



Re-motivate young NEET women to enter the labour market by building their personal branding through gamified training

Αποτελέσματα του Έργου

01

Ενημέρωση σχετικά με τις ανάγκες των νεαρών γυναικών που απέχουν από κάθε διαδικασία εκπαίδευσης, κατάρτισης και απασχόλησης και την τρέχουσα κατάσταση στην αγορά εργασίας.

02

Εφαρμογή μεθόδων κατάρτισης βασισμένων σε παιχνίδια και βιωματικής εκπαίδευσης για την αναβάθμιση της επαγγελματικής ικανότητας των γυναικών που απέχουν από κάθε διαδικασία εκπαίδευσης, κατάρτισης και απασχόλησης.

03

Παροχή και εφαρμογή ελεύθερου λογισμικού στην εκπαίδευση των νέων.

04

Μείωση εγκατάλειψης της εκπαίδευσης και της κατάρτισης με στήριξη της ισότητας των γυναικών και της επανένταξής τους στις κοινωνίες της ΕΕ.

05

Άνοιγμα διαλόγου για τη διαμόρφωση πολιτικής σχετικά με την κινητοποίηση των νέων με έμφαση στην ισότητα των φύλων και την επανένταξη των γυναικών που απέχουν από κάθε διαδικασία εκπαίδευσης, κατάρτισης και απασχόλησης.

Το Brand Game (2022-2-CY02-KA220-YOU-000095800) χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.