EKS PROJECT **NEWSLETTER**



ENTRE PRENEURSHIP

THE KEY TO SUCCESS

NEWSLETTER DI APRILE

PG. 2

PROGRESSI E FINALITA'

PG. 3

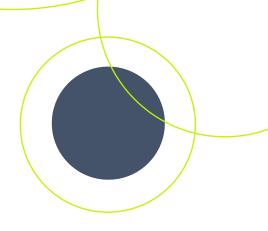
SCENARI DI GIOCO

PG. 4

MANUALE DIDATTICO

PG. 5

PARTNER DI PROGETTO







PROGRESSI

kick-off Dopo l'incontro di del progetto "Entrepreneurship is the Key to Success (EKS)" che si è tenuto a Odense, in Danimarca, lo scorso anno dal 26 al 27 novembre, tutti i partner si sono impegnati nell'erogazione dei sondaggi nazionali. Sono stati pubblicati report nazionali, che focalizzati principalmente a delineare la mentalità e le competenze necessarie per promuovere un'imprenditorialità di successo in tutti i paesi partner e trovare il giusto mix per sviluppare tra i giovani e i NEET le competenze decisionali orientate al business.

Nonostante la difficile congiuntura mondiale dovuta alla quarantena COVID-19, il progetto EKS sta progredendo a tutta velocità come dimostra la pubblicazione del Report EKS conclusivo basato sui report nazionali predisposti dai partner. Inoltre, è bene ricordare che situazioni difficili come l'attuale crisi creano opportunità di business per i giovani imprenditori. In questa fase del progetto, gli scenari del gioco EKS sono in fase di sviluppo

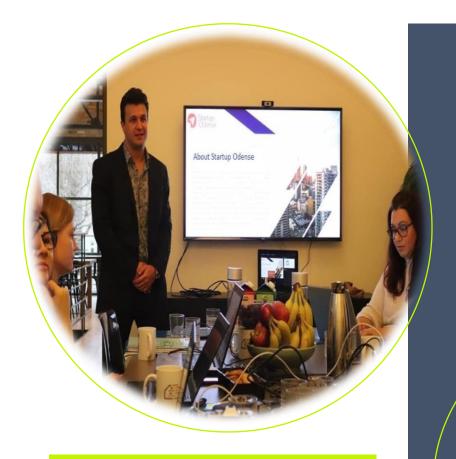
FINALITA'

L'obiettivo del progetto è quello di promuovere skill specifici e di alta qualità che supportino i giovani adulti (in particolare i NEET di età compresa tra 20-24 anni) nell'acquisizione di competenze proprie della mentalità imprenditoriale, con particolare attenzione alle competenze che in prospettiva saranno requisiti essenziali, anche se oggi non lo sono ancora.

Questo obiettivo sarà raggiunto grazie a:

- Indagine dettagliata delle esigenze di formazione dei giovani adulti e delle competenze necessarie per il loro futuro nell'ambito dell'imprenditorialità (problem solving complesso, pensiero critico, creatività, gestione delle persone e coordinamento con gli altri).
- Creazione di un gioco di simulazione che consenta di lavorare in modo innovativo su queste 5 abilità, al fine di favorire la partecipazione delle persone al mercato del lavoro e farle svolgere un ruolo attivo nella società e raggiungere la realizzazione personale.
- Creazione di un manuale didattico per l'utilizzo del gioco
- Ampia diffusione e sfruttamento.





SCENARI DI GIOCO

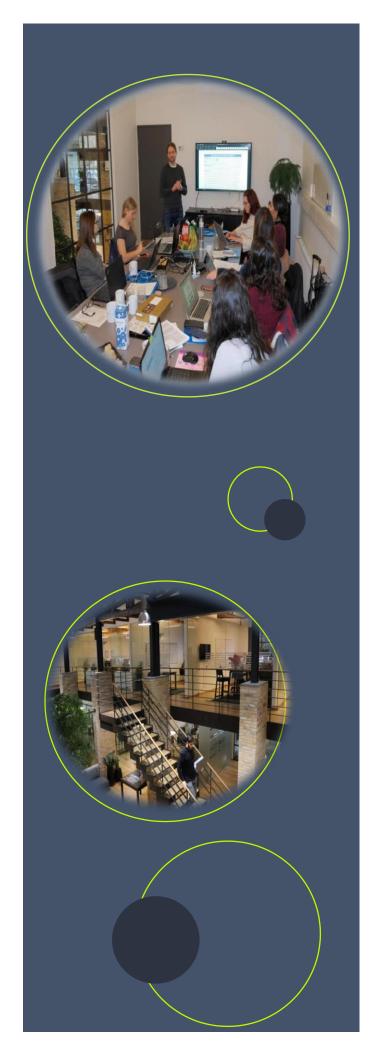
Cinque partner sono responsabili della creazione di scenari di gioco EKS, ma tutti i partner contribuiranno al processo di sviluppo. Alla fine di ogni livello, il gioco produrrà un report per l'utente, che indica come ha usato le abilità richieste per passare al livello successivo e come potrebbe esercitarle e migliorarle. Nel corso della fase in cui si definiscono i dettagli esatti, gli scenari integrano tutte le competenze che in prospettiva compongono mentalità imprenditoriale: problem solving complesso, pensiero critico, creatività, gestione delle risorse umane e and coordinamento con gli stakeholder.

Inoltre, durante la fase successiva del progetto tutti i partner lavoreranno a stretto contatto con il team IT per garantire uno sviluppo regolare del gioco e la fattibilità degli scenari a livello tecnico.

La simulazione nel gioco seguirà un flusso gerarchico basato sulle decisioni che l'utente sarà in grado di assumere. Ogni singola decisione presa dall'utente influenzerà il flusso delle azioni successive, la visualizzazione dei pezzi di teoria necessari, ecc. Il gioco sarà anche ottimizzato per i dispositivi mobili (tablet), per ottenere una maggiore diffusione.

"Grande idea. Penso grazie al gioco i futuri imprenditori potranno imparare veramente e allenare le loro competenze"





MANUALE DIDATTICO

Quando lo sviluppo del gioco sarà prossimo al traguardo, i partner inizieranno la redazione di un manuale didattico. Le attività saranno guidate dal team di BrainLog che ha esperienza nella creazione di materiali di formazione. Tutti i partner prenderanno parte al processo di sviluppo del manuale, con responsabilità per una parte specifica

Quindi il manuale verrà affidato agli educatori per adulti con la guida del gioco. I test del gioco coinvolgeranno tutti i paesi dei partner per raccogliere feedback e finalizzare la versione definitiva. FYG produrrà linee guida da seguire per i workshop che guideranno i partner. Al termine di questa fase, tutti i partner analizzeranno i risultati dei workshop e i feedback ricevuti dagli utenti e definiranno insieme le modifiche e i miglioramenti necessari. CWEP produrrà quindi la versione definitiva del gioco EKS e BrainLog completerà il manuale.

Per tutta la durata del progetto, i partner informare sul significato e sui progressi. Inoltre, il consorzio di partenariato diffonderà tutti i risultati del progetto coinvolgendo il maggior numero possibile di stakeholder.the duration of the project, partners will keep disseminating its concept, progress. Furthermore, the partnership consortium will disseminate all project's outcomes by engaging as many stakeholders, as possible.





















PARTNER DI PROGETTO

BrainLog (Denmark)

www.brainlog-ngo.com

FYG CONSULTORES (Spain)

www.fygconsultores.com

KNOW AND CAN ASSOCIATION (Bulgaria)

http://knowandcan.com/

CWEP (Poland)

www.cwep.eu

E&D KNOWLEDGE CONSULTING (Portugal)

www.ed-knowledgeconsulting.com

KAINOTOMIA & SIA EE (Greece)

www.kainotomia.com.gr

CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION (Cyprus)

www.csicy.com

LABC S.R.L. (Italy)

www.labcentro.it

Follow us on:





Official website:

www.eks.erasmus.site