

GAMIFIKÁCIA, DIGITALIZÁCIA A PRAKTICKÉ NÁSTROJE NA ROZVOJ ZRUČNOSTÍ OBEHOVÉHO HOSPODÁRSTVA



Erasmus+

Číslo projektu: 2022- 1-E01-KA220-YOU-000090946



OBSAH:

Privítanie	S.1
Zameranie Projektu	S. 2
Vyúkový Kútik	S. 3
Úvodné Stretnutie ..	S. 3
Partneri	S. 4

Výučba mladých ľudí v oblasti obehového hospodárstva pomocou digitálnych nástrojov

Víta Vás Valerio Alessandroni (EFCC Estonian Fieldbus Competency Center OÜ)

Dovoľte mi predstaviť náš prvý newsletter k Erasmus+ projektu s názvom "Gamifikácia, Digitalizácia a Praktické nástroje na rozvoj zručností obehového hospodárstva"

Projekt sa zameriava na poskytovanie sektorových pracovných zručností prostredníctvom neformálnych vzdelávacích aktivít, najmä pre mladých ľudí s obmedzenými príležitosťami (mládež migrantov atď.) na zníženie nezamestnanosti mladých ľudí.

Cieľom projektu je naučiť mladých ľudí poznatky o obehovej ekonomike prostredníctvom vývoja digitálnych vzdelávacích nástrojov.

Táto aktivita súvisí s prioritami projektu Erasmus+ a je inovatívna v oblasti mládeže. Tento newsletter slúži na poskytnutie informácií ohľadom aktivít, výstupov a podujatiach projektu CE+ relevantným zainteresovaným stranám.



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



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

Zameranie Projektu

Ciele projektu:

- Výroba digitálnych nástrojov a cyklických únikových hier na získanie ekologických a obehových zručností
- Zvýšenie capacity pracovníkov s mládežou na miestnej/ národnej/ medzinárodnej úrovni, poskytovať školenia o obehovom hospodárstve
- Zvýšenie pracovných príležitostí pre mladých ľudí s obmedzenými príležitostami s podporou obehovej práce
- Výroba inovatívnych materiálov a nástrojov založených na digitalizácii a gamifikácii pre získanie cyklických zručností

Výsledky Projektu

Očakávané výsledky projektu:

1. Virtuálne semináre, príručka a únikové hry (escape room games)
2. 600 vzdelaných ľudí navštevujúcich virtuálne semináre
3. Zlepšené ekologické a obehové zručnosti, ktoré prispievajú k dosiahnutiu cieľa v oblasti kvality zamestnanosti v EÚ pre mládež
4. Posilnenie profilu mladých ľudí s obmedzenými príležitostami zamestnania
5. Zvyšovanie možností osobného rozvoja mladých ľudí a mladých profesionálov
6. Zvýšená kapacita konzorcia pre tvorbu materiálov, nástrojov, obsahu neformálneho vzdelávania

Všetky tieto výstupy budú dostupné v slovenčine, angličtine, estónčine, litovčine, španielčine a francúzštine.



Tutorial: Obehové Hospodárstvo

Čo je Obehové Hospodárstvo ?

Obehové hospodárstvo je model výroby a spotreby, ktorý zahŕňa zdieľanie, lízing, opätovné používanie, opravy, renováciu a recykláciu existujúcich materiálov a produktov čo najdlhšie ako je to možné. Týmto spôsobom sa predlžuje životný cyklus výrobkov.

V praxi to znamená zníženie odpadu na minimum. Keď produkt dosiahne koniec svojej životnosti, jeho materiály sa udržia v rámci ekonomiky všade, kde to je možné. Takto môžu byť produktívne používané znova a znova, čím vytvárajú ďalšiu hodnotu.

Ide o odklon od tradičného lineárneho ekonomického modelu, ktorý je založený na vzore zober – vyrob – spotrebuj – vyhod'. Tento model sa spolieha na veľké množstvo lacno dostupných materiálov a energie.

Súčasťou tohto modelu je taktiež aj zastarávanie, keď bol výrobok navrhnutý tak, aby mal obmedzenú životnosť. Tým sú spotrebiteľia vyzývaní si výrobok kúpiť znova.

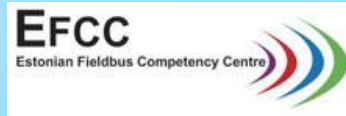
Európsky parlament vyzýva na prijatie opatrení na riešenie tejto praxe. Priemysel 4.0 je digitálna transformácia priemyselných odvetví, ktorá umožňuje zhromažďovanie a využívanie obrovského množstva údajov, čo umožňuje flexibilnejšie, rýchlejšie a efektívnejšie procesy.

Úvodné Stretnutie



Úvodné stretnutie projektu CE+ hostilo EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre 2. 11.22 v Talline. Partneri z Litvy, Turecka, Belgicka a Slovenska sa zúčastnili stretnutia, ktorého hlavným cieľom bolo stanoviť ďalšie ciele na ďalších šesť mesiacov.

Partneri



www.efcc.ee



www.karavan.org.tr



www.euroactiva.eu



www.inovacijubiuras.lt



<https://edu4you.wixsite.com/edu4u>



www.aisr.ie