

ENTREPRENEURSHIP IS THE KEY TO SUCCESS (EKS)

Ενημερωτικό δελτίο Απριλίου 2021



ENTREPRENEURSHIP
THE KEY TO SUCCESS

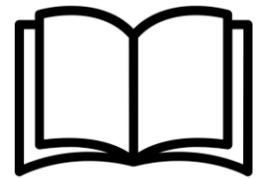
Home About the project Partners Results News Downloads

Results



EKS simulation game (I01)

OPEN



EKS Didactic Handbook (I02)

DOWNLOAD

Οι εταίροι του έργου EKS είναι στην ευχάριστη θέση να σας παρουσιάσουν όλη την προσπάθεια που έχουν καταβάλει τους τελευταίους μήνες για τη δημιουργία και ανάπτυξη του εκπαιδευτικού διαδικτυακού παιχνιδιού και εγχειρίδιου EKS.



Η Beta έκδοση του παιχνιδιού που ολοκληρώνεται επί του παρόντος από τη κοινοπραξία του έργου, θα δοκιμαστεί από νέους, εκτός εκπαίδευσης, εργασίας και κατάρτισης που ενδιαφέρονται να γίνουν επιχειρηματίες, καθώς και εκπαιδευτές που εργάζονται στον τομέα της επιχειρηματικότητας. Η διάρκεια της διαδικασίας πιλοτικής εφαρμογής των παραδοτέων αυτών θα είναι από το Μάιο έως τον Ιούλιο και θα πραγματοποιηθεί σε εθνικό επίπεδο σε όλες τις χώρες των εταίρων.



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

Επιπρόσθετα, το διδακτικό εγχειρίδιο του **EKS** στοχεύει στο να υποστηρίξει και να καθοδηγήσει πιθανούς παίκτες του παιχνιδιού για την αποτελεσματικότερη εκμάθηση των πέντε επιχειρηματικών δεξιοτήτων που επιδιώκει να αναπτύξει το έργο. Τα δύο αυτά αποτελέσματα του **EKS** έχουν ως πρωταρχικό στόχο - να καλλιεργήσουν τις επιχειρηματικές δεξιότητες των νέων, έτσι ώστε να ενταχθούν στην αγορά εργασίας ως επιτυχημένοι επιχειρηματίες. Το Εγχειρίδιο έχει δημοσιευτεί στον ιστότοπο του **EKS**:

<https://eks.erasmus.site>

Game

Creativity



Level 1 - Being creative is one-way-street or Creativity Is Necessity

This game case will check how strong your creativity skills are.



Level 2 - Product roll-out

This game case will check how strong your creativity skills are.



Level 3 - Enhancing Creativity for Activity Planning

This game case will check how strong your creativity skills are.



Το ηλεκτρονικό παιχνίδι και Εγχειρίδιο του **EKS** θα είναι σύντομα διαθέσιμα σε όλες τις χώρες εταίρους (Δανία, Ιταλία, Ισπανία, Πολωνία, Πορτογαλία, Βουλγαρία, Ελλάδα και Κύπρος). Μείνετε συντονισμένοι!

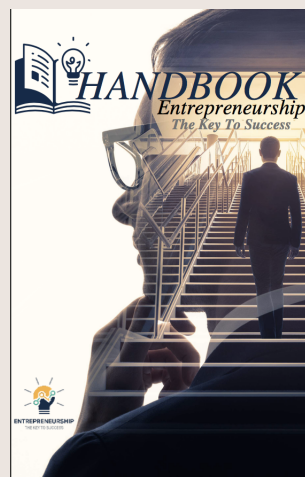


Table of Contents	
1. Introduction - 1	
1.1. Information and background of the project - 1	
1.2. Creation process of the simulation game - 4	
1.3. Aims of the Handbook - 7	
1.3.1. Structure details - 7	
1.3.2. Idea and objectives - 8	
1.3.3. Target groups user - 9	
1.3.4. Expected impact - 13	
1.3.5. User guidelines - 16	
2. About Entrepreneurial skills - 19	
2.1. Definition, description and rationale of each skill - 19	
3. EKS Simulation game - 47	
3.1. Theoretical background - 47	
3.1.1. Classification as an educational tool - 50	
3.1.2. EKS Methodology - 52	
3.2. Expected impact and learning outcomes - 54	
3.2.1. Expected impact of the game - 54	
3.2.2. Learning outcomes for young adults and educators - 55	
3.3. User guide - 56	
3.4. Recommendations and ideas on how to „play“ the game - 61	
4. Useful links to websites, platforms and OER materials - 63	
5. Bibliography - 73	

ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ

BRAINLOG (ΔΑΝΙΑ)
WWW.BRAINLOG-NGO.COM

FYG CONSULTORES (ΙΣΠΑΝΙΑ)
WWW.FYGCONSULTORES.COM

KNOW AND CAN ASSOCIATION (ΒΟΥΛΓΑΡΙΑ)
HTTP://KNOWANDCAN.COM/

CWEP (ΠΟΛΩΝΙΑ)
WWW.CWEP.EU

E&D KNOWLEDGE CONSULTING (ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ)
WWW.ED-KNOWLEDGECONSULTING.COM

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ & ΣΙΑ ΕΕ (ΕΛΛΑΔΑ)
WWW.ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ.COM.GR

CSI (ΚΥΠΡΟΣ)
WWW.CSICY.COM

LABC S.R.L. (ΙΤΑΛΙΑ)
WWW.LABCENTRO.IT

