

ΙΟ1 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

2020-1-HU01-KA204-078804

BOUNCEBACK - Ανάπτυξη μιας καινοτόμου μαθησιακής προσέγγισης για τη διευκόλυνση της ένταξης βετεράνων αθλητών στην απασχόληση, τις επιχειρήσεις και την επιχειρηματικότητα

Το έργο Bounceback «Ανάπτυξη μιας καινοτόμου μαθησιακής προσέγγισης για τη διευκόλυνση της ένταξης βετεράνων αθλητών στην απασχόληση και την επιχειρηματικότητα» είναι μια πρωτοβουλία που συγχρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και ξεκίνησε τον Οκτώβριο του 2020. Η Ευρωπαϊκή Ένωση παρέχει επιχορήγηση 230.158 ευρώ για την υλοποίηση του έργου για την περίοδο από 1η Οκτωβρίου 2020 έως 30 Σεπτεμβρίου 2022. Το έργο υλοποιείται από διακρατική κοινοπραξία (Ουγγαρία, Ελλάδα, Ιταλία, Κύπρος) με τους εξής φορείς και οργανισμούς: University of Pannonia (συντονιστής), AEK Athletic Club, ASD Società Sportiva Lazio Karate, Militos Consulting S.A., RNDO Limited (R & Do), και University and Student Athletics Club of Veszprém (VEDAC).

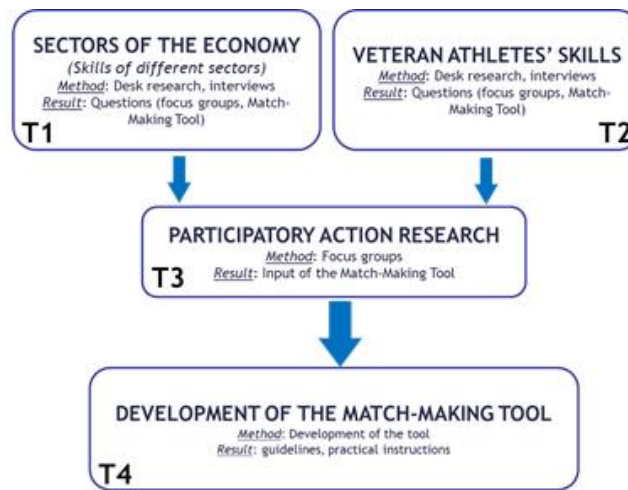
Ο κύριος σκοπός του έργου είναι να αναπτύξει μια καινοτόμο εκπαιδευτική προσέγγιση για βετεράνους αθλητές, η οποία θα μεταμορφώσει τις δεξιότητες που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια της αθλητικής τους σταδιοδρομίας σε δεξιότητες χρήσιμες για την επιτυχία τους στον επαγγελματικό και επιχειρηματικό κόσμο, ενώ ταυτόχρονα θα παρέχει στοχευμένη υποστήριξη στους βετεράνους αθλητές οι οποίοι στοχεύουν να γίνουν επιτυχημένοι επαγγελματίες στην αγορά εργασίας ή επιχειρηματίες. Για την επίτευξη του σκοπού αυτού, το έργο Bounceback έχει 4 επιμέρους στόχους:

Την αντιστοίχιση της νοοτροπίας, των στάσεων, των δεξιοτήτων και της ικανότητας των βετεράνων επαγγελματιών αθλητών (όλων των διαφορετικών τύπων) με τις ανάγκες που έχουν οι επιχειρήσεις και η αγορά εργασίας σε δεξιότητες σε διαφορετικούς τομείς της οικονομίας και τη δημιουργία κατευθυντήριων γραμμών για το πώς μπορεί να πραγματοποιηθεί η μεταφορά δεξιοτήτων από τον αθλητισμό σε άλλους τομείς.

- Την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού και των μέσων που θα χρησιμοποιήσουν οι βετεράνοι αθλητές για να μεταφέρουν τις δεξιότητές τους στη νέα τους σταδιοδρομία.
- Την εξασφάλιση της πρακτικής εφαρμογής της προσέγγισης αυτής μέσω πιλοτικών εκπαιδευτικών εργαστηρίων.
- Την ανάπτυξη συστάσεων πολιτικής για τη διασφάλιση της ευρείας διάδοσης της προσέγγισης στην ΕΕ.
- Το πρώτο αποτέλεσμα (πνευματικό προϊόν) του έργου ήταν να «αντιστοιχίσει τη νοοτροπία, τη στάση, τις δεξιότητες, τις ικανότητες των βετεράνων επαγγελματιών αθλητών (όλων των διαφορετικών τύπων) με τις ανάγκες που έχουν οι επιχειρήσεις σε δεξιότητες σε διαφορετικούς τομείς της οικονομίας και να αναπτύξει κατευθυντήριες γραμμές για το πώς μπορεί να γίνει η μεταφορά δεξιοτήτων από τον αθλητισμό σε άλλους τομείς»

Για την ανάπτυξη του πρώτου αποτελέσματος πραγματοποιήθηκαν οι εξής δραστηριότητες από τους εταίρους του έργου:

Η σύνδεση μεταξύ των δραστηριοτήτων στο παρακάτω σχήμα:



T1: ΤΟΜΕΙΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

(Δεξιότητες που απαιτούνται σε διαφορετικούς τομείς)

Μέθοδος: Βιβλιογραφική έρευνα και συνεντεύξεις

Αποτέλεσμα: Ερωτήσεις (ομάδες εστίασης, Match-Making Tool)

T2: ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΒΕΤΕΡΑΝΩΝ ΑΘΛΗΤΩΝ

Μέθοδος: Βιβλιογραφική έρευνα και συνεντεύξεις

Αποτέλεσμα: Ερωτήσεις (ομάδες εστίασης, Match-Making Tool)

T3: ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

Μέθοδος: Ομάδες εστίασης

Αποτέλεσμα: Κατευθύνσεις για το περιεχόμενο του Match-Making Tool

T4: ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ MATCH-MAKING TOOL

Μέθοδος: Ανάπτυξη του εργαλείου αντιστοίχισης δεξιοτήτων

Αποτέλεσμα: πρακτικές συμβουλές και οδηγίες χρήσης

Δραστηριότητες

1. Κατανόηση των αναγκών του επιχειρηματικού κόσμου σε δεξιότητες για διάφορους τομείς της οικονομίας.
2. Κατανόηση των υφιστάμενων δεξιοτήτων των βετεράνων αθλητών που μπορούν να μεταφερθούν στο εργασιακό και επιχειρηματικό περιβάλλον άλλων οικονομικών τομέων.
3. Συμμετοχική έρευνα (ομάδες εστίασης) για την εξοικείωση των βετεράνων αθλητών με τη νοοτροπία και τη γλώσσα των επαγγελματιών και επιχειρηματιών.
4. Ολοκλήρωση της ανάπτυξης του Match-Making Tool (O1 / T4).

Για να κατανοήσουμε τις ανάγκες του επιχειρηματικού κόσμου και τις δεξιότητες των αθλητών που μπορούν να μεταφερθούν στον επιχειρηματικό κόσμο, πραγματοποιήθηκαν βιβλιογραφική (δευτερογενής) έρευνα, ατομικές συνεντεύξεις και συνεντεύξεις ομάδων εστίασης.

Ο κύριος στόχος της δευτερογενούς έρευνας ήταν η μελέτη της διπλής καριέρας των αθλητών και η επέκταση της γνώσης γύρω από το θέμα.

Στον πρώτο κύκλο, ο στόχος των ατομικών συνεντεύξεων ήταν να διερευνηθεί το πώς οι αθλητές και οι επιχειρηματίες βλέπουν τις δεξιότητες και τις ευκαιρίες των βετεράνων αθλητών στον κόσμο της εργασίας και τι είδους εκπαίδευση απαιτείται γενικά για τους πρώην αθλητές για να επιδιώξουν μια επιτυχημένη καριέρα σε αυτόν.

Στο δεύτερο κύκλο, σχηματίστηκαν μικτές ομάδες και με βάση τα ευρήματα του πρώτου γύρου, ο σκοπός ήταν να προσδιορίσει τις εκπαιδευτικές ανάγκες και απαιτούμενες δεξιότητες, ώστε να σχεδιαστεί η καινοτόμος εκπαιδευτική προσέγγιση για τη διευκόλυνση της ενσωμάτωσης βετεράνων αθλητών στην απασχόληση και την επιχειρηματικότητα.

Το εργαλείο Matchmaking (MMT) βασίζεται στα αποτελέσματα της βιβλιογραφικής (δευτερογενούς) έρευνας και στα αποτελέσματα της έρευνας δράσης (πρωτογενούς). Αυτά τα αποτελέσματα ελέγχθηκαν με βάση τα υπάρχοντα μοντέλα ανάπτυξης ανθρώπινου δυναμικού και επιχειρηματικότητας, όπως το Role Diagrammatic Approach, το MBTI, το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς, το μοντέλο ENTRECOMP και οι προτάσεις του WEF και του OECD. Κάναμε αυτήν την διασταύρωση προκειμένου να ελέγξουμε αν η έρευνά μας παραλείπει κάτι και για να βεβαιωθούμε ότι η εκπαιδευτική μεθοδολογία που θα ακολουθήσουμε, καθώς και το περιεχόμενό της θα απαντούν στα ζητούμενα μιας ολοκληρωμένης προσέγγισης για την εργασιακή ένταξη.

Αποτελέσματα

Δευτερογενής έρευνα: Η κοινοπραξία του Bounceback ανέπτυξε αρχικά ένα γλωσσάρι όρων και εννοιών, ως κοινό σημείο αναφοράς για όλες τις φάσεις του έργου, από το στάδιο της έρευνας, μέχρι την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού. Συγκεντρώθηκαν άρθρα, μελέτες, βέλτιστες πρακτικές, βίντεο, διαφορετικά είδη βιβλιογραφικών πηγών και πληροφορίες, που εμπίπτουν στους στόχους και το αντικείμενο του Bounceback, ώστε να αξιοποιηθούν στα επόμενα στάδια του έργου.

Συνεντεύξεις: Οι συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν (συνολικά 120) είχαν στόχο την ανάδειξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων, στο πλαίσιο των οποίων θα αναπτυχθεί το εκπαιδευτικό υλικό. Οι πιο συχνά αναφερόμενες δεξιότητες και ατομικοί τύποι ως φορείς δεξιοτήτων όπως αναδύθηκαν είναι οι εξής: επικοινωνιακός, υπομονετικός, αντικειμενικός, ομαδικός/ συνεργατικός, διαχείριση χρόνου, δεξιότητες μάνατζμεντ, αποφασιστικός, διορατικός, δημιουργικός, προσανατολισμένος στο στόχο, ευέλικτος, καινοτόμος, άριστη διαχείριση κινδύνου, συνεπής, οραματιστής, αξιόπιστος, ανεξάρτητος, να έχεις κριτική σκέψη, προσαρμοστικότητα, εξαιρετικές δεξιότητες συνεργασίας, να έχεις αυτοπεποίθηση, ανεκτικός, να έχεις κίνητρο, επίμονος, ελκυστικός.

Συνεντεύξεις ομάδας εστίασης: Αντίστοιχα, σύμφωνα με τα ευρήματα των ομάδων εστίασης, οι πιο σημαντικές δεξιότητες που συγκροτούν το επαγγελματικό προφίλ του ατόμου που θα ωφεληθεί από την εκπαιδευτική πρωτοβουλία του Bounceback είναι η προσαρμοστικότητα, η επικοινωνία, η αυτοπεποίθηση, η συνέπεια, η συνεργασία, η αξιοπιστία, η κριτική σκέψη, η αποφασιστικότητα, οι εξαιρετικές δεξιότητες συνεργασίας, η εξαιρετική ικανότητα διαχείρισης χρόνου, η επίτευξη στόχου, η καινοτομία, η ύπαρξη κινητοποίησης, η αντικειμενικότητα, η υπομονή, η επιμονή, ο επαγγελματισμός, η συστηματική σκέψη, η ομαδική εργασία και ο ικανότητα οραματισμού.

Εργαλείο αντιστοίχισης δεξιοτήτων: Το εργαλείο Matchmaking (MMT) είναι το κύριο αποτέλεσμα του Ο1. Το μοντέλο του MMT δημιουργήθηκε με βάση τα αποτελέσματα των δύο γύρων συνεντεύξεων που ενσωματώθηκαν στο μοντέλο ENTRECOMP της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Η ανάλυση περιεχομένου των δεδομένων κατέδειξε διάφορους παράγοντες που ήταν χρήσιμοι για να δημιουργηθεί η κύρια δομή του εργαλείου. Καταγράψαμε συνολικά 14 παράγοντες που οργανώθηκαν σε 7 άξονες για να έχουμε ένα γράφημα το οποίο θα είναι εύκολα κατανοητό (βλ. Πίνακα παρακάτω).

Κάθε άξονας έχει δύο υπό-παράγοντες και η βαθμολογία των υπο-δεξιοτήτων προστίθεται στη βαθμολογία του άξονα. Για να έχουμε ένα έγκυρο ερωτηματολόγιο, αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε μια κλίμακα 6 σημείων και δηλώσεις που καθορίζουν τη συμπεριφορά και τις στάσεις. Υπάρχουν 4 δηλώσεις για κάθε παράγοντα στο ερωτηματολόγιο και αυτές δημιουργούν τη βαθμολογία η οποία εμφανίζεται οπτικοποιημένη στο γράφημα.

Κατά τη διάρκεια αυτού του βήματος καθορίσαμε τη βαθμολογία των προφίλ των τομέων και του «προφίλ Bounceback» που θα συγκριθούν με το προφίλ του κάθε ατόμου. Ορίσαμε τους πέντε τομείς με βάση τη βιβλιογραφία και πήραμε την περιγραφή των ικανοτήτων από πολλές διαφορετικές πηγές για αυτούς τους τομείς, όπως είναι η Στατιστική ταξινόμηση των οικονομικών δραστηριοτήτων στην Ευρωπαϊκή Ένωση και το Διεθνές Πρότυπο Ταξινόμησης Επαγγελμαμάτων.

7 άξονες	<ul style="list-style-type: none"> • ΟΜΑΔΙΚΟΣ • ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΣ • ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΑΣ • ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΣ • ΗΓΕΤΗΣ • ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟΣ • ΕΠΙΛΥΕΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ
Τομείς	<ol style="list-style-type: none"> 1. Γεωργία και τομείς κοινής ωφέλειας (πρωτογενής τομέας) 2. Μεταποίηση και κατασκευές (δευτερογενής τομέας) 3. Υπηρεσίες (τρίτογενής τομέας) 4. Εμπόριο (διανομή αγαθών) 5. Δημόσιος τομέας και κοινωνία των πολιτών
Bounceback προφίλ	<p>«Το άτομο του BOUNCEBACK είναι ένας ανθεκτικός ομαδικός παίκτης που έχει την ικανότητα να αναλαμβάνει και να φέρνει σε πέρας δραστηριότητες, υπομένοντας το άγχος και τις δυσκολίες που πιθανότατα τις συνοδεύουν. Επιπλέον, ως προσωπικότητα, χαρακτηρίζεται από ευελιξία και δημιουργικότητα. Αυτός ο τύπος ατόμου είναι προσανατολισμένος στο στόχο του και αποφασιστικός, και δεν περιορίζεται από την τρέχουσα κατάστασή του/της. Ξέρει ότι η σκληρή δουλειά του θα είναι καρποφόρα. Αυτό το είδος ατόμου είναι πολύ υπομονετικό, ανοιχτόμυαλο και ανεκτικό, αναγνωρίζει τις γνώμες και τις θέσεις (στάσεις) των άλλων και μπορεί να αλλάξει πορεία προσαρμοζόμενος εάν είναι απαραίτητο, αλλά δεν παρεκκλίνει εύκολα από τους στόχους του / της.</p> <p>Ως ομαδικός παίκτης έχει εξαιρετικές δεξιότητες συνεργασίας και είναι σε θέση να εργάζεται και να επικοινωνεί με άλλους με τον καλύτερο τρόπο. Λόγω της δημιουργικής προσωπικότητάς του/της έχει ωραίες ιδέες. Η σκέψη του/της είναι θετική και είναι οραματιστής/στρια».</p>

Το εργαλείο Match-Making (MMT) είναι ένα διαδικτυακό ερωτηματολόγιο και μια εφαρμογή προφίλ-δεξιοτήτων που ενσωματώνει μεθοδολογικά τα βήματα, τις δραστηριότητες και τα αποτελέσματά τους, όπως παρουσιάστηκαν παραπάνω. Συνολικά δημιουργήθηκαν 56 δηλώσεις (4x14). Επομένως, το προφίλ του ατόμου θα συγκριθεί αυτόματα με το προφίλ Bounceback και ταυτόχρονα η εγγύτητα και απόσταση του κάθε ατόμου που χρησιμοποιεί το εργαλείο θα υπολογίζεται σε όλα τα προφίλ τομέων και το πλησιέστερο προφίλ τομέα θα εμφανίζεται σε ένα γράφημα αράχνης.

Το MMT εμφανίζει τρία προφίλ για ένα άτομο μετά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου: το προσωπικό του προφίλ, το προφίλ του οικονομικού τομέα που είναι πιο κοντά σε αυτό, καθώς και το προφίλ Bounceback που είναι η το μοντέλο μας και αποτελεί τη βάση της πρώτης εκπαιδευτικής ενότητας (σε σύνολο 3 που θα αναπτυχθούν στη συνέχεια του έργου).

Οι κατά περίπτωση δεξιότητες που αναδεικνύονται μέσα από το εργαλείο Match-Making όπως αναπτύχθηκε στην πρώτη φάση του έργου Bounceback, αποτελούν τη βάση για την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού της πρώτης ενότητας, καθώς και την αφετηρία για την ανάπτυξη των υπόλοιπων δύο ενότητων.

This project (n° 2020-1-HU01-KA204-078804) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.