



Co-funded by
the European Union



Oyunlaştırılmış eğitim yoluyla kişisel markalarını oluşturarak genç NEET kadınları işgücü piyasasına girme konusunda yeniden motive etme

2022-2-CY02-KA220-YOU-000095800





Co-funded by
the European Union

COVID-19 salgını çok sayıda genç kadının NEET (Eğitim, İstihdam veya Öğretimde Değil) olarak sınıflandırılmasına neden oldu. Bu kadınların yeniden harekete geçirilmesi ve onlara eşit fırsatların sağlanması, onların Avrupa toplumlarına dahil olmalarını sağlamak açısından büyük önem taşıyor. MARKA OYUNU projesi, bu kadınların potansiyel iş adayları olarak kişisel markalarını geliştirmelerine yardımcı olmayı, işgücü piyasasına yeniden girmek ve E&Ö fırsatlarını takip etmek için gereken kişilerarası ve sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Bu, sonuçta cinsiyet eşitliğini ve sosyal katılımı teşvik eden politika önerilerinin oluşturulmasına yol açacaktır.





Co-funded by
the European Union

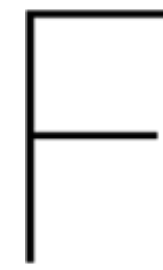
Takım



Universidad de Valladolid



mind the
game



fyg
consultores



Learning
Seed



İhtiyaç

COVID-19 salgını küresel işgücünü, özellikle de iş arayan genç kadınları olumsuz etkiledi. Ne yazık ki kadınların iş fırsatları pandemi öncesine göre çok daha az. Kriz öncesi kadınların işgücüne katılımı yüzde 50'yi aştı. Ancak salgının ardından birçok kadın, özellikle genç anneler veya yaşlanan ebeveynleri olan ailelerine bakmak için işten çıkarıldı veya işini bıraktı. Bunun sonucunda genç kadınların istihdam oranı kademeli olarak yüzde 56'dan yüzde 49'a düştü.

Bununla birlikte salgının kadınların eğitimi üzerinde bazı beklenmedik etkileri oldu. Eğitim sektörünün çevrimiçi ortama taşınmasıyla birlikte, yaygın eğitim türlerine kaydolan genç NEET kadınların (17-24 yaş arası) sayısında hafif bir artış oldu. Kadınların ortaöğretim sonrası eğitime katılımı, 2019'da %29'un altındayken 2021'de %32'ye yükseldi. Ancak AB genelinde kadınların NEET kategorisinde kalma veya bu kategorinin bir parçası olma olasılıkları hâlâ erkeklere göre daha yüksek. Bugün itibarıyla Türkiye, NEET genç kadın oranlarının en yüksek olduğu ülkelerden biri olup onu Yunanistan, Bulgaristan, Kıbrıs ve İspanya takip etmektedir.



Co-funded by
the European Union

Sonuçlar



Genç kadın NEET'lerin ihtiyaçları ve işgücü piyasasındaki mevcut durumu hakkında farkındalık

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

Gençlik eğitiminde açık kaynaklı yazılımın benimsenmesi

Kadınların refahını desteklerken ve AB toplumlarına yeniden katılımlarını sağlarken E&Ö terklerini en aza indirmek

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



Universidad de Valladolid





Bu projenin temel amacı eğitimde, istihdamda veya öğretimde olmayan (NEET) genç kadınların işgücüne yeniden katılmalarına yardımcı olarak desteklemektir. Doğrudan hedef grup kadınlar, özellikle de 17-24 yaş arası kadınlardır. Proje, COVID-19'dan olumsuz etkilenen ve işsiz kalan veya eğitim ve öğretim olanaklarından mahrum kalan kadınlara, ailelerine mali olmayan yardım sağlama konusunda yardımcı olmayı amaçlıyor.





Co-funded by
the European Union

Teşekkür ederiz



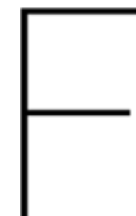
valilik@samsun.gov.tr



<https://brandgame.eu/>



Kale Mahallesi Atatürk Bulvarı No:185
Hükümet Konağı 55030 İlkadım
Samsun /TÜRKİYE



fyg
consultores



mind the
game



Universidad de Valladolid



Learning
Seed