

Abréviation du projet : CE+



GAMIFICATION,  
DIGITALISATION ET OUTILS  
PRATIQUES POUR DÉVELOPPER LES  
COMPÉTENCES EN  
ÉCONOMIE CIRCULAIRE

2022- 1-E01-KA220-YOU-000090946



## À PROPOS DU CE+

Le projet Erasmus+ « Outils pratiques pour développer des compétences en matière de gamification, de numérisation et d'économie circulaire » se concentre sur la fourniture de compétences professionnelles sectorielles par le biais d'activités d'apprentissage non formelles, en particulier pour les jeunes ayant moins d'opportunités (NEET, jeunes immigrés, etc.), afin de réduire le chômage des jeunes.

L'objectif du projet est d'enseigner aux jeunes des connaissances sur l'économie circulaire grâce au développement d'outils d'apprentissage numériques. Cette activité s'inscrit dans les priorités du programme Erasmus+ et est relativement innovante dans le domaine de la jeunesse.

[aceplusproject.eu/fr](https://aceplusproject.eu/fr)

projet ceplus



## Bulletin n°. 2

EN IRLANDE  
PROJET INTERNATIONAL  
RÉUNION

DU PROJET  
DISSÉMINATION

NOS PROCHAINES ÉTAPES

Abréviation du projet : CE+



GAMIFICATION,  
DIGITALISATION ET OUTILS  
PRATIQUES POUR DÉVELOPPER LES  
COMPÉTENCES EN  
ÉCONOMIE CIRCULAIRE

2022- 1-E01-KA220-YOU-000090946



## Réunion transnationale à Letterkeny, Irlande

31 mai - 1er juin 2023



Nous avons discuté de la structure et des processus d'élaboration du manuel sur l'économie circulaire ;

Des plans de salles d'évasion virtuelles ont été discutés ;



Partage d'idées et de meilleures pratiques concernant l'économie verte ;

Sujets à l'étude pour les futurs webinaires ;



Les dates et les plans de la prochaine réunion en Lituanie ont été décidés.

Pendant la réunion :



Abréviation du projet : CE+



GAMIFICATION,  
DIGITALISATION ET OUTILS  
PRATIQUES POUR DÉVELOPPER LES  
COMPÉTENCES EN  
ÉCONOMIE CIRCULAIRE

2022- 1-E01-KA220-YOU-000090946

## Plans futurs et diffusion



- Organiser des séminaires virtuels CE+, créer un manuel et s'évader des jeux de société ;
- Permettre à 600 personnes formées de participer à des séminaires virtuels ;
- Développer des compétences vertes et circulaires qui contribueront à l'objectif d'emploi de qualité de la stratégie de l'UE pour la jeunesse ;
  - Renforcer les profils des jeunes ayant moins d'opportunités d'emploi ;
- Augmenter les opportunités de développement personnel pour les jeunes/professionnels de la jeunesse.



- Le projet a été présenté lors de diverses conférences ;
- Il a déjà attiré plus de 4 000 téléspectateurs.

### PARTENAIRES



EFCC  
Eesti Kesk- ja Väike- ja Keskmise Ettevõttekeskus



DE URAS  
VIDE



Élu



CARAVANE



euro  
actives



APPRENTISSAGE AISR  
B-TIGE