 1 – 2020. augusztus 31.

***A projekt háttere:***

Európában az utóbbi években jelentős mértékben csökkent a szakképzési „útvonalat” választók száma, mivel egyre több fiatal keresi annak a lehetőségét, hogy felsőfokú szakképzés keretében szerezzen szakképesítést. Ez azonban egyúttal a munkaerő-piacon jelentkező hiányosságok kialakulásához is vezet a készségek tekintetében, mivel **az emberek többsége olyan végzettséget szerez, mely nem felel meg a munkaadói igényeknek.** Ennek megoldása érdekében politikai döntéshozói szinten egyeztetések kezdődtek a szakképzés könnyebb hozzáférhetősége és vonzóvá tétele érdekében európai, nemzeti és regionális szinten is egyaránt. E törekvések tapasztalhatóak az olyan új európai politikák kidolgozásában, mint például az Európa 2020 Stratégia, a New Skills Agenda (Új Munkavállalói Készségek Napirend) vagy az olyan hazai politikák bevezetésében, mint például a brit kormány új ipari stratégiája, stb.

A pályainformációs és –választási tanácsadók kulcsfontosságú szerepet töltenek be ebben a folyamatban, mivel ők nyújtanak oktatással, képzéssel, pályamódosítással kapcsolatos tanácsot, ezáltal – tágabb értelemben – elősegítik az oktatásból a munka világába történő átmenetet. Ennek ellenére, míg a felsőfokú szakképzés a legtöbb fiatal számára az oktatásból a munkába vezető egyik (elméletileg) legkönnyebben teljesíthető út, addig a szakképzési pálya választásához kapcsolódó tanulási eredmények és az egyén fejlődését elősegítő előnyök fogalmának megértése nehezebben értelmezhető.

A projekt a fentiekben megfogalmazottakhoz kapcsolódik egy olyan **interaktív eszköz kifejlesztésével**, melyet a tanácsadók mindennapi munkájuk során fognak tudni használni a fiatalok számára nyújtott tanácsadás esetében, amely a szakképzésben és a jövőbeni pályafejlesztésben alkalmazott tanulási eredmények között állít fel egyértelmű párhuzamokat. Figyelembe véve, hogy ezek a fiatalok már ún. „digitális tanulók”, a projektben a játék-alapú tanulási megközelítést kívánjuk alkalmazni. Egy olyan **felület kerül kifejlesztésre**, amely lehetővé teszi a fiatalok számára, hogy szerepjáték keretében **kipróbálhassák az egyes szakmákat**, a „szakképzést”.

A projekt célcsoportját alkotó **fiatalok számára** a játék a szakképzés „megértésének” ösztönző és innovatív formája. Ennek köszönhetően megalapozottabb döntést tudnak hozni az oktatási szintek közötti és a tanulásból a munka világába történő átmenetet érintő folyamatokban. A magasabb szintű szakképesítések esetén a tanulók számára az eszköz az egyes szakképzettségek gyakorlati hasznát demonstrálja a hagyományosan főiskolai/egyetemi végzettségekkel szemben. Az eszköz ezen felül beépül az alacsony iskolai végzettségű vagy NEET (sem foglalkoztatásban, sem képzésben résztvevő) fiatalok szükségleteibe is, így a velük foglalkozó pályatanácsadók készségei is fejlődnek a célcsoport szélesebb körű támogatását illetően. A fenti célcsoport tanulói gyakran eltávolodnak a hagyományos iskolai oktatástól, módszerektől, így számukra a játék-alapú megközelítés alapján egy „videójáték” formájában tapasztalat-szerzési lehetőséget is biztosítunk, melynek teljesítését leginkább élményként élik meg, nem pedig tanulási formának. Ennek eredményeként ezek a fiatalok fogékonyabbak lesznek a játékban található tanácsadási módszer iránt. A játék során történő előrehaladás folyamán valójában megértik a szakképzés és a szakképesítések szintjei közötti kapcsolódás fontosságát és, hogy ez milyen előnyökkel jár, ami a továbbtanulásra ösztönzi őket, valamint a munkaerő-állomány produktív tagjaivá válnak.

A projekt másik célcsoportja a **fiatalokkal dolgozó pályainformációs, -választási tanácsadó munkatársak** – különös tekintettel azok, akik a különböző oktatási szintek közötti és a tanulásból a foglalkoztatásba történő átmenetet érintő folyamatokban segítik elő a döntéshozatalt. Míg ezek a fiatalok már ún. digitális tanulók, a tanácsadók többsége még olyan generációból származik, akik kevésbé magabiztosak saját digitális írástudásukat illetően és abban, hogy az informatikai eszközöket milyen mértékben tudják használni saját tanácsadói munkájukban. Így a projekt célja a tanácsadási folyamatok fejlesztése és gazdagítása egy olyan, könnyen használható eszköz (játék-platform) révén, melyet a tanulókkal való munka során tudnak hasznosítani, valamint a tanácsadók számára továbbképzési lehetőség biztosítása az informatikai és digitális eszközök alkalmazása terén. Az utóbbi tevékenység szakmai továbbképzési webináriumok és videók formájában valósul meg, mely a játékkal egyidejűleg kidolgozásra kerülő tanácsadói eszköztár részeként kerül kidolgozásra. A tanulók és tanácsadók érdekeit egyaránt figyelembe vevő megközelítés/módszer alkalmazásával a projektben a játék adta előnyöket maximálisan ki fogjuk használni, ezáltal a tanácsadási folyamat és azon belül a szakképzés népszerűsítése/jobb megértése fejlesztésében nagyobb sikereket tudunk elérni.

A projekt nemzetközi partnerségben történő kifejlesztése kiemelkedő fontosságú a sikeresség szempontjából. Mialatt a szakképzésben résztvevők számának csökkenése Európában folyamatosan fennálló probléma, a tagállamokban a munkaalapú tanulást és a szakképzést különböző módokon (pl. különböző alkalmazott módszerekkel és eszközökkel) valósítják meg. Ez igaz a tanácsadásban használt digitális és informatikai eszközökre (pl. a játék-alapú tanulási forrásokra) is. A projektben végzett nemzetközi kutatás rávilágít a különböző módszerekre európai jó gyakorlatok gyűjtése útján, melyek a játék fejlesztésének kereteire vonatkozóan biztosítanak információt. A projekt tehát a partnerek számára lehetőséget nyújt az egymástól való tanulásra olyan források kifejlesztésére vonatkozóan, melyek elősegítik az európai tanácsadási és szakképzési rendszerek fejlesztését.

***Projekteredmények (szellemi termékek):***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Szellemi termék ssz. | Tevékenységek | Eredmény |
| 1. | Másodelemzés/kutatás az európai szakképzési részvételi arány növelése/népszerűsítése elősegítésére alkalmazott módszerekről, szakképzési szükségletekről  | Kutatási jelentés, mely magában foglalja az applikáció tartalmára vonatkozó keretet.  |
| 2. | Felmérés/kutatás a pályatanácsadók által a játék-alapú tanulásban alkalmazott legjobb gyakorlatokra vonatkozóan  | Legjobb gyakorlatok elektronikus könyv (EBook), mely ajánlásokat fogalmaz mega játék technikai specifikációira vonatkoztatva. |
| 3. | A játék tartalmi elemeinek kidolgozása | A tartalom az alábbiakat foglalja magában:* WBL példák és „játékok”/tesztek
* Pályaválasztási/Munkaerő-piaci források (infografika?)
* Egyéb forrásokhoz elvezető linkek
 |
| 4. | A játék kidolgozása és tesztelése | A játék-felület (platform) |
| 5. | Tesztelés/kipróbálás | Visszacsatolási jelentés annak érdekében, hogy információt kapjunk a játék kifejlesztésének végső fázisáról  |
| 6. | Munkaerőpiaci információs Portál létrehozása | A játékhoz kapcsolódó információs portál |

Megvalósított tevékenységek

* ***Kutatási jelentés (helyzetfelmérés) a fiatalok szakképzésének támogatásáról:*** A partner szervezetek kutatást végeztek a szakképzés jelenlegi helyzetéről európai és hazai szinten, mely magában foglalta a fiatalok szakképzésének elősegítésének megértését regionális, nemzeti és Eu-s szinten.
* ***Legjobb gyakorlatok gyűjteménye - Ebook:*** Elkészült a partnerországokban alkalmazott alkalmazott játék alapú e-tanácsadási eszközöket bemutató jó gyakorlatok gyűjteménye, az Ebook.
* **Az új játék alapú számítógépes program/applikációs kifejlesztése**: minden *partnerszervezet részletes szakmaleírást készített, mely beépítésre került a kifejlesztésre kerülő játékba;*
* ***4. sz szellemi termék: az új játék alapú számítógépes applikáció tesztelése (3 fázis)***