

# PROJEKT EKS BIULETYN



## ENTREPRENEURSHIP THE KEY TO SUCCESS

### BIULETYN KWIECIEŃ

#### STR. 2

Postępy i cele

#### STR. 3

SCENARIUSZE GRY

#### STR. 4

PODRĘCZNIK DYDAKTYCZNY

#### STR. 5

Partnerzy projektu



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## PROGRES

Pierwsze spotkanie projektu "Entrepreneurship is the Key to Success (EKS)" odbyło się w 26-27 listopada ubiegłego roku w Odense, Dania. Wszyscy partnerzy wnieśli swój wkład w przeprowadzenie krajowych badań. Krajowe raporty skupiały się głównie na określeniu sposobu myślenia i wymaganych umiejętności w celu zachęcania do udanej przedsiębiorczości we wszystkich krajach partnerskich oraz na znalezieniu odpowiedniego zestawu kompetencji ukierunkowanych na biznes wśród młodzieży i NEET.

Pomimo trudności związanych z COVID-19 na całym świecie, projekt EKS działa na pełnych obrotach, wydając końcowy, opracowany na podstawie raportów krajowych wszystkich partnerów, report EKS. Ponadto w związku z trudną sytuacją i kryzysem, powstają możliwości biznesowe dla młodych przedsiębiorców. Projekt EKS jest na etapie opracowywania scenariuszów do gry EKS.

## CELE

Celem projektu jest rozwijanie odpowiednich umiejętności pożądanых na rynku pracy oraz wspieranie młodych ludzi znajdujących się w niekorzystnej sytuacji (szczególnie młodzieży NEET o niskich kwalifikacjach w wieku 20–24 lat) w nabywaniu kompetencji przedsiębiorczych. Celem projektu jest również budowanie przedsiębiorczego sposobu myślenia, ze szczególnym naciskiem na rozwijanie u przedsiębiorców umiejętności przydatnych do rozwoju ich działalności, które w przyszłości staną się niezbędne, ale obecnie nie są uważane za kluczowe.

Cel ten zostanie osiągnięty poprzez:

- Przeprowadzenie badań ze szczegółową charakterystyką potrzeb szkoleniowych młodych osób dorosłych i ich umiejętności z dziedziny przedsiębiorczości (kompleksowe rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie, kreatywność, zarządzanie ludźmi, koordynacja).
- Stworzenie gry symulacyjnej, która pozwoli doskonalić umiejętności w sposób innowacyjny, aby wspierać osoby na rynku pracy, i sprawić aby odgrywali aktywną rolę w społeczeństwie
- Utworzenie podręcznika dydaktycznego dotyczącego korzystania z gry.
- Upowszechnianie projektu.





## SCENARIUSZE GRY

Pięciu partnerów jest odpowiedzialnych za tworzenie scenariuszy do gry EKS, jednak wszyscy partnerzy będą uczestniczyć w procesie ich tworzenia. Na koniec każdego poziomu, użytkownik otrzyma raport, określający, w jaki sposób wykorzystał on wymagane umiejętności, aby przejść na kolejny poziom oraz jak można je ćwiczyć i doskonalić. Szczegóły scenariuszy są w trakcie opracowywania. Będą one obejmować przyszłe umiejętności, które składają się na przedsiębiorczy sposób myślenia: rozwiązywanie złożonych problemów, krytyczne myślenie, kreatywność, zarządzanie ludźmi i koordynacja z innymi zainteresowanymi stronami.

W kolejnym etapie projektu, wszyscy partnerzy będą współpracować z zespołem IT w celu zapewnienia sprawnego rozwoju gry i scenariuszy na poziomie technicznym. Gra symulacyjna będzie wykorzystywała hierarchiczny, oparty na decyzjach przepływ, który użytkownik będzie mógł śledzić. Każda decyzja podjęta przez użytkownika będzie miała wpływ na dalszy rozwój kolejnych działań. Gra zostanie również zoptymalizowana pod kątem urządzeń mobilnych (tabletów).

“Świetny pomysł.  
Myślę, że gra pomoże  
przedsiębiorcom  
w nauce i testowaniu  
swoich umiejętności”

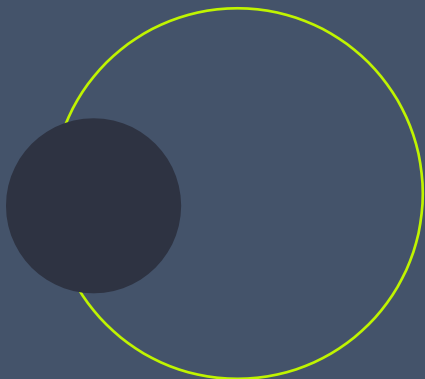
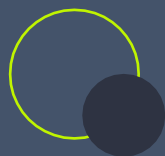
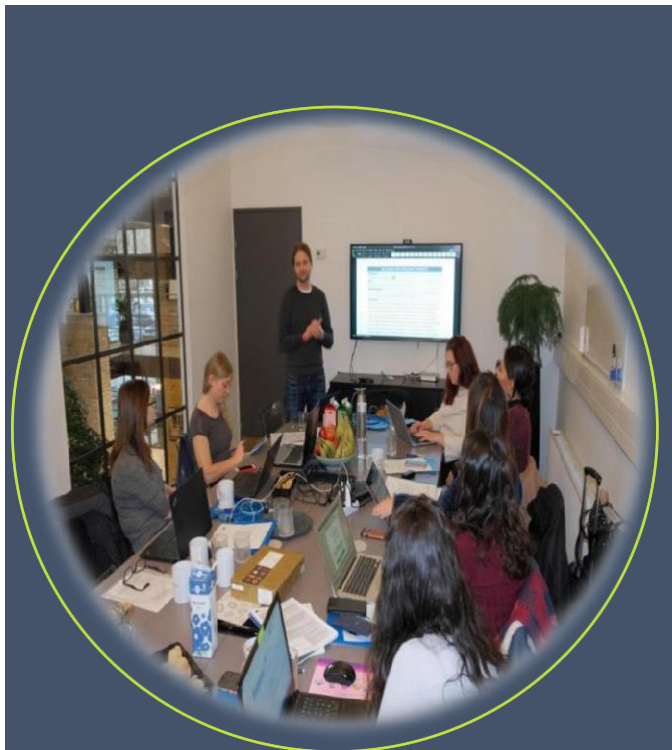


## PODRĘCZNIK DYDAKTYCZNY

Kiedy zostaną zakończone prace nad tworzeniem gry, partnerzy rozpoczną opracowywanie podręcznika dydaktycznego. Prace będą prowadzone przez zespół BrainLog, który ma doświadczenie w tworzeniu materiałów szkoleniowych. Wszyscy partnerzy wezmą udział w procesie tworzenia podręcznika – każdy z nich będzie odpowiedzialny za konkretną część.

Następnie, podręcznik wraz z pilotażem gry zostanie przekazany edukatorom. Gra będzie testowana we wszystkich krajach partnerskich w celu zebrania informacji zwrotnych. FYG opracuje wytyczne, które będą przestrzegane podczas pilotażu przez wszystkich partnerów. Po zakończeniu, wszyscy partnerzy przeanalizują wyniki pilotażu oraz informacje zwrotne otrzymane od użytkowników i wspólnie zadecydują o koniecznych zmianach i ulepszeniach. Następnie CWEP opracuje końcową wersję gry EKS, a BrainLog sfinalizuje podręcznik.

Przez cały czas trwania projektu, partnerzy będą upowszechniać jego koncepcję i postępy. Ponadto, konsorcjum partnerskie będzie upowszechniać wszystkie wyniki projektu, angażując jak największą liczbę zainteresowanych stron.





## PARTNERZY PROJEKTU

BrainLog (Dania)

[www.brainlog-ngo.com](http://www.brainlog-ngo.com)

FYG CONSULTORES (Hiszpania)

[www.fygconsultores.com](http://www.fygconsultores.com)

KNOW AND CAN ASSOCIATION (Bułgaria)

<http://knowandcan.com/>

CWEP (Polska)

[www.cwep.eu](http://www.cwep.eu)

E&D KNOWLEDGE CONSULTING (Portugalia)

[www.ed-knowledgeconsulting.com](http://www.ed-knowledgeconsulting.com)

KAINOTOMIA & SIA EE (Grecja)

[www.kainotomia.com.gr](http://www.kainotomia.com.gr)

CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION (Cypr)

[www.csicy.com](http://www.csicy.com)

LABC S.R.L. (Włochy)

[www.labcentro.it](http://www.labcentro.it)

*Śledź nas na:*



*Strona projektu:*

[www.eks.erasmus.site](http://www.eks.erasmus.site)