



Το έργο “INSPIRE- Innovative Serious Play for Identifying your Role in a Social Entrepreneurship” στοχεύει να εμπνεύσει και να ενδυναμώσει τους νέους και νέες στην δημιουργία ΟΜΑΔΩΝ κοινωνικών επιχειρήσεων (start-ups) μέσα από ένα ψυχομετρικό Serious game και άλλα εργαλεία

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

www.inspireyouth.eu

Σήμερα, αναγνωρίζεται ευρέως η σημασία της κοινωνικής επιχειρηματικότητας για την οικονομική ανάπτυξη. Η έκθεση του ΟΟΣΑ για το 2019 φανερώνει ότι οι νέοι (15-24) στην Ευρώπη δυσκολεύονται να βρουν εργασία. Το 15% από αυτούς είναι άνεργοι, ενώ σε ορισμένες χώρες το ποσοστό αυτό φτάνει το 30%. Η έρευνα «Ο χάρτης των κοινωνικών επιχειρήσεων και τα οικοσυστήματα τους στην Ευρώπη» (2015) υπογραμμίζει τις κύριες δυσκολίες που συναντούν οι νέοι στην προσπάθειά τους να ξεκινήσουν μια κοινωνικά ευεργετική πρωτοβουλία (έλλειψη επιχειρηματικού πνεύματος, διαχειριστικών δεξιοτήτων, βιώσιμων επιχειρηματικών μοντέλων, δυσκολίες πρόσβασης στις αγορές). Το Europe Startup Monitor αποκαλύπτει ότι οι νέοι προσπαθούν να ξεπεράσουν όλες τις παραπάνω προκλήσεις σχηματίζοντας ΟΜΑΔΕΣ (πάνω από το 79% των πρωτοβουλιών ξεκίνησαν ομαδικά).

Το έργο INSPIRE θεωρεί ότι το κλειδί επιτυχίας για μια νέα κοινωνική επιχείρηση είναι η ΟΜΑΔΑ. Η δημιουργία μιας βασικής ομάδας με συμπληρωματικές δεξιότητες, ρόλους, ικανότητες, καθώς η σταδιακή συμμετοχή νέων μελών αποτελούν βασικούς παράγοντες βιωσιμότητας. Έτσι, το έργο INSPIRE δίνει έμφαση στην ανάπτυξη μιας εργαλειοθήκης για την αξιολόγηση των ικανοτήτων, δεξιοτήτων χαρακτηριστικών της προσωπικότητας των νέων (ηλικίας 18-24 ετών) που τους επιτρέπουν να αναπτύξουν αποτελεσματικές ομάδες.

Οι εταίροι, Challedu- inclusion | games | education (Ελλάδα), Media Creativa 2020 (Ισπανία), Κέντρο Στήριξης Οικογένειας ΚΕΣΟ (Ελλάδα), Citizens in Power (Κύπρος), θα δημιουργήσουν μια σειρά εργαλείων που στοχεύουν να δώσουν στους νέους την ευκαιρία να δημιουργήσουν αποτελεσματικές ομάδες πριν ξεκινήσουν μια κοινωνική ή άλλη πρωτοβουλία.

Εργαλεία που θα δημιουργηθούν στην διάρκεια του έργου

- Μεθοδολογικός οδηγός του έργου
- Εκπαιδευτικός οδηγός για την αξιολόγηση δεξιοτήτων και ψυχομετρικών στοιχείων της προσωπικότητας
- Εκπαιδευτικός οδηγός για την εκμάθηση βιώσιμων επιχειρηματικών μοντέλων κοινωνικών πρωτοβουλιών που βασίζονται στα SDGs (Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης) και χρήσης των κοινωνικών δικτύων προς όφελος των πρωτοβουλιών και του κοινωνικού συνόλου
- Ψυχομετρικό Serious Game που δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να αξιολογήσουν τις δεξιότητές τους και την προσωπικότητά τους παίζοντας και μαθαίνοντας παράλληλα για τα SDGs.

05.2020