



KOHTA CE+

Erasmus+ projekt "Mängitamine, digitaliseerimine ja praktilised vahendid ringmajanduse oskuste arendamiseks" keskendub valdkondlike tööalaste oskuste pakkumisele mitteformaalse õppe kaudu, eriti noortele, kellel on vähem võimalused (NEET-id, rändnoored jne) noorte tööpuuduse vähendamiseks.

Projekti eesmärk on õpetada ringkirja majandusteadmised noortele digitaalsete õppevahendite arendamise kaudu.

See tegevus on seotud prioriteetidega Erasmus+ programm ja see on suhteliselt uuendusmeelsed noortevaldkonnas.

Infoleht nr.2

RAHVUSVAHELINE
PROJEKTI KOHTUMINE
IIRIMAAL

LEVITAMINE PROJEKT

MEIE JÄRGMISED SAMMUD

ceplusproject.eu/en

ceplusproject



Projekti akronüüm: CE+



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS

2022-1-E01-KA220-YOU-000090946



Rahvusvaheline kohtumine Iirimaal Letterkenys



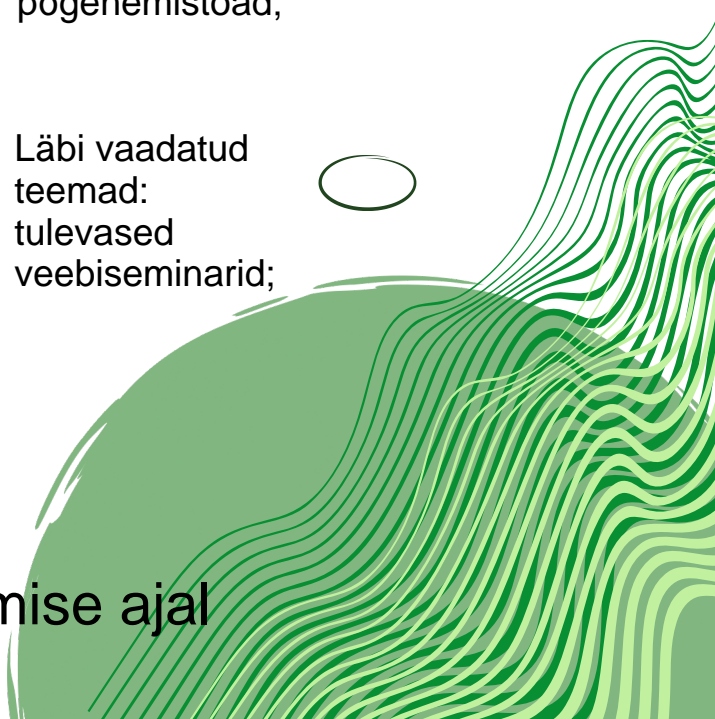
Arutati virtuaalse plaanide üle põgenemistoad;



Läbi vaadatud teemad: tulevased veebiseminarid;



Kohtumise ajal





Tulevikuplaanid ja levitamine



- CE+ virtuaalseminaride korraldamiseks loo käsiraamat ja põgene toamängud;
- Meelitada virtuaalseminaridele 600 haritud inimest;
- Täiustage rohelisi ja ringoskusi, mis aitavad kaasa ELi kvaliteetse tööhõive eesmärgi saavutamisele noortestrategia;
- Tugevdada noorte profiile vähemate töövõimalustega inimesed;
- Kasvavad võimalused selleks noorte/noorsoopsialistide isiklik areng.

- Projekt on olnud levitatakse erinevatel ko-verentsidel; Lõudnud juba rohkemale
- üle 4000 publiku tähelepanu.

PARTNERID



EFCC
Estonian Fieldbus Competency Centre



INOVACIJŲ
BIURAS



EdU4



KARAVAN



euro
activa



AI&R LEARNING
B-STEM