



**Asociación Valencia
Inno Hub**
(Ισπανία)



**ΚΜΟΠ – Κέντρο
Κοινωνικής Δράσης και
Καινοτομίας**
(Ελλάδα)



**Markeut Skills Sociedad
Limitada**
(Ισπανία)



Euphoria Net Srl
(Ιταλία)



**Centrum Wspierania
Edukacji i
Przedsiębiorczości**
(Πολωνία)



**Κέντρο Εκπαίδευσης και
Καινοτομίας**
(Ελλάδα)

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ



@erasmusGameON



<https://gameon.erasmus.site/>



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ/-ΕΕΣ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ

Το «GameON: Αντιμετώπιση της ανεργίας των νέων μέσω της ψηφιακής επιχειρηματικότητας» είναι ένα έργο Erasmus Plus που στοχεύει να βοηθήσει τους/τις νέους/-ες να αντιμετωπίσουν την ανεργία.

Λόγω της κρίσης του COVID-19, οι νέοι/-ες της ΕΕ είναι μία από τις ομάδες που απειλούνται περισσότερο από την ανεργία: Το έργο GameON στοχεύει να βοηθήσει στην επίλυση του ζητήματος αυτού παρέχοντάς στους/στις νέους/-ες τις απαραίτητες δεξιότητες και γνώσεις για να γίνουν επιχειρηματίες στον ψηφιακό τομέα.



ΣΤΟΧΟΙ

- Προώθηση της επιχειρηματικότητας μεταξύ των νέων, προσφέροντας τους μια εναλλακτική λύση σε θέματα ανεργίας.
- Υποστήριξη των νέων στην εξέλιξη της σταδιοδρομίας τους, παρέχοντάς τους εκπαίδευση στις ψηφιακές επιχειρήσεις με καινοτόμο τρόπο.
- Ενθάρρυνση των νέων να δημιουργήσουν τις επιχειρηματικές τους ευκαιρίες, να είναι δημιουργικοί και να στοχεύουν στην επίτευξη των στόχων και των επιχειρηματικών τους ιδεών.
- Παροχή εκπαιδευτών, οργανώσεων νέων και κέντρων εργασίας με διδακτικό υλικό και εργαλεία για χρήση σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.
- Συμμετοχή οργανώσεων νεολαίας, εκπαιδευτών και υπευθύνων χάραξης πολιτικής και συγκέντρωση των γνώσεων και σχόλιών τους με σκοπό τη βελτίωση των αποτελεσμάτων του GameON.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Πολλές φορές, οι νέοι/-ες δεν πιστεύουν ότι η επιχειρηματικότητα θα μπορούσε να είναι ένας δρόμος που μπορούν να ακολουθήσουν, λόγω των πολλών εμποδίων που αντιμετωπίζουν για την έναρξη μιας επιχείρησης.

Το έργο GameON σκοπεύει να διδάξει την έννοια της επιχειρηματικότητας, εστιάζοντας στον ψηφιακό τομέα, έναν τομέα όπου οι νέοι/-ες έχουν ανταγωνιστικό πλεονέκτημα, έχοντας γεννηθεί σ' ένα ψηφιακό περιβάλλον.

Εμείς θα:

- αναπτύξουμε ένα καινοτόμο & πρακτικό πρόγραμμα κατάρτισης με τη μορφή ενός παιχνιδιού προσομοίωσης για την ψηφιακή επιχειρηματικότητα.
- δημιουργήσουμε 4 σενάρια έτοιμα προς χρήση από νέους/-ες για την ανάπτυξη των επιχειρηματικών και ψηφιακών δεξιοτήτων τους.
- εκπαιδεύσουμε 15 νέους/-ες στην ψηφιακή επιχειρηματικότητα χρησιμοποιώντας το παιχνίδι προσομοίωσης και το υλικό μας.
- δημιουργήσουμε κατευθυντήριες γραμμές και εργαλεία ψηφιακής επιχειρηματικότητας ως υποστηρικτικό διδακτικό υλικό για εκπαιδευτικούς, συλλόγους νέων και κέντρα εργασίας.