



RÉUNION INTERNATIONALE DE PROJET (Bruxelles)

Les 9 et 10 septembre 2024, la dernière International Project Meeting (TPM) du projet CE+ s'est tenue au Nhow Brussels Bloom Hotel à Bruxelles. Partenaires participants : EFCC (Estonie), Euroactiva (Belgique), EDU4U (Slovaquie), AISR (Irlande) et VSI (Lituanie).

Après la présentation d'Euroactiva et de la culture belge, la réunion a débuté par un discours sur l'absence du partenaire turc.

Ensuite, les partenaires ont travaillé sur les principales problématiques qui devaient être développées ou améliorées : vidéos et webinaires manquants, jeux d'évasion, événements multiplicateurs et activités de diffusion.

Après une pause déjeuner offerte par Euroactiva dans un restaurant traditionnel, les partenaires ont eu l'occasion de visiter le bâtiment du Parlement européen.

Le deuxième jour de la réunion, les partenaires ont discuté plus en détail des jeux d'évasion et des activités multiplicatrices qui devraient être planifiées et ont identifié un terrain d'entente. Un ordre du jour a été créé pour les activités qui doivent être réalisées avant la prochaine réunion en ligne, prévue le 30 septembre 2024.

À la fin de la réunion, Euroactiva a guidé les autres partenaires pour une visite au Parlement européen.

Bulletin n°. 4

RÉUNION INTERNATIONALE DE
PROJET (Bruxelles)

VIDÉOS ET WEBINAIRES
ESCAPE ROOMS

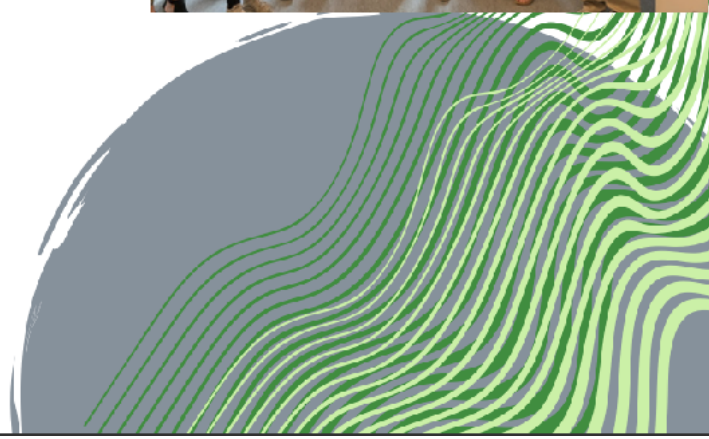




Rencontre internationale (Bruxelles)

Lors de la réunion...

- On a parlé de vidéos, de webinaires et de jeux d'évasion manquants ;
- Le site Web du projet et les activités de diffusion ont été discutés ;
- On a parlé d'événements multiplicateurs ;
- Progrès, questions et suite
La date prévue pour la réunion en ligne a été partagée.





Vidéos et événements en ligne

Dans le cadre du projet CE+, les partenaires sont sur le site ceplusproject.eu/fr accessible

a produit de nombreuses vidéos et événements en ligne.

Les activités en ligne CE+ ont été compilées sous la forme d'un cours virtuel sur l'économie circulaire afin de fournir une formation avancée permettant de développer des compétences circulaires essentielles pour les jeunes, les animateurs de jeunesse et les entreprises. Construit sur trois unités, le cours se concentre sur des stratégies concrètes pour un avenir durable. Deux sujets ont été attribués à chaque partenaire et une série d'activités en ligne ont été préparées pour les trois groupes de parties prenantes du projet : les jeunes, les animateurs de jeunesse et les entreprises.



Pour rendre le contenu du manuel plus accessible, les partenaires ont développé une série de six vidéos proposant de brefs résumés de chaque élément du cadre méthodologique. Ces vidéos offrent un format dynamique et accessible qui permet aux parties prenantes de comprendre les concepts et stratégies clés décrits dans le manuel. Avec un contenu visuellement époustouflant et des explications claires, les vidéos fournissent un aperçu des composants du cadre, permettant aux utilisateurs de saisir rapidement les principes fondamentaux et de les appliquer efficacement dans leur propre contexte.

PARTENAIRES



CARAVANE



APPRENTISSAGE AISH
B-STEM



Jeux d'évasion

Les jeux CE+ Escape Room permettent aux jeunes de découvrir sept secteurs différents de l'économie circulaire dans un environnement d'apprentissage informel.

Ces secteurs comprennent l'électronique, l'emballage, les plastiques, les textiles, la construction, l'alimentation, l'eau et bien plus encore.

Chaque jeu est conçu en fonction des objectifs du projet et propose un contenu pédagogique précieux de manière gamifiée.



AVEC PARTENAIRE



CARAVANE



APPRENTISSAGE(A)IR
B-TIGE