



Το πρόγραμμα "INSPIRE- "Innovative Serious Play for Identifying your Role in a Social Entrepreneurship" στοχεύει στην ευαισθητοποίηση και ενδυνάμωση νέων για να ασχοληθούν με την κοινωνική επιχειρηματικότητα, να δημιουργήσουν ομάδες, να ιδρύσουν τις δικές τους κοινωνικές startup μέσω μιας καινοτόμας εργαλειοθήκης και ενός serious game.

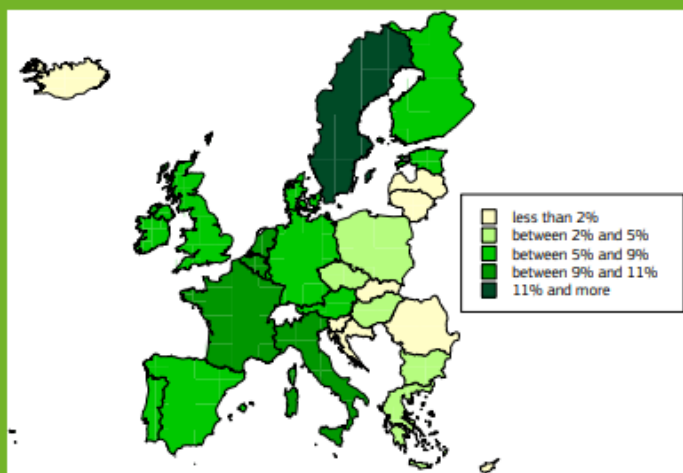
ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Η αγγλική λέξη entrepreneurship (επιχειρηματικότητα) αποτελεί μετάφραση της γαλλικής "entrepreneur" που σημαίνει "αυτός που αναλαμβάνει". Ποιος είναι ο ρόλος της κοινωνικής επιχειρηματικότητας και ποια θα είναι η προσέγγιση του έργου INSPIRE ?

"Η κοινωνική επιχειρηματικότητα έχει αναγνωριστεί ως ένας ισχυρός μηχανισμός για την αντιμετώπιση της φτώχειας (Bloom, 2009; Ghauri, Tasavori, & Zaefarian, 2014), της γυναικείας ενδυνάμωσης (Datta & Gailey, 2012), ενώ ταυτόχρονα αποτελεί καταλύτης του κοινωνικού μετασχηματισμού (Alvord, Brown, & Letts, 2004), προωθεί την ανάπτυξη χωρίς αποκλεισμούς (Ansari, Munir, & Gregg, 2012; Azmat, Ferdous, & Couchman, 2015), και επιφέρει θεσμικές αλλαγές (Nicholls, 2008). Σύμφωνα με τον ορισμό του Social Business Initiative (SBI, 2011), μία κοινωνική επιχείρηση:

- έχει ως πρωταρχικό στόχο να επιτύχει κοινωνικό αντίκτυπο παρά να αποφέρει κέρδος για τους ιδιοκτήτες
- χρησιμοποιεί τα κέρδη της κυρίως για να επιτύχει τους κοινωνικούς της στόχους
- η διαχείρισή της γίνεται με υπεύθυνο, διαφανή και καινοτόμο τρόπο και με τη συμμετοχή μελών, εθελοντών, εργαζομένων, πελατών και ενδιαφερομένων που επηρεάζονται από την επιχειρηματική της δραστηριότητα

Social economy employment share by country



Στην Ευρώπη στον τομέα της κοινωνικής οικονομίας απασχολούνται σήμερα περισσότερο από 14.5 εκατομμύρια άτομα / το 6.5% του ενεργού πληθυσμού των EU-27 και το 7.4% των EU-15.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ SERIOUS GAMES?

Η βιομηχανία παιχνιδιών κερδίζει καθημερινά περισσότερους υποστηρικτές. Ένα σοβαρό παιχνίδι (serious game) είναι ένας συνδυασμός μηχανισμών παιχνιδιού με εκπαιδευτικό στόχο.

Ένα serious game διαθέτει:

- μια ιστορία πίσω που κάνει τους παίκτες να θέλουν να ασχοληθούν έμπρακτα με αυτό και την εκπαιδευτική διαδικασία
- μια διαδραστική διαδικασία μάθησης και αξιολόγησης μέσω της εμπειρίας που επιτρέπει στους παίκτες να «προσπαθήσουν και να αποτύχουν»
- ένα καθορισμένο περιβάλλον και κανόνες που διασφαλίζουν ότι οι παίκτες μπορούν να δοκιμάσουν τις δεξιότητές τους σε διαφορετικά περιβάλλοντα και καταστάσεις και να μάθουν με ασφάλεια
- μεγαλύτερες και μικρότερες προκλήσεις που κάνουν τους παίκτες να εμπλακούν με τους στόχους της εκπαίδευσης ή της αξιολόγησης

Το serious game του προγράμματος INSPIRE θα ζητά από τους νέους να βρουν λύσεις σε προκλήσεις που σχετίζονται με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDG's) να αντιμετωπίσουν καθημερινές δραστηριότητες και διαδικασίες μιας μικρής κοινωνικής επιχείρησης. Μέσα από το παιχνίδι θα γίνεται αξιολόγηση των δεξιοτήτων, των ικανοτήτων και της προσωπικότητας των παικτών. Στόχος είναι οι παίκτες να προσδιορίσουν - με βάση τα αποτελέσματα της αξιολόγησης της προσωπικότητάς τους - τον ρόλο που μπορούν να παίξουν σε μια ομάδα μιας κοινωνικής επιχείρησης.

#inspireyoutheu

www.inspireyouth.eu

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

- Οδηγός Μεθοδολογίας

- Δημιουργία οδηγού για την σταδιοδρομία και την αξιολόγηση των δεξιοτήτων και της προσωπικότητας

- Ανάπτυξη οδηγού για τα επιχειρηματικά μοντέλα κοινωνικών επιχειρήσεων και την αποτελεσματική χρήση των Social Media

