



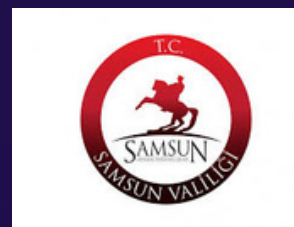
Η ΙΔΕΑ



- »»» Ευαισθητοποίηση σχετικά με τις ανάγκες των νέων γυναικών NEETs και την τρέχουσα κατάσταση στην αγορά εργασίας
- »»» Εφαρμογή μεθόδων κατάρτισης βασισμένων σε παιχνίδια και βιωματικής μάθησης για την αναβάθμιση των δεξιοτήτων απασχολησιμότητας των γυναικών NEET.
- »»» Υιοθέτηση ανοικτού λογισμικού στην εκπαίδευση των νέων.
- »»» Ελαχιστοποίηση του ποσοστού εγκατάλειψης της εκπαίδευσης και κατάρτισης, με παράλληλη υποστήριξη της ευημερίας των γυναικών και εδραίωση της επανένταξής τους στις κοινωνίες της ΕΕ.
- »»» Έναρξη διαλόγου για συστάσεις πολιτικής σχετικά με την ενεργοποίηση των νέων με έμφαση στην ισότητα των φύλων και την επανένταξη των νέων εκτός εκπαίδευσης και κατάρτισης (NEET).



Η ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ



LEARNING SEED



Universidad de Valladolid



Co-funded by
the European Union



Επανακίνητρο για τις νέες γυναίκες NEET να εισέλθουν στην αγορά εργασίας, χτίζοντας την προσωπική τους εικόνα μέσω της εκπαίδευσης με τη χρήση παιχνιδιών.

**Αριθμός Έργου:
2022-2-CY02-KA220-YOU-000095800**

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



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

01 ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΕΠΩΝΥΜΙΑ 4 ΓΥΝΑΙΚΕΣ:

Πακέτο Εκπαίδευσης - Ένα πακέτο ΑΕΠ για γυναίκες με στόχο την ενίσχυση των διαπροσωπικών και μη-προσωπικών τους δεξιοτήτων, εστιάζοντας στο πώς μπορούν να χτίσουν την προσωπική τους εικόνα για να γίνουν ανταγωνιστικές στην αγορά.

02 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΡΚΑΣ:

Ένας Κόσμος του Minecraft με πραγματικές προκλήσεις της αγοράς - Μια σειρά από σενάρια αναβάθμισης δεξιοτήτων για την υποστήριξη των γυναικών στην αντιμετώπιση καταστάσεων της πραγματικής ζωής και στη διατήρηση των δεξιοτήτων τους μακροπρόθεσμα.

03 ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ONLINE ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΡΚΑΣ:

Μια πύλη που προωθεί τη διατομεακή επικοινωνία για τη δημιουργία συνεργειών.

Η ΑΝΑΓΚΗ

Η πανδημία έπληξε σκληρά τις νέες γυναίκες, μειώνοντας τις ευκαιρίες απασχόλησης και οδηγώντας πολλές να εγκαταλείψουν την εργασία τους για να προσφέρουν φροντίδα. Τα ποσοστά απασχόλησης μειώθηκαν από 56% σε 49%. Παρά την περισσότερη διαδικτυακή εκπαίδευση, περισσότερες νέες γυναίκες είναι NEET. Στην ΕΕ, οι γυναίκες αντιμετωπίζουν υψηλότερα ποσοστά NEET από τους άνδρες. Η Τουρκία, η Ελλάδα, η Βουλγαρία, η Κύπρος και η Ισπανία έχουν υψηλά ποσοστά νέων γυναικών NEET.

ΟΜΑΔΑ-ΣΤΟΧΟΣ

Γυναίκες NEETs 17-24 ετών που είναι:

1. Κινδυνεύουν με περιθωριοποίηση/κοινωνικό αποκλεισμό
 2. Χρειάζονται επανένταξη στην αγορά εργασίας, αλλά δεν έχουν κίνητρο, δεξιότητες και αυτοπεποίθηση.
- Νεολαία - Οργανώσεις νεολαίας



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 βιωματική μάθηση για την ετοιμότητά τους για την αγορά εργασίας.



<https://brandgame.eu/>