

IO1 SINTESI

2020-1-HU01-KA204-078804

BOUNCEBACK - Sviluppare un approccio di apprendimento innovativo per facilitare l'inserimento degli ex atleti nei campi dell'impiego, del business e dell'imprenditoria

Il progetto Bounceback "Sviluppare un approccio di apprendimento innovativo per facilitare l'inserimento degli ex atleti nei campi dell'impiego, del business e dell'imprenditoria" è un'iniziativa co-finanziata dal programma Erasmus Plus dell'Unione Europea e lanciata nell'ottobre 2020. L'Unione Europea garantisce una sovvenzione di 230.158 EURO per l'attuazione del progetto durante il periodo: 1° ottobre 2020 – 30 settembre 2022. Il progetto è sviluppato da un gruppo di partner, che sono l'Università di Pannonia (coordinatore), AEK Athletic Club, A.S.D. Società Sportiva Lazio Karate, Militos Consulting S.A., RNDO Limited (R&Do) e l'Università e lo Student Athletics Club di Veszprém (VEDAC).

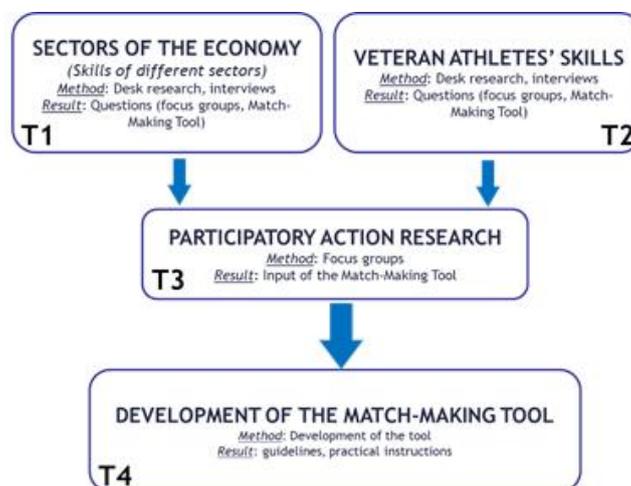
L'obiettivo principale del progetto è quello di sviluppare un approccio di apprendimento innovativo per gli atleti veterani che trasformerà le competenze acquisite dagli stessi durante la loro carriera sportiva in competenze utili per il loro successo nel mondo del lavoro e dell'imprenditoria, e fornirà un supporto adeguato a coloro i quali fra di essi mirano a diventare professionisti di successo nel mercato lavorativo o imprenditoriale. Questo obiettivo cumulativo comprende i seguenti 4 obiettivi specifici:

- Abbinare la mentalità, l'attitudine, le abilità e le capacità degli atleti professionisti veterani (di tutte le diverse tipologie) con le esigenze che le aziende hanno in ambito di competenze nei diversi settori dell'economia, e sviluppa linee guida su come il trasferimento delle competenze possa avvenire dallo sport verso altri settori.
- Sviluppare i materiali e gli strumenti di apprendimento che gli atleti veterani utilizzeranno per trasferire le loro abilità alle loro nuove carriere.
- Garantire l'applicabilità del progetto nella pratica, attraverso sessioni di formazione pilota.
- Sviluppare connessioni politiche per garantire un'ampia diffusione del progetto nell'UE.

Il primo obiettivo/target/pietra miliare del primo report prodotto (O1) è stato quello di *"abbinare la mentalità, l'attitudine, le abilità, le competenze degli atleti professionisti veterani (di tutte le diverse tipologie) con le esigenze che le aziende hanno in ambito di competenze in diversi settori dell'economia e sviluppare linee guida su come il trasferimento di competenze possa avvenire dallo sport verso altri settori"*.

Per raggiungerlo, il gruppo di partner ha dovuto completare 4 attività.

Lo schema di connessione tra le attività:



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

Attività

1. Comprendere le esigenze delle aziende/mondo imprenditoriale riguardo alle competenze per i diversi settori dell'economia (O1/T1).
2. Comprendere quali siano le competenze degli atleti veterani che possono essere trasferite al mondo business/imprenditoriale di altri settori economici (O1/T2).
3. Ricercare una partecipazione attiva per far familiarizzare gli atleti veterani con la mentalità ed il linguaggio dei datori di lavoro/imprenditori (O1/T3).
4. Completare lo sviluppo dello strumento match-making (O1/T4).

Per comprendere le esigenze del mondo del lavoro ed individuare le competenze degli atleti che possono essere trasferite al mondo imprenditoriale sono state condotte ricerche desk (T1), interviste (T1, T2) e interviste al focus group (T3).

L'obiettivo principale della ricerca a tavolino è stato studiare la duplice carriera degli atleti e apprendere di più sull'argomento (T1).

Come primo step, l'obiettivo delle interviste individuali è stato quello di scoprire come gli sportivi e gli uomini d'affari valutano le competenze degli ex atleti e le possibili opportunità per essi nel mondo del lavoro, nonché che tipo di formazione sia necessaria, in generale, per gli ex sportivi per perseguire una carriera di successo nel settore (T1, T2).

Come secondo step, si sono formati gruppi misti e, sulla base dei risultati del primo step, l'obiettivo della seconda fase è stato quello di specificare le esigenze formative (*trovare le competenze*) e l'approccio di apprendimento innovativo applicabile per facilitare l'integrazione degli atleti veterani nel mondo del lavoro, nelle imprese e nell'imprenditorialità (T3).

Lo strumento matchmaking (MMT) si basa sui risultati della ricerca sia teorici che applicati sul campo. Questi risultati sono stati confrontati con i modelli esistenti di sviluppo delle risorse umane e dell'imprenditorialità, come l'approccio per diagrammi del ruolo, l'MBTI, il quadro di riferimento europeo, il modello ENTRECOMP ed i suggerimenti del WEF e dell'OCSE. Abbiamo fatto questo esame incrociato per controllare se durante la nostra ricerca avessimo trascurato qualcosa di importante e per assicurarci che la formazione che erogheremo fornisca una visione completa.

Risultati

Desk research (O1/T1): Il gruppo ha creato un glossario per comprendere i termini e le definizioni delle principali caratteristiche del progetto. La partnership ha raccolto articoli, studi, best practice, video, diversi tipi di letterature e informazioni sui progetti rilevanti al fine di comprendere meglio l'argomento.

Interviste (O1/T1&T2): Le competenze più frequentemente menzionate durante le 120 interviste hanno determinato che le risorse dovrebbero essere: *comunicative, pazienti, oggettive, abili nel lavoro di squadra, capaci nella gestione del tempo, dotate di capacità gestionali, determinate, intuitive, creative, orientate agli obiettivi, flessibili, innovative, dotate di eccellenti capacità di gestione del rischio, coerenti, visionarie, credibili, indipendenti, pensatori critici, adattabili, dotate di eccellenti capacità di collaborazione, fiduciose, tolleranti, motivate, persistenti, coinvolgenti.*

Interviste al focus group (O1/T3): Le competenze che costituiscono una base importante per una risorsa che voglia accedere al programma bounceback sono: *adattabilità, comunicazione, fiducia, coerenza, cooperazione, credibilità, pensiero critico, determinazione, eccellenti capacità di collaborazione, eccellente capacità di gestione del tempo, orientamento agli obiettivi, innovazione, motivazione, orientamento al raggiungimento dell' obiettivo, pazienza, persistenza, professionalità, pensiero sistematico, propensione al lavoro di squadra, essere visionario.*

Match-Making Tool (O1/T4): Lo strumento di match-making (MMT) è il risultato principale prodotto dalla O1. Il modello di competenza della MMT è stato creato sulla base dei risultati dei due cicli di interviste integrati con il modello ENTRECOMP. L'analisi del contenuto dei dati ha mostrato diversi fattori utili per costruire la struttura ed abbiamo evidenziato 14 fattori che sono stati organizzati in 7 asset per ottenere un output grafico facilmente comprensibile (vedi tabella sotto). Ogni asset ha due sotto-fattori ed il punteggio delle sottoqualifiche si somma al punteggio dell'asset. Per avere un questionario valido, abbiamo deciso di utilizzare una scala a 6 punti e affermazioni che definiscono comportamenti e atteggiamenti. Ci sono 4 affermazioni per ogni fattore del questionario e queste determinano il punteggio visualizzato sul grafico a ragno.

Durante questo passaggio abbiamo definito i profili di settore ed il punteggio del profilo bounceback che verrà confrontato con il profilo dell'individuo. Abbiamo definito i cinque settori basati sulla letteratura e abbiamo ricavato le descrizioni delle competenze da più fonti per tali settori, come la classificazione statistica delle attività economiche nella Comunità Europea e la classificazione degli standard internazionale delle professioni.

7 asset	<ul style="list-style-type: none"> • disposto al lavoro di squadra • creativo • imprenditore • resiliente • capo • organizzatore • risolutore di problemi
Settori	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agricoltura e servizi pubblici (primario) 2. Industria manifatturiera e costruzione (secondario) 3. Servizi (terziario) 4. Commercio (distribuzione di beni) 5. Settore pubblico/civile
Profilo finale	<p><i>"La risorsa BOUNCEBACK è un individuo molto propenso al gioco di squadra, resiliente ,e che ha la capacità di sostenere attività specifiche per un periodo più lungo sopportando stress e difficoltà. Questa personalità è caratterizzata anche da flessibilità e creatività. Questo tipo di persona è orientata agli obiettivi e determinata, e non vuole limitarsi a restare nella sua situazione attuale. E' consapevole che il suo duro lavoro darà frutti.. Questo tipo di persona è molto paziente, di mentalità aperta e tollerante, riconosce le opinioni e i punti di vista degli altri e può cambiare idea in modo elastico se necessario, ma non può essere facilmente dissuaso dai suoi obiettivi.</i></p>

<i>Come teamplayer ha ottime capacità di collaborazione ed è in grado di lavorare e comunicare con gli altri in maniera eccellente. Grazie alla personalità creativa ha buone idee. Il suo pensiero è positivo e visionario.</i>
--

Lo strumento di match-making (MMT) è un questionario basato sul web e un'applicazione per la creazione di profili di competenze che accorpa tutto il lavoro svolto nelle sezioni precedenti. Complessivamente sono state create 56 istruzioni (4x14). Pertanto, il profilo della persona verrà confrontato automaticamente con il profilo Bounceback e allo stesso tempo la sua distanza euclidea verrà calcolata su tutti i profili di settore e il profilo di settore più vicino verrà visualizzato in un diagramma a ragno.

L'MMT visualizza tre profili per un individuo dopo aver completato il questionario: il suo profilo personale, il profilo del settore economico a lui più vicino e il profilo Bounceback che è il risultato della nostra attività ed è alla base del modulo di apprendimento 1.

La connessione tra il primo e il secondo output intellettuale consiste nel fatto che le competenze dello strumento di match-making (O1) sono alla base del modulo di formazione 1(O2). L'ulteriore lavoro e gli sviluppi del progetto proseguiranno sulla base della prima produzione intellettuale (O1).

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.