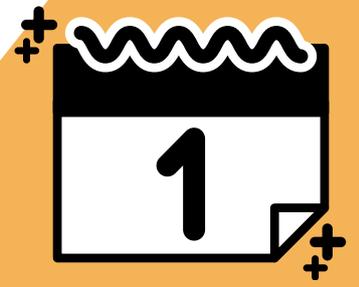


INSPIRE

PLAY YOUR ROLE IN SOCIAL ENTREPRENEURSHIP



FEB'20 - MAR'21

Ha pasado un año desde nuestra reunión inicial en Atenas. Hasta ahora:

- 1** Los tres primeros productos del proyecto (**O1**: Guía Metodológica para el Proyecto INSPIRE, **O2**: Guía de formación para el desarrollo profesional y los métodos psicométricos, **O3**: Guía de formación para modelos de negocio viables de empresas sociales que abordan los desafíos basados en los ODS, traducida a los idiomas de los socios (griego, español) y publicada en el sitio web del proyecto. Leelo aquí: <https://inspireyouth.eu/the-outputs/>
- 2** Se ha organizado la actividad de Formación Docente «C1-Hacia una cultura inspiradora del emprendimiento social». A pesar de que la epidemia del COVID-19 y el bloqueo en todos los países socios nos obligaron a implementar el C1 virtualmente, los resultados y el interés de los formadores que participaron fue alto.
- 3** El juego dará la oportunidad a los jóvenes jugadores de evaluar su personalidad en 2 niveles, basándose en la teoría de Holland & Belbin teoría de Holland y Belbin. El escenario comienza con una hipotética misión para resolver un problema medioambiental o social en un planeta basado en los ODS. Durante el juego los jugadores deben definir su estrategia y acciones respondiendo a preguntas que definen sus decisiones. El juego consta de 9 niveles, cada nivel de nivel es un paso hacia la creación de una empresa social. Después de cada nivel sigue un minijuego que les presenta una herramienta de negocio, así como algunos consejos sobre su uso: why-why tree, análisis DAFO, tablero de misión y visión, modelo de negocio social, marco lógico, elevator pitch, canva personal, tablero de validación, etc.

#inspireyoutheu

www.inspireyouth.eu





4

ACTIVIDADES DE FORMACIÓN DE APRENDIZAJE LOCAL EN LOS PAÍSES ASOCIADOS

Durante el mes de enero, los socios del proyecto INSPIRE organizaron cuatro actividades locales de formación en Grecia, Chipre y España. Los talleres locales tenían como objetivo presentar el proyecto INSPIRE a los jóvenes participantes, así como inspirarlos y empoderarlos para involucrarse con el Emprendimiento Social, crear equipos y fundar sus empresas. Todos los talleres se realizaron en formato online debido a las medidas COVID-19.

El programa incluía:

La presentación de los perfiles de los socios junto con el progreso del proyecto y los resultados tangibles e intangibles logrados hasta la fecha. Los jóvenes participaron en las actividades testadas durante la actividad de aprendizaje C1 y aportaron una retroalimentación madura durante el debate. Algunas de las actividades realizadas fueron:

- Rompehielos: Mi superpoder
- Creación de equipos: Dibujando un logotipo
- Canva de Negocios Sociales
- Prueba psicométrica de Myers y Briggs
- Canva personal

En total, 32 jóvenes, de entre 18 y 24 años de edad, participaron y expresaron su satisfacción. Disfrutaron de las actividades y del hecho de que tenían la oportunidad de comunicarse con personas que tal vez nunca habrían conocido. Al final del taller se solicitaron más talleres similares y se inscribieron en el boletín CHALLEDU para recibir información sobre el proyecto.

#inspireyoutheu www.inspireyouth.eu

