

Virtuálna realita ako podpora ochrany pred vyhorením cez neformálne vzdelávanie

Virtual reality as support for burnout protection through non-formal education

číslo: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050550



INFORMÁCIE O PROJEKTE

VR PSYCHO

31.5.2022- 31.7.2024

26 mesiacov

13.-14.06.2022



Sirius*



NÁVRH PROGRAMU:

1. Úvod
2. Zoznámenie sa a predstavenie organizácie a jej misie/poslania
3. Predstavenie projektu PPT
4. Spoločný pohľad na tému a výstupy projektu
5. Infopack + zásady používania rozpočtu
6. Spoločná google platforma
7. Partnerské dohody a o spolupráci+ splátkový harmonogram
8. Dohoda o pravidelných online stretnutiach
9. Časový harmonogram so 2 TPM
10. Rôzne



Sirius*



PARTNERI PROJEKTU:

- Rada mládeže Žilinského kraja (SK)
- IPčko, o.z (SK)
- Sirius- Centar za psihološko savjetovanje, edukaciju i istraživanje (HR)
- Petrklíč help, z.s (CZ)
- SPACE s.r.o. (CZ)



CIEĽOVÉ SKUPINY PROJEKTU:

Primárnou cieľovou skupinou sú **pracovníci s mládežou.**

Sekundárnou cieľovou skupinou sú **mladí ľudia**



Sirius*



CIELE PROJEKTU:

1/ Skvalitniť neformálne vzdelávanie zavedením metódy využitia virtuálnej reality.

Indikátor: vytvorené simulácie vo virtuálnej realite zamerané na predchádzanie stavu stresu a vyhorenia mladých lídrov.

2/ Zvýšiť metodickú podporu pracovníkov s mládežou pre prácu s mladými lídrami z rôznych zoskupení.

Indikátor: vytvorená, overená a publikovaná metodika v 3 krajinách. 21 pracovníkov s mládežou absolvuje pilotné vzdelávanie vedené metódami neformálneho vzdelávania.

3/ Podporiť implementáciu vzdelávacích blokov s uplatnením virtuálnej reality vo vzdelávaní pri práci s mládežou.

Indikátor: vytvorený manuál pre pracovníkov s mládežou zameraný na implementáciu vzdelávania s využitím technológie virtuálnej reality.



Sirius*



VÝSTUPY A VÝSLEDKY PROJEKTU:

1/ Výstup: **Súbor simulačných aktivít vo virtuálnej realita** zameraný na predchádzanie stresu a vyhorenia pri práci s mládežou s prípadovými štúdiami

Výsledok: Používatelia súboru simulačných aktivít virtuálnej reality získajú novú metódu v práci s mládežou.

Vedúci partner: SPACE /CZ/

2/ Výstup: **Metodika neformálneho vzdelávania pracovníkov s mládežou zameraná na predchádzanie stresu a vyhoreniu u mladých lídrov** s využitím simulačných aktivít virtuálnej reality

Výsledok: Pracovníci s mládežou získajú kompetencie potrebné pre vzdelávanie mladých lídrov pri predchádzaní vyhorenia

Vedúci partner: RMŽK /SK/

3/ Výstup: **Manuál pre pracovníkov s mládežou ako implementovať vzdelávacie bloky**, metodiku so simulačnými aktivitami virtuálnej reality do práce s mladými lídrami

Výsledok: Používatelia manuálu získajú praktické informácie ako pracovať s metodikou a virtuálnou realitou v nej zapracovanou.

Vedúci partner: SIRIUS /HR/



SIRIUS*



Virtuálna realita ako podpora ochrany pred vyhorením cez neformálne vzdelávanie

Virtual reality as support for burnout protection through non-formal education



číslo: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050550

A0: **Manažment a riadenie** projektu (06/2022- 07/2024): RMŽK, IPčko, Sirius, Petrklíč, Space

O1/ **Súbor simulačných aktivít vo virtuálnej realita** zameraný na predchádzanie stresu a vyhorenia pri práci s mládežou **s prípadovými štúdiami**
(07/22-03/23) koordinuje SPACE s.r.o.

O2/ **Metodika** neformálneho vzdelávania pracovníkov s mládežou zameraná na predchádzanie stresu a vyhoreniu u mladých lídrov **s využitím simulačných aktivít virtuálnej reality**
(04/23-09/23) koordinuje RMŽK SK

O3/ **Manuál** pre pracovníkov s mládežou ako implementovať vzdelávacie bloky, **metodiku so simulačnými aktivitami virtuálnej reality** do práce s mladými lídrmi
(11/23-4/24) koordinuje SIRIUS

1. Priebežná správa.
(12/22)

2. Priebežná správa.
(04/23)

3. Priebežná správa.
(10/23)

C1/ **Vzdelávanie** pre pracovníkov s mládežou s VR
(10/23) koordinuje PETRKLÍČ

E1/ **Konferencia** pracovníkov s mládežou „Vyhorenie nie“
(05/ 24) koordinuje IPčko

1. TPM (06/22) koordinuje RMŽK SK

2. TPM (03/23) koordinuje SIRIUS

3. TPM (06/24) koordinuje PETRKLÍČ



Sirius*

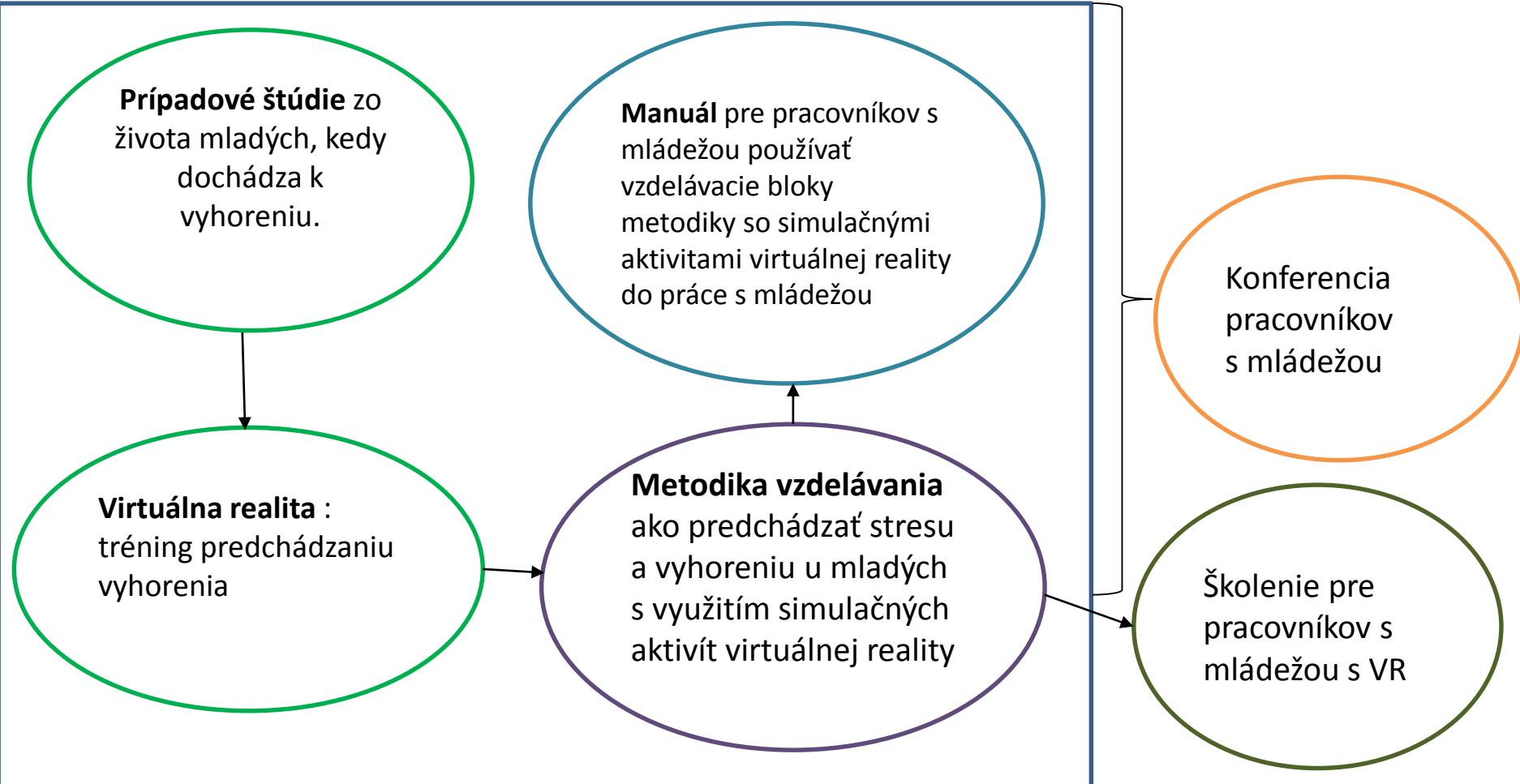


Virtuálna realita ako podpora ochrany pred vyhorením cez neformálne vzdelávanie

Virtual reality as support for burnout protection through non-formal education



číslo: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050550



číslo: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050550

O1/ **Súbor simulačných aktivít vo virtuálnej realita zameraný na predchádzanie stresu a vyhorenia pri práci s mládežou s prípadovými štúdiami** (07/22-03/23) koordinuje SPACE s.r.o.

Potreba: vytvoriť prostredie na základe reálnych situácií a štúdií, v ktorom mladí lídri dokážu predchádzať stavom stresu a vyhorenia pri svojej práci.

Prvok inovácie: neformálne vzdelávanie rozšíriť o prostredie virtuálnej reality, kde ma účastník priamu možnosť zažiť a spracovať "na vlastnej koži" to, čo v reálnom živote zažíva.

Potenciál prenosu: uvedený výstup bude možné použiť aj v iných oblastiach práce s mládežou a v neformálnom vzdelávaní. Bude mať možnosť využitia aj v psychologických poradniach a iných zariadeniach.

Výsledok: vytvorenie prípadových štúdií, ktoré budú základom pre vytvorenie virtuálneho prostredia podporujúceho neformálne vzdelávanie. Learning / teaching / training material – Audiovisual material.

Pred začatím tvorby virtuálnej reality partnerské organizácie sa zamerajú na tvorbu prípadových štúdií, ktoré budú zamerané na stavy, ktoré vyvolávajú stres a následné vyhorenie. Prípadové štúdie budú zamerané na život mladých ľudí. Štúdie budú vychádzať s reálnych skúsenosti z práce s mládežou a s prostredím, kde pôsobia. Štúdie budú tvoriť podklad a základy pri tvorbe prostredia pre zážitok a prevenciu vzniku stresu a vyhorenie. Tvorba prípadových štúdií bude trvať 2-3 mesiace podľa rozsahu a následné spracovanie bude realizovať VR SPACE, ktorá má skúsenosti s tvorbou virtuálneho prostredia.



Sirius*



číslo: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050550

O2/ Metodika neformálneho vzdelávania pracovníkov s mládežou zameraná na predchádzanie stresu a vyhoreniu u mladých lídrov s využitím simulačných aktivít virtuálnej reality (04/23-09/23)
koordinuje RMŽK SK

Cieľom metodiky je zvýšiť kompetencie mládežníckych pracovníkov v oblasti personálneho manažmentu dobrovoľníkov so špeciálnym zameraním na prevenciu pred vyhorením.

Metodika bude pozostávať z 2 častí. V prvej časti definujeme **kompetenčný rámec**, ktorý bude obsahovať zoznam najdôležitejších kompetencií v tejto téme. V druhej časti bude metodika pozostávajúca z niekoľkých **vzdelávacích blokov** s popisom konkrétnych vzdelávacích aktivít, metód a krokov.

Primárnou cieľovou skupinou tejto metodiky sú pracovníci s mládežou, ktorí pracujú s mladými ľuďmi, dobrovoľníkmi, členmi organizácií, mládežníckych parlamentov a pod.

V prvej fáze bude pripravený zoznam kľúčových kompetencií pre mládežníckych pracovníkov v téme psychického zdravia a prevencie pred vyhorením mladých ľudí. Na základe definície kompetencií bude navrhnutá a pripravená metodika. Táto metodika bude následne testovaná prostredníctvom pilotného školenia (aktivita C1). Po vyhodnotení pilotného školenia bude metodika prípadne upravená a vylepšená na základe spätnej väzby od školiteľov a účastníkov.

Konečný výstup bude publikovaný v 4 jazykoch (SK,CZ, HR, AJ) a spracovaný graficky.



Sirius*



číslo: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050550

O3 / **Manuál pre pracovníkov s mládežou ako implementovať vzdelávacie bloky, metodiku so simulačnými aktivitami virtuálnej reality do práce s mladými lídrami (11/23-4/24) koordinuje SIRIUS**

Potreba: vytvoriť možnosť využitia vypracovanej metodiky s virtuálnou realitou pre všetkých pracovníkov s mládežou v rôznych sektoroch.

Manuál bude ponúkať praktické informácie potrebné k implementácii vzdelávacích blokov v metodike, ktorých súčasťou bude virtuálna realita. Manuál bude slúžiť pre tých pracovníkov s mládežou, ktorí nebudú účastníkmi pilotného vzdelávania, ktoré overí metodiku s virtuálnym prostredím.

Takto vytvorený manuál bude mať potenciál prenosnosti medzi všetkými sektorami venujúce sa práci s mládežou, neformálnemu vzdelávaniu a prevencii pri ochrane duševného a psychického zdravia.

Očakávaný dopad je zvýšenie prevencie pred stresom a vyhorením v práci s mládežou a rozšírenie a podpora neformálneho vzdelávania.

Potenciál prenosu bude aj v tom, že manuál bude spracovaný v SK,CZ,HR, AJ



Sirius*



C1/ Vzdelávanie pre pracovníkov s mládežou s virtuálnou realitou (10/23) koordinuje PETRKLÍČ

Cieľovou skupinou vzdelávania budú pracovníci s mládežou.

Vzdelávanie bude zamerané na overenie vytvorenej metodiky v aktivite O2 s praktickým zapojením vytvorenej virtuálnej reality v O1.

Účastníci sa stretnú s témami: čo spôsobuje stres a vyhorenie, bariéry prekonávania stresu, základy práce s mládežou, správne komunikačné zručnosti, práca s emóciami a vizualizáciou, základy duševného zdravia a iné.

Cieľom vzdelávania je overiť vytvorenú metodiku pre pracovníkov s mládežou so zabudovanou virtuálnou realitou predchádzania stredu a vyhorenia.

Trvanie : 3 dní , počet účastníkov : RMŽK: 3, IPčko: 4, Sirius 7+1, Petrklíč 7+3.



Sirius*





číslo: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050550

E1/ Konferencia pracovníkov s mládežou „Vyhorenie nie“ (05/ 24) koordinuje IPčko

Záverečná konferencia:

- **prezentácia všetkých výstupov** projektu a bude spojená s možnosťou osobne vyskúšať a zažiť si pôsobenie virtuálnej reality na účastníkov.

Účastníci: pracovníci s mládežou z rôznych mládežníckych prostredí, predovšetkým tí, ktorí pracujú s mladými lídrami. prítomní budú aj mladí lídri.

Cieľom :zdieľať výsledky zo všetkých výstupov, zvýšiť informovanosť cieľových skupín o týchto výstupoch.

Podujatie sa bude skladať z niekoľkých častí: 1/ predstavenie projektu účastníkom, 2/ prezentácia výstupu O1 s možnosťou overiť si pôsobenie virtuálnej reality na vlastnej osobe, 3/ prezentácia výstupov O2 a O3, 4/ Zber dobrých nápadov, ako rozšíriť využitie výstupov v prostrediach, kde by pomohli cieľovým skupinám.

Počet účastníkov : 30 SK, 30 CZ, 30 HR



Sirius*



SLEDOVANÉ UKAZOVATELE PROJEKTU

Kvantitatívne ukazovatele:

1/ Počet prípadových štúdií stavu a predchádzaniu vyhorenia ako podkladu k O1.

Kritérium úspechu: min. 4 štúdie

2/ Počet účastníkov vzdelávacích aktivít C1.

Kritérium úspech 90% z plánovaných 21 účastníkov

3/ Počet účastníkov multiplikačného podujatia E1.

Kritérium úspechu: 90% z plánovaných 90 účastníkov

4/ Počet odborníkov zapojených do pracovných skupín pre tvorbu výstupov:

Kritérium úspechu: 6 členov za každý výstup.

Kvalitatívne ukazovatele:

1/ Vzdelávacia aktivita C1:

Kvalitatívny ukazovateľ: Samohodnotiaci test účastníkov- min. 90% účastníkov si zlepši kompetencie aspoň v2 oblastiach

2/ Multiplikačné podujatie E1.

Kvalitatívny ukazovateľ: 90% účastníkov deklaruje spokojnosť s podujatím, prostredníctvom dotazníka spätnej väzby.



Sirius*



Sledované oblasti do priebežnej a záverečnej správy

1/ Inkúzia (Osoby s nedostatkom príležitosti, inklúzia)

- Ako sme ich oslovovali, akú bariéru mali, koľko ich bolo:

- **geograficky:** mladí ľudia z odľahlých, vidieckych alebo hornatých oblastí, z odľahlých regiónov, ml. ľudia z problematických mestských častí, ml. ľudia pochádzajúci z oblastí z nedostatočnými službami a pod.
- **sociálne:** mladí ľudia, ktorí čelia diskriminácii (na základe ich národnosti, sexuálnej orientácie, vierovyznania a pod.), ml. ľudia s nedostatočnými sociálnymi zručnosťami alebo antisociálnym správaním, delikventi, siroty, drogový závislí a pod.
- na základe **vzdelania:** mladí ľudia s problémami učenia, s neukončeným vzdelaním, bez kvalifikácie a pod.
- **ekonomicky:** mladí ľudia zo sociálne slabého prostredia, dlhodobo nezamestnaní, ml. ľudia bez bydliska a pod.
- na základe **príslušnosti k určitej kultúre:** mladí imigranti alebo utečenci alebo potomkovia imigrantov a utečencov, ml. ľudia z národných alebo etnických menšín a pod.
- **zdravotne:** mladí ľudia s chronickými zdravotnými problémami, s psychickými poruchami a pod.
- na základe **postihnutia:** mladí ľudia s mentálnym, zrakovým postihnutím, telesným, sluchovým postihnutím a pod.

Sledované oblasti do priebežnej a záverečnej správy

2/ **Digitalizácia** (digitálne nástroje, posilnenie vzdelávania digitálnymi nástrojmi)

3/ **Zelení** (doprava spolu, spoločné auto, vlak (nie lietadlo)- ekológia)

4/ ako sme **vyberali Psm a M** (koľko, prečo títo, aké organizácie boli zapojené)

5/ ako sa **výstupy využívajú** v súčasnosti a v budúcnosti budú, kto ich bude využívať, aké organizácie, ako pomáhajú ľuďom,

6/ Čo by sa stalo, **ak by tento projekt nebol**

7/ kde sa šírili výstupy projektu a samotný projekt (dissemination of project results)



Sirius*



Virtuálna realita ako podpora ochrany pred vyhorením cez neformálne vzdelávanie

Virtual reality as support for burnout protection through non-formal education

číslo: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050550



IDEME DO TOHO SPOLU !

VR PSYCHO

31.5.2022- 31.7.2024

26 mesiacov



Sirrius*

