



**DEMETRA**

Príprava metodologického tréningu metodológie pre podnikových inštruktorov, ktorí poskytujú praktické tréningy vo firmách plastikárskeho odvetvia a v príbuzných priemyselných sektoroch

2017-01-HU01-KA202-035951

**Kľúčové slová:**

: Gamifikačná príručka; Prípadové štúdie; Pilotný tréning; Tréning inštruktorov/mentorov

**PARTNERI:**



**Hlavné projektové ciele:**

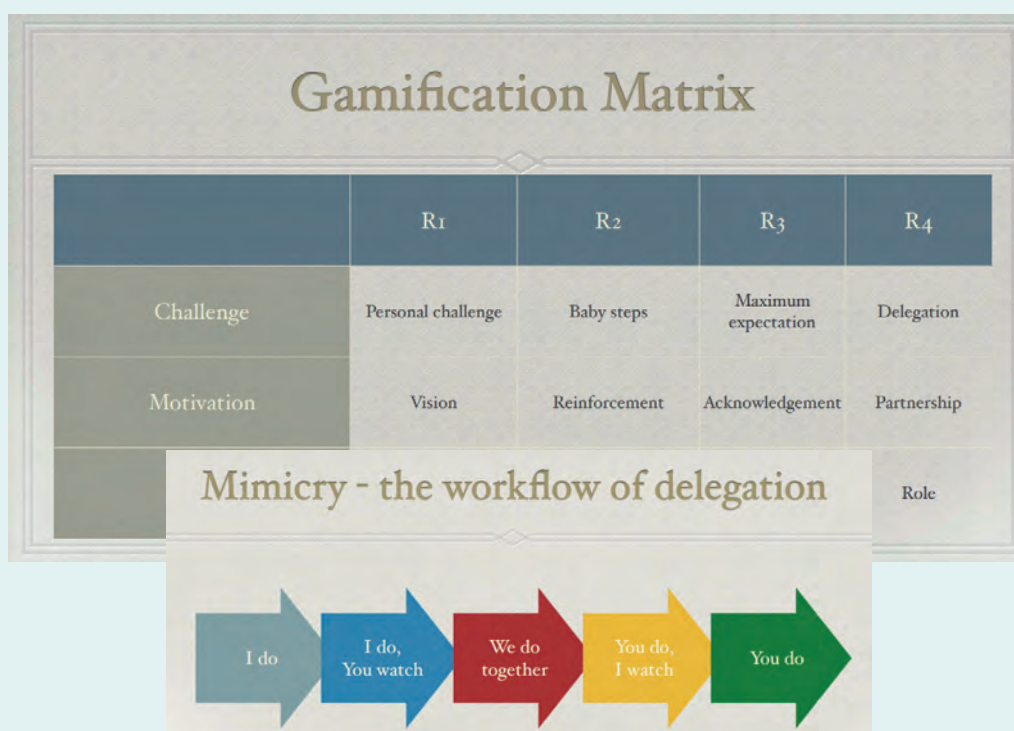
- Príprava katalógu kompetencií určeného podnikovým inštruktorom/mentorom založenom na prieskume generácie Z a cieľných skupinových rozhovorov so študentmi zapojenými v duálnom vzdelávaní ako i na skupinových rozhovorov s podnikovými inštruktormi/mentormi a s vedúcimi pracovníkmi zodpovednými za vzdelávanie v danom priemyselnom sektore.
- Tvorba tréningového materiálu pozostávajúceho z Príručky a Metodológie aplikujúcich gamifikačný prístup a zo zbierky Prípadových štúdií obsahujúcej príklady dobrej praxe v rámci systému duálneho vzdelávania v plastikárskom odvetví.
- Vyškolenie podnikových inštruktorov/mentorov v krajinách projektového partnerstva – v Maďarsku, Rumunsku a Slovensku - so zameraním na tvorbu a adaptáciu gamifikačnej metodológie ako i situačné hry v praktikách duálneho vzdelávania na pracovisku.
- Organizácia pilotného tréningu, kde podnikoví inštruktóri/mentori aplikujú poznatky o nových metódach získaných počas školenia, realizovaného v krajinách - Maďarsko, Rumunsko a Slovensko. Pilotný projekt je v uvedených krajinách podporený supervíziou z Maďarska.

**Aktivity:**

Ostatných niekoľko mesiacov sme sa naučili, ako pomocou hier oživiť tréningový proces a ako implementovať na prax zameraný tréningový balík s cieľom pedagogickej podpory podnikových inštruktorov v adaptácii na rýchlo sa meniace podmienky v danom priemyselnom sektore.

**Tvorba Gamifikačného modelu projektu DEMETRA:**

Hlavnými hodnotami nášho prístupu sú: aktívna účasť, uvedomelosť, zapojenie, bezpečnosť a prijatie zodpovednosti. Naším cieľom je dosiahnutie želaných projektových výstupov prostredníctvom podpory účastníkov pri zvládaní náročných situácií vyžadujúcich si učenie sa pomocou skúseností. Cieľom daného procesu učenia je zvyšovanie uvedomenia si zdrojov vo vnútri skupiny, a to najmä prostredníctvom tvorby a udržiavania príjemnej nálady a pozitívnej atmosféry.





**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

## Tréningy:



## Partnerské stretnutia projektu DEMETRA:

Naše druhé stretnutie pracovnej skupiny sa konalo v dňoch 25.02-01.03.2019 v Budapešti. Išlo o päťdňové stretnutie v Maďarsku s dvanástimi účastníkmi zameraného na tému gamifikácie a jej aplikáciu v praxi duálneho vzdelávania. Zároveň účastníci zhodnotili a otestovali vyvinuté tréningové materiály a získali informácie ako vyškolit podnikových mentorov, inštruktorov a majstrov v oblasti gamifikácie vo firmách. Školenia budú postupne prebiehať v jednotlivých spoločnostiach v krajinách partnerov projektu.

Piate medzinárodné stretnutie partnerov sa uskutočnilo 7.-8. októbra 2019 v meste Cluj-Napoca, Rumunsko.

**V prípade záujmu o viac informácií, navštívte našu projektovú web stránku:**

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

**alebo Facebook stránku:**

<https://www.facebook.com/demetra.project>

**alebo kontaktujte svojho lokálneho partnera:**

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	farkassg@huplast.hu