

## „KRAFT - Kreatív, fejlesztő, gyakorlatorientált módszerek az egyéni fejlesztésben” TPPA/2013/03/26

Gyakorlatorientált módszerek az egyéni felmérésben és fejlesztésben  
- Példák a magyar gyakorlatból -

### Interaktív bemutató játék

1. **Forrásmegjelölés:** A módszert kifejlesztő szervezet képviselőjével készült telefonos interjú során gyűjtött információk alapján történt meg az adatlap kitöltése.
2. **Az alkalmazott módszer célcsoportja:** A módszer célcsoportját a munkaerő-piaci szolgáltatások iránt érdeklődő személyek alkotják (nincs további szűkítés sem szociális helyzet, sem életkor, sem munkaerő-piaci státusz stb. tekintetében). A módszer alkalmazásának eddigi gyakorlatában az aktív korú lakosság vett részt.
3. **Milyen képesség, készség, ismeret beazonosítására, felmérésére, illetve fejlesztésére szolgál a módszer (felsorolás jelleggel):**
  - elsődleges, munkaerőpiacról szóló információs bázis
  - álláskereséshez kapcsolódó ismeretek, készségek, attitűdök, szokások
4. **Egyéni vagy csoportos módszerről van szó?**

A módszer csoportos, a résztvevők száma 3 és 8 fő között lehet.
5. **Rövid leírás:**

A játék célja a munkaerő-piaci szolgáltatások iránti érdeklődés felkeltése, a szolgáltatások igénybevételével kapcsolatos gátlások oldása, mivel a játékos a játék során egyrészt felismeri jelenlegi álláskeresői kompetenciáit, másrészt visszajelzést kap arról, hogy milyen kompetenciái hiányoznak még a sikeres álláskereséshez. A játék kimenete leggyakrabban az, hogy a résztvevő érdeklődni kezd a munkaerő-piaci szolgáltatások iránt.

A játék felöleli az összes álláskereséshez kapcsolódó témakört. Részei: önéletrajz, álláskeresői stratégiák, munkáltató megkeresésének módja, munkavállalói kompetenciák, állásinterjú.

A játék elsősorban a szolgáltatási folyamatba való bevonást megelőző információ közvetítésére, a szolgáltatások tartalmának bemutatására szolgál, ám a játék folyamán a szakember is fel tudja mérni a résztvevők kompetenciáit. Mivel a helyes válasz is minden esetben elhangzik, a játék indirekt tanulási / fejlesztési folyamatként is értelmezhető.

6. **Időigény:** A játék időtartama minimum fél óra, maximum két óra, és egy alkalommal játszható. A játékot továbbgondolva lehetséges a fejlesztésen átesett ügyfelek ismételt játékba vonása, újabb, nehezebb kérdésekkel történő ismételt felmérése.
7. **Helyigény:** A játék helyigénye 20-40 m<sup>2</sup>, amely lehet szabad téren is (az eddigi gyakorlatban a játékot szabad téren, közösségi rendezvények alkalmával játszották).
8. **Kapcsolódó dokumentáció:** Játékszabály, játékvezető kérdéslistája.
9. **Eszközigény:**
  - 9.1 Fizikailag megfogható, kézzelfogható eszközök: Társasjáték elemei; szimbolikus, az álláskereséshez kapcsolódó tárgyak (önéletrajz, táska, nyakkendő, óra, oklevél), melyeket egy-egy téma teljesítése után kap meg a résztvevő.
  - 9.2 Virtuális, szoftveres eszközök: -
10. **Evaluáció:** Nincs dokumentált visszajelzési módszertan, eddig a tapasztalatok szóbeli megvitatása valósult meg.
11. **Szakemberigény:** Egy-két fő munkaerő-piaci tanácsadó, akik munkaerő-piaci ismeretekkel rendelkeznek. (Amint a módszer megfelelően dokumentált és kidolgozott lesz – jelenleg nem az –, akkor nem szükséges munkaerő-piaci ismeretekkel rendelkező szakember).
12. **A módszert alkalmazó szervezet<sup>1</sup> elérhetősége:**
  - a. **Szervezet neve:** CSAT Egyesület a Hátrányos Helyzetű Rétegek Munkaerőpiaci Csatlakozásáért
  - b. **Szervezet címe:** 4025 Debrecen, Arany János u. 2.
  - c. **Szervezet internetes oldala:** [www.csat.hu](http://www.csat.hu)
  - d. **Kapcsolattartó neve:** Eszik Édua
  - e. **Kapcsolattartó e-mail címe:** [ekarrier143@gmail.com](mailto:ekarrier143@gmail.com)
  - f. **Kapcsolattartó telefonszáma:** 00 36 70 411 86 31
13. **Internetes források:**

---

<sup>1</sup> A szervezet szakértői kiválasztással történt.