



## DEMETRA

Módszertani képzés vállalati mentorok számára a műanyagiparban és a kapcsolódó ágazatokban

Projektszám: 2017-01-HU01-KA202-035951

### Kulcsszavak:

Gamification (játékosítás) eszközök és esettanulmányok, pilot képzés, mentor képzés

## PARTNEREK



### A projekt fő céljai:

- Kompetencia katalógus készítése vállalati mentorok /oktatók számára, mely egy Z generációs desk research kutatáson és fókuszcsoportos interjúkon alapul ,olyan tanulók részvételével, akik munkaalapú képzésben vettek részt vállalati mentorok / oktatók valamint iparági és oktatási vezetők irányítása alatt.
- A létrehozott képzési anyag egy Útmutatóból, egy játékelméleten alapuló Módszertanból és Esettanulmánygyűjteményből áll, amely a műanyagiparban alkalmazott legjobb munkaalapú tanulási gyakorlatokat tartalmazza.
- A Magyarországon, Romániában és Szlovákiában megvalósuló vállalati mentor/ oktató képzés központi témája, hogyan lehet megalkotni és alkalmazni a játékosított módszereket és a szituációs játékokat a munkaalapú képzésben.
- A pilot képzés során a mentorok ezeket az új munkaalapú képzésben megismert módszereket és szituációs gyakorlatokat alkalmazzák majd Magyarországon, Romániában és Szlovákiában, mindezt magyarországi szupervízió segíti és felügyeli.

### Tevékenységek:

Az elmúlt néhány hónapban kidolgoztuk hogyan játékosítsuk a képzési folyamatot és hogyan tudjuk átadni és mentorálni ezt a fajta munkaalapú képzést a mentorok számára, támogatva őket ezáltal hogy pedagógiaiag is képesek legyenek alkalmazkodni az iparági szektor gyorsan változó környezetéhez.

### A Demetra Modell kifejlesztése:

Módszerünk alapvető szempontjai: aktív részvétel, tudatosság, részvétel, biztonság, felelősségvállalás. A kívánt eredmény érdekében a játékban résztvevők különböző kihívást jelentő szituációkban és gyakorlatokban vesznek részt mely lehetőséget ad a tapasztalati tanulásra.

A folyamat célja a csoport erőforrásainak tudatosítása, mindeközben jó hangulat és a pozitív légkör megteremtése és fenntartása.

Gamification Matrix				
	R1	R2	R3	R4
Challenge	Personal challenge	Baby steps	Maximum expectation	Delegation
Motivation	Vision	Reinforcement	Acknowledgement	Partnership
Ease	Voluntary action	Visualization	Tolerance	Role

### Mimicry - the workflow of delegation





**Role**  
Gives strength  
Protects from the environment  
Simplifies your challenge



**R4 - willing and able**

- Give him all the necessary information to do the task.
- You can rely on him: he does it, and you can take the responsibility.
- Handle him as your partner - don't blow it by acting like a boss
- Try to define his professional role to avoid existential crisis

## Képzések:



## Demetra találkozók:

A partnerek második rövid idejű képzésére 2019.02.25- 03.01 között került sor Budapesten. A 12 fő részvételével megvalósuló rendezvényen a résztvevők arra keresték a választ: hogyan lehet alkalmazni a „gamification”-t a munkaalapú képzésben, tesztelésre került a kidolgozott képzési anyag, továbbá felkészítették a partnerek képzési munkatársait arra, hogyan tudják ezt más országok vállalkozásai számára is átadni.

Az ötödik partnertalálkozó Kolozsváron (Romániában) kerül megrendezésre 2019. október 7–8. között.

**Amennyiben több információt szeretne megtudni a projektről, kérem, látogasson el honlapunkra:**

[www.demetraproject.eu](http://www.demetraproject.eu)

**vagy a FB-oldalunkra:**

: <https://www.facebook.com/D-e-M-e-T-R-a-146037012760888/>

**vagy vegye fel a kapcsolatot a helyi partnerekkel:**

Andrea Kövesd	TREBAG	andrea.kovesd@trebag.hu
Lilla Udvarosné Hajdár	PEMU	lilla.hajdar@pemu.hu
Veronika Doležalová	A-OMEGA	project@a-omega.sk
Alin Zapartan	ENERGOM	alin.zapartan@energom.ro
Ana Pantea	BBU	anapantea@yahoo.com
Grigoris Chatziantoniou	IDEC	grigoris@idec.gr
Gábor Farkass	MMSZ	farkass@huplast.hu