

Newsletter 4 - Januar 2023

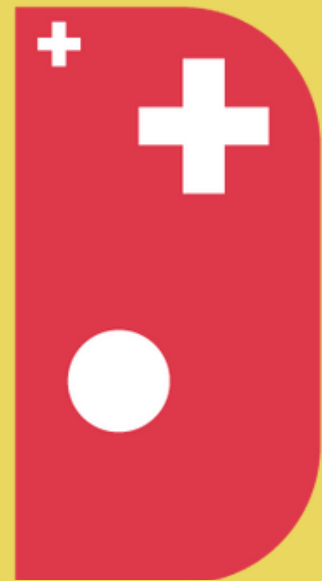
work
@ble

SLUTTESTING





work
@ble



II DENNE UTGAVEN

● *Trening av jobb
coacher i TRENTO*

● *Sluttesting og
piloting i Østerrike,
Spania, Estland,
Hellas og Norge.*

SLUTTESTING

Dette er oppløpssiden på prosjektet vårt. Vi har spillet klart, og bruksanvisning for jobb coacher på alle språkene i gruppen vår, og vi har blitt trent opp i hvordan vi kan bruke work@ble til å forberede mennesker med nedsatt funksjonsevne til arbeid.

Flere arbeidssøkere har allerede prøvd ut work@ble i vår pilot. Noen spiller kanskje akkurat nå... Og du, har du lyst til å spille?

María Carracedo
INTRAS FOUNDATION

TRENING AV JOBB COACHER I TRENTO

Jobbcoacher fra Østerrike, Estland, Hellas, Spania og Norge møttes for å lære hvordan man skal bruke spillet for å coache jobbsøkere, og også det essensielle i FROG-metoden, som inspirerer spillet, og har som mål å forberede vanskeligstilte mennesker på å komme inn eller tilbake til arbeidsmarkedet. I den andre delen av treningen, delte deltakerne sine arbeidsverktøy, erfaringer og metoder i jobbcoaching.

Dette var også en mulighet til å evaluere funksjonaliteten til e-scape rommet, og verktøyene som allerede har blitt brukt i pilotfasen av prosjektet.

Våre kolleger fra Estland forteller oss hvordan det gikk:

Vi besøkte Italia senhøstes. Det var fint å se de andre medlemmene av prosjektet igjen, og Italia var varmt, både i klima og måten de ønsket oss velkommen. Det har vært noen intense dager, fulle av læring av forskjellige metoder. Vi tok med oss mange ting tilbake til Estland som vi nå prøver på våre studenter, men til vår store overraskelse lærte vi også mye om oss selv.

FROG-metoden klargjorde alt om spillet, og også om oss selv. Treningen har gitt oss mer selvtillit til å starte pilotering og planlegge eventer for markedsføring av prosjektet.

Det var også fint å teste det ferdige spillet sammen, dele ideer og entusiasmen rundt hvor langt spillet har kommet.

Et eksempel på hva vi tok med oss hjem:

Kerli har en plakat med FROG-metoden på kontoret, og Heleri presenterte LEGO Serious Play til andre jobbkonsulenter.



**WORK@BLE
PROSJEKT
TRENINGEN
FANT STED
I TRENTO
25. - 27.
OKTOBER
2022**

SLUTTESTING: PILOTERING

ANår dette nyhetsbrevet blir publisert, blir spillet brukt i Østerrike, Spania, Estland, Hellas og Norge av mennesker med nedsatt funksjonsevne som bruker de forskjellige arbeidsformidlingstjenestene til våre organisasjoner.

Piloten gjør det mulig å forbedre spillet på alle måter:

- Hvordan det fungerer, finne og rette opp mulige programmeringsfeil
- Hvor effektivt spillet er som et arbeidsforberedende verktøy for mennesker med nedsatt funksjonsevne, gjennom evaluering fra ansatte og brukere.
- Nytteverdien og brukervennligheten til bruksanvisningen for jobbsøkere.

Målet er å sørge for at spillet er et effektivt verktøy for arbeidsformidling for mennesker med nedsatt funksjonsevne i hvilket som helst land i Europa.

I Spania blir spillet allerede testet hos Centro de Rehabilitación Laboral Pedro Zerolo i Madrid, og i arbeidsavdelingen til Fundación Intras i Valladolid.

Det er også planlagt brukt hos brukere av dagsenteret for psykisk syke i Toro, og med den sosiale virksomheten Catering Zeta Llonas



Våre kolleger fra Estland var de første til å teste spillet i større skala, med en gruppe studenter med funksjonshemninger. De fant noen bugs som ble fikset, som har bidratt til å forbedre spillet.



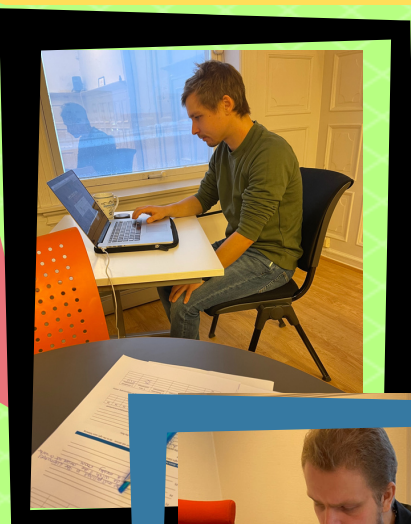
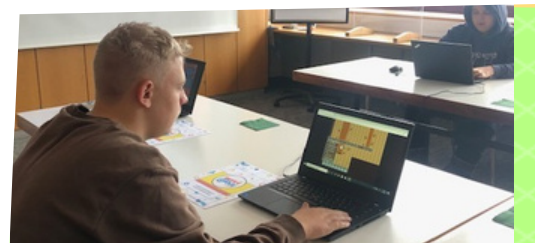
Theotokos testet spillet i Hellas, og de har funnet forskjeller i måten de må tilnærme seg spillet ut i fra graden av intellektuell funksjonshemming hos de yngste. Noen trenger mer støtte enn andre, men alle likte spillet, og ville gjerne spille igjen.

I ØSTERRIKE...

Testingen av "e-scape-rommet" sammen med våre unge brukere var virkelig gøy. Flesteparten likte retrodesignen på spillet, og de kunne enkelt følge instruksjonene til Prof. Oak. Vi har vært imponert over hvordan de har klart å finne løsninger til hver oppgave. Noen tekniske utfordringer oppsto når de måtte bruke mikrofonen for å løse en oppgave. Bortsett fra det fikset Davide - spilldesigneren - alle bugs før vi startet piloten.

Det mest interessante under testingen har vært at jobbkonsulenten har vært i stand til å observere brukernes oppførsel når de spiller spillet - hvordan de håndterer oppgaver som tar litt tid å løse, hvordan de interagerer o.s.v.

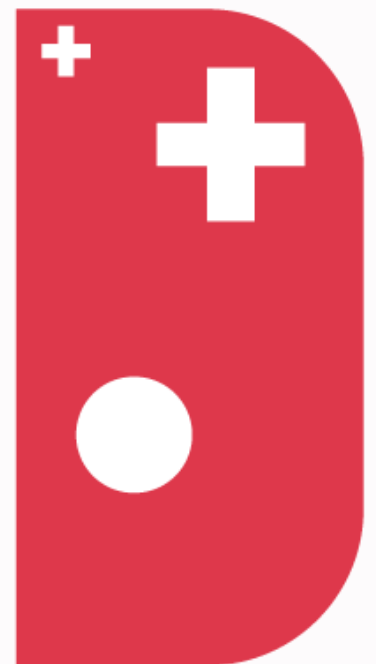
Vi er overbevist om at spillet vil være et verdifullt supplement til vår verktøykasse!



Testingen i Norge var morsom. Våre kandidater var sårbare ungdommer, som er vår målgruppe. De hadde erfaring med dataspill og var datakyndige. De har forskjellige utgangspunkt i livet, noen er uten skoleplass og arbeid, mens noen jobber. Alle deltakerne syntes det var inspirerende og relaterbart, og mente at dette ville være nyttig for mange unge mennesker i forskjellige situasjoner. Flere detaljer finnes i testing grid



work
@ble



NEWSLETTER 4 - JANUAR 2023

WWW.WORKABLE-PROJECT.EU



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union