Issue 2, June 2025

YOUTH VENTURE 4EU

Youth building a new tomorrow: Promoting Inclusive, Sustainable and Digital Entrepreneurship through e-Gamification

youthventure4.eu

Le sfide nell'insegnamento dell'imprenditorialità ai giovani

Cámara Zaragoza
RINOVA innovar, crear & regenerar
IHK IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG
YuzuPulse
CIOFS-FP ETS Centro Italiano Opere Femminili Salesiane Formazione Professionale

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

A CHE PUNTO SIAMO DEL NOSTRO PROGETTO

L'avventura della nostra partnership è iniziata lo scorso ottobre. Cosa abbiamo fatto fino ad ora?

In questa nuova edizione dell'e-zine, condividiamo gli ultimi aggiornamenti del progetto, raccontandovi i progressi e le discussioni avvenute nel nostro ultimo incontro transnazionale in Francia, e riassumendo i nostri risultati e le nostre riflessioni per informare chiunque sia interessato a far scoccare la scintilla dell'imprenditorialità nei giovani (16-25).

Tuffiamoci!

Contenuti di questa E-Zine

- Secondo incontro con i partner
- Il lavoro svolto finora
- 6 raccomandazioni agli educatori per insegnare ai giovani l'imprenditorialità
- Le prossime attività

Freepik.com

SECONDO INCONTRO DEI PARTNER IN FRANCIA

Il 20 e 21 maggio, i partner del progetto si sono incontrati in Francia per discutere dello sviluppo delle risorse educative aperte e dei progressi generali del progetto.

L'incontro si è svolto nella zona di Lille, nel nord della Francia. Per essere più precisi, ci siamo incontrati presso Plaine Images, hub europeo dedicato alle industrie creative. L'hub, situato in un'ex fabbrica tessile, ospita circa 50 progetti imprenditoriali nel suo programma di incubazione e accelerazione, 150 aziende, 3 scuole di formazione professionale e superiore e più di 2000 professionisti delle industrie culturali e creative nel campus. Le loro specialità sono l'audiovisivo, i videogiochi, la musica e le tecnologie digitali.

Un ambiente stimolante per lavorare sull'imprenditorialità!

IL LAVORO SVOLTO FINO AD OGGI

Abbiamo revisionato la bozza delle 10 pillole formative, che saranno progettate come risorse per i giovani tra i 16 e i 25 anni, per imparare in modo autonomo l'imprenditorialità e le competenze essenziali.

Abbiamo condiviso le conclusioni dei seminari con gli stakeholder locali, organizzati da ciascun partner e chehannocoinvoltooltre50 persone.

Abbiamo revisionato il prototipo del primo gioco e condiviso le nostre visioni per i 3 giochi del progetto durante un workshop.

Tutte le discussioni hanno portato a una preoccupazione centrale: come possiamo davvero garantire di rispondere ai bisogni dei nostri gruppi target, principalmente giovani, ma anchedeiloro educatori

6 RACCOMANDAZIONI AGLI EDUCATORI PER INSEGNARE AI GIOVANI L'IMPRENDITORIALITÀ

- **Adattate il vostro approccio in base al gruppo target e al modo in cui apprenderà, considerando l'età, l'impostazione in classe o l'apprendimento autonomo, ecc.**

- Raggiungere l'equilibrio perfetto: combinare le conoscenze aziendali essenziali con i compiti pratici per far apparire l'imprenditorialità più concreta.

- Ispirate i vostri studenti con nuovi esempi di imprenditori e presentateli alle storie locali in modo che l'imprenditorialità sia più vicina a loro.

- Utilizzate la gamification e l'apprendimento basato sui giochi, creando sfide o modificando i compiti, oppure utilizzando giochi non didattici per mostrare agli studenti le competenze che già possiedono. Pensate a Fortnite per il lavoro di squadra o a Overcooked per la comunicazione e l'apprendimento attraverso il fallimento. Altri esempi **su:**https://www.gaming4skills.eu/

- Introducete i vostri studenti alle opportunità di mentorship! Mettete in contatto i vostri studenti con mentori in grado di fornire spunti e indicazioni reali per il loro percorso imprenditoriale.

- Scoprite i valori dei vostri studenti e cosa vogliono cambiare nel mondo e pensate insieme a come creare una nuova iniziativa che abbia un impatto sulle cause sociali, ambientali e digitali che stanno loro a cuore.

COSA C'È ANCORA DA FARE

Nei prossimi mesi completeremo le 10 pillole formative sull'imprenditorialità e sulle competenze chiave e svilupperemo i 3 e-games. 📝

Prossima tappa: Il nostro 3° incontro presso la Camera di Commercio di Francoforte (Oder) / DE nell'ottobre 2025!

Collegatevi con i nostri partner e iscrivetevi ai loro social media per essere aggiornati sulla nostra fase di test all'inizio del 2026! 🎓

Ci piacerebbe sentire il vostro feedback sulle nostre creazioni quando saranno disponibili. ❤️

YOUTH VENTURE 4 EU

www.youthventure4.eu

Partners

Cámara Zaragoza

www.camarazaragoza.com

RINOVA innovate, create & regenerate

www.rinova.co.uk

IHK IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG

www.ihk-projekt.de

YuzuPulse

www.yuzupulse.eu

CIOFS-FP ETS
Centro Italiano Opere Femminili Salesiane
Formazione Professionale

www.ciofs-fp.org

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.