



ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ/-ΕΣ

Το Ενημερωτικό δελτίο

Καλώς ήρθατε στον κόσμο του **GameON!**

Το **GameON** είναι ένα έργο **Erasmus+** που επιδιώκει να βοηθήσει τους νέους και τις νέες να **αντιμετωπίσουν την ανεργία**, παρέχοντάς τους τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες ώστε να ασχοληθούν με την ψηφιακή επιχειρηματικότητα.

Μέσα στα επόμενα 2 χρόνια, 6 εταίροι από 4 χώρες (την Ελλάδα, Ιταλία, Ισπανία και Πολωνία) θα αναπτύξουν **εκπαιδευτικά παιχνίδια και εργαλεία** με σκοπό να υποστηρίξουν τους/τις νέους/-ες και τους εκπαιδευτές τους, ώστε να αναπτύξουν επιχειρηματικές δεξιότητες και νοοτροπία.

Λόγω της κρίσης του COVID-19, **οι νέοι/-ες της ΕΕ είναι μία από τις ομάδες που απειλούνται περισσότερο από την ανεργία**, και πολλές φορές δεν πιστεύουν ότι η επιχειρηματικότητα θα μπορούσε να είναι ένας δρόμος που μπορούν να ακολουθήσουν, λόγω των εμποδίων που αντιμετωπίζουν κατά 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.

+ Στόχος μας είναι να δημιουργήσουμε **κατευθυντήριες γραμμές και εργαλεία** για την ψηφιακή επιχειρηματικότητα ως υποστηρικτικό διδακτικό υλικό για εκπαιδευτές, οργανώσεις νέων και κέντρα απασχόλησης και να αναπτύξουμε ένα **καινοτόμο και πρακτικό πρόγραμμα κατάρτισης** με τη μορφή ενός παιχνιδιού προσομοίωσης για την εκμάθηση της ψηφιακής επιχειρηματικότητας.

Τι έχουμε κάνει μέχρι τώρα;

Αρχικά, εξετάσαμε την τρέχουσα κατάσταση αναφορικά με την επιχειρηματικότητα των νέων στην Πολωνία, Ισπανία, Ιταλία και Ελλάδα, αναλύοντας τις συνθήκες στην αγορά εργασίας, την πρόσβαση στην εκπαίδευση, την απασχόληση και την κατάρτιση στο πλαίσιο των επιχειρηματικών ευκαιριών που είναι διαθέσιμες σε κάθε χώρα.

Στη συνέχεια, πραγματοποιήσαμε έρευνα μέσω ερωτηματολογίου, που απευθυνόταν σε νέους/-ες ηλικίας 15 έως 25 ετών, για να ανακαλύψουμε την τρέχουσα κατάσταση των ψηφιακών δεξιοτήτων που διαθέτουν οι νέοι/-ες στις προαναφερθείσες χώρες. Τα αποτελέσματα έδειξαν το επίπεδο δεξιοτήτων που διαθέτουν οι νέοι/-ες στον τομέα της **Επιχειρηματικής Νοοτροπίας, της Καινοτομίας και Επιχειρηματικότητας, στα Επιχειρηματικά Μοντέλα, στον Καμβά Επιχειρηματικού Σχεδίου και στο Ψηφιακό Μάρκετινγκ.**

Τώρα ήρθε η ώρα να ξεκινήσουμε να δουλεύουμε πάνω στο παιχνίδι προσομοίωσης για την ψηφιακή επιχειρηματικότητα!

Θα δημιουργήσουμε **4 σενάρια** έτοιμα προς χρήση από νέους/-ες για την ανάπτυξη των επιχειρηματικών και ψηφιακών δεξιοτήτων τους και, στις επόμενες φάσεις του έργου, θα εκπαιδεύσουμε **15 νέους/-ες** στην ψηφιακή επιχειρηματικότητα χρησιμοποιώντας το παιχνίδι και το υλικό μας.

Μείνετε συντονισμένοι για μελλοντικές ενημερώσεις σχετικά με το έργο GameON!

 @erasmusGameON



[CLICK HERE FOR MORE!](#)