



**Asociación Valencia
Inno Hub**
(Spagna)



**Kentro Merimnas
Oikogeneias Kai Paidiou**
(Grecia)



**Markeut Skills Sociedad
Limitada**
(Spagna)



Euphoria Net Srl
(Italia)



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



**Center For Education
And Innovation**
(Grecia)

CONTATTI



@erasmusGameON



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



IMPRENDITORIALITÀ DIGITALE PER I GIOVANI



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Cofinanziato
dall'Unione europea

CHI SIAMO?

"GameON: Superare la disoccupazione giovanile attraverso l'imprenditorialità digitale" è un progetto Erasmus Plus che intende aiutare i giovani a contrastare la disoccupazione.

A causa della crisi del COVID-19, i giovani dell'UE sono una delle categorie a maggior rischio di disoccupazione: GameON mira a superare questo problema fornendo loro le competenze e le conoscenze necessarie per diventare imprenditori nel settore digitale.



I NOSTRI OBIETTIVI

- Promuovere l'imprenditorialità tra i giovani, offrendo loro un'alternativa alla disoccupazione;
- Sostenere i giovani nello sviluppo della loro carriera, fornendo loro una formazione in ambito digitale in maniera innovativa;
- Incoraggiare i giovani a creare le loro opportunità professionali, a essere creativi e a puntare a realizzare i loro obiettivi e le loro idee imprenditoriali;
- Coinvolgere le organizzazioni giovanili, gli educatori e i responsabili politici e raccogliere le loro conoscenze e i loro feedback per migliorare i risultati di GameON.

COSA FAREMO?

Molte volte i giovani non credono che l'imprenditorialità possa essere una scelta percorribile, a causa dei numerosi ostacoli che si incontrano nell'avviare un'impresa.

GameON insegnerà loro come diventare imprenditori, concentrandosi sul settore digitale, un'area in cui i giovani hanno un vantaggio competitivo, essendo nativi digitali.

Ci occuperemo di:

- Sviluppare un programma di formazione innovativo e pratico sotto forma di Gioco di Simulazione per l'imprenditorialità digitale;
- Creare 4 scenari pronti per essere utilizzati dai giovani per sviluppare competenze imprenditoriali e digitali;
- Formare 15 giovani all'imprenditorialità digitale utilizzando il nostro gioco e i nostri materiali;
- Creare linee guida e strumenti per l'imprenditorialità digitale da utilizzare come materiale didattico di supporto per insegnanti, associazioni giovanili e centri per l'impiego.