



## Η ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗ

Η ομάδα του έργου INSPIRE συναντήθηκε στην Κύπρο μετά από δύο χρόνια σκληρής δουλειάς, για να παρουσιάσει τα αποτελέσματα του έργου και να φέρει κοντά άτομα που έχουν πάθος για την Κοινωνική Επιχειρηματικότητα.

Το Συνέδριο πραγματοποιήθηκε στις 25 του Νοέμβρη στην καρδιά της Λευκωσίας, στην Κύπρο. Το συνέδριο παρείχε στους συμμετέχοντες πλήθος γνώσεων για τα παραδοτέα του έργου και πιο συγκεκριμένα για το Καινοτόμο Ψυχομετρικό Παχνίδι Μάθησης του INSPIRE.



Κατά τη διάρκεια του Συνεδρίου, οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία λάβουν μέρος στο καινοτόμο ψυχομετρικό παιχνίδι μάθησης και σε μια επικδομητική συζήτηση με τους προγραμματιστές του παιχνιδιού.

Η απογευματινή εκδήλωση ήταν γεμάτη από παρουσιάσεις των εταιρικών οργανισμών, διασκεδαστικές στιγμές και, φυσικά, από ευκαιρίες δικτύωσης.



Το κύριο θέμα συζήτησης της απογευματινής εκδήλωσης ήταν το καινοτόμο ψυχομετρικό παιχνίδι μάθησης του έργου.

Ο κύριος στόχος του παιχνιδιού είναι να ΕΜΠΝΕΥΣΕΙ τους νέους να ασχοληθούν με την Κοινωνική Επιχειρηματικότητα αναγνωρίζοντας τον κεντρικό ρόλο που μπορούν να αναλάβουν σε μια ομάδα.

Μέσα από το παιχνίδι, η προσωπικότητα, οι δεξιότητες και τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων στο συνέδριο αξιολογήθηκαν προκειμένου να λάβουν ανατροφοδότηση σχετικά με τον ρόλο που μπορούν να αναλάβουν σε μια ομάδα νέων οραματιστών και με τον τρόπο που μπορούν να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους. Το παιχνίδι έθεσε κάποιες προκλήσεις στους συμμετέχοντες ούτως ώστε:

- ➔ να γίνουν πιο ανταγωνιστικοί στη λήψη κοινωνικών πρωτοβουλιών σχετικά με τους ΣΒΑ (Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης).
- ➔ να ξεπεράσουν υφιστάμενα εμπόδια που αντιμετωπίζουν ως νέοι ή/και ως έμπειροι επιχειρηματίες.

