

DÖNGÜSEL EKONOMİ BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN OYUNLAŞTIRMA, DİJİTALLEŞTİRME VE PRATİK ARAÇLAR

2022- 1-EE01-KA220-YOU-000090946



BU SAYIDA

1. Tanıtım 1
2. Projenin Amaçları 2
3. Eğitim Köşesi 3
4. Başlangıç Haberleri ... 4
5. Ortaklarla Tanışın 5

Dijital öğrenme araçlarının geliştirilmesi yoluyla gençlere döngüsel ekonomi bilgisinin öğretilmesi

Valerio Alessandrone (EFCC Estonya Fieldbus Yeterlilik Merkezi OÜ) tarafından hoş geldiniz

CE+ kısaltması olan "Oyunlaştırma, Dijitalleştirme ve Döngüsel Ekonomi Becerilerini Geliştirmek için Pratik Araçlar" adlı Erasmus+ projesinin ilk bültenine hoş geldiniz.

Proje, genç işsizliğini azaltmak için özellikle daha az fırsata sahip gençler (NEET'ler, göçmen gençler vb.) için yaygın öğrenme faaliyetleri yoluyla sektörel istihdam becerileri sağlamaya odaklanıyor.

Projenin amacı, dijital öğrenme araçlarının geliştirilmesi yoluyla gençlere döngüsel ekonomi bilgisini öğretmektir.

Bu aktivite Erasmus+ programının öncelikleriyle ilgilidir ve gençlik alanında nispeten yenilikçidir.

Bu bültenin amacı, CE+ projesinin faaliyetleri, çıktıları ve etkinlikleri hakkında ilgili paydaşlara bilgi vermektir.



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



<https://www.facebook.com/ceplusproject/>

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretilmesine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Projenin Hedefleri

- Yeşil ve dögüsel becerilerin kazanılmasına yönelik dijital araçlar ve dögüsel kaçış odası oyunları üretmek
- Yerel/ulusal/uluslararası düzeyde gençlik operatörlerinin dögüsel ekonomi eğitimleri verme kapasitesinin artırılması
- Dögüsel çalışmayı teşvik ederek daha az fırsata sahip gençler için istihdam fırsatlarının artırılması
- Dögüsel beceriler kazandırmak için dijital ve oyunlaştırmaya dayalı yenilikçi araçlar/materyaller üretmek.

Proje Sonuçları

Projenin beklenen sonuçları şöyle olacaktır:

1. Sanal seminerler, el kitabı ve kaçış odası oyunları
2. 600 eğitimli kişi sanal seminerlere katılıyor
3. AB Gençlik Stratejisinin kaliteli istihdam hedefine katkıda bulunacak gelişmiş yeşil ve dögüsel beceriler
4. İstihdam fırsatları daha az olan gençlerin profilinin güçlendirilmesi
5. Gençlerin/gençlik profesyonellerinin kişisel gelişim fırsatlarının artırılması
6. Yaygın öğrenme materyalleri/araçları/içerikleri için konsorsiyumun kapasitesinin artırılması

Tüm bu çıktılar İngilizce, Estonca, Fransızca, Slovakça, İspanyolca ve Türkçe dillerinde mevcut olacaktır.



Eđitim Kesesi: Dngsel Ekonomi

Dngsel Ekonomi Nedir?

Dngsel ekonomi, mevcut malzeme ve rnlerin mmkn olduđu kadar uzun sre paylařılmasını, kiralanmasını, yeniden kullanılmasını, onarılmasını, yenilenmesini ve geri dnřtrlmesini ieren bir retim ve tketim modelidir. Bu sayede rnlerin yařam dngs uzar.

Uygulamada bu, israfın en aza indirilmesi anlamına gelir. Bir rn mrnn sonuna ulařtıđında, malzemeleri mmkn olan her yerde ekonomi iinde tutulur. Bunlar tekrar tekrar verimli bir řekilde kullanılabilir ve bylece daha fazla deđer yaratılabilir.

Bu, al-ret-tk-et-at modeline dayanan geleneksel, dođrusal ekonomik modelden bir sapmadır. Bu model byk miktarlarda ucuz, kolay eriřilebilir malzeme ve enerjiye dayanmaktadır.

Bu modelin bir parası da, bir rnn tketicileri tekrar satın almaya teřvik etmek iin sınırlı bir mre sahip olacak řekilde tasarlandıđı planlı eskitmedir. Avrupa Parlamentosu bu uygulamaya karřı nlem alınması ađrısında bulundu. Endstri 4.0, byk miktarda verinin toplanmasına ve kullanılmasına, daha esnek, daha hızlı ve daha verimli srelere olanak tanıyan endstrilerin dijital dnřmdr.

Aılıř toplantısı



PROJE ORTAKLARI



www.efcc.ee



www.karavan.org.tr



www.euroactiva.eu



www.inovacijubiuras.lt



www.edu4you.wixsite.com



AISR LEARNING
B-STEM

www.aisr.ie