



Financé par  
l'Union européenne



## À PROPOS DU CE+

Le projet Erasmus+ « Gamification, numérisation et outils pratiques » pour améliorer les compétences en matière 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 immigrants, 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/

## Bulletin n° 2

- RÉUNION INTERNATIONALE  
DE PROJET EN  
LIGNE (Slovaquie)
- MANUEL EN ANGLAIS
- NOS  
PROCHAINES ÉTAPES





15 février 2024

Le manuel de l'économie circulaire a été finalisé et le processus de traduction a commencé ;

Nous fixons la date de la prochaine réunion en ligne ;

Le rapport intérimaire et tous les détails nécessaires ont été discutés ;

Révision de la première version du jeu d'évasion en ligne ;

Nous avons partagé les progrès, les questions et les dates prévues pour les webinaires en ligne

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

## Manuel de compétences vertes et circulaires (EN) PRÊT !



Le manuel CE+ fournit des informations détaillées, des concepts clés, des définitions ainsi que des méthodes et approches pédagogiques innovantes pour acquérir des compétences vertes pour les animateurs de jeunesse et les entreprises. De cette façon, il atteint son objectif

Acquisition de compétences vertes grâce à des activités d'apprentissage non formelles et entre pairs. Le manuel comprendra 3 parties. Ces:

1. Situation actuelle dans les pays et rapport d'analyse des besoins du public cible ;
2. Cadre méthodologique des compétences circulaires et vertes ;
3. Activités d'apprentissage non formel sur les compétences circulaires et vertes

Les cours virtuels sur l'économie circulaire et les compétences vertes destinés aux jeunes, aux animateurs de jeunesse et aux représentants d'entreprises se composent de trois modules :

- Exigences de base en économie circulaire ;
- Compétences numériques vertes et sectorielles ;
- Modèles de conception d'entreprise circulaires ;

Suite à la traduction, une formation de formateur sera dispensée à un total de 30 opérateurs jeunesse.

### Quelle est la prochaine étape ? - Webinaires



### PARTENAIRES



CARAVANE



B-STEM