



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

Projemizin Sonuçları

01

Öğretimde,istihdamda ya da eğitimde olmayan (NEET) genç kadınların ihtiyaçları ve işgücü piyasasındaki mevcut durumu hakkında farkındalık.

02

NEET kadınların istihdam edilebilirlik becerilerinin geliştirilmesi için oyun temelli ve deneyimsel eğitim yöntemlerinin uygulanması.

03

Gençlik eğitiminde açık kaynaklı yazılımın benimsenmesi.

04

Kadınların refahını desteklerken ve AB toplumlarına yeniden katılımlarını sağlarken E&Ö (Eğitim&Öğretim) kesintilerini en aza indirmek.

05

Cinsiyet eşitliği ve NEET'in yeniden katılımına odaklanarak gençliğin etkinleştirilmesine ilişkin politika önerileri için bir diyalog başlatılması.

Brand Game (2022-2-CY02-KA220-YOU-000095800) Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.