



PI - GO WORK szansą dla osób niepełnosprawnych

Beneficjent:



Partner projektu:



Priorytet:

VI. Rynek pracy otwarty dla wszystkich

Działanie:

6.2 Wsparcie i promocja przedsiębiorczości i samozatrudnienia

Obszar realizacji projektu:

Województwo: Dolnośląskie



Scenariusz wystąpienia:

1. Krótkie przypomnienie informacji o projekcie
2. Geneza pomysłu
3. Pomysł
4. Produkcja
5. Produkt
6. Podsumowania

1. Krótkie przypomnienie informacji o projekcie

Cel główny projektu:

Zwiększenie skuteczności działań na rzecz podejmowania i utrzymania zatrudnienia przez osoby niepełnosprawne z woj. Dolnośląskiego.

Grupy docelowe projektu:

Użytkownicy produktu:

- pracownicy publicznych służb zatrudnienia
- pracownicy organizacji sektora pozarządowego realizujący politykę społeczną
- pracownicy prywatnych firm świadczące usługi wsparcia

Odbiorcy produktu:

- bezrobotne osoby niepełnosprawne

Innowacyjność:

Wprowadzenie do systemu wsparcia bezrobotnych osób niepełnosprawnych metody pracy, w oparciu o mechanizm gry symulacyjno – strategicznej (wersja modułowa*).

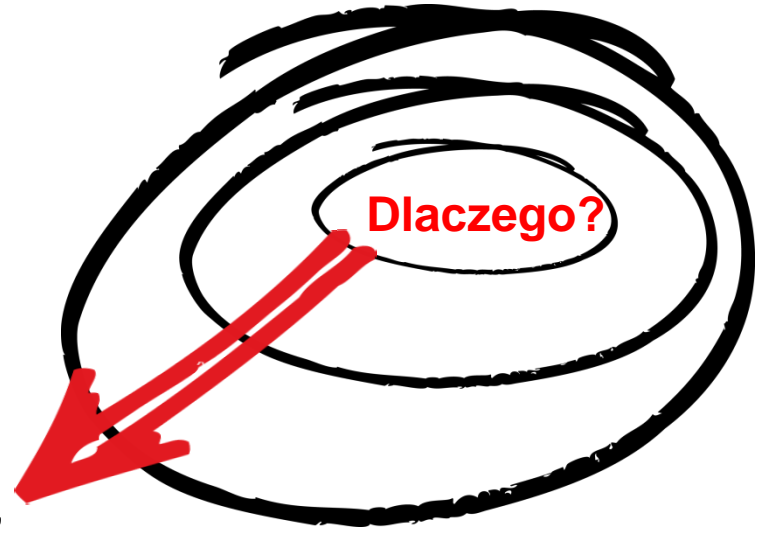
***Wersja modułowa** – wersja gry, o nieskończonej ilości kombinacji merytorycznej!

2. Geneza projektu

PI - GO WORK szansą dla osób niepełnosprawnych



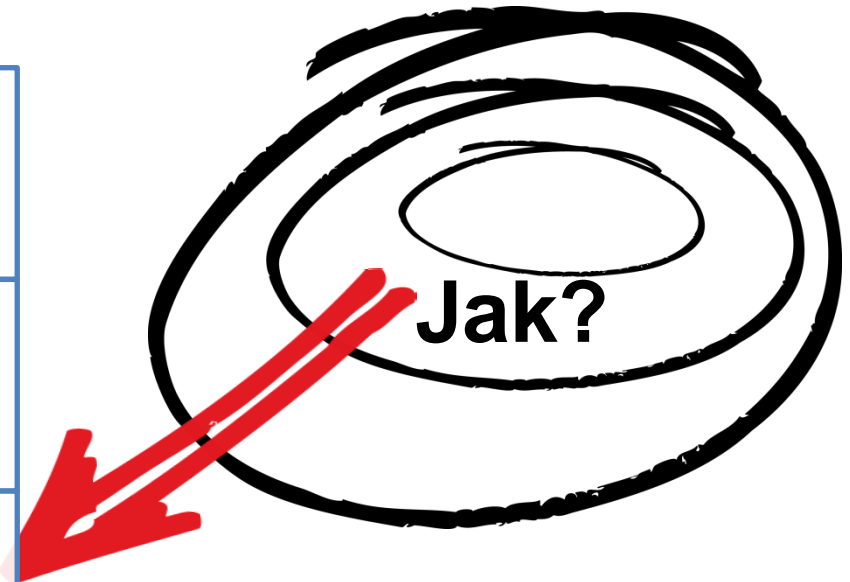
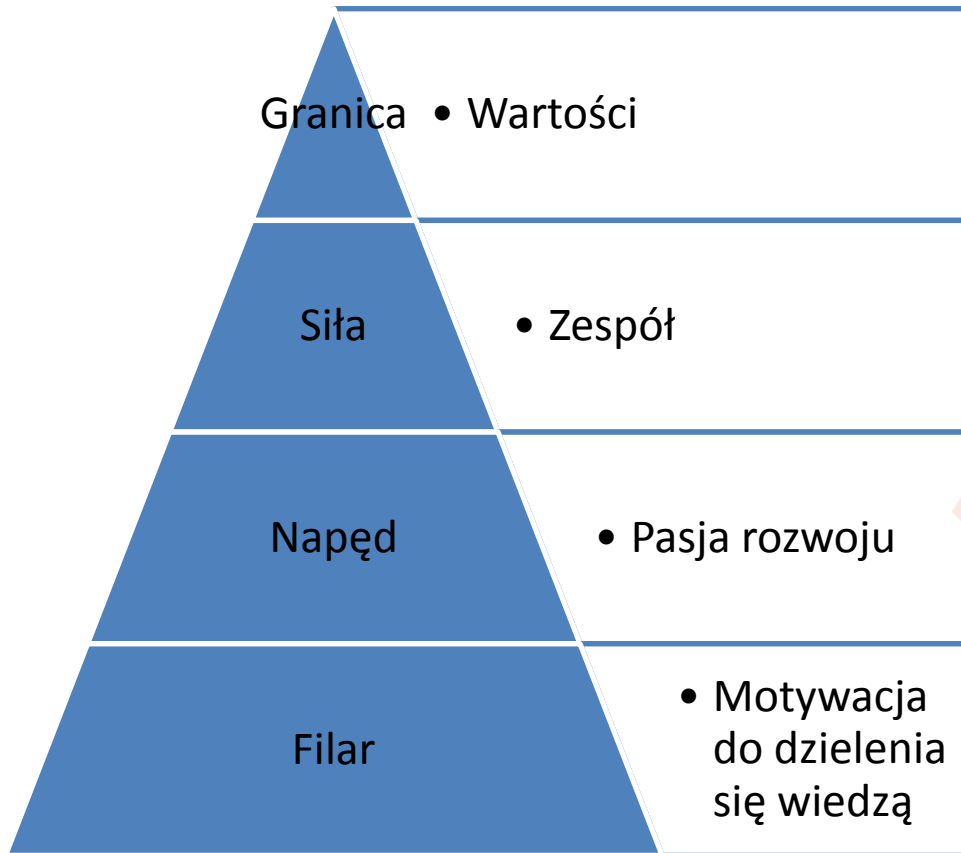
PI - GO WORK szansą dla osób niepełnosprawnych



**Zmieniać świat na lepszy,
wspierając ludzi w osiągnięciu tego,
co wydaje im się nieosiągalne.**



PI - GO WORK szansą dla osób niepełnosprawnych



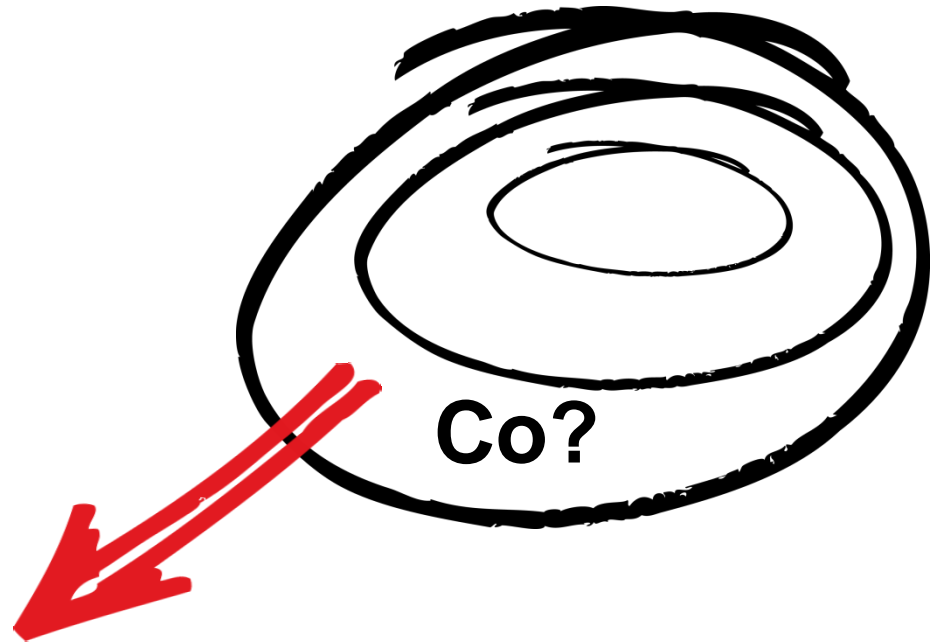
PI - GO WORK szansą dla osób niepełnosprawnych



- Szkolenia
- Narzędzia
- Gry edukacyjne
 - Gry e-learnigowe
 - Gry planszowe
 - Gry szkoleniowe

Przyszłość

- Gry komputerowe



3. Pomysł

3. Pomysł



Wspieramy biznes



Wspieramy bezrobotnych



Wspieramy dzieci



4. Produkcja

4. Produkcja

Etap 1

- Diagnoza stanu obecnego (2 rodzaje badań)
- Opracowanie wstępnej wersji produktu finalnego (6 pojedynczych produktów w tym; Podręcznik aktywizacji zawodowej, gra GO WORK oraz Strategia Wdrażania Produktu).

Rezultat:

Uwagi Eksperta:

Czy wstępna wersja produktu spełnia warunki innowacyjności i może być poddana testowaniu? – **TAK**

Rekomendacja Eksperta: **Zatwierdzić warunkowo strategię pod warunkiem wprowadzenia rekomendowanych zmian.**

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Wskaźniki (założenia: 10 Trenerów i 60 Odbiorców)

Rezultat:

- 12 Trenerów,
- 62 Odbiorców,
- 2432 osobogodziny.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Ewaluacja zewnętrzna
 - **Innowacyjność** – czy produkt spełnia założenia innowacyjności?
 - **Trafność** - Czy i w jakim stopniu produkt odpowiada na realne potrzeby?
 - **Efektywność** - Czy wypracowany produkt (proponowane podejście) jest bardziej efektywny niż stosowane dotychczas ? Czy proponowane podejście jest rozwiązaniem bardziej wydajnym finansowo od metod stosowanych wcześniej?
 - **Skuteczność** - Czy produkt jest skuteczny?
 - **Użyteczność** - Czy wypracowany produkt jest zgodny z aktualnymi potrzebami grup docelowych?
 - **Trwałość** - Czy i w jakim stopniu prawdopodobne jest funkcjonowanie produktu po zakończeniu finansowania projektu?

Rezultat:

- Produkt finalny po dokonaniu modyfikacji zgodnie z uwagami użytkowników uznano za efektywny.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Ewaluacja zewnętrzna - Innowacyjność

- **Innowacyjność metodologia nauczania**

„wykorzystanie symulacyjno – strategicznej gry GO WORK pozwala **równocześnie** rozwijać kompetencje, umiejętności, cechy, zachowania, postawy istotne dla jednostki w ogóle”

- **Innowacyjność zakres merytoryczny**

„moduł związany z umiejętnością rozmawiania o własnej niepełnosprawności oraz moduł z umiejętności radzenia sobie z zastrzeżeniami związanymi z niepełnosprawnością z wykorzystaniem modułu praw i obowiązków”

- **Innowacyjność sposobu wykorzystania - Dla użytkowników trenerów**

„Gra GO WORK jest grą otwartą modułową – wersja gry, o nieskończonej ilości kombinacji merytorycznej!

- **Innowacyjność sposobu wykorzystania - Dla użytkowników osób niepełnosprawnych**

„ Gra będzie dostępna w wersji elektronicznej w tym sensie, że każdy, dosłownie każdy będzie mógł ją wytworzyć przy zaangażowaniu stosunkowo niewielkich środków.” „Projekt zakłada dostępność gry w **wersji z trenerem i bez wsparcia trenera**, co daje szansę na jej powszechne wykorzystanie, ponad to ma ona być dostępna w miejscach pracy jak i być dostępna do samodzielnego wykonania”.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Ewaluacja zewnętrzna - Trafność

- **Trafność dla użytkowników** – osoby zajmujące się aktywizacją oraz osoby bezrobotne niepełnosprawne

„kreowanie postawy aktywności zawodowej oraz kompetencji niezbędnych do lepszego zaprezentowania się w trakcie rozmowy jak i w tym by faktycznie prezentować siebie jako najlepszego pracownika: umiejętności tworzenia dokumentów aplikacyjnych, rozmowy telefonicznej, pierwszego kontaktu, komunikowania się w zakresie praw i obowiązków oraz niepełnosprawności”.

- **Trafność dla pracodawców**

„kreowaniu aktywności („niski poziom eksploracji rynku przez niepełnosprawne osoby poszukujące pracy” oraz kompetencji (niepełnosprawni wykazują zbyt wiele obaw, nie potrafią przedstawić swoich mocnych stron oraz zatajają niepełnosprawność,) niezbędnych do lepszego zaprezentowania się w trakcie rozmowy.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Ewaluacja zewnętrzna - Efektywność
 - Gra będzie dostępna w wersji elektronicznej w tym sensie, że każdy, dosłownie każdy będzie mógł ją wytworzyć przy zaangażowaniu stosunkowo niewielkich środków.
 - W przypadku GWO wytworzone narzędzie będzie można stosować tak długo jak tylko ktokolwiek uzna to za zasadne, co w praktyce uniemożliwia określenie ostatecznej ilości osób, które skorzystają z gry.
 - Dodatkowo na efektywność projektu pozytywnie wpływa fakt upowszechnienia wśród przeszkolonych trenerów wiedzy, umiejętności niezbędnych do późniejszego wykorzystania w innych grach symulacyjno – strategicznych.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Ewaluacja zewnętrzna - Skuteczność
 - Wskaźniki
 - 12 Trenerów (założenie 10 osób)
 - 62 Odbiorców (założenie 60 osób)
 - 2432 osobogodziny (założenie ... godzin)
 - „Obecnie ze względu na zbyt krótki okres, jaki minął od fazy testowania nie osiągnięto jeszcze zamierzonej 35% skuteczności w obrębie grupy docelowej. Dotychczas kilkanaście osób poinformowało o umówieniu się z pracodawcą na rozmowę kwalifikacyjną (przeszli pozytywnie przez fazę kontaktu pośredniego) a dwie osoby uzyskały zatrudnienie. Pozwala to z optymizmem oczekiwać ostatecznych rezultatów.

4. Produkcja

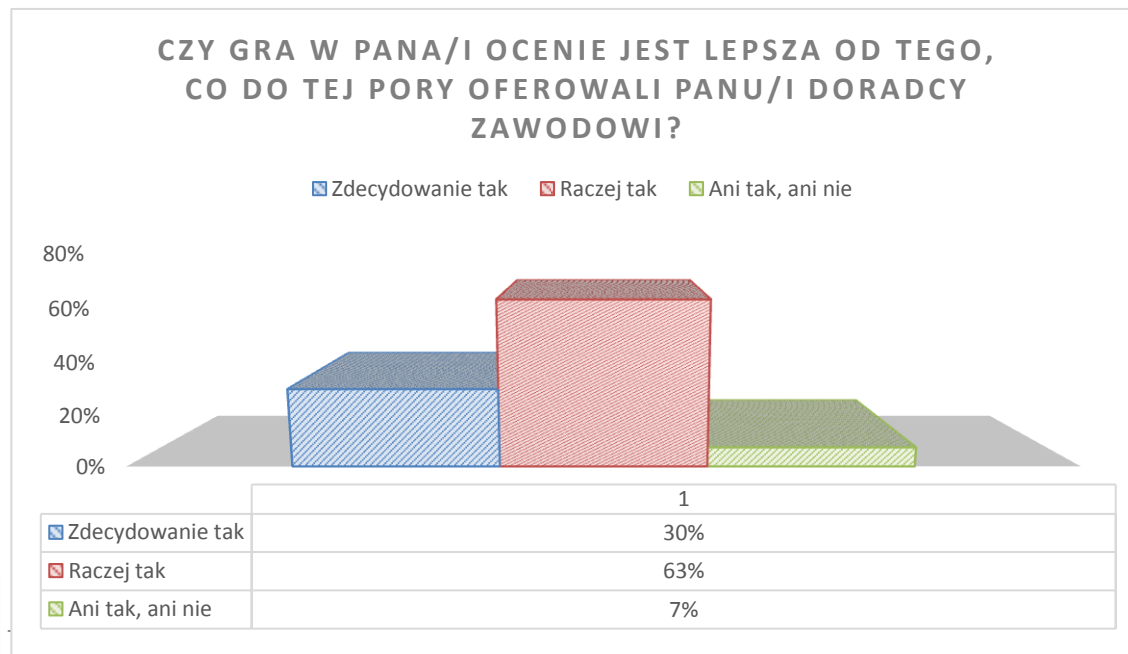
Etap 2 Testowanie

- **Ewaluacja zewnętrzna - Skuteczność**
 - „potwierdzono założony dla fazy testowania wzrost u osób niepełnosprawnych w trakcie procesu testowania deklarowanego poziomu czynników mających wpływ na aktywizację, tj. motywacja, umiejętność poruszania się po rynku pracy, zdolności komunikacyjne lub społeczne, wiara w siebie oraz samoocena”.
 - „w ramach fazy testowania wytworzono także ostateczne wersje wszystkich założonych elementów produktu finalnego”.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Ewaluacja zewnętrzna - Użyteczność metody



Ewaluac

Zmienna (odpowiedzi osób niepełnosprawnych i trenerów)	Oczekiwania	Po fazie testowania	Zmiana
Zdolność autoprezentacji	89%	93%	+4%
Asertywność	71%	82%	+11%
Komunikowanie się z grupą	85%	89%	+4%
Zdolności przywódcze	56%	54%	-2%
Umiejętność pracy w grupie	68%	79%	+11%
Umiejętność przebywania w grupie	77%	86%	+9%
Zdolności negocjacyjne	66%	42%	-24%
Umiejętność odpowiedniego zaprezentowania się w trakcie rozmowy kwalifikacyjnej	73%	83%	+10%
Zdolności zarządzania zespołem	43%	50%	+7%
Zdolności zarządzania projektem	43%	46%	+3%
Zdolności zarządzania wiedzą	45%	43%	-2%
Zdolności zarządzania czasem	48%	53%	+5%
Zdolności zarządzania karierą	63%	54%	-9%
Pewność siebie	61%	79%	+18%
Przekonanie o własnej wartości	86%	89%	+3%
Przebojowość	43%	40%	-3%
Gotowość do ryzyka	67%	47%	-20%

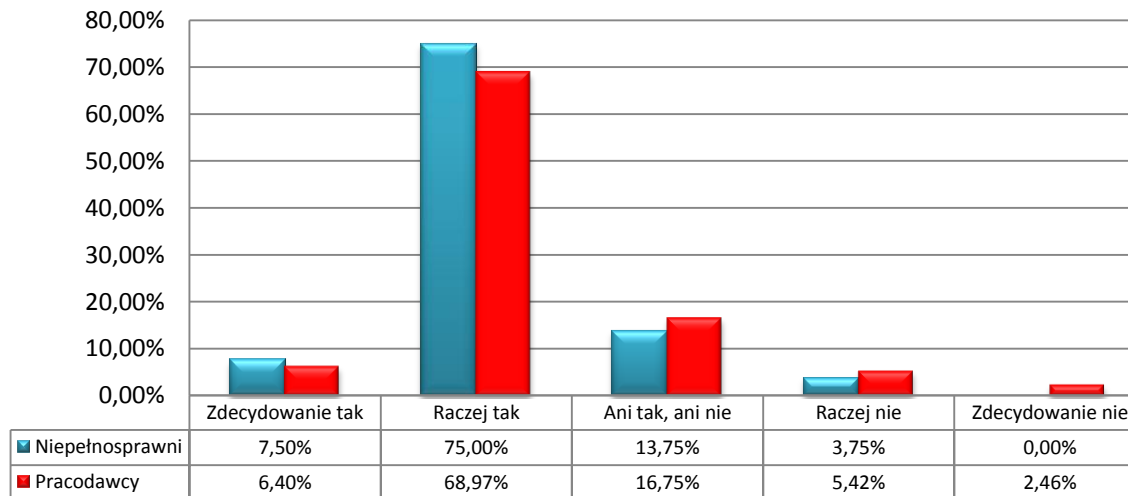
encjach

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Ewaluacja zewnętrzna - użyteczność w zatrudnieniu

Wzrost szans na znalezienie pracy dzięki uczestnictwie w PGW, opinie bezrobotnych osób niepełnosprawnych i pracodawców



4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Ewaluacja zewnętrzna - Trwałość
 - „ Po pierwsze, produkt gwarantuje trwałość oddziaływania poprzez niskie koszty zaangażowania zarówno po stronie instytucji jak i osób odpowiedzialnych za aktywizację zawodową bezrobotnych osób niepełnosprawnych” „Gra ma być dostępna w urzędach pracy i to nie tylko dla trenerów, ale i samych bezrobotnych do indywidualnego (bez trenera) użytku. Można zatem założyć z pełnym przekonaniem, że dodatkowo efekt utrwalenia będzie osiągany dzięki powtórny rozgrywką (osoba niepełnosprawna może po zakończeniu rozgrywki pod okiem trenera powtarzać grę bez jego udziału lub od początku czynić to samodzielnie)”.
 - Po drugie, trwałość oddziaływania produktu zostanie zachowana dzięki upowszechnieniu w grupie co najmniej 50 osób zajmujących się aktywizacją zawodową osób niepełnosprawnych wiedzy, umiejętności, przede wszystkim świadomości tego, że gry symulacyjno – strategiczne mogą być użytecznym narzędziem wsparcia.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie

- Opracowanie ostatecznej wersji produktu finalnego**

** W stosunku do wersji wstępnej, w produkcie finalnym wprowadzono ponad **20 zmian jakościowych**.

- zmiany produktowe (połączenie produktów i ich uporządkowanie)
- zmiany produkcyjne (co do poszczególnych elementów gry)
- zmiany metodyczne (w zakresie prowadzenia zajęć przez trenerów)
- zmiany merytoryczne (w zakresie treści, zarówno dla trenerów jak i osób niepełnosprawnych)
- Zmiany narzędziowe / szkoleniowe (filmy szkoleniowe)

Uwaga: Nie wprowadzono zmian z w strategii upowszechniania.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie - zmiany produktowe

Rezultat:

Zamiast 6 (sześciu) pojedynczych produktów, stworzono 4 (produkty) spójne pod względem możliwości ich zastosowania.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie - zmiany produkcyjne

Rezultat:

Zmieniono wielkość i kolorystykę planszy, pionków, kart zadań, suwaka czasu oraz innych elementów gry.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie - zmiany metodyczne

Rezultat:

Wprowadzono zmiany w zakresie zastosowania technik / ćwiczeń szkoleniowych pod kątem specyfiki grup szkoleniowych.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie - Zmiany narzędziowe / szkoleniowe

Rezultat:

Wprowadzono dodatkowe materiały audio – wizualne.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie - zmiany merytoryczne

Rezultat:

Rozbudowano moduły tematyczne związane z rozmową telefoniczną oraz bezpośrednią rozmową kwalifikacyjną.

4. Produkcja

Etap 2 Testowanie – Podsumowanie z ewaluacji

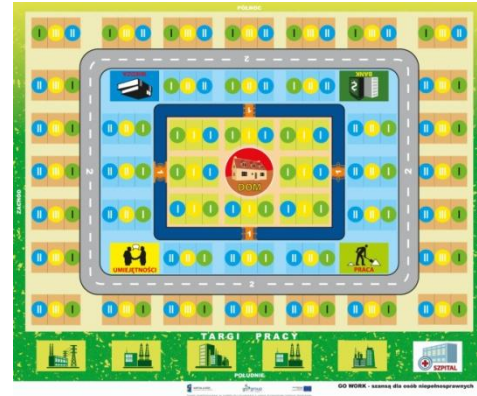
- „Wprowadzone zmiany wyczerpały postulaty uczestników fazy testowania. Pozwala to z całą mocą stwierdzić, że produkt jest obecnie w pełni dostosowany do potrzeb i wymogów różnych kategorii osób niepełnosprawnych. Nie ma w niej ograniczeń technicznych, czy organizacyjnych utrudniających, czy uniemożliwiających równe i pełne zaangażowanie wszystkich użytkowników. Gra jest też obecnie na tyle płynna i ciekawa by osiągnąć poziom zaangażowania uczestników niezbędny dla zrealizowania założonych dla niej efektów”.

5. Produkt finalny

5. Produkt finalny

Na produkt finalny składają się:

- **Produkt 1 Model gry GO WORK**
 - Wersja elektroniczna
 - Wersja pudełkowa
- **Produkt 2 Podręcznik Szkolenie dla trenerów (Train the Trainers)**
- **Produkt 3 Podręcznik użytkownika - trenerzy**
- **Produkt 4 Podręcznik użytkownika – osoby bezrobotne niepełnosprawne**



Produkt finalny składa się z trzech rodzajów materiałów.

- 1. Gra w wersji pudełkowej (+ wersja elektroniczna)**
- 2. Materiały w wersji pisemnej (+ wersja elektroniczna)**
- 3. Materiały w wersji audio – video**

Produkt finalny zakłada możliwość kaskadowania użytkowania

- 1. Przeszkoleni trenerzy mogą szkolić innych trenerów**
- 2. Przeszkoleni trenerzy mogą szkolić osoby niepełnosprawne bezrobotne**
- 3. Przeszkoleni trenerzy mogą rozbudowywać grę o dowolny moduł merytoryczny**
- 4. Osoby niepełnosprawne bezrobotne mogą szkolić się same**



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Produkt 2 Podręcznik Szkolenie dla Trenerów (Train the Trainers)

2.1 Program i harmonogram szkolenia (Train the Trainers)

2.2 Scenariusz szkolenia (Train the Trainers)

2.3 Podręcznik Trenera

2.3.1 Gra – wersja elektroniczna

2.3.2 Program i harmonogram szkolenia

2.3.3 Scenariusz szkolenia

2.3.4 Filozofia pracy z osobami niepełnosprawnymi

2.3.5 Założenia i wskazówki metodyczne

2.3.6 Materiały szkoleniowe

2.3.7 Materiały audio – video



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Produkt 3 Podręcznik użytkownika - trenerzy

- 3.1 Gra – wersja pudełkowa*
- 3.2 Instrukcja użytkowania
- 3.3 Program i harmonogram szkolenia
- 3.3 Scenariusz szkolenia
- 3.5 Filozofia pracy z osobami niepełnosprawnymi
- 3.6 Założenia i wskazówki metodyczne
- 3.7 Materiały szkoleniowe
 - 3.7.1 Curriculum Vitae
 - 3.7.2 List motywacyjny
 - 3.7.3 Testy rekrutacyjne
 - 3.7.4 Narzędzia komunikacji
 - 3.7.5 Modele rozmów przez telefon
 - 3.7.6 Scenariusze rozmów kwalifikacyjnych
 - 3.7.7 Rodzaje zastrzeżeń
 - 3.7.8 Techniki radzenia sobie z zastrzeżeniami – Modele językowej perswazji
 - 3.7.9 Techniki radzenia sobie z zastrzeżeniami – Modele językowej perswazji – Studium przypadku
 - 3.7.10 Prawa i obowiązki pracodawcy i osoby niepełnosprawnej
- 3.8 Nagrania audio – video
 - 3.8.1 Rozmowa przez telefon
 - 1.1 Błędy w rozmowie przez telefon
 - 1.2 Rozmowa telefoniczna z tzw. Bramkarzem
 - 1.3 Rozmowa telefoniczna z tzw. Decydentem
 - 1.4 Modele językowej perswazji – teoria
 - 1.5 Modele językowej perswazji – studium przypadku
 - 3.8.2. Rozmowa kwalifikacyjna
 - 2.1 Rozmowa kwalifikacyjna według scenariusza ustrukturyzowanego
 - 2.2 Rozmowa kwalifikacyjna według scenariusza strumień informacji
 - 3.8.3 Szkolenie z wykorzystaniem gry Go Work
Człowiek - najlepsza inwestycja



Produkt 4 Podręcznik użytkownika – osoby bezrobotne niepełnosprawne

- 4.1 Gra – wersja pudełkowa*
- 4.2 Instrukcja użytkownika
- 4.3 Materiały szkoleniowe
 - 4.3.1 Curriculum Vitae
 - 4.3.2 List motywacyjny
 - 4.3.3 Testy rekrutacyjne
 - 4.3.4 Narzędzia komunikacji
 - 4.3.5 Modele rozmów przez telefon
 - 4.3.6 Scenariusze rozmów kwalifikacyjnych
 - 4.3.7 Rodzaje zastrzeżeń
 - 4.3.8 Techniki radzenia sobie z zastrzeżeniami – Modele językowej perswazji
 - 4.3.9 Techniki radzenia sobie z zastrzeżeniami – Modele językowej perswazji – Studium przypadku
 - 4.3.10 Prawa i obowiązki pracodawcy i osoby niepełnosprawnej
- 4.4 Nagrania audio – video
 - 4.4.1 Rozmowa przez telefon
 - 1.1 Błędy w rozmowie przez telefon
 - 1.2 Rozmowa telefoniczna z tzw. Bramkarzem
 - 1.3 Rozmowa telefoniczna z tzw. Decydem
 - 1.4 Modele językowej perswazji – teoria
 - 1.5 Modele językowej perswazji – studium przypadku
 - 4.4.2. Rozmowa kwalifikacyjna
 - 2.1 Rozmowa kwalifikacyjna według scenariusza ustrukturyzowanego
 - 2.2 Rozmowa kwalifikacyjna według scenariusza strumień informacji
 - 4.4.3 Szkolenie z wykorzystaniem gry Go Work



6. Podsumowanie

6. Podsumowanie – Dlaczego gra GO WORK?!

A. Einstein:

„Wyzwolona energia atomu zmieniła wszystko za wyjątkiem naszego sposobu myślenia”

Sir Ken Robinson

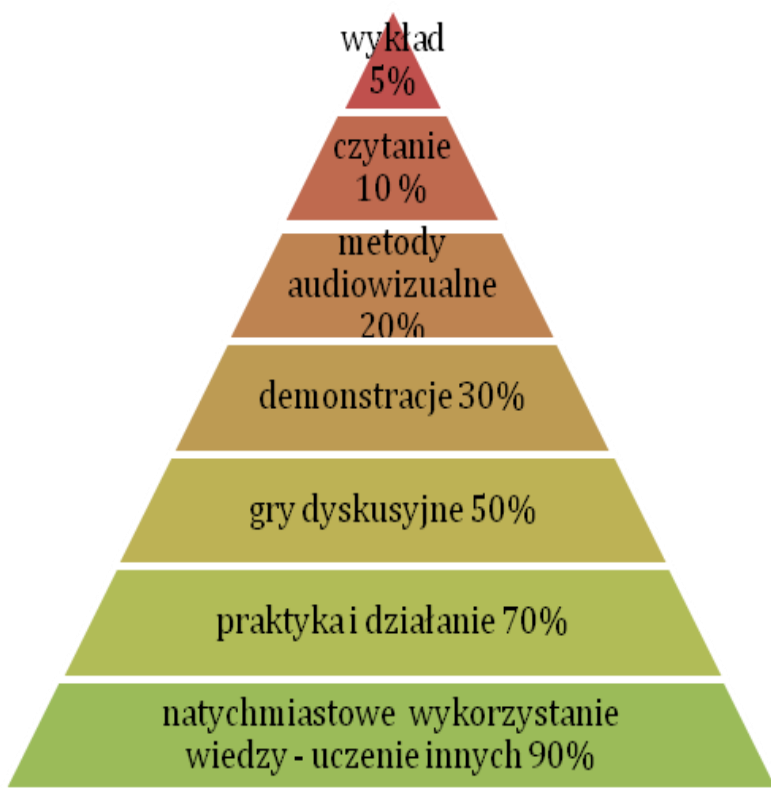
„Świat idzie do przodu. Tylko w jednej dziedzinie życia niemal nic się nie zmienia. Edukacja cały czas opiera się na relacji uczeń – nauczyciel, w której najważniejszy jest przekaz ustny oraz treść”.

Świat idzie do przodu. Nowoczesne nauczanie.

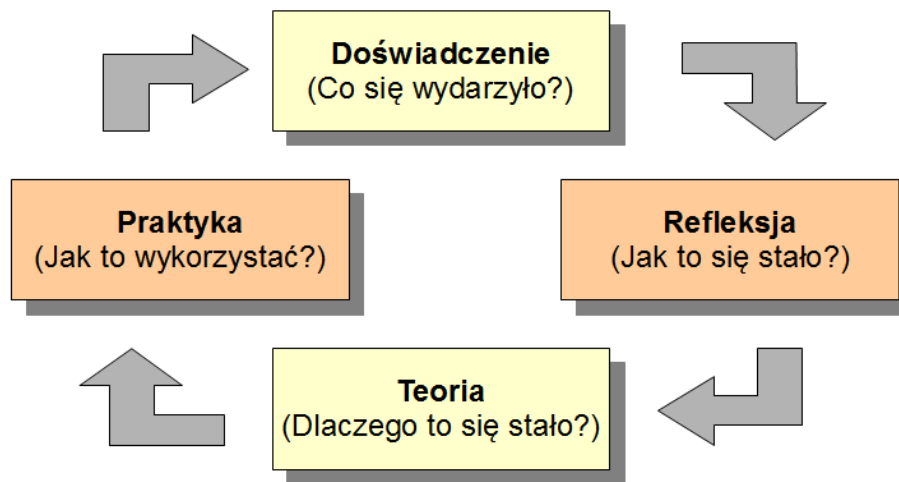
1. E-learning;
2. Edukacja uczestnicząca;
3. Prezentacje edukacyjne;
4. Edukacyjny wirtualny spacer;
5. **Gry edukacyjne;**
6. WEB 3.0 w edukacji;
9. Spersonalizowany Internet w edukacji.

Przyszłość: Powrót do idei „Mózg jako komputer” .

„Powiedz a zapomnę. Pokaż a zapamiętam. Pozwól działać a zrozumiem”
 (przysłowie chińskie)



Stożek Dale'a)



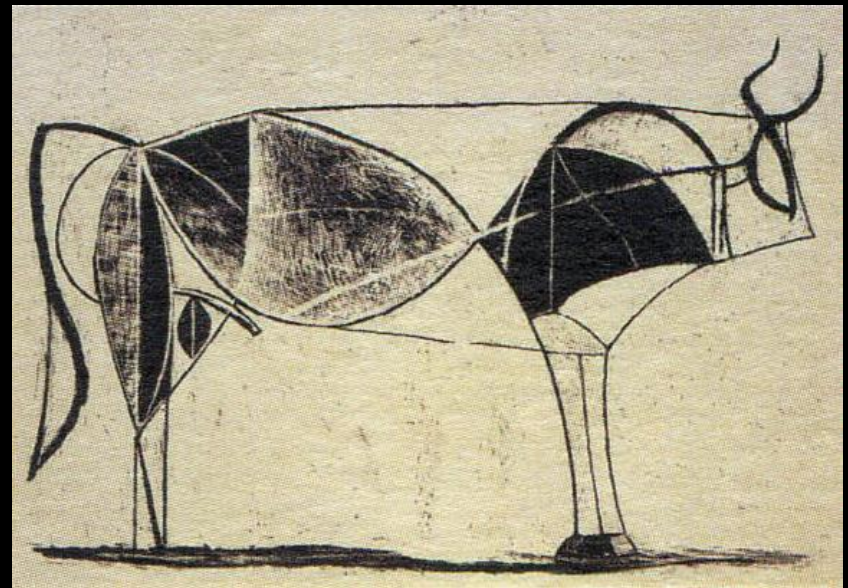
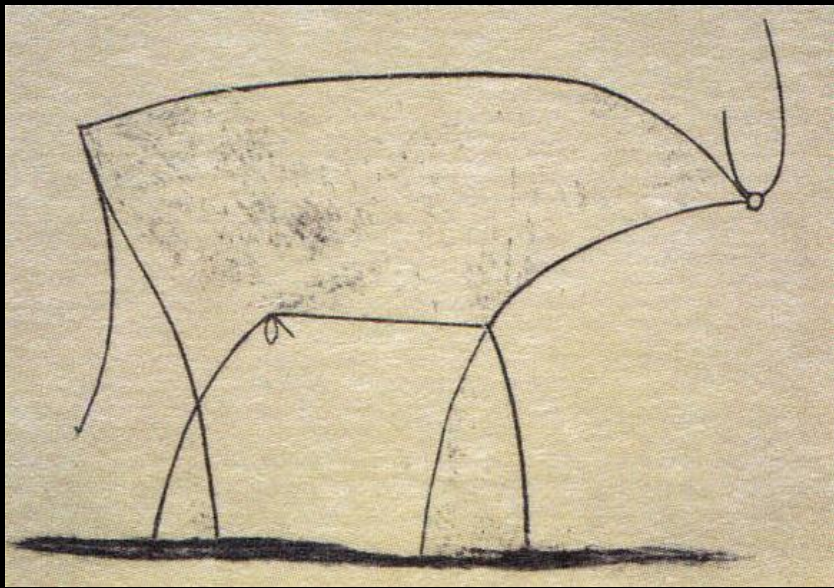
Cykl Kolba

Dlaczego gra?

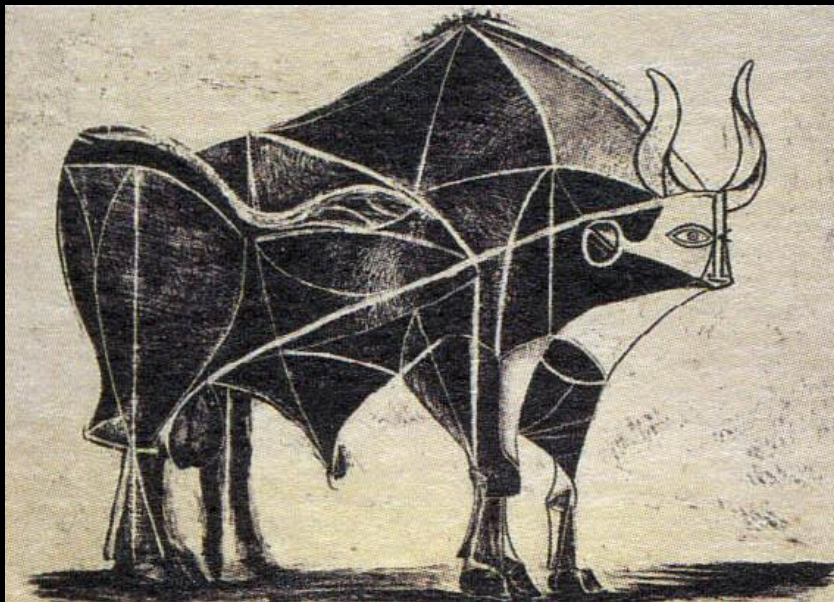




Działają na obie półkule mózgu

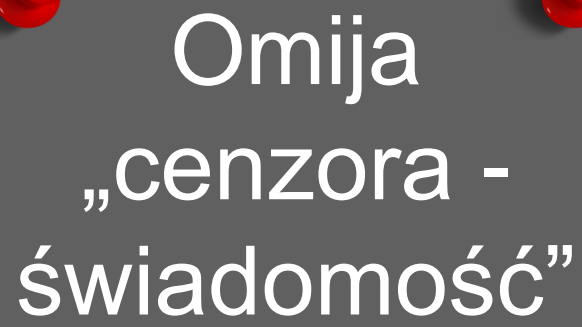


Działa bez abstrakcji



Pobudza emocje





Omija
„cenzora -
świadomość”

Omija „cenzora - świadomość”



GALERIA CENTRUM

Biustonosz Push-up 39,90 PLN

WIECEJ PREZENTÓW? CZEMU NIE.
37%
MIESIĘCZNEJ RASY
PLACOWA WYKONCJONOWANIE

WIECEJ PREZENTÓW? CZEMU NIE.
37%
MIESIĘCZNEJ RASY
PLACOWA WYKONCJONOWANIE

WIECEJ PREZENTÓW? CZEMU NIE.
37%
MIESIĘCZNEJ RASY
PLACOWA WYKONCJONOWANIE

MAK
prezenta
nie

W PREZENCIE:
ABONAMENT ZA 50% CENY
TELEFONY MULTIMEDIALNE OD 1 ZŁ

SONY ERICSSON K530i

TYLKO TERAZ

Szereg oferty na WWW.PLAYMOBILE.PL

W KOSMOSIE
NIKTY NIE USŁYSZY TWOJEGO KRZYKU
NA ZIEMI
USŁYSZY GO KAŻDY.

**OBCY
KONTRA
PREDATOR 2**

W KINACH OD 28 GRUDNIA

BIURA ORAZ SALE KONFERENCYJNE GO WYKONCJONOWANIE
W 5YM BUDYNKU TEL. 432 72 21
WWW.GOSKINOWA.COM

po prostu genialna, genialnie prosta

Blokus

Wszystko w atrakcyjnych cenach i w najlepszym celu
Blokus
empire

o prostu genialna, genialnie prosta

Blokus

Wszystko w atrakcyjnych cenach i w najlepszym celu
Blokus
empire

BANK PEKAO SA

Omija
„cenzora -
świadomość”





Wciąża do nauki



Dziękujemy za uwagę.
Zapraszamy do
przetestowania produktu
w praktyce.