

# FIKİR



- »»»» Genç kadın NEET'lerin ihtiyaçları ve işgücü piyasasındaki mevcut durumları hakkında farkındalık
- »»»» NEET kadınların istihdam edilebilirlik becerilerinin geliştirilmesi için oyun temelli ve deneysel eğitim yöntemlerinin uygulanması.
- »»»» Gençlik eğitiminde açık yazılımın benimsenmesi.
- »»»» Kadınların refahını desteklerken ve AB toplumlarına yeniden katılımlarını sağlarken eğitim terklerini en aza indirmek.
- »»»» Cinsiyet eşitliği ve NEET'lerin yeniden katılımına odaklanarak gençliğin etkinleştirilmesine ilişkin politika önerileri için bir diyalog başlatılması.

# KONSORSİYUM



LEARNING SEED



Universidad de Valladolid



Co-funded by  
the European Union



Genç NEET kadınları oyunlaştırılmış eğitim yoluyla kişisel markalarını oluşturarak işgücü piyasasına girme konusunda yeniden motive etmek

Proje Numarası:  
2022-2-CY02-KA220-YOU-000095800

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

# SONUÇLAR

## 01 KADINLAR İÇİN KİŞİSEL MARKALAŞMA:

**Eğitim Paketi** - Kadınların, pazarda rekabetçi olabilmek için kişisel markalarını nasıl oluşturabileceklerine odaklanarak kişilerarası ve sosyal becerilerini artırmalarına yönelik bir açık eğitim kaynakları paketi.

## 02 MARKA OYUNU:

Piyasada gerçek zorluklarla dolu bir Minecraft Dünyası - Kadınları gerçek hayattaki durumlarla başa çıkmada ve becerilerini uzun vadede korumada desteklemek için bir dizi beceri geliştirme senaryosu.

## 03 MARKA OYUNU ÇEVİRİMİÇİ AĞ BAĞLANTI MERKEZİ:

Sinerji yaratılması için sektörler arası iletişimi teşvik eden bir portal.

# GEREKLİLİK

Pandemi genç kadınları sert bir şekilde etkiledi, iş fırsatlarını azalttı ve birçok kişinin bakım sağlamak için işten ayrılmasına yol açtı. İstihdam oranları %56'dan %49'a düştü. Daha fazla çevrimiçi eğitime rağmen daha fazla genç kadın NEET'tir. AB'de kadınlar erkeklere göre daha yüksek NEET oranlarıyla karşı karşıyadır. Türkiye, Yunanistan, Bulgaristan, Kıbrıs ve İspanya'da yüksek oranda genç NEET kadın vardır.

# HEDEF KİTLE

Ötekileştirilme/sosyal dışlanma riski altında olan, işgücü piyasasına yeniden girme ihtiyacı olup motivasyon, beceri ve özgüven eksikliği olan 17-24 yaş arası NEET kadınlar  
Gençlik çalışanları  
Gençlik örgütleri



# PROJE

# HAKKINDA



**BRAND GAME**, iş piyasasına giren genç NEET kadınların COVID sonrası karşılaştığı zorlukları ele alıyor. Pazar hazırlığı için deneysel öğrenmeyi kolaylaştırarak, eğitim materyalleri ve uygulamalı zorluklar yoluyla kadınları kişisel markalarını oluşturma konusunda güçlendirmeye odaklanıyor.



<https://brandgame.eu/>