

ENTREPRENEURSHIP IS THE KEY TO SUCCESS

Biuletyn, Kwiecień 2021



ENTREPRENEURSHIP
THE KEY TO SUCCESS

[Home](#)

[About the project](#)

[Partners](#)

[Results](#)

[News](#)

[Downloads](#)

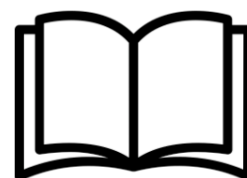
[EN](#)

Results



EKS simulation game (I01)

OPEN



EKS Didactic Handbook (I02)

DOWNLOAD

Konsorcjum pracuje obecnie nad ukończeniem Gry Symulacyjnej EKS.

Wersja Beta będzie testowana przez młodych ludzi, którzy są zainteresowani podjęciem działalności gospodarczej oraz edukatorów VET pracujących w obszarze przedsiębiorczości.

Testowanie będzie trwało od maja do lipca we wszystkich krajach partnerskich: Danii, Włoszech, Hiszpanii, Polsce, Portugalii, Bułgarii, Grecji i Cyprze.



Projekt współfinansowany w
ramach programu Unii Europejskiej
„Erasmus+”

Podręcznik dydaktyczny EKS ma za zadanie wspierać i prowadzić potencjalnych graczy gry EKS do efektywniejszego uczenia się pięciu umiejętności przedsiębiorczych. Gra i podręcznik mają jeden zasadniczy cel - pielęgnowanie umiejętności przedsiębiorczych na drodze do stania się odnoszącym sukcesy przedsiębiorcą.

Podręcznik EKS został opublikowany na stronie internetowej EKS:

<https://eks.erasmus.site>

Game

Creativity



Level 1 - Being creative is one-way-street or Creativity Is Necessity

This game case will check how strong your creativity skills are.



Level 2 - Product roll-out

This game case will check how strong your creativity skills are.



Level 3 - Enhancing Creativity for Activity Planning

This game case will check how strong your creativity skills are.



Gra oraz Podręcznik EKS wkrótce będą dostępne we wszystkich krajach partnerskich (Dania, Włochy, Hiszpania, Polska, Portugalia, Bułgaria, Grecja i Cypr).

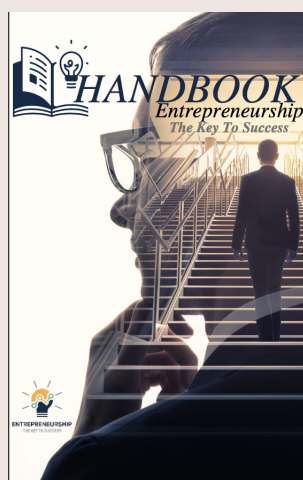


Table of Contents	
1. Introduction - 1	
1.1. Information and background of the project - 1	
1.2. Creation process of the simulation game - 4	
1.3. Aim of the Handbook - 7	
1.3.1. Structure details - 7	
1.3.2. Idea and objectives - 8	
1.3.3. Target groups user - 9	
1.3.4. Expected impact - 13	
1.3.5. User guidelines - 16	
2. About Entrepreneurial skills - 19	
2.1. Definition, description and rationale of each skill - 19	
3. EKS Simulation game - 47	
3.1. Theoretical background - 47	
3.1.1. Classification as an educational tool - 50	
3.1.2. EKS Methodology - 52	
3.2. Expected impact and learning outcomes - 54	
3.2.1. Expected impact of the game - 54	
3.2.2. Learning outcomes for young adults and educators - 55	
3.3. User guide - 56	
3.4. Recommendations and ideas on how to „play“ the game - 61	
4. Useful links to websites, platforms and OER materials - 63	
5. Bibliography - 73	

PARTNERZY PROJEKTU

BRAINLOG (DANIA)
WWW.BRAINLOG-NGO.COM

FYG CONSULTORES (HISZPANIA)
WWW.FYGCONSULTORES.COM

KNOW AND CAN ASSOCIATION (BUŁGARIA)
HTTP://KNOWANDCAN.COM/

CWEP (POLSKA)
WWW.CWEP.EU

E&D KNOWLEDGE CONSULTING (PORTUGALIA)
WWW.ED-KNOWLEDGECONSULTING.COM

KAINOTOMIA & SIA EE (GRECJA)
WWW.KAINOTOMIA.COM.GR

CSI (CYPR)
WWW.CSICY.COM

LABC S.R.L. (WŁOCHY)
WWW.LABCENTRO.IT

