



## DOPADOVÁ ŠTÚDIA A FINÁLNE ODPORÚČANIA

### Projektový Výstup 7

JOB LABYRINTH - Podpora vzdelávania mládeže a jej prechod do práce prostredníctvom prístupov založených na hre, integrácií aktívneho zamestnania a poradenstva založeného na využívaní internetu v Európe

## Index

<b>Úvod</b> .....	<b>2</b>
<b>1. Hodnotenie vplyvu</b> .....	<b>3</b>
<b>1.1 Registrovaný užívateľ hry JobLab</b> .....	<b>3</b>
<b>1.2 Študentské dotazníky</b> .....	<b>5</b>
1.2.1 Taliansko – Federazione CNOS-FAP .....	5
1.2.2 Španielsko - Federación de Plataformas Sociales Pinardi .....	6
1.2.3 Maďarsko - SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium .....	6
1.2.4 Výsledky testovania .....	7
<b>1.3 Dotazník pre operátorov/poradcov</b> .....	<b>10</b>
<b>2. Finálne Odporúčania</b> .....	<b>13</b>
1. Digitálne nástroje.....	13
2. VYTVÁRANIE SIETÍ A SPOLUPRÁCA .....	13
3. Školiteľ .....	13
4. Komunikácia .....	14

## Úvod

Projekt Job Labyrinth vychádza z predpokladu, že existuje priama súvislosť medzi nezamestnanosťou, chudobou a sociálnym vylúčením a vychádza z hlbkej analýzy vedenej na úrovni EÚ a na národnej úrovni, ktorá odhalila ako Taliansko, Španielsko, Maďarsko a Slovensko zaznamenali najvyššiu a dlhodobo pretrvávajúcu nezamestnanosť.

Projekt zahŕňa kľúčových partnerov s viacerými aktérmi s komplementárnymi odbornými znalosťami vrátane aktérov regionálnej politiky, poskytovateľov vzdelávania v troch rôznych prostrediach, orgánu poskytujúceho pomoc politickým aktérom v politikách aktívneho trhu práce a odborníkov v oblasti poradenstva, elektronických služieb a prostredia založeného na hre.

Bol vytvorený komplexný rámec integrujúci aktívnu APTP (aktívna politika trhu práce), PES a elektronické poradenské služby vo viacerých prostrediach ako hlavné kľúče na zvýšenie prístupu k zraniteľnej mládeži, účasti a výkonnosti na inkluzívnom vzdelávaní, odbornej príprave mládeže a na uľahčenie ich prechodu na prácu a aktivácie ako uchádzačov o pracovné miesto.

Job Labyrinth navyše umožnil gamifikáciou, použitím hry, zvýšenie atraktivity hlavných služieb a podporu angažovanosti mládeže ako aktívnych študentov a uchádzačov o zamestnanie, podporujúcich viacstrannú stratégiu zameranú na rozvoj e-riešení a riešení zameraných na študentov (HRA JOB LABYRINT) na zvýšenie povedomia mládeže o opatreniach APTP, pritiahnuť a aktivovať najmä NEET, znevýhodnených a zraniteľných mladých ľudí.

Správa obsahuje prezentáciu výsledkov dosiahnutých v rámci projektu: *JOB LABYRINT - Podpora vzdelávania mládeže a jej prechod do práce prostredníctvom prístupov založených na hre, integrácií aktívneho zamestnania a poradenstva založeného na využívaní internetu v Európe*. Je to rozdelené do dvoch hlavných sektorov: hodnotenie vplyvu (§ 1) a záverečné odporúčania (§ 2).

Prvá časť vysvetľuje sledované údaje o vyššej účinnosti a efektívnosti súvisiacich služieb a o pridanej hodnote elektronických služieb a internetových poradenských nástrojov, ktoré propagujú účinnosť poskytovaných služieb. Preto sa odhaduje kvalita hodnotenia výhod, ktoré sa dosiahli vďaka prístupu založenému na gamifikácii, začlenenému do iniciatív a služieb APTP z hľadiska ich lepšej schopnosti podchytiť zraniteľnú mládež a usmerňovať a uľahčovať ich zmysluplnú účasť na budovaní vlastnej profesionálnej cesty.

Druhá časť sa týka konečných odporúčaní, ktoré sú určené hlavne politickým činiteľom (EÚ, regionálnym a vnútroštátnym orgánom a sieťam) s cieľom zvýšiť ich povedomie o význame a dopade navrhovaného integrovaného prístupu k APTP a účinnosti nástrojov na podchytenie zraniteľnej mládeže a na podporu ich sociálneho začlenenia a aktívneho zamestnania.

Na dosiahnutie cieľov projektu boli monitorované údaje o užívateľoch registrovaných na online hernej platforme Job Labyrinth. Informácie o nich, o počte, veku a národnosti boli sledované a zbierané. Týmto spôsobom bolo možné okamžite a bezpečne reagovať na celoeurópske šírenie hry, ktoré je od svojho vývoja voľne dostupné online (<http://joblab.cnos-fap.it/>).

Okrem toho sa uskutočnilo interné monitorovanie, ktoré sa týkalo partnerov projektu. V podstate organizovali skúšobné stretnutia v rámci hry, ktoré zahŕňali mladých ľudí: prostredníctvom udalosti, ku ktorej došlo hlavne od mája do júla 2018, bolo možné otestovať hru s rôznymi cieľmi v situáciách kontrolovaných prevádzkovateľmi, ktorí vykonávajú dohľad nad výkonom testu. Mladým študentom a žiakom boli rozoslané dva online dotazníky, ktoré umožňovali sledovať vplyv mladých používateľov na hry aj doplnujúce súvisiace informácie. Okrem toho školitelia, ktorí sa zúčastnili za každého z partnerov, boli schopní vyjadriť svoj názor na hru a vo všeobecnosti na nástroje elektronického poradenstva zamerané na orientáciu a odbornú prípravu študentov.

Nasledujúca tabuľka poskytuje súhrn hlavných čísel skúšobnej fázy.

Krajina	Študenti	Školitelia/Učitelia
Taliansko	54	5
Španielsko	96	7
Maďarsko	178	9
Slovensko	-	5
<b>Total</b>	<b>328</b>	<b>26</b>

Tabuľka 1 - Počet študentov a školiteľov

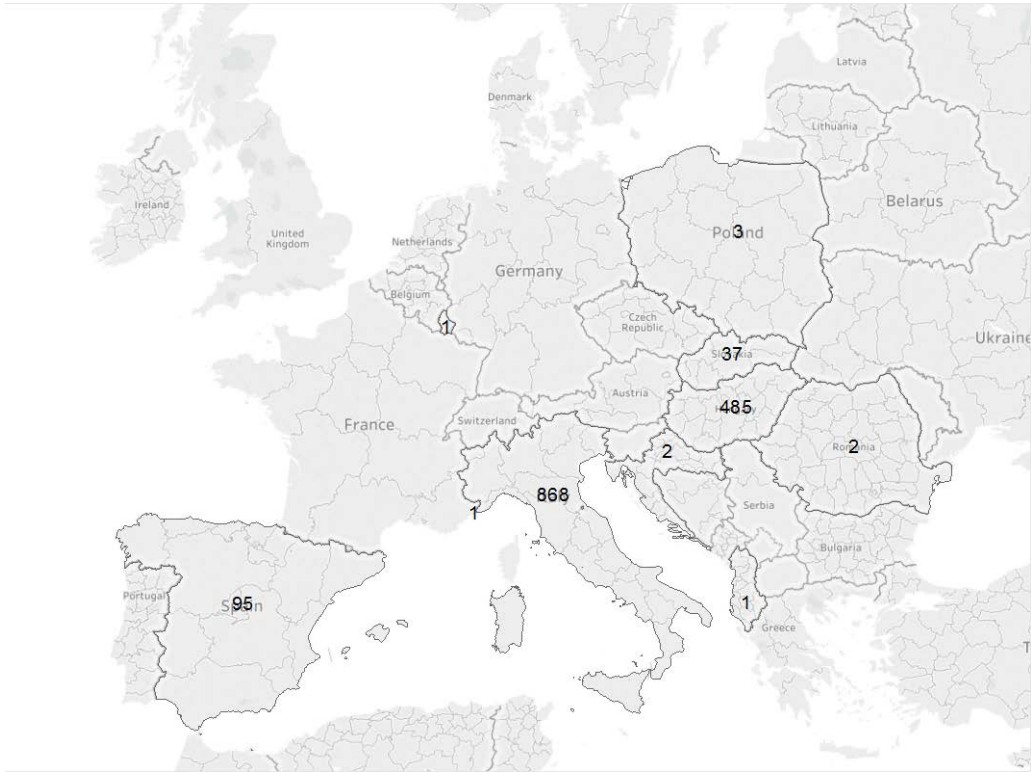
## 1. Hodnotenie vplyvu

### 1.1 Registrovaný užívateľ hry JobLab

Registrácie používateľov webovej hry Job Labyrinth boli monitorované od mája 2017 do septembra 2018. Registrovaní používatelia zahŕňajú mladých ľudí, ktorí sa zúčastnili testovacej fázy organizovanej partnermi, a tých, ktorí sa k nej dostali nezávisle a vyskúšali hru prostredníctvom iných komunikačných kanálov. Pridaním týchto používateľov sa počet zúčastnených mladých hráčov výrazne zvyšuje v rôznych európskych krajinách, ako to ilustruje tabuľka a mapa nižšie.

Krajina	Užívateľ	Priemerný vek
Albánsko	1	18
Chorvátsko	2	31
Maďarsko	485	18
Taliansko	868	29
Luxembursko	1	47
Monako	1	23
Poľsko	3	48
Rumunsko	2	26
Slovensko	37	32
Španielsko	95	25
<b>Spolu</b>	<b>1.498</b>	<b>25</b>

Tabuľka 2 - Krajiny a vek užívateľov



Obr 1 – Mapa používateľov

## 1.2 Študentské dotazníky

Mladí ľudia, ktorí sa zúčastnili testovania, boli povinní odpovedať na dva dotazníky, potvrdené a zdieľané s partnermi.

Dotazník bol vytvorený podľa časovej schémy: v skutočnosti by ho mali dokončiť pred a po tom, čo hrali hru. Každý používateľ by mal zhodnotiť, koľko sa domnieva, že súhlasí s navrhovanou vetou o obsahu hry. Ako hodnotiacia stupnica sa použilo číslo (od 1 do 4) zodpovedajúce: nesúhlasím (1), čiastočne nesúhlasím (2), súhlasím (3), naozaj súhlasím (4).

Prvý z nich bol potrebný na posúdenie toho, koľko si užívateľ myslí, že vie o témach vysvetlených v hre. Ten istý dotazník bol vyplnený po tom, čo hrali hru: takže porovnaním rôznych odpovedí "pred a po" by sa dalo vyhodnotiť rast znalostí a efektívnosť hry.

Dotazník umožňuje vykonať sebahodnotenie toho, koľko si myslíte, že viete o téme hry a o tom, koľko si myslíte, že ste sa naučili po jej hraní.

n.		1/nesúhlas	2/čiastočne nesúhlasím	3/súhlas	4/naozaj súhlasím
1.	Poznám miestne úrady práce.				
2.	Viem o programe záruky pre mladých a jeho hlavných činnostiach.				
3.	Cítim sa pripravený hľadať si prácu.				
4.	Viem ako najlepšie si nájsť prácu.				
5.	Viem koho požiadať o informácie ohľadne kariérneho poradenstva.				
6.	Viem ako sa správať počas pracovného pohovoru.				
7.	Viem ako napísať úspešný životopis.				
8.	Poznám tieto typy služieb:				
	a. Rovnováha kompetencií				
	b. Kurzy OVP				
	c. Vyučenie				
	d. Školenie				
	e. Pracovné príležitosti				

Navrhli sa dva typy vyhlásení:

- od 1 do 7, vyhlásenia sa týkajú niektorých problémov vysvetlených v hre;
- ôsma veta zamietnutá v ďalších 4 témach, uvádza zoznam štyroch služieb, ktoré charakterizujú bežné aktivity partnerov a ktoré sa prehľadili v rámci hry.

Pre niektoré krajiny bolo možné monitorovať a zhromažďovať typ, počet a vek hráčov vďaka implementácii testovacích fáz uskutočňovaných pod vedením prevádzkovateľov.

### 1.2.1 Taliansko – Federazione CNOS-FAP

V Taliansku boli skúšky vykonané u 4 poskytovateľoch OVP partnera CNOS-FAP. Študentov, ktorí sa zúčastnili testu, bolo 54, z ktorých 18 nemá talianske občianstvo. Niektoré zistené národnosti sú: Macedónsko, Albánsko, Maroko.

	Počet		Veková skupina	Priemer
	Talian	Cudzinec		
<b>Agenzia Piemonte Lavoro</b>	5	-	18-23	20,2 anni
<b>CFP Alessandria</b>	2	3	-	-
<b>CFP Perugia</b>	7	3	16-18	17
<b>CFP Roma</b>	15	5	13-15	14
<b>CFP Catania</b>	7	7	16-20	18
<b>Spolu</b>	<b>36</b>		<b>18</b>	

### 1.2.2 Španielsko - Federación de Plataformas Sociales Pindari

Mladí ľudia hrali hru počas dvoch fáz testovania, ktoré sa uskutočnili v júli 2018. Celkovo bolo 96 hráčov, z ktorých 25,26% bolo migrantov (24).

Národnosť	Počet	Veková skupina	Priemerný vek
Cudzinec	24	18-25	21,5
Španiel	72		
<b>Spolu</b>		96	

Nižšie sú uvedené národnosti mladých cudzincov, ktorí testovali hru.

Národnosť	Počty
afgánska	3
kolumbijská	3
dominikánska	3
ekvádorská	3
honduraská	1
marocká	6
peruánska	1
ruská	1
ruská a španielska	1
sýrska	1
venezuelská	1
<b>Spolu</b>	<b>24</b>

### 1.2.3 Maďarsko - SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium

Szamak zorganizoval komplexnú skúšobnú fázu s účasťou mladých znevýhodnených žiakov a z prostredia sociálne znevýhodnením.

Národnosť	Počet	Veková skupina	Priemerný vek
<b>maďarská</b>	178	15-19	17

#### 1.2.4 Výsledky testovania

Údaje o výsledkoch boli normalizované. Celkovo bolo mladých ľudí, ktorí odpovedali na dotazník, 328. Z výsledkov však boli odstránené niektoré odpovede z dôvodu: chyby kompilácie, nedokončenia dotazníkov a najmä zohľadnenia počtu študentov, ktorí dokončili hru pred odpovedaním na druhý dotazník. Podľa týchto obmedzení sú nižšie uvedené odpovede 189 v prvej skupine, zatiaľ čo v druhej skupine sú premenné z dôvodov, ktoré budú špecifikované. Pri všetkých odpovediach možno v priemere zistiť zlepšenie úrovne súladu s navrhovanými vyhláseniami. Symbol t0 zodpovedá prvému dotazníku, namiesto toho t1 sa zhoduje s druhým.

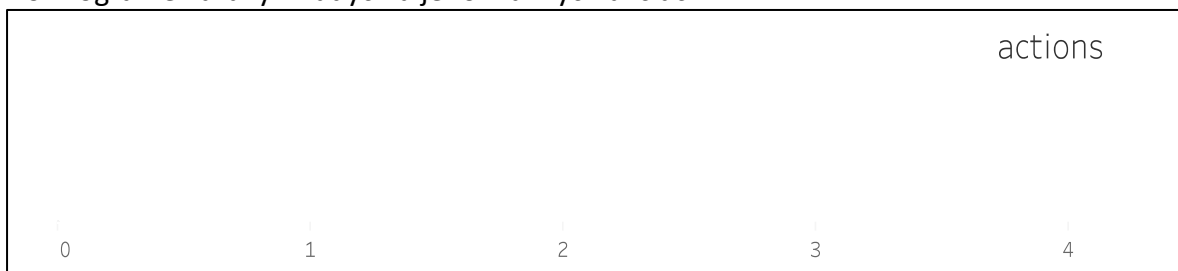
Viem o miestnom úrade práce:



Obr 2 – Miestne úrady práce (Job Service Offices) (n. 1)

Negatívne odpovede (1) sa výrazne znížili, zatiaľ čo pozitívne (4) sa zvýšili zo 16 na 41.

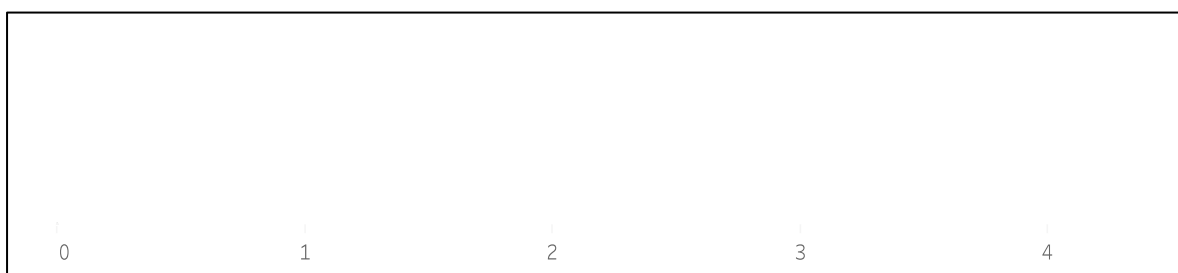
Viem o Programe Záruky Mladých a jeho hlavných akciách:



Obr 3 – Záruka Mladých (n. 2)

Negative responses (1) decrease, while the overall degree of satisfaction increases.

Viem o mojej typológii osobnosti:



Obr 4 – Typ osobnosti (n. 3)

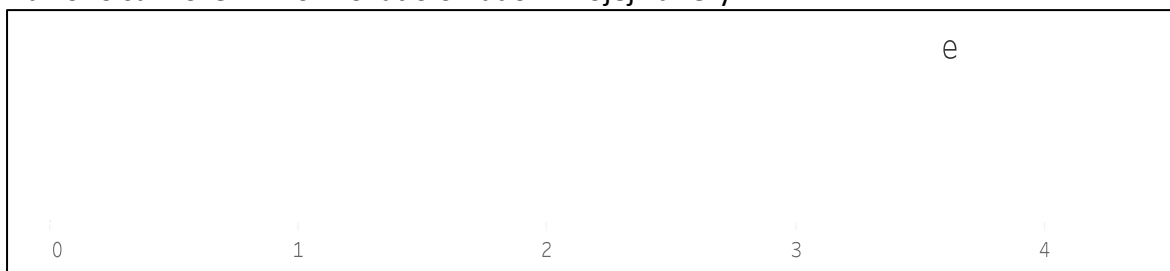
Myslím, že som schopný hľadať si prácu:





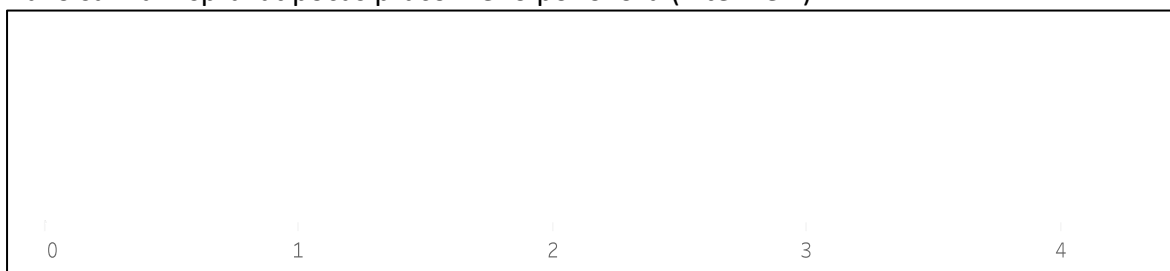
Obr 5 – Hľadať prácu (n. 4)

Viem u koho sa môžem informovať o ohľadom mojej kariéry:



Obr 6 – Kariérové poradenstvo (n. 5)

Viem ako sa mám správať počas pracovného pohovoru (interview):



Obr 7 – Pohovor (n. 6)

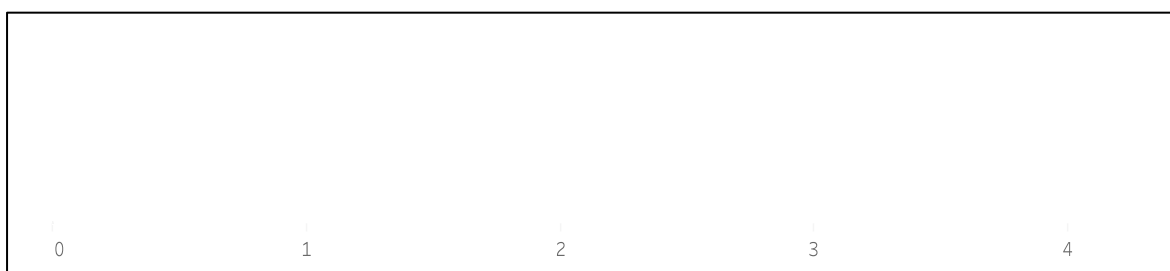
Viem ako si pripraviť úspešný životopis:



Obr 8 – Úspešný CV (n. 7)

Pri vyhláseniach týkajúcich sa služieb možno pozorovať aj mierne zlepšenie úrovne služieb (otázka č. 8).

Bilancia kompetencií:



Obr 9 – Bilancia kompetencií (n. 8a)

Príležitosti na odborný tréning:



Obr 10 – Odborný tréning (n. 8b)

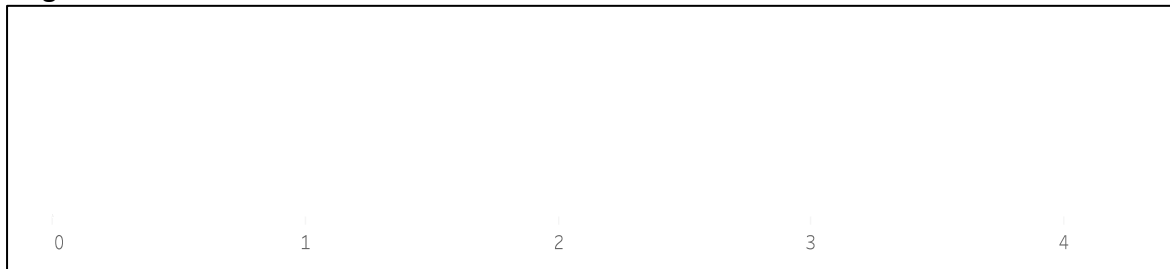
Pracovné Stáže



Obr 11 – Pracovné Stáže (n. 8c)

Počet odpovedí na tému učňovskej prípravy je veľmi nízky kvôli rôznym národným kontextom. Najmä v Maďarsku nie je rozdiel medzi učňovským vzdelávaním a stážami, maďarskí užívatelia na túto otázku neodpovedali.

Tréning:



Obr 12 – Tréning (n. 8d)

Pracovné príležitosti:



Obr 13 – Pracovné príležitosti (n. 8e)

### 1.3 Dotazník pre operátorov/poradcov

Tréneri a učitelia, ktorí vyskúšali hru, dostali ďalší dotazník (zdieľaný a validovaný partnermi), ktorý je možné dokončiť len po hraní hry JobLab. Návrhy na hodnotenie majú za cieľ pochopiť účinnosť a užitočnosť hry.

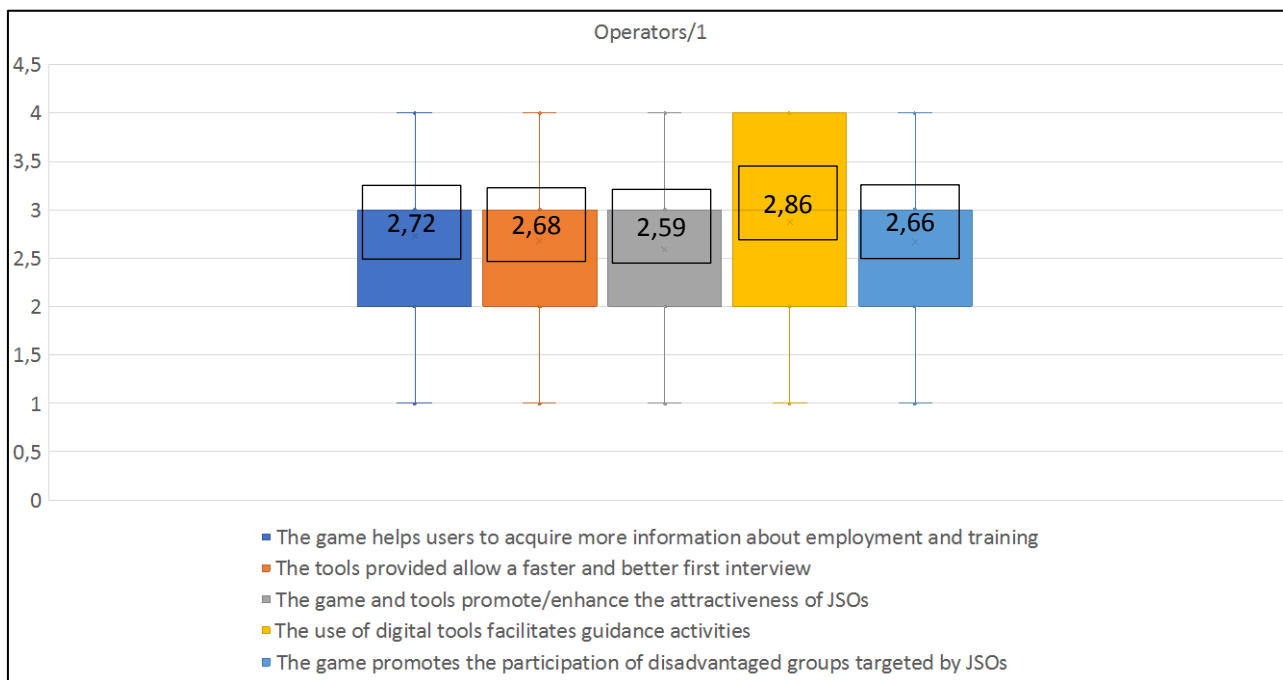
Dotazník pozostáva z 11 návrhov; každý prevádzkovateľ mohol vyjadriť názor o súhlase od jednej do štyroch (od nesúhlasu k skutočnému súhlasu). Tieto návrhy sa netýkajú iba tém a služieb týkajúcich sa hry, ale aj všeobecnejšie užitočnosti a udržateľnosti digitálnych a inovatívnych nástrojov pri budovaní školiacich a orientačných ciest.

n.		1/ nesúhlas	2/častočný nesúhlas	3/ súhlas	4/skutočný súhlas
1.	Hra pomáha používateľom získať viac informácií o zamestnaní a odbornej príprave				
2.	Poskytnuté nástroje umožňujú rýchlejší a lepší prvý pohovor				
3.	Hra a nástroje podporujú / zvyšujú atraktivnosť poradcov v službách zamestnanosti (JSO)				
4.	Používanie digitálnych nástrojov uľahčuje poradenské činnosti				
5.	Hra podporuje účasť znevýhodnených skupín, na ktoré sa zameriava JSO				
6.	Hra podporuje účasť NEET na orientácii a poradenstve				
7.	Poskytnuté nástroje zlepšujú identifikáciu charakteristík správania používateľa				
8.	Nástroje pomáhajú objektívne zhodnotiť používateľa				
9.	Nástroje umožňujú monitorovať rast užívateľskej autonómie				
10	Nástroje umožňujú vykonať prvé hodnotenie osobných zručností				
11.	Nástroje pomáhajú prispôsobiť tréningovú / vzdelávaciu cestu používateľa				

Na dotazník odpovedalo celkom 18 operátorov zo štyroch rôznych krajín (Taliansko, Španielsko, Maďarsko a Slovensko).

Nasledujúci graf zhromažďuje odpovede: farebné obdĺžniky ukazujú, kde sú odpovede najčastejšie umiestnené, zatiaľ čo číslo v strede je aritmetickým médiom odpovedí. Najčastejšie zaznamenané frekvencie sa týkajú odpovedí 2 a 3 (častočne nesúhlasia a súhlasia).

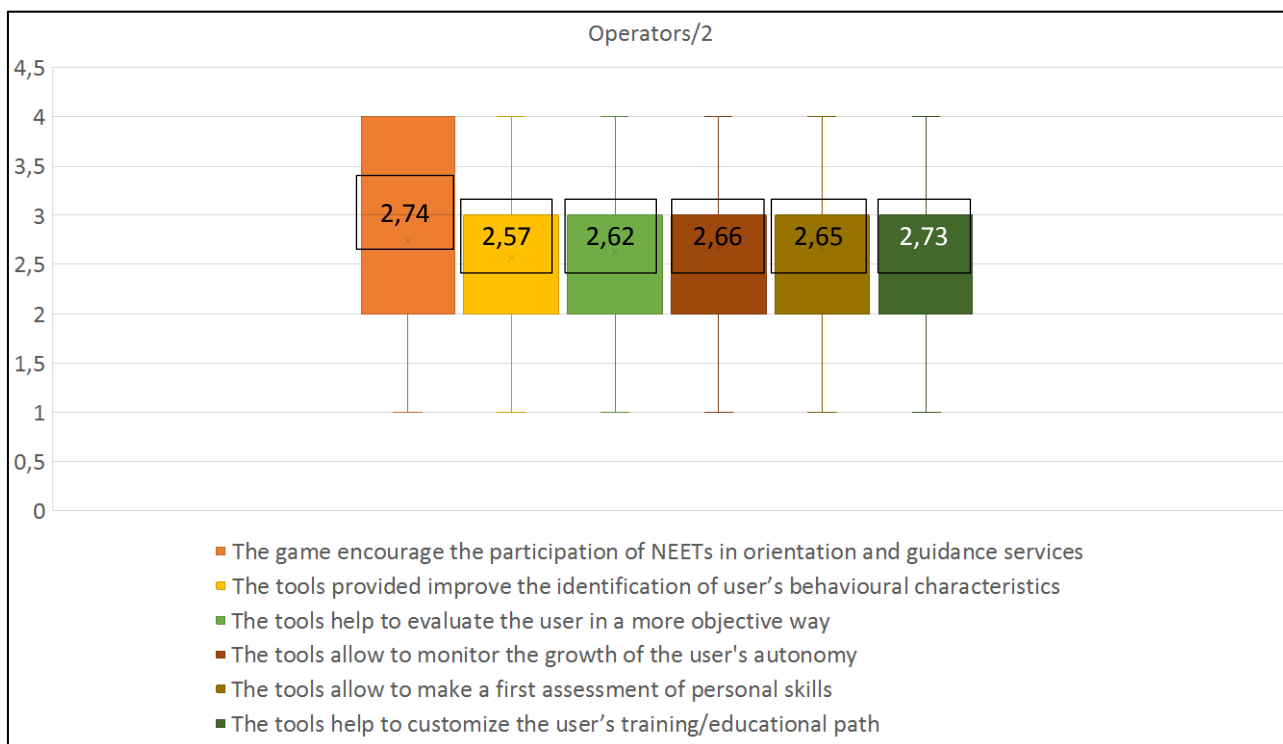
Okrem toho je potrebné poznamenať, že vyhlásenie (č. 4) týkajúce sa používania digitálnych nástrojov na uľahčenie poradenských činností dosahuje najvyššiu úroveň súhlasu medzi zainteresovanými operátormi.



Obr 14 - Operátori pt.1

1. (vľavo) Hra pomáha používateľom získať viac informácií o zamestnaní a tréningoch
2. Nástroje poskytnuté pomáhajú k rýchlejšej a lepšej príprave na prvý pohovor
3. Hra a nástroje propagujú/zlepšujú atraktivitu poskytovateľov služieb zamestnanosti (JSO)
4. Použitie digitálnych nástrojov uľahčuje poradenské aktivity
5. Hra propaguje účasť znevýhodnených skupín cielených poradcami (JSO)

Aj keď je medián podobný, prvý obdĺžnik (oranžový), ktorý sa týka tvrdenia, že "hra podporuje účasť NEET na orientácii a poradenstve", prejavuje omnoho širší rozsah odpovedí (od 2 do 4) ako posledný obdĺžnik "Nástroje prispievajú k prispôsobeniu tréningovej / vzdelávacej cesty používateľa", na druhej strane sa odpovede zameriavajú hlavne na 3.



Obr 15 - Operátori pt.2

1. (vľavo) Hra povzbudzuje účasti NEETs na orientácii a poradenstve
2. Nástroje poskytnuté zlepšujú identifikáciu charakteristík správania sa používateľa
3. Nástroje pomáhajú vyhodnotiť užívateľa viac objektívnejšie
4. Nstroje umožňujú monitirovať rast používateľovej autonómie
5. Nástroje umožňujú spraviť prvotné posúdenie osobnostných zručností
6. Nástroje pomáhajú inividualizovať

Propozícia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<b>Medián</b>	2,72	2,68	2,59	2,86	2,66	2,74	2,57	2,65	2,66	2,65	2,73

Malo by sa zdôrazniť, aký je návrh č. 4 a č. 6, ktoré sa týkajú užitočnosti digitálnych nástrojov pre poradenské činnosti a zapojenie mladých NEET prostredníctvom hry, sú tie, ktoré majú v priemere vyššiu úroveň súhlasu. Preto školitelia a učitelia prejavujú výrazný záujem o používanie digitálnych nástrojov, elektronického poradenstva a elektronických nástrojov s cieľom uľahčiť orientáciu mladým ľuďom. Okrem toho majú tendenciu identifikovať v hre JobLab dobrý nástroj na zapojenie širšieho cieľa mladých NEET.

Tiež číslo 11 má dobrý účinok s priemerom odpovedí, ktorý je 2,73. V tomto prípade je však väčšia frekvencia odpovedí okolo 3. V každom prípade je možné rozpoznať dobrú predispozíciu k nástrojom, ktoré ponúka hra, aby sa prispôsobili vzdelávaniu a vzdelávacej ceste študentov.

## 2. Finálne Odporúčania

Konečné odporúčania sú určené na zväčšenie prístupu projektu Job Labyrinth k integrovaným službám zamestnanosti a aktívnym politikám trhu práce, ktoré sa zasadujú za pridané hodnoty dosiahnuté realizáciou výsledkov dosiahnutých týmto partnerstvom.

### 1. Digitálne nástroje

označenie: **Výstup 1 - Správa; Výstup 3 – Vzdelávacie moduly; Výstup 4 - JobLab hra**

- Zlepšiť štandardy kvality a inovácie v službách zamestnanosti a odbornej prípravy
- Aktualizácia a údržba platformy / partnerských stránok atď.
- Podporovať integráciu inovatívnych a tradičných nástrojov elektronického poradenstva
- Podporovať neformálne prístupy k odbornému poradenstvu a odbornej príprave
- Podporovať používanie digitálnych nástrojov na zlepšenie soft skills a lokalizovaného vzdelávania (jazyk, základné vedomosti, orientácia)
- Monitorovanie používania nástrojov elektronického poradenstva
- Implementovať systém externého hodnotenia
- Propagovať používanie nástrojov, ktoré uľahčujú vytváranie pozitívnych vzťahov medzi používateľmi a poskytovateľmi, pochopenie dôležitosti emocionálnej podpory a sprievodu mladých ľudí, ktorí sú zraniteľní, a musia sa úspešne rozvíjať (profesionálne a osobne) a mnohokrát chýba.

### 2. VYTVÁRANIE SIETÍ A SPOLUPRÁCA

označenie: **Výstup 2 – APTP správa; Výstup 5 – Spoločná prax; Výstup 6 – Elektronický súbor nástrojov**

- Podporovať prijatie právneho štatútu siete
- Rozvíjať pravidelnú a jasnú dynamiku vstupu, ukončenia a správy siete
- Podporovanie vzájomných vzdelávacích aktivít, pracovných skupín, zdieľanie osvedčených postupov a bench-learningu v rámci siete
- Zlepšiť podporu rovný s rovným (peer-to-peer ) v sieti, aby sa získala pomoc alebo rady od iných členov
- Vytvoriť spoločné normy kvality týkajúce sa spolupráce, odbornej prípravy a podpory
- Podporovať rozšírenie siete v perspektíve celoživotného vzdelávania zahŕňajúceho služby zamestnanosti, spoločnosti, agentúry pre mládež, sociálnych partnerov atď.
- Stanoviť územné, regionálne a národné dohody medzi členmi komunity alebo medzi JobLab Spot a inými teritoriálnymi aktérmi zameranými na využívanie hry

### 3. Školiteľ

označenie: **Výstup 3 – Vzdelávacie moduly; Výstup 7 – Posúdenie vplyvu**

- Podporovať prítomnosť pracovníkov venujúcim sa Job Lab, ktorí sú vyškolení na používanie tohto nástroja
- Organizovať cesty budovania kapacít, uznávané prostredníctvom certifikátov, adresované prevádzkovateľom / školiteľom, týkajúce sa: školení a aktualizácie APTP, nových komunikačných a digitálnych zručností

- Vytvoriť rámec pre normy pre učiteľov a školiteľov odborného vzdelávania a prípravy
- Koordinácia pracovnej skupiny pre školenie školiteľov medzi sieťovými partnermi
- Zriadiť študijnú skupinu a širší konzultačný proces na skúmanie noriem pre učiteľov / školiteľov odborného vzdelávania a prípravy

#### 4. Komunikácia

označenie: **Výstup 4** - JobLab hra; **Výstup 7** – Posúdenie vplyvu

- Podporovať zapojenie odborníkov v oblasti komunikácie, aby sa hra stala atraktívnejšou pre mladých používateľov
- Zlepšiť komunikáciu internej hry: vytvoriť vzdelávací, pedagogický jazyk prispôsobený na cieľových znevýhodnených používateľov
- Podporovať komunikáciu externej hry prostredníctvom integrácie s novými médiami a sociálnymi médiami
- Zlepšiť monitorovanie spokojnosti používateľov a prieskum