

Az Enter.Mode gyakornoki modell

Win-win megoldás gyakornokoknak és
vállalatoknak





MIÉRT ÉRDEMES RÉSZT VENNI?

Az Enter.Mode innovatív gyakorlati modell kapcsolatot teremt a felsőoktatás és a vállalkozások közt.

A vállalatoknak jelentős haszna származhat a részvételből, hiszen a különböző európai felsőoktatási intézményekkel való együttműködés vonzó lehetőséget képvisel a diákok számára, akik aztán értéket teremthetnek majd a vállalatok mindennapi működésében és tevékenységében.

- A modell kiegészítheti a már futó programokat;
- mintaként szolgál azoknak a vállalatoknak, melyek szeretnék létrehozni saját gyakorlati programjukat;
- rugalmas, a vállalat igényeinek megfelelően alakítható;
- segítségével kiválogathatók azok a jelentkezők, akiknek megvannak a szükséges készségeik és vállalati kultúrájuk;
- segít a munkaerő megtartásában és növeli a vállalat iránti hűséget;
- lehetőséget ad az új vezetőknek vezetői készségeik fejlesztésére;
- hazai és nemzetközi szinten egyaránt értékes kapcsolatokat hoz létre a felsőoktatással;
- lehetőséget nyújt a tudás és az ötletek kölcsönös átadására;
- segít a vállalat nyilvános arculatának és jó hírének javításában.

ENTER.MODE

GYAKORNOKI MODELL

Az Enter.Mode projekt célja a felsőoktatásban dolgozó oktatók és vállalati képzők vállalkozói készségeinek fejlesztése, a tanulók vállalkozói gondolkodásának és készségeinek ösztönzésével párhuzamosan.

A vállalkozási készségek megszerzését szolgáló gyakornoki modell a felsőoktatásban tanuló diákok számára az alábbiakat foglalja magában:

- kihívásokon alapuló tanulás vállalati gyakornokképzés kereteiben;
- vállalkozói készségek gyakorlati elsajátítása komoly játékokon keresztül, az EntreComp keretrendszerének megfelelően;
- mikro-tanulás a szociális média segítségével;
- web alapú társadalmi tanulás gyakorlati közösségekben;
- szervezeti tanulás tanulási analitika segítségével;
- kísérleti tanulás a felsőoktatási intézményekben és a vállalatoknál.

FELSŐOKTATÁSI INTÉZMÉNYEK ÉS VÁLLALATI EGYÜTTMŰKÖDÉS

A vállalatok “inkubátorként” működnek közre a tanulók képzésében, és segítenek nekik saját ötleteik kidolgozásában egy adott kihívás keretein belül..



A FELSŐOKTATÁSI INTÉZMÉNYEK SZEREPE

Hallgatók:

A hallgató jelentkezik a felsőoktatási intézmény programért felelős irodájában, az intézménnyel közösen meghatározza/elfogadja a gyakornoki tervet, megfogalmazza a gyakornoki időszakot megalapozó kihívást, majd a fogadó céggel és a felsőoktatási intézménnyel közösen aláírják a tanulási megállapodást. Ezután a hallgató végrehajtja a kihívást, miközben a munkaterv szerint dolgozik és részt vesz a komoly játékban. A szakmai gyakorlat során naplót kell vezetnie az elvégzett feladatokról, amelyet a vállalati mentor ellenőriz. A gyakorlat végén a hallgató részt vesz a gyakorlat végső értékelésében, és elkészíti a záró jelentést.



Felsőoktatási intézmény adminisztrátora:

Az adminisztrátor felelős azért, hogy mindkét felet bevonja a gyakornoki programba és az összes szükséges dokumentum elkészítéséért (beleértve az egyetértési memorandumot is), valamint ő rendeli hozzá a hallgatókat a megfelelő vállalatokhoz, és elvégzi a szakmai gyakorlat adminisztratív irányítását is. Mindezekon kívül általános tanácsadást vagy képzést is nyújt a mentorok számára.

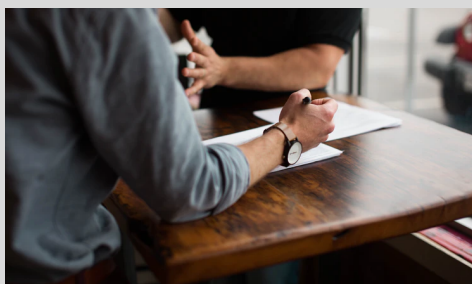
Felelős egyetemi oktató:

A felelős egyetemi oktató határozza meg a résztvevők (hallgatók és vállalatok) kiválasztásának szempontjait, visszajelzéseket biztosít a tanulási tervhez (és jóvá is hagyja azt), és részt vesz az összes végrehajtott egyedi gyakornoki képzés, illetve az egész gyakornoki program értékelésében.

A VÁLLALATOK SZEREPE

Mentor:

A mentor feladata a hallgató támogatása a gyakorlat minden szakaszában, kezdve a kihívás meghatározásával (amelyet a felsőoktatási intézmény felelős oktatója hagy jóvá), majd utána végig a nyomon követés és tanácsadás összes lépésében.



Felelős HR munkatárs:

A HR munkatárs tartja a kapcsolatot a felsőoktatási intézménnyel, ő ajánlja fel a gyakornoki pozíciókat a hallgatóknak, meghatározza a kiválasztás szempontjait, és a vállalat részéről elvégzi az adminisztrációt. A kiválasztott hallgatóval közösen alá kell írnia a tanulási megállapodást és biztosítani kell a szükséges erőforrásokat (emberi erőforrások, adatok, infrastruktúra stb.)

A GYAKORNOKI MODELL FÁZISAI

Bevezető fázis: a gyakornok és a vállalat egymáshoz rendelése és a kihívás meghatározása. Ebben a fázisban minden érintett részt vesz.

Vizsgálati fázis: a hallgató a vállalati mentor támogatásával dolgozni kezd a meghatározott kihíváson, megkeresi a szükséges erőforrásokat és meghatározza a munkatervet.

Munkafázis: a hallgató végrehajtja a munkatervet és befejezi a projektet. Ennek a fázisnak a végén kerül sor a végső értékelésre.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

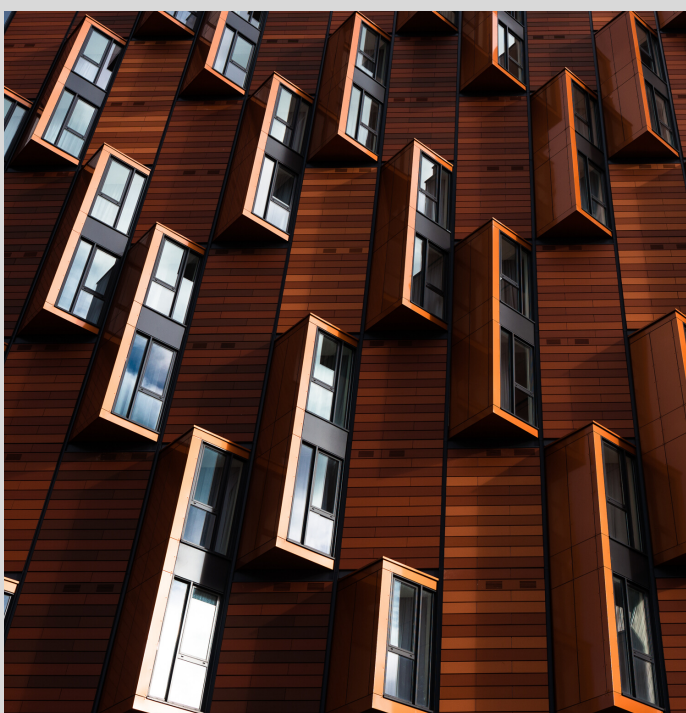
 <https://entermode.eu/>

 #EnterMode_projectEU

 @EnterModeEU

TÖBBRE KIVÁNCSI?

*Érdeklődjön az alábbi
elérhetőségen:*
rikli@emk.sote.hu



Az Enter.Mode közösséget keresse a DISCUSS platformon (European Platform for Communities of Practice in Lifelong Learning – Európai Platform az Élethosszig Tartó Tanulás Gyakorlati Közösségeinek):

<https://www.discuss-community.eu>

Ha csatlakozni kíván a Közösséghez, regisztráljon az oldalon vagy lépjen be Facebook, LinkedIn vagy Twitter fiókjával. A sikeres regisztráció után már csak rá kell kattintani az Enter.Mode címre.

Információk az **EntreComp** programról: **The Entrepreneurship Competence Framework** <https://tinyurl.com/sj3d2e7>

Partnership:

Technical University of Kosice (SK) | ASTRA (SK) | Semmelweis Egyetem (HU) | TREBAG (HU) | Ludwig Maximilians Universität München (DE) | Praxis und Wissenschaft Project gmbh (DE) | Università Telematica Pegaso (IT) | EUROCREA Merchant (IT) | University of Ioannina (GR) | IDEC (GR) | Association of SA & Ltd cos (GR) | eucen (BE) | Stichting Incubator (NL) | CCS Digital Education



Erasmus+

Az Európai Bizottság támogatást nyújtott ennek a projektnek a költségeihez.

Ez a kiadvány a szerző nézeteit tükrözi, és az Európai Bizottság nem tehető felelőssé az abban foglaltak bármilyen felhasználásért.