



IMPRENDITORIALITÀ DIGITALE PER I GIOVANI

1° Newsletter

Benvenut@ nel mondo di GameON!

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

Grazie ai finanziamenti Erasmus Plus, nei prossimi due anni, **6 partner provenienti da 4 Paesi** (Grecia, Italia, Spagna e Polonia) **realizzeranno giochi didattici e un kit di strumenti** per supportare i giovani e i loro educatori nello sviluppo di conoscenze e competenze imprenditoriali.

A causa della crisi del COVID-19, **i giovani dell'UE sono una delle categorie a maggior rischio di disoccupazione**, e molte volte 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.



I nostri obiettivi sono **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, e **sviluppare un programma di formazione innovativo e pratico sotto forma di un Gioco di Simulazione** per acquisire esperienza nell'imprenditorialità digitale.

Che cosa abbiamo fatto finora?

Prima di tutto, abbiamo **esaminato l'attuale condizione dei giovani imprenditori in Polonia, Spagna, Italia e Grecia**, analizzando la situazione del mercato del lavoro e dell'accesso all'istruzione, all'occupazione e alla formazione nel contesto delle opportunità imprenditoriali disponibili in ciascun Paese.

Poi abbiamo **condotto una ricerca** attraverso un questionario rivolto a giovani di età compresa tra i 15 e i 25 anni per scoprire lo stato attuale delle competenze digitali da loro possedute nei Paesi indicati. I risultati hanno evidenziato le competenze che i giovani possiedono in materia di **Mentalità Imprenditoriale, Innovazione e Imprenditorialità, Modelli di Business, Business Canvas e Marketing Digitale**.

E ora inizieremo a lavorare sul nostro **Gioco di Simulazione per l'imprenditorialità digitale!**

Creeremo **4 scenari** pronti per essere utilizzati dai giovani per sviluppare competenze imprenditoriali e di business digitale e, nelle fasi successive del progetto, **formeremo 15 giovani sull'imprenditorialità digitale** utilizzando il nostro gioco e i nostri materiali.

Continuate a seguirci per scoprire i futuri sviluppi del progetto GameON!



@erasmusGameON



[CLICCA QUI
PER SAPERNE
DI PIÙ!](#)