

IO1 Vezetői összefoglaló

2020-1-HU01-KA204-078804

BOUNCEBACK - Innovatív tanulási megközelítés kidolgozása a veterán / nyugdíjas sportolók integrációjának elősegítése érdekében a foglalkoztatásba, az üzleti életbe és a vállalkozásba

A Bounceback „Innovatív tanulási megközelítés kidolgozása a veterán / nyugdíjas sportolók integrációjának elősegítése érdekében a foglalkoztatásba, az üzleti életbe és a vállalkozásba” című projekt az Európai Unió Erasmus Plus programja által társfinanszírozott és 2020 októberében elindított kezdeményezés. 230 158 euró támogatást nyújt a projekt megvalósításához a következő időszakra: 2020. október 1. - 2022. szeptember 30. A projektben a következő partnerek működnek együtt: a Pannon Egyetem (vezető partner), AEK Atlétikai Klub, ASD Società Sportiva Lazio Karate, a Militos Consulting S.A., az RNDO Limited (R & Do), valamint a Veszprémi egyetemi és hallgatói atlétikai klub (VEDAC).

A projekt fő célja egy olyan innovatív képzési megközelítés kidolgozása a veterán sportolók számára, amelyek a sportpályafutásuk során elsajátított készségeket a vállalkozói és üzleti világban elért sikereikhez hasznos képességekké alakítják át, és célzott támogatást nyújtanak olyan veterán sportolók számára, akiknek célja, hogy a munkaerő-piacon sikeres szakemberek vagy vállalkozók legyenek. Ez a célkitűzés a következő 4 konkrét célt foglalja magában:

Összehangolja a veterán profi sportolók (mindenféle típusú) gondolkodásmódját, hozzáállását, készségeit és kompetenciáit a vállalkozások igényeivel a gazdaság különböző szektoraiban meglévő puha készségekkel, és iránymutatásokat dolgoznak ki arról, hogy a készségek átadása hogyan történhet a sport és más ágazatokba.

Kifejleszti azokat a tananyagokat és eszközöket, amelyeket a veterán sportolók használni fognak képességeik új karrierjükhöz való átadásához.

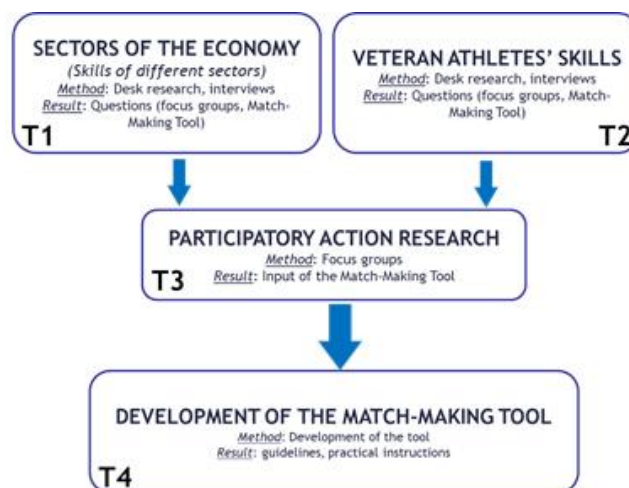
Gyakorlatias megközelítést biztosít a pilot képzéseken keresztül.

Politikai ajánlások kidolgozása, a megközelítés széles körű elterjedésének biztosítása érdekében az EU-ban.

Az első szakasz (O1) célja / mérföldköve az volt, hogy „összeegyeztetjük a veterán profi sportolók (mindenféle típusú) gondolkodásmódját, hozzáállását, készségeit és kompetenciáit a vállalkozások puha készségekké a gazdaság különböző szektoraiban, és iránymutatásokat dolgozzunk ki arról, hogy miként valósulhatjuk meg a képességek átadása a sporttól a többi ágazathoz ”

Ennek eléréséhez a partnereknek 4 feladatot kellett teljesítenie.

A feladatok közötti kapcsolat:



BOUNCEBACK - Starting from athletes's sport skills to help them develop a plan for life after sport

Feladatok

1. A vállalkozások / a vállalkozói világ kompetenciák igényeinek megértése a különböző gazdasági ágazatok (O1 / T1).
2. A veterán sportolók kompetenciáinak megértése, amelyek átkerülhetnek más gazdasági ágazatok üzleti / vállalkozási világába (O1 / T2).
3. Részvételi akciókutatás a veterán sportolók megismertetése az üzletemberek / vállalkozók gondolkodásmódjával és nyelvével (O1 / T3).
4. A Match Making eszköz (O1 / T4) fejlesztésének befejezése.

Az üzleti világ igényeinek és a sportolók kompetenciáinak megértése érdekében, amelyek átkerülhetnek a vállalkozói világba előző kutatások elemzéseit (T1), interjúkat (T1, T2) és fókuszcsoportos interjúkat (T3) folytattunk.

Az feltáró kutatás fő célja a sportolók kettős karrierjének tanulmányozása és a témáról való további megismerés volt (T1).

Első körben az egyéni interjúk célja annak kiderítése volt, hogy a sportolók és üzletemberek hogyan látják a veterán sportolók képességeit és lehetőségeit a munka világában, és általában milyen képzésre van szükség ahhoz, hogy az egykori sportolók sikeres karriert folytathassanak az üzleti életben (T1, T2).

A második szakaszban vegyes csoportokat alakítottunk ki, és az első interjú megállapításai alapján olyan kompetenciák felderítése és meghatározása volt a cél, amire építhetjük a kiválasztó eszközt. A második szakasz célja a képzés igényeinek (a kompetenciák megtalálása) és az alkalmazható innovatív tanulás meghatározása volt a veterán/visszavonult sportolók üzleti és vállalkozói tevékenység foglalkoztatása az integráció megkönnyítése érdekében (T3).

A Matchmaking eszköz (MMT) a feltáró kutatás eredményein és az akciókutatási eredményeken alapul. Ezeket az eredményeket összehasonlítottuk a HR fejlesztés és a vállalkozói szellem meglévő modelljeivel, például a szerep diagrammatikus megközelítéssel, az MBTI-vel, az európai referenciakerettel, az ENTRECOMP modellel, valamint a WEF és az OECD javaslataival. Ezt a keresztutatást annak érdekében végeztük el, hogy még egyszer ellenőrizzük és megbizonyosodtunk arról, hogy az általunk kidolgozott képzés teljes kört biztosít-e.

Eredmények

Feltáró kutatás (O1 / T1): A partnerek szöszedetet hoztak létre, hogy megértsék a projekt főbb kifejezéseinek feltételeit és meghatározásait. A partnerek cikkeket, tanulmányokat, legjobb gyakorlatokat, videókat, különféle irodalmakat és információkat gyűjtött a releváns projektekről a téma jobb megértése érdekében.

Interjúk (O1 / T1 és T2): A 120 interjú során a leggyakrabban említett kompetenciák a következők voltak: kommunikatív, türelmes, objektív, csapatmunka / kooperatív, kiváló időgazdálkodási készségek, határozott, intuitív, kreatív, célorientált, rugalmas, innovatív, kiváló kockázatkezelés készségek, következetes, vízióval rendelkező, hitelesség, független, kritikai gondolkodás, alkalmazkodóképesség, kiváló együttműködési készségek, magabiztos, toleráns, motivált, kitartó, megnyerő.

Fókuszcsoportos interjúk (O1 / T3): A BOUNCEBACK kompetenciák fontos alapját képező kompetenciák: alkalmazkodóképesség, kommunikáció, magabiztos, következetes, együttműködés, hitelesség, kritikai gondolkodás, elszántság, kiváló együttműködési készségek, kiváló időgazdálkodási készség, célorientált, innovatív, motivált, objektív, türelmes, kitartó, professzionalizmus, szisztematikus gondolkodás, csapatmunka, vízióval rendelkező.

Match-Making Tool (O1 / T4): A Match-Making Tool (MMT) az O1 fő eredménye, terméke. Az ENTECOMP modellbe integrált interjúk két fordulójának eredményei alapján fejlesztettük ki az MMT kompetencia modelljét. Az adatok tartalmi elemzése számos olyan tényezőt mutatott, amelyek hasznosak voltak a struktúra felépítéséhez, és 14 tényezőt találtunk, amelyek 7 tengelybe rendeztünk annak érdekében, hogy könnyen érthető grafikai kimenete legyen (lásd az alábbi táblázatot). Minden tengelynek két részfaktora van, és az alképességek pontszáma összeadódik a tengely pontszámával. Az érvényes kérdőív megszerzése érdekében úgy döntöttünk, hogy 6 pontos skálát és állításokat használunk, amelyek meghatározzák a viselkedést és a hozzáállást. A kérdőív minden tényezőjéhez 4 állítás tartozik, és ezek alkotják a pókháló grafikonon megjelenített pontszámot.

Ebben a lépésben meghatároztuk a szektorprofilokat és a Bounceback profil pontszámát, amelyet összehasonlítottunk az egyén profiljával. Szakirodalom alapján határoztuk meg az öt szektort, és több forrásból vettük át a kompetencialeírásokat, mint például az Európai Közösség és a Nemzetközi Foglalkozások Osztályozása standardokból.

7 tengely	<ul style="list-style-type: none"> • CSAPATJÁTÉKOS • KREATÍV • VÁLLALKOZÓ • REZILIENS • VEZETŐ • SZERVEZŐ • PROBLÉMAMEGOLDÓ
Szektorok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mezőgazdaság (elsődleges) 2. Gyártás és építés (másodlagos) 3. Szolgáltatások (harmadlagos) 4. Kereskedelem (árak forgalmazása) 5. Köz- / civil szektor
Bounceback profil	<p>„A BOUNCEBACK személy egy ellenálló csapatjátékos, aki képes bizonyos tevékenységeket hosszabb ideig fenntartani, valamint elviselni a stresszt és a nehézségeket. Ezt a személyiséget a rugalmasság és a kreativitás is jellemzi. Ez a fajta ember célorientált és határozott, akit nem korlátoz a jelenlegi helyzete. Tudja, hogy kemény munkája eredményes lesz. Ez a fajta ember nagyon türelmes, nyitott és toleráns, felismeri mások véleményét és álláspontját, és szükség esetén adaptív módon változtathat, de nem lehet könnyen lebeszélni céljaitól. Csapatjátékosként kiváló együttműködési képességekkel rendelkezik, és a lehető legjobban tud együtt</p>

	dolgozni és kommunikálni másokkal. A kreatív személyiség miatt jó ötletei vannak. Gondolkodása pozitív és előremutató.”
--	---

A Match-Making Tool (MMT) egy webalapú kérdőív- és készségprofil-készítő alkalmazás, amely integrálja az előző szakaszokban bemutatott összes munkát. Összesen 56 állítást tartalmaz (4x14). Ezért a személy profilját automatikusan összehasonlítják a Bounceback profillal, és egyúttal kiszámítja az euklideszi távolságot az összes szektorprofilhoz, és a legközelebbi szektorprofil egy pókháló diagramban jelenik meg.

Az MMT a kérdőív kitöltése után három profilt jelenít meg az egyén számára: személyes profilját, a gazdasági szektor profilját, amely a legközelebb áll hozzá, és a Bounceback profilt, amely a mi konstrukciónk és az 1. képzési modul alapja.

Az első és a második szakasz kapcsolata az, hogy a Match-Making Tool (O1) kompetenciái képezik az 1. képzési modul (O2) alapját. A projekt további munkája és feladatai az első kimenet (O1) eredményei alapján folytatódnak.

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.