

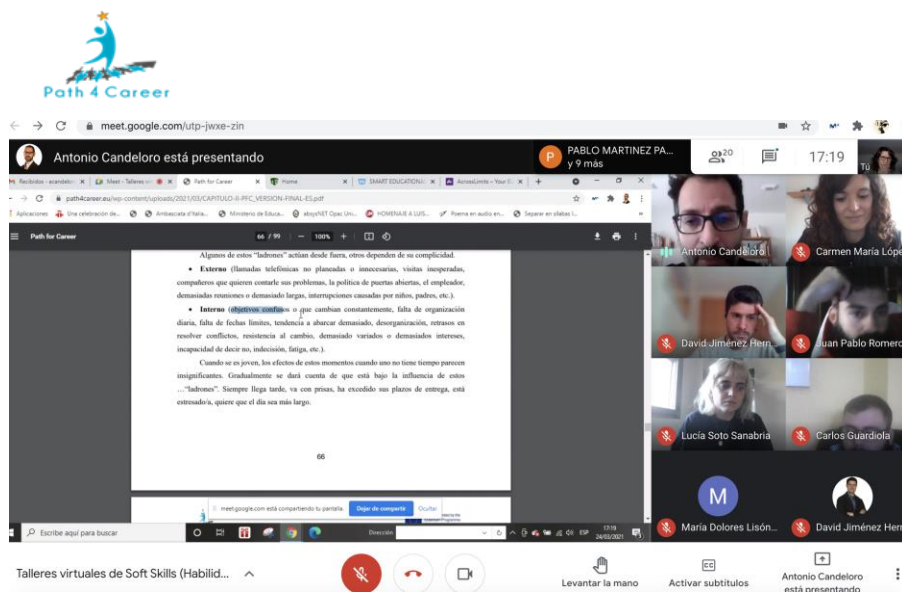


Path for career

Clôture du dernier chapitre

Déterminés à faire en sorte que le projet soit le plus réussi possible, les deux derniers mois ont été très chargés pour nous. Ils ont impliqué des tests de jeu approfondis, des réunions de partenaires, des ateliers et des activités de diffusion. Nous avons travaillé dur pour nous assurer que les outils que nous avons produits atteignent les bons publics cibles, afin que la boîte à outils continue d'être utilisée et que le projet reste durable.

En raison de l'épidémie de Covid-19, la plupart des ateliers étaient organisés en ligne par chaque organisation partenaire, et ceux-ci visaient un minimum de 15 diplômés (par organisation partenaire) qui ont examiné les outils et testé les jeux. Un atelier final a été organisé par chaque pays partenaire, l'objectif principal étant de donner un aperçu du projet général, une démonstration de la façon dont les jeux sont joués, et d'encourager les commentaires et la discussion entre les personnes présentes. Dans le cadre de cet événement, les présentateurs ont décrit comment Path4Career comblerait le fossé entre l'obtention du diplôme et le marché du travail, en se concentrant et en s'appuyant sur des compétences qui sont souvent négligées ou considérées comme acquises dans les établissements d'enseignement.



Notre dernier événement de diffusion visait ensuite un public plus large, les participants étant des étudiants, des enseignants, des parents, des coachs professionnels. Et bien d'autres métiers divers ! Les sessions étaient interactives, avec des discussions sur l'importance des compétences générales, la gestion proactive des carrières et les stages. Au cours des ateliers et de l'événement final, les participants ont eu l'occasion de télécharger et de tester le jeu, tout en voyant le jeu joué en temps réel par les présentateurs.

Qu'avons-nous appris ?



L'évaluation globale a été très positive, les participants jugeant l'information précieuse et bien structurée. Un participant en particulier a commenté : « J'aurais aimé recevoir ce type de formation au cours de ma carrière, car la grande majorité des étudiants partent travailler dans l'incertitude et la peur. Un autre participant a déclaré : « Cet atelier est très utile lorsqu'il s'agit d'aborder l'avenir, c'est-à-dire votre expérience de travail. De plus, il est bon de savoir préparer un CV, comment travailler ses compétences, etc. Cela a été un bon atelier et les jeux sont un moyen dynamique d'apprendre et d'acquérir des connaissances. Nous sommes heureux que la boîte à outils que nous avons produite apporte de la valeur aux personnes intéressées.

Nos prochaines étapes...

Bien que notre projet touche à sa fin, la boîte à outils et les ressources de carrière de Path4Career resteront disponibles et téléchargeables gratuitement sur <https://path4career.eu>. Nous vous encourageons à lire les guides et à jouer aux jeux disponibles, ainsi qu'à partager notre projet avec toute



personne qui, selon vous, pourrait en bénéficier. Nous sommes reconnaissants pour le soutien qu'Erasmus+ nous a apporté et pour l'opportunité d'avoir mis en œuvre ce projet.

« Qu'est-ce que la mise en œuvre du projet PATH FOR CAREER a signifié pour les organisations partenaires ?

C'était beaucoup de travail, et de nombreuses leçons ont été tirées sur la communication, le travail dans des équipes internationales et interculturelles, et la collaboration avec de nouveaux partenaires et organisations pour de futurs projets...

Je tiens à remercier toutes les organisations partenaires pour leur travail et leur collaboration, et j'espère que nos résultats seront appréciés par les utilisateurs des guides PATH FOR CAREER et de leurs jeux associés.”

citation d'Anca Peptan, coordinatrice de projet

Partenaires du projet :

