



# PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ CYFROWA DLA MŁODZIEŻY

1szy Newsletter

## Witamy w świecie GameON!

"GameON: Overcome youth uNemployment through digital entrepreneurship" to projekt w ramach programu **Erasmus Plus**, którego celem jest pomoc młodym ludziom w pokonaniu bezrobocia.

Dzięki środkom z programu Erasmus Plus w ciągu najbliższych dwóch lat **6 partnerów z 4 krajów** (Grecji, Włoch, Hiszpanii i Polski) **opracuje gry edukacyjne i zestawy narzędzi**, które będą wspierać młodzież i ich wychowawców w rozwijaniu umiejętności i postaw przedsiębiorczych.

Ze względu na kryzys COVID-19 **młodzi ludzie w UE są jedną z grup bardziej zagrożonych bezrobociem** i często nie wierzą, że przedsiębiorczość może być ścieżką, którą mogą podążać, ze względu na wiele przeszkód w zakładaniu firmy.

**GameON nauczy ich, jak zostać przedsiębiorcami**, koncentrując się na sektorze cyfrowym - dziedzinie, w której młodzi ludzie mają przewagę konkurencyjną, ponieważ urodzili się w środowisku cyfrowym.



Naszym celem jest **stworzenie wskazówek i narzędzi z zakresu przedsiębiorczości** cyfrowej jako pomocniczych materiałów dydaktycznych dla nauczycieli, stowarzyszeń młodzieżowych i urzędów pracy oraz **opracowanie innowacyjnego i praktycznego programu szkoleniowego w formie gry symulacyjnej**, służącego opanowaniu przedsiębiorczości cyfrowej.

### Co zrobiliśmy do tej pory?

Po pierwsze, **zbadaliśmy obecną sytuację młodych przedsiębiorców w Polsce, Hiszpanii, Włoszech i Grecji**, analizując sytuację na rynku pracy, dostęp do edukacji, zatrudnienia i szkoleń w kontekście możliwości rozwoju przedsiębiorczości dostępnych w każdym z tych krajów.

Następnie **przeprowadziliśmy badania** za pomocą kwestionariusza skierowanego do młodych ludzi w wieku od 15 do 25 lat, aby poznać obecny stan umiejętności cyfrowych posiadanych przez młodzież w wyżej wymienionych krajach. Wyniki pokazały, jakie umiejętności posiadają młodzi ludzie w takich dziedzinach, jak: **postawa przedsiębiorcza, innowacyjność i przedsiębiorczość, modele biznesowe, Business Canvas oraz marketing cyfrowy.**

A teraz zaczynamy pracę nad naszą **grą symulacyjną dotyczącą przedsiębiorczości cyfrowej!**

Stworzymy **4 scenariusze** gotowe do wykorzystania przez młodych ludzi w celu rozwijania umiejętności przedsiębiorczych i cyfrowych, a w kolejnych fazach projektu **przeszkolimy 15 młodych ludzi w zakresie cyfrowej przedsiębiorczości**, korzystając z naszej gry i materiałów.

Czekamy na kolejne aktualizacje dotyczące projektu **GameON!**



@erasmusGameON



[CLICK HERE FOR MORE!](#)