

ŽAIDYBINIMAS, SKAITMENINIMAS IR PRAKTINIAI ŽIEDINĖS EKONOMIKOS ĮGŪDŽIŲ UGDYMO ĮRANKIAI


 Finansuojama
Europos Sąjungos

Projektas Nr.: 2022- 1-E01-KA220-YOU-000090946



ŠIAME LEIDINYJE:

Sveiki atvykę	1 psl.
Projekto tikslai	2 psl.
Mokymosi kampelis	3 psl.
Naujienos	3 psl.
Projekto partneriai.....	4 psl.

Žiedinės ekonomikos mokymai jauniems žmonėms, kuriant skaitmenines mokymosi priemones

Sveiki atvykę į pirmąjį Erasmus+ projekto „Žaidybinimas, skaitmeninimas ir praktiniai žiedinės ekonomikos įgūdžių tobulinimo įrankiai“ (akronimas CE+) naujienlaiškį.

Projekte daugiausia dėmesio skiriama sektorinių užimtumo įgūdžių ugdymui per neformaliojo mokymosi veiklas, daugiausia dėmesio skiriant mažiau galimybių turinčiam jaunimui (NEET, migruojančiam jaunimui ir kt.), taip siekiant padidinti jaunimo užimtumą.

Projekto tikslas – šviesti jaunos žmones apie žiedinę ekonomiką, kuriant skaitmenines mokymosi priemones.

Ši veikla yra susijusi su Erasmus+ programos prioritetais ir yra gana novatoriška jaunimo srityje.

Šis naujienlaiškis skirtas suteikti informaciją atitinkamoms suinteresuotoms šalims apie CE+ projekto veiklą, rezultatus ir raidą.



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



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

Projekto tikslai

Projekto tikslai yra:

- Skaitmeninių priemonių ir ciklinių pabėgimo kambarių žaidimų, skirtų ekologiškiems ir žiediniams įgūdžiams ugdyti, kūrimas;
- Vietos / nacionalinio / tarptautinio lygmens jaunimo organizacijų gebėjimo rengti žiedinės ekonomikos mokymus didinimas;
- Mažiau galimybių turinčių jaunų žmonių užimtumo galimybių didinimas skatinant apykaitinį darbą;
- Inovatyvių skaitmeninimu ir žaidybinimu pagrįstų priemonių ir (arba) medžiagos, skirtos cikliniams įgūdžiams įgyti, kūrimas.

Projekto rezultatai

Numatomi projekto rezultatai:

1. CE+ virtualūs seminarai, vadovas ir pabėgimo kambarių žaidimai;
2. 600 išsilavinusių žmonių, dalyvaujančių virtualiuose seminaruose;
3. Patobulinti ekologiški ir žiediniai įgūdžiai, kurie padės siekti ES jaunimo strategijoje numatyto kokybiško užimtumo tikslo;
4. Sustiprinta jaunų žmonių, turinčių mažiau galimybių įsidarbinti, padėtis;
5. Jaunimo ir (arba) specialistų, dirbančių su jaunimu, asmeninio tobulėjimo galimybių didinimas;
6. Didesni konsorciumo pajėgumai neformaliojo mokymosi medžiagai, priemonėms, turiniui.

Visi šie rezultatai bus prieinami anglų, estų, prancūzų, slovakų, lietuvių ir turkų kalbomis.



Mokymosi kampelis: Žiedinė ekonomika

Kas yra žiedinė ekonomika?

Žiedinė ekonomika - tai gamybos ir vartojimo modelis, kuris apima dalijimąsi, nuomą, pakartotinį naudojimą, remontą, atnaujinimą ir kuo ilgesnį esamų medžiagų ir produktų perdirbimą. Taip pratęsiamas produktų gyvavimo ciklas.

Praktiškai tai reiškia, kad atliekų kiekis sumažinamas iki minimumo. Pasibaigus gaminio gyvavimo laikui, jo medžiagos, jei įmanoma, išsaugomos ekonomikoje. Jos gali būti produktyviai panaudotos dar kartą, taip sukuriant tolesnę vertę. Taip nukrypstama nuo tradicinio linijinio ekonominio modelio, pagrįsto "paimk-padaryk-vartok-išmesk" modelio. Šis modelis grindžiamas dideliais pigių, lengvai prieinamų medžiagų ir energijos kiekiais. Be to, šio modelio dalis yra suplanuotas nusidėvėjimas, kai gaminyje sukurtas taip, kad jo gyvavimo laikas būtų ribotas, siekiant paskatinti vartotojus vėl pirkti naują. Europos Parlamentas paragino imtis priemonių šiai praktikai įveikti. Pramonė 4.0 - tai pramonės skaitmeninė transformacija, leidžianti rinkti ir naudoti didžiulius duomenų kiekius, užtikrinanti lankstesnius, greitesnius ir veiksmingesnius procesus.

Pirmasis susitikimas



2022 m. lapkričio 21 d., pirmadienį, CE+ projekto pradžios susitikimą surengė partneris EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre Taline. Pirmajame susitikime atstovaujamos partnerių organizacijos iš Lietuvos, Slovakijos, Turkijos ir Belgijos susitiko su tikslu susitari planus ateinantiems šešiams mėnesiams.

Projekto partneriai:



www.efcc.ee



www.karavan.org.tr



www.euroactiva.eu



www.inovacijubiuras.lt



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