



BRAND GAME



BRAND GAME

Διάρκεια έργου:

01/05/2023-31/04/2025

ΑΠΟΚΑΛΥΨΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

- ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΣΤΗΝ ΙΣΠΑΝΙΑ
- ΠΑΙΧΝΙΔΙ MINECRAFT

READ MORE



ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ αρ.3

Οκτώβριος 2024

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

Το Brand Game αντιμετωπίζει τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι νεαρές γυναίκες NEET που εισέρχονται στην αγορά εργασίας μετά τον COVID. Επικεντρώνεται στην ενδυνάμωση των γυναικών να οικοδομήσουν το προσωπικό τους εμπορικό σήμα μέσω εκπαιδευτικού υλικού και πρακτικών προκλήσεων, διευκολύνοντας τη βιωματική μάθηση για την ετοιμότητα στην αγορά.

Το Brand Game στοχεύει στη δημιουργία κατάρτισης για την προσωπική επωνυμία για νεαρές γυναίκες, στην ανάπτυξη ενός συνεργατικού παιχνιδιού Minecraft για την παροχή κινήτρων και στη δημιουργία ενός κόμβου επικοινωνίας που θα συνδέει τους παρόχους εργασίας/κατάρτισης με τους αιτούντες.

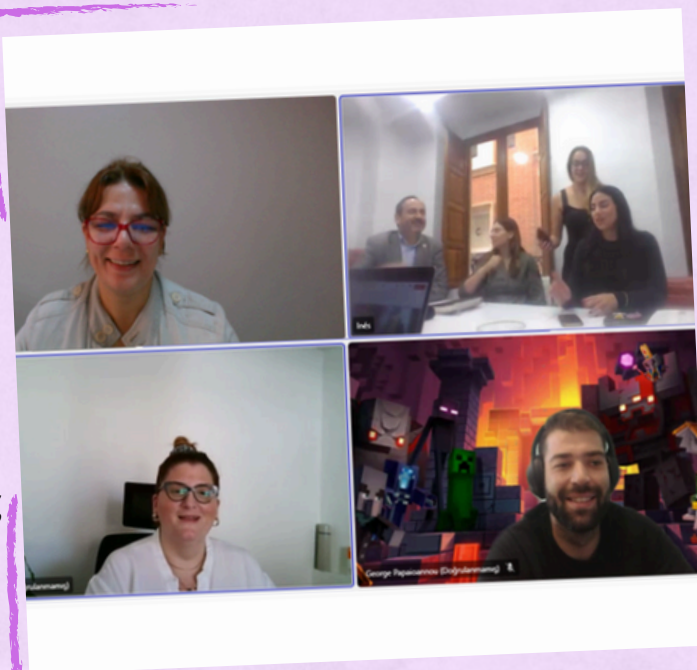


ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΣΤΗΝ ΒΑΛΕΝΘΙΑ

Στις 3 Οκτωβρίου 2024, οι εταίροι του έργου συναντήθηκαν για να προωθήσουν περαιτέρω την ανάπτυξη αυτής της πρωτοβουλίας. Ορισμένα μέλη της κοινοπραξίας συμμετείχαν αυτοπροσώπως, ενώ άλλα συμμετείχαν εικονικά, εξασφαλίζοντας έτσι τη συνεργασία και την πρόοδο του έργου.

ΘΕΜΑΤΑ

- ▶ Επισκόπηση του έργου: πρόοδος, κατανομή εργασιών, προθεσμίες
- ▶ Δημιουργία οδηγού για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας
- ▶ Εσωτερικές δοκιμές του κόσμου του Minecraft
- ▶ Εργαστήρια επικύρωσης



BRAND GAME ΚΟΣΜΟΣ MINECRAFT

► Ένας κόσμος Minecraft με πραγματικές προκλήσεις της αγοράς

Στόχος του Πακέτου Εργασίας 3 είναι η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού βασισμένου στο Minecraft που προωθεί την απόκτηση γνώσεων μέσω διαδραστικής και βιωματικής μάθησης. Το παιχνίδι αυτό θα συμπληρώσει το πακέτο κατάρτισης του Πακέτου Εργασίας 2 ενισχύοντας βασικές έννοιες της επωνυμίας και παρέχοντας έναν μηχανισμό διατήρησης δεξιοτήτων. Επιπλέον, θα χρησιμεύσει ως αυτόνομο εκπαιδευτικό εργαλείο, επιτρέποντας στους παίκτες να συμμετάσχουν σε προκλήσεις της πραγματικής αγοράς που ενισχύουν τις δεξιότητες προσωπικής επωνυμίας, την αυτοπαρακίνηση και τις προοπτικές απασχολησιμότητας.

*Μάθετε
περισσότερα*
<https://brandgame.eu>

ΒΑΣΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

- Ενισχύει την κατανόηση του προσωπικού branding μέσω διαδραστικών προκλήσεων.
- Αναπτύσσει δεξιότητες λήψης αποφάσεων, επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης.
- Αυξάνει την αυτο-παρακίνηση και τη δέσμευση μέσω της παιχνιδοποίησης.
- Παρέχει ένα ευέλικτο εργαλείο μάθησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανεξάρτητα ή με το WP2.
- Ενισχύει την απασχολησιμότητα βελτιώνοντας τις διαπροσωπικές και κοινωνικές δεξιότητες.

Με την αξιοποίηση της παιχνιδοποίησης, το Πακέτο Εργασίας 3 διασφαλίζει ότι η εκπαίδευση για την επωνυμία είναι τόσο προσιτή όσο και αποτελεσματική, προσφέροντας μακροπρόθεσμα οφέλη τόσο για τους εκπαιδευόμενους όσο και για τους επαγγελματίες.