

# EKS PROJECT NEWSLETTER



## ENTREPRENEURSHIP THE KEY TO SUCCESS

### NEWSLETTER ΑΠΡΙΛΙΟΥ

#### Σελ. 2

ΠΡΟΟΔΟΣ & ΣΤΟΧΟΙ

#### Σελ. 3

ΣΕΝΑΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

#### Σελ. 4

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

#### Σελ. 5

ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ



Με συγχρηματοδότηση από το  
πρόγραμμα «Erasmus+»  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## ΠΡΟΟΔΟΣ

Μετά την εναρκτήρια συνάντηση του έργου “Entrepreneurship is the Key to Success (EKS)” στην Οντένσε της Δανίας που έλαβε χώρα στις 26 και 27 Νοεμβρίου, όλοι οι εταίροι διεξήγαγαν έρευνες για τη σύνθεση των εθνικών αναφορών. Οι εθνικές αναφορές διανεμήθηκαν, κυρίως εστιάζοντας στον καθορισμό μιας νοοτροπίας και των απαιτούμενων δεξιοτήτων για την ενθάρρυνση μιας επιτυχημένης επιχειρηματικότητας σε όλες τις χώρες εταίρους καθώς και στην εξεύρεση ενός κατάλληλου πλαισίου για την ανάπτυξη επιχειρηματικά προσανατολισμένων και για τη λήψη αποφάσεων ικανοτήτων ανάμεσα σε νέους και NEETs.

Παρά τη δύσκολη αυτή κατάσταση με την εξάπλωση του ιού COVID-19 σε όλες τις χώρες εταίρους, το έργο EKS συνεχίζει να παράγει τα αποτελέσματα του σε γρήγορους ρυθμούς, ολοκληρώνοντας την EKS Τελική Συγκεντρωτική Αναφορά βασισμένη σε όλες τις Εθνικές αναφορές. Επιπλέον, αξίζει να θυμόμαστε ότι δύσκολες κρίσεις σαν αυτή που βιώνουμε τώρα, μπορεί να σηματοδοτήσουν νέες επιχειρηματικές ευκαιρίες. Σ’ αυτό το στάδιο του έργου EKS, οι εταίροι αναπτύσσουν τα σενάρια για το Παιχνίδι.

## ΣΤΟΧΟΙ

Στόχος του έργου είναι η ανάπτυξη σχετικών και υψηλής ποιότητας δεξιοτήτων και η υποστήριξη των νέων ενηλίκων (ειδικά των NEET ηλικίας 20-24 ετών) στην απόκτηση επιχειρηματικών ικανοτήτων για την ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας με ιδιαίτερη έμφαση στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που απαιτούνται για τους μελλοντικούς επιχειρηματίες που θα να είναι αναπόφευκτες για τις θέσεις εργασίας του αύριο, αλλά δεν θεωρούνται τόσο σημαντικές σήμερα.

Ο στόχος θα επιτευχθεί μέσω:

- Έρευνας λεπτομερών χαρακτηριστικών των αναγκών κατάρτισης των νέων ενηλίκων και των δεξιοτήτων που απαιτούνται για το επιχειρηματικό τους μέλλον (σύνθετη επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού και συντονισμός με άλλους)
- Δημιουργίας ενός παιχνιδιού προσομοίωσης που επιτρέπει την καινοτόμο εξάσκηση πάνω σε αυτές τις δεξιότητες, προκειμένου να ενθαρρύνει την είσοδο των νέων στην αγορά εργασίας και να τους καταστήσει ενεργούς παράγοντες της κοινωνίας ώστε να πετύχουν προσωπική ικανοποίηση.
- Δημιουργίας διδακτικού εγχειριδίου για τη χρήση του παιχνιδιού
- Ευρεία διάδοση και αξιοποίηση





## ΣΕΝΑΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πέντε εταίροι είναι υπεύθυνοι για τη δημιουργία σεναρίων για το παιχνίδι EKS με την παράλληλη συνεισφορά όλων κατά τη διαδικασία ανάπτυξης. Στο τέλος κάθε επιπέδου, το παιχνίδι θα εκπονεί μια αναφορά για τον χρήστη, προσδιορίζοντας πώς χρησιμοποίησε τις απαιτούμενες δεξιότητες για να προχωρήσει στο περαιτέρω επίπεδο και πώς θα μπορούσε να εξασκηθεί και να βελτιωθεί. Ενώ οι ακριβείς λεπτομέρειες των σεναρίων βρίσκονται υπό ανάπτυξη, θα καλύψουν τις μελλοντικές δεξιότητες που αποτελούν το επιχειρηματικό πνεύμα: σύνθετη επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού και συντονισμός με άλλους συνεργάτες.

Επιπλέον, κατά το επόμενο στάδιο του έργου όλοι οι εταίροι θα συνεργαστούν στενά με την ομάδα πληροφορικής, προκειμένου να διασφαλιστεί η ομαλή ανάπτυξη του παιχνιδιού και η σκοπιμότητα των σεναρίων σε τεχνικό επίπεδο. Το παιχνίδι προσομοίωσης θα χρησιμοποιεί μια ιεραρχική ροή βάσει αποφάσεων που θα μπορεί να ακολουθήσει ο χρήστης. Κάθε απόφαση που λαμβάνεται από τον χρήστη θα επηρεάσει την περαιτέρω πρόοδο των επόμενων ενεργειών, την εμφάνιση των απαιτούμενων θεωριών κ.λπ. Το παιχνίδι θα είναι διαθέσιμο επίσης για κινητές συσκευές (tablet), ώστε να έχει μεγαλύτερη διάδοση.

“Υπέροχη ιδέα. Νομίζω ότι οι μελλοντικοί επιχειρηματίες θα μπορούσαν πραγματικά να μάθουν από το παιχνίδι αυτό και να αξιολογήσουν τις δεξιότητές τους”

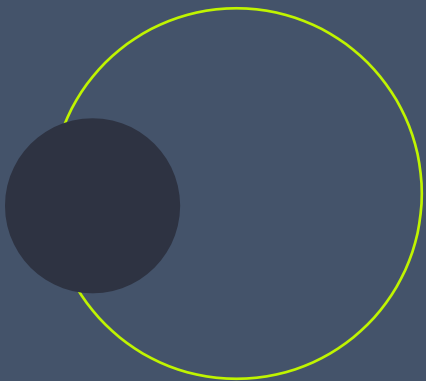
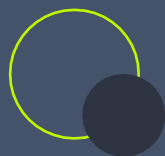
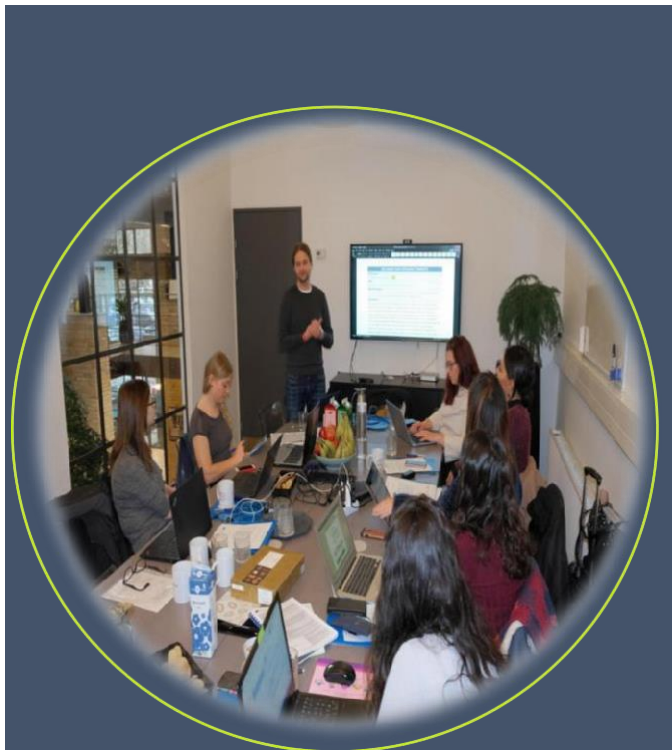


## ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

Όταν η δημιουργία του παιχνιδιού θα είναι κοντά στη γραμμή τερματισμού, οι εταίροι θα ξεκινήσουν την ανάπτυξη ενός διδακτικού εγχειριδίου. Οι εργασίες θα διευθύνονται από την ομάδα της BrainLog που έχει εμπειρία στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού. Όλοι οι εταίροι θα λάβουν μέρος στη διαδικασία ανάπτυξης του εγχειριδίου και καθένας θα είναι υπεύθυνος για ένα συγκεκριμένο μέρος.

Στη συνέχεια, το εγχειρίδιο θα κυκλοφορήσει μεταξύ εκπαιδευτών ενηλίκων για την πιλοτική εφαρμογή του παιχνιδιού. Η δοκιμή του παιχνιδιού θα πραγματοποιηθεί σε όλες τις χώρες των εταίρων προκειμένου να συλλέξουν σχόλια και να πραγματοποιήσουν τις τελικές εκδόσεις. Η FYG θα παράγει οδηγίες που πρέπει να ακολουθούνται κατά τη διάρκεια της πιλοτικής δοκιμής από όλους τους εταίρους. Μετά την ολοκλήρωση αυτής της φάσης, όλοι οι συνεργάτες θα αναλύσουν τα αποτελέσματα της πιλοτικής δοκιμής και τα σχόλια που έλαβαν οι χρήστες και θα αποφασίσουν μαζί τις προσαρμογές και τις βελτιώσεις που απαιτούνται. Στη συνέχεια, ο εταίρος CWEP θα ολοκληρώσει την τελική έκδοση του παιχνιδιού EKS και ο BrainLog θα ολοκληρώσει το εγχειρίδιο.

Καθ' όλη τη διάρκεια του έργου, οι εταίροι θα συνεχίσουν να διαδίδουν την ιδέα και την πρόοδό του. Επιπλέον, η κοινοπραξία εταιρικής σχέσης θα διαδώσει όλα τα αποτελέσματα του έργου με τη συμμετοχή όσο το δυνατόν περισσότερων ενδιαφερομένων και πολλαπλασιαστών.





## ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

BrainLog (Denmark)

[www.brainlog-ngo.com](http://www.brainlog-ngo.com)

FYG CONSULTORES (Spain)

[www.fygconsultores.com](http://www.fygconsultores.com)

KNOW AND CAN ASSOCIATION (Bulgaria)

<http://knowandcan.com/>

CWEP (Poland)

[www.cwep.eu](http://www.cwep.eu)

E&D KNOWLEDGE CONSULTING (Portugal)

[www.ed-knowledgeconsulting.com](http://www.ed-knowledgeconsulting.com)

KAINOTOMIA & SIA EE (Greece)

[www.kainotomia.com.gr](http://www.kainotomia.com.gr)

CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION (Cyprus)

[www.csicy.com](http://www.csicy.com)

LABC S.R.L. (Italy)

[www.labcentro.it](http://www.labcentro.it)



Follow us on:



Official website:

[www.eks.erasmus.site](http://www.eks.erasmus.site)