

CE+

NEWSLETTER #1

AVRIL 2023



Gamification, numérisation et pratique outils pour développer les compétences de l'économie circulaire



Numéro de projet :2022-1-E01-KA220-YOU-000090946

Bienvenue.....pg1
Objectif du projet..... pg2
Côtétutorielpg3
Rencontrez les partenaires...pg4



Enseigner aux jeunes les connaissances en matière d'économie circulaire par le développement d'outils d'apprentissage numériques

Bienvenue dans la première lettre d'information du projet Erasmus+ intitulée« **Gamification, numérisation et pratique outils pour développer les compétences de l'économie circulaire** », acronyme CE+.

Le projet se concentre sur l'acquisition de compétences professionnelles sectorielles par le biais d'activités d'apprentissage non formel, en particulier pour les jeunes ayant moins d'opportunités (NEET, jeunes migrants, en formation etc.) afin de réduire le nombre de jeunes chômeurs.

L'objectif du projet est d'enseigner aux jeunes des connaissances sur l'économie circulaire par le biais du développement d'outils d'apprentissage numériques.

Cette activité est liée aux priorités du programme Erasmus+ et elle est relativement innovante dans le domaine des jeunes.



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

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

Ce bulletin vise à fournir des informations aux parties prenantes concernées sur les activités, les résultats et événements du projet CE+.

Objectif du projet:

- Production d'outils numériques et de jeux d'échappatoire cycliques pour l'acquisition de vertes et compétences circulaires
- Accroître la capacité des formateurs de jeunes au niveau local / national / international à donner des formations à l'économie circulaire
- Accroître les possibilités d'emploi pour les jeunes ayant moins d'opportunités en promouvant le travail circulaire
- Produire des outils/matériels innovants basés sur le numérique et la gamification pour gagner des compétences cycliques.

Résultats du projet:

Les résultats attendus du projet seront les suivants :

- 1-Séminaires virtuels, manuels et jeux d'évasion
- 2-600 personnes instruites participant à des séminaires virtuels
- 3-Amélioration des compétences vertes et circulaires qui contribueront à l'objectif d'emploi de qualité de la stratégie de l'UE en faveur de la jeunesse
- 4-Profil renforcé des jeunes ayant moins de possibilités d'emploi profil détaillé des jeunes ayant moins de possibilités d'emploi
- 5-Accroître les possibilités de développement personnel des jeunes / jeunes Professionnels
- 6-Capacité accrue du consortium pour le matériel, les outils et les contenus d'apprentissage non formel

Tous ces produits seront disponibles en anglais, estonien, lituanien, espagnol, Français et Slovaque.



Côté tutoriel : Economie circulaire

Qu'est-ce que l'économie circulaire ?

L'économie circulaire est un modèle de production et de consommation, qui passe par le partage, la location, la réutilisation, la réparation, la remise à neuf et le recyclage de matériaux et de produits existants pourvu que possible. De cette façon, le cycle de vie des produits est prolongé.

En pratique, cela implique de réduire les déchets au minimum. Lorsqu'un produit atteint la fin de sa vie, ses matériaux sont conservés dans l'économie dans la mesure du possible. Ceux-ci peuvent être utilisés de manière productive encore et encore, créant ainsi plus de valeur.

Il s'agit d'un écart par rapport au modèle économique linéaire traditionnel, qui est basé sur un modèle prendre-fabriquer-jeter. Ce modèle repose sur de grandes quantités de matériaux et énergie.

Une autre partie de ce modèle est l'obsolescence programmée, lorsqu'un produit a été conçu pour avoir une durée de vie limitée pour encourager les consommateurs à l'acheter à nouveau.

Le Parlement européen a appelé pour les mesures visant à lutter contre cette pratique. L'industrie 4.0 est la transformation numérique des industries qui permet la collecte et l'utilisation d'une grande quantité de données, ce qui permet d'être plus flexible, plus rapide et plus efficaces.

La réunion de lancement du projet CE+:

La réunion de lancement du projet CE+ a été organisée par le partenaire EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre à Tallinn le lundi 21 novembre 2022.



Les organisations partenaires de Lituanie, Slovaquie, Turquie et Belgique étaient représentées à la réunion de lancement, dont l'objectif principal était de fixer des objectifs pour les six prochains mois.

Les partenaires :

