

GAMIFICATION, DIGITALIZATION AND PRACTICAL TOOLS FOR DEVELOPING CIRCULAR ECONOMY SKILLS



Erasmus+

Projekt nr.: 2022- 1-E01-KA220-YOU-000090946



SELLES NUMBRIS:

Tere tulemast	Lk 1
Projekti eesmärk.....	Lk 2
Projekti tulemused ...	Lk 2
Õpetusnurk	Lk 3
Algusuudised	Lk 3
Tutvuge partneritega	Lk 4

Ringmajanduse teadmiste õpetamine noortele läbi digitaalsete õppevahendite arendamise

Valerio Alessandroni (EFCC Estonian Fieldbus Competency Center OÜ) tervitab

Tere tulemast Erasmus+ projekti esimesse uudiskirja nimega "Gamification, Digitalisation and Practical Tools for Developing Circular Economy Skills", akronüüm CE+.

Projekt keskendub valdkondlike tööalaste oskuste pakkumisele mitteformaalse õppe tegevuste kaudu, eelkõige vähemate võimalustega noortele (NEET-id, migrantnoored jne), et vähendada noorte tööpuudust.

Projekti eesmärk on läbi digitaalsete õppevahendite arendamise õpetada noortele ringmajanduse teadmisi.

See tegevus on seotud Erasmus+ programmi prioriteetidega ja on noortevaldkonnas suhteliselt uuenduslik.

See uudiskiri on mõeldud asjaomastele huvirühmadele teabe edastamiseks CE+ projekti tegevuste, väljundite ja sündmuste kohta.



<https://ceplusproject.digital-it.be/>



<https://www.facebook.com/groups/837438757512281>

Projekti eesmärk

Projekti eesmärgid on:

- Digitaalsete tööriistade ja tsükliliste põgenemistubade mängude valmistamine roheliste ja ringikujuliste oskuste omandamiseks
- Noorsoooperaatorite suutlikkuse suurendamine kohalikul/riiklikul/rahvusvahelisel tasandil ringmajanduse koolitusi anda
- Vähemate võimalustega noorte töövõimaluste suurendamine ringtöö edendamise kaudu
- Toota uuenduslikke tööriistu/materjale, mis põhinevad digitaalsel ja gamifitseerimisel, et omandada tsüklilisi oskusi.

Projekti tulemused

Projekti eeldatavad tulemused on:

1. Virtuaalsed seminarid, käsiraamat ja põgenemistoa mängud
2. 600 haritud inimest virtuaalseminaridel
3. Täiustatud rohelised ja ringioskused, mis aitavad kaasa ELi noortestrategie kvaliteetse tööhõive eesmärgi saavutamisele
4. Vähemate töövõimalustega noorte parem profiil
5. Noorte/noorsoospetsialistide isikliku arengu võimaluste suurendamine
6. Konsortsiumi suurem suutlikkus mitteformaalse õppematerjalide/vahendite/sisu osas

Kõik need väljundid on saadaval inglise, eesti, leedu, hispaania, prantsuse ja slovaki keeles.



Õpetusnurk: Ringmajandus

Mis on Ringmajandus?

Ringmajandus on tootmise ja tarbimise mudel, mis hõlmab olemasolevate materjalide ja toodete jagamist, liisimist, taaskasutamist, parandamist, uuendamist ja taaskasutamist nii kaua kui võimalik. Nii pikeneb toodete elutsükkel.

Praktikas tähendab see jäätmete **vähendamist miinimumini**. Kui toode jõuab oma eluea lõppu, hoitakse selle materjale võimaluse korral majanduse piires. Neid saab ikka ja jälle produktiivselt kasutada, luues seeläbi täiendavat väärtust.

See on kõrvalekalle traditsioonilisest **lineaarsest majandusmudelist**, mis põhineb muustril võtate-tarbi-visa ära. See mudel põhineb suurel hulgal odavaid, kergesti ligipääsetavaid materjale ja energiat.

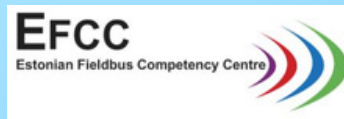
Samuti on osa sellest mudelist kavandatud vananemine, kui toode on kavandatud piiratud elueaga, et julgustada tarbijaid seda uuesti ostma. **Euroopa Parlament** on kutsunud üles võtma meetmeid selle praktikaga võitlemiseks. **Tööstus 4.0** on tööstusharude digitaalne ümberkujundamine, mis võimaldab koguda ja kasutada tohutul hulgal andmeid, võimaldades paindlikumaid, kiiremaid ja tõhusamaid protsesse.

Algohtumine



CE+ projekti avakoosolekut võõrustas partner EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre esmaspäeval, 21. novembril 2022 Tallinnas. Algohtumisel olid esindatud partnerorganisatsioonid Leedust, Slovakkias, Türgist ja Belgiast, mille põhieesmärk oli seada eesmärgid järgmiseks kuueks kuuks.

Tutvuge partneritega



www.efcc.ee



www.karavan.org.tr



www.euroactiva.eu



www.inovacijubiuras.lt



<https://edu4you.wixsite.com/edu4you>