

AGOSTO 2019



DESARROLLANDO HABILIDADES

STRATAGAME NEWSLETTER



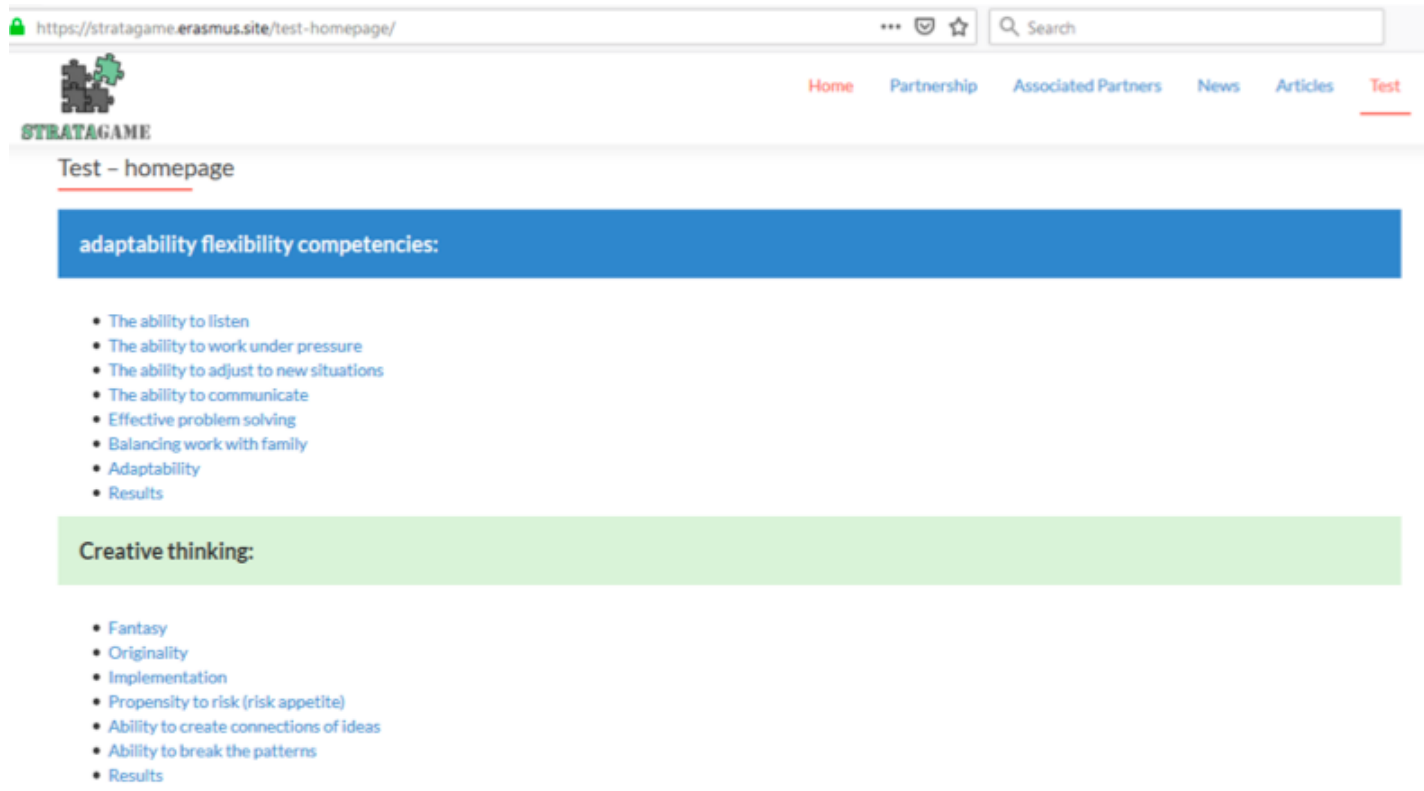
El test de habilidades básicas (soft skills): nuestra primera herramienta intelectual

Resumen

**Habilidades básicas:
nuestra primera
herramienta intelectual - 1**
Mayo en Sicilia - 3
**Actividades de
comunicación - 4**
**Primeros pasos del
juego interactivo - 5**

Uno de los objetivos del proyecto es preparar a los profesores de FP con una herramienta TIC abierta e innovadora que apoye a los jóvenes en la adquisición y el desarrollo de habilidades básicas (soft skills).

Se diseñarán dos herramientas didácticas digitales: una prueba de diagnóstico que evalúa las habilidades básicas y un juego de habilidades básicas con el objetivo de convertirse en una metodología común para la introducción de dichas competencias en los planes de estudios. Se creó la primera herramienta intelectual, la prueba de habilidades básicas.



The screenshot shows the homepage of the STRATAGAME Test. The browser address bar displays <https://stratagame.erasmus.site/test-homepage/>. The website has a navigation menu with links: Home, Partnership, Associated Partners, News, Articles, and Test (which is highlighted). The main content area is titled "Test - homepage" and features two sections:

- adaptability flexibility competencies:**
 - The ability to listen
 - The ability to work under pressure
 - The ability to adjust to new situations
 - The ability to communicate
 - Effective problem solving
 - Balancing work with family
 - Adaptability
 - Results
- Creative thinking:**
 - Fantasy
 - Originality
 - Implementation
 - Propensity to risk (risk appetite)
 - Ability to create connections of ideas
 - Ability to break the patterns
 - Results

El primer paso fue crear los elementos del test, compuestos por 5 competencias principales;

- Alrededor de cinco sub-competencias por habilidad;
- 7 preguntas psicométricas por subcompetencia
- 5 respuestas diferentes por pregunta.

Después, cada socio revisó las diferentes preguntas hechas para las diferentes competencias. Discusiones y reuniones de Skype sobre el tema hasta que se llegó a un acuerdo.

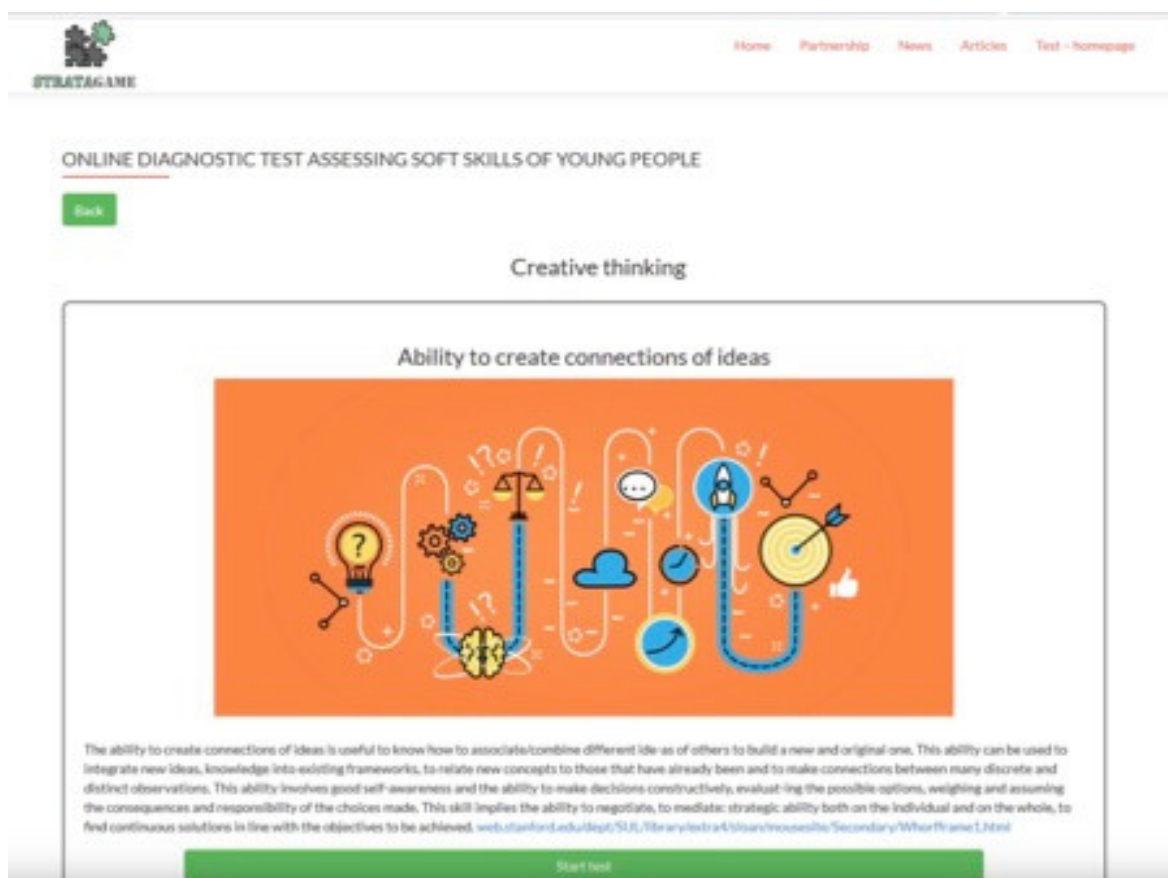
Sobre la base del ejemplo dado por MEUS desde España, el coordinador de estas herramientas intelectuales, cada socio proporcionó un breve análisis / feedback al final de cada competencia, utilizando una encuesta de retroalimentación sobre la herramienta.

Nuestro socio, Danmar Computer de Polonia, creó la herramienta de diagnóstico online, que se puede encontrar en la página web de nuestro proyecto, en <https://stratagame.erasmus.site/test-homepage/>.

Acabamos de terminar las pruebas de la herramienta de diagnóstico. Nuestro objetivo era llegar a más de 210 respuestas, 20 jóvenes y 10 formadores por socio.

Como resultado, se llegó a la conclusión de que la gran mayoría de los encuestados están satisfechos con la presentación del diagnóstico, creen que responde a las necesidades de formación y es fácil de usar.

Ahora empezamos a traducir el test a los idiomas nacionales de nuestros socios y a finales del verano el test estará disponible en español, italiano, polaco, turco, rumano e inglés.



Mayo en Sicilia

En mayo de 2019 tuvimos el segundo Encuentro Transnacional de Gestión en Sicilia, organizado por nuestro socio MEDORO, en la bella ciudad de Catania. Nos centramos en la evaluación del feedback del test de diagnóstico online que evalúa las habilidades básicas de los jóvenes, actividad coordinada por MEUS - España.

La retroalimentación fue recibida principalmente de los profesores y estudiantes de FP, quienes probaron la primera versión del test en inglés. La prueba se realizó en cada uno de los países socios, alcanzando a más de 210 personas. Este feedback será utilizado para mejorar la prueba y después una versión en español, rumano, italiano, polaco y turco será publicada en nuestra versión de proyecto, a finales de julio de 2019.

Además, todos los socios estuvieron de acuerdo en que tienen que ser más creativos, por lo que dieron permiso a todos los miembros del equipo para publicar noticias en la cuenta de Facebook del Proyecto. Pronto el socio DANMAR proporcionará un enlace entre la cuenta de Facebook y la página web.

Por lo tanto, "¡Atentos a nosotros y a nuestra cuenta de Facebook!"

<https://www.facebook.com/stratagame/>

¡QUE EMPIECEN LOS JUEGOS!

En los eventos de difusión que tendrán lugar en octubre de 2019, proporcionaremos un formulario final de la prueba de diagnóstico online que evalúa las habilidades básicas de los jóvenes y estará disponible en todos los idiomas de los socios participantes en el proyecto.



Otros resultados importantes del proyecto que se presentaron durante la segunda reunión de gestión fueron: un informe técnico y financiero interno después de 6 meses de ejecución del proyecto realizado por CDA - Rumania, un informe cualitativo realizado por MKV - Turquía, un nuevo plan de difusión y comunicación realizado por MEDORO - Italia, y uno de los pasos más importantes para la proyección de la segunda producción intelectual, un juego interactivo en línea para el desarrollo de las habilidades sociales clave de los jóvenes, que será coordinado por AFIE - Polonia.

Durante el segundo día de la reunión, tuvimos un invitado especial, el Instituto "S. Cannizzaro", socio escolar de MEDORO, hizo una presentación sobre la participación en el proyecto STRATAGAME y sus resultados después de la prueba de diagnóstico.

La próxima reunión de gestión tendrá lugar en Polonia, los días 18 y 19 de noviembre de 2019, a cargo de nuestro socio polaco DANMAR.

Actividades de comunicación

La actividad de comunicación del proyecto es intensa y constante y se desarrolla según las previsiones.

Todos los asociados han compilado una lista de los interesados nacionales y locales en sus respectivos países: la asociación cuenta en este momento con una base de datos de sujetos directa o indirectamente interesados en los resultados del proyecto Stratagame que consta de alrededor de 230 partes interesadas, incluyendo institutos profesionales, universidades/centros de investigación, asociaciones empresariales y profesionales, organizaciones de apoyo a las empresas, instituciones de formación.

Se les presentó el primer boletín informativo del proyecto, preparado por el socio italiano, Medoro, con la colaboración de todos los demás socios.

Además, Medoro mantuvo una reunión con los responsables del Instituto Técnico "S. Cannizzaro", su compañero asociado. A raíz de esta reunión, se firmó un acuerdo de colaboración con el Instituto Cannizzaro relativo principalmente a las actividades de ensayo de las tres "herramientas intelectuales" del proyecto y a la realización de uno o varios eventos de promoción y difusión. Los demás socios están firmando acuerdos similares con sus respectivos socios.

Se desarrollaron y publicaron 12 artículos en profundidad sobre habilidades básicas como parte de un editorial que incluye 38 artículos hasta julio de 2020.

A finales de junio, se habían llevado a cabo en total unas 60 acciones de comunicación, incluidos artículos y comunicados de prensa en sitios web y en facebook, eventos y reuniones..

Primeros pasos del juego interactivo

El consorcio comenzó a trabajar en el juego interactivo online para desarrollar las habilidades básicas de los jóvenes (IO2). Los socios ya han establecido el primer borrador del juego. Ahora mismo estamos trabajando en los escenarios, creando el fondo del juego y los modelos de los personajes. El juego será diseñado para ayudar a aprender habilidades básicas (soft skills). Creemos que la combinación de aprendizaje y juego ayudará a los estudiantes a desarrollar estas habilidades en una atmósfera agradable de competencia amistosa. Pronto compartiremos con ustedes información sobre nuestra visión y les contaremos más sobre los objetivos del juego. De todos modos, para no perderse ninguna noticia sobre el juego y el proyecto, sigue nuestro perfil en Facebook: <https://www.facebook.com/stratagame/> y nuestra página web: <https://stratagame.erasmus.site/>