



BRAND GAME



BRAND GAME

Διάρκεια έργου:

01/05/2023-31/04/2025

ΑΝΑΚΑΛΨΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

- ΗΜΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
- TO HUB

READ MORE



NEWSLETTER

Απρίλιος 2025

αρ.
4

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

Το Brand Game αντιμετωπίζει τις προκλήσεις μετά την COVID για τις νέες γυναίκες NEET που εισέρχονται στην αγορά εργασίας. Εστιάζει στην ενδυνάμωση των γυναικών ώστε να χτίσουν την προσωπική τους επωνυμία μέσω εκπαιδευτικού υλικού και πρακτικών προκλήσεων, διευκολύνοντας την εμπειρική μάθηση για την ετοιμότητα της αγοράς εργασίας.

Το Brand Game στοχεύει στη δημιουργία εκπαίδευσης για την προσωπική ανάπτυξη branding για νέες 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 αναζητούντες εργασία.



ΗΜΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

Καθ' όλη τη διάρκεια του Απριλίου 2025, θα πραγματοποιηθεί μια ενημερωτική ημερίδα σε κάθε χώρα της κοινοπραξίας. Οι ενημερωτικές ημερίδες χρησιμεύουν ως ευκαιρία για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων του έργου και την προσέλκυση ατόμων στον κόμβο μας! Εγγραφείτε λοιπόν και ακολουθήστε τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του Brand Game για να δείτε πότε θα πραγματοποιηθεί στη χώρα σας.

ΤΙ, ΠΟΥ & ΠΟΤΕ;

- ▶ Το 1ο Κυπριακό, θα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά και θα φιλοξενηθεί από την MTG στις 22 Απριλίου 2025.
- ▶ Οι υπόλοιπες μέρες δεν έχουν ακόμη ημερομηνίες
- ▶ Όλες οι ημέρες προωθούν τα εκπαιδευτικά εργαλεία, το παιχνίδι και το HUB
- ▶ Είναι μια εξαιρετική ευκαιρία να γίνετε μέλος του κόμβου!



THE BRAND GAME HUB

 Το Hub είναι ένας χώρος για εσάς και τους επιχειρηματίες

Έχει δημιουργηθεί ένας κόμβος που λειτουργεί ως χώρος για εσάς και τους επιχειρηματίες, τους πιθανούς εργοδότες και τους εκπαιδευτές στην απασχολησιμότητα, ώστε να συναντηθείτε. Ο Κόμβος Δικτύωσης αποτελεί μια γέφυρα επικοινωνίας για τη διευκόλυνση της μεταφοράς των αποτελεσμάτων του έργου BRAND GAME σε άλλα ευρωπαϊκά πλαίσια και από άλλους φορείς. Αυτός ο Κόμβος δημιουργεί ένα πλαίσιο μέσω του οποίου θα διευκολυνθούν οι διακρατικές κοινότητες και οι συνέργειες που εξυπηρετούν τον κοινό σκοπό της προώθησης της κοινωνικής ένταξης και της ποικιλομορφίας στην αγορά εργασίας και των ευκαιριών Εκπαίδευσης και Κατάρτισης.

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

ΒΑΣΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

Ενθαρρύνει την επικοινωνία και τον διάλογο μεταξύ διαφορετικών μερών στον τομέα της Εκπαίδευσης και της Κατάρτισης
Προσκαλεί τις ομάδες να συνδημιουργήσουν νέο εκπαιδευτικό υλικό, ενημερώνοντας τα υπάρχοντα, με σκοπό τη θέσπιση νέων πολιτικών.
Επηρεάζει το οικοσύστημα υποστήριξης των νέων προς την εφαρμογή συμπεριληπτικών εκπαιδεύσεων και την παροχή ισότιμης πρόσβασης στην Εκπαίδευση και Κατάρτιση και σε ευκαιρίες απασχόλησης.

Δυνητικά, αυτό μπορεί να οδηγήσει σε περαιτέρω βελτιώσεις, ώστε τα αποτελέσματα να είναι ακόμη πιο εφαρμόσιμα σε οργανώσεις νεολαίας και πραγματικές ΜΜΕ ως πιθανούς εργοδότες, καλύπτοντας επίσης τις ανάγκες που ενδέχεται να προκύψουν στο μέλλον.