

GAMIFYING EUROPEAN YOUTH GOALS

EUROPEAN
YEAR OF
YOUTH



PROJECT

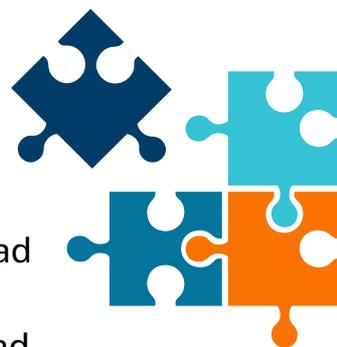
GAMIFYING
EUROPEAN YOUTH GOALS

NR: 101052002

¿Qué necesitan los jóvenes? ¿Un espacio para compartir? ¿Un mundo sostenible? ¿Una mejor educación o un empleo igualitario? Las organizaciones juveniles asumieron esa responsabilidad para captar y ayudar en lo que la juventud puede necesitar. Encontramos las respuestas en los Objetivos Europeos de la Juventud (Youth Goals).

Los Youth Goals fueron establecidos y creados por las personas jóvenes. Los 11 objetivos expresan lo que la juventud tiene en mente, así como sus requerimientos y preocupaciones.

Los Youth Goals abordan temáticas que preocupan a la juventud: igualdad de todos los géneros, la información y el diálogo constructivo, las sociedades inclusivas, la salud mental y el bienestar, el empleo de calidad y espacios para que todas participen.



PARA GARANTIZAR QUE PODAMOS LLEGAR A LA MAYORÍA, ESTABLECEMOS UN TERRENO EN EL QUE TODOS PUEDAN UNIRSE A NOSOTROS.



Del 4 al 7 de julio de 2022, se celebró en Kielce (Polonia) la reunión inicial del proyecto para abordar cómo sensibilizar a la sociedad sobre los Youth Goals. Entidades de Argelia, Egipto, España, Jordania y Polonia se reunieron para acordar el marco de actuación de "Gamifying European Youth Goals".

NUESTRO GRUPO OBJETIVO SON LAS PERSONAS JÓVENES (DE 14 A 30 AÑOS) Y LOS TRABAJADORES JUVENILES (A PARTIR DE LOS 18 AÑOS).

GAMIFYING EUROPEAN YOUTH GOALS PROGRAM

EUROPEAN
YEAR OF
YOUTH



PROJECT NR: 101052002

A LO LARGO DEL PROYECTO, LA JUVENTUD TENDRÁ LA OPORTUNIDAD DE EXPLORAR MÁS SOBRE SUS CONTEXTOS:



Trabajar en encuestas de opinión, grupos focales, y comprometerse con el público



Tener una formación (online y presencial) en Jordania, Argelia y España.



Crear un juego digital, probando, analizando y dando feedback para cada versión.



Elaborar contenidos, grabar podcasts y diseñar imágenes para redes sociales.

ACORDAMOS UN ENCANTO QUE SATISFACE LAS NECESIDADES, ELIMINA LAS PREOCUPACIONES Y PULE LAS HABILIDADES. EL MARCO PRIORIZA:



EL JUEGO ES EL MÉTODO ESENCIAL PARA LLEGAR A LA JUVENTUD

El juego se nutrirá del esfuerzo de la juventud para crear ideas, observar situaciones, investigar y analizar resultados.

CONCIENCIAR SOBRE CÓMO INCLUIR LOS YOUTH GOALS EN NUESTRA VIDA DIARIA

El juego tendrá 3 versiones. Los jóvenes obtendrán formaciones en España, Argelia y Jordania a través de cada versión.

ACERCA A LA JUVENTUD LAS POSIBILIDADES DEL ASOCIACIONISMO JUVENIL

Los socios del proyecto apoyarán a la juventud a cultivar sus conocimientos y a construir experiencias significativas.

*SI TIENES CURIOSIDAD POR CONOCER LA SIGUIENTE FASE DEL PROYECTO, SIGUE NUESTRAS PLATAFORMAS