



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS

PROJEKTŲ METODINĖ MEDŽIAGA DARBUI SU MOKINIAIS / JAUNIMU: KĄ VERTA ŽINOTI?

Milda Kotryna Koženiauskaitė



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



PROJEKTAS „GREEN SPACE“

Projektas prisideda prie Europos Sąjungos Jaunimo strategijos tikslų, skatinant jaunimą įgyti žaliąsias kompetencijas, kovoti su klimato kaita bei siekti žalių ir šviesių ateities perspektyvų.



„GREEN SPACE“ PROJEKTO TEMOS

- Kodėl žaliosios erdvės ir žaliosios erdvės bendruomenių kūrimas yra svarbus visuomenės darnumui ir gerovei?
- Žaliųjų erdvių kūrimo naudos.
- Jaunimo įgalinimo būdai.



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



„GREEN SPACE“ VADOVAS IR GAIRĖS

- Mokymai jaunimo darbuotojams, norintiems tapti Žaliosios erdvės fasilitatoriais
- Gairės Žaliosios erdvės veikloms
- Gairės Žaliosios erdvės vietinėms veikloms
- Gairės Žaliosios erdvės festivaliams



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

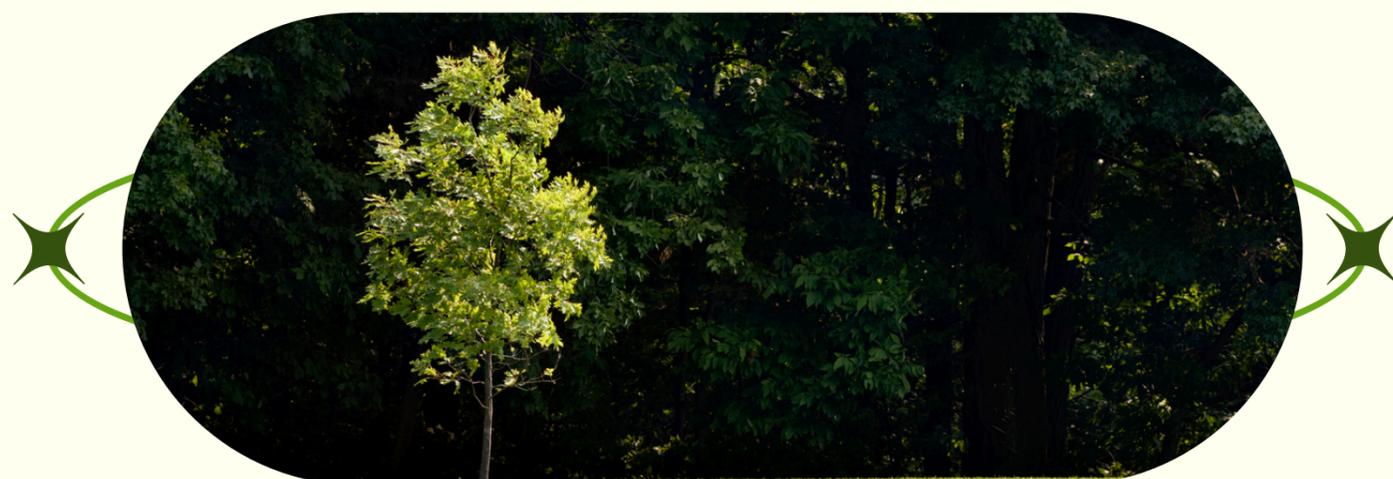




Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



ŽALIŲJŲ ERDVIŲ NAUDA



ŽALIŲJŲ ERDVIŲ IR ŽALIŲJŲ INICIATYVŲ NAUDA

- Žaliosios erdvės gali padėti tvarios miesto aplinkos palaikymui įvairiais būdais: oro ir vandens valymu, triukšmo miestuose mažinimu ir mikroklimato stabilizavimu.
- Žaliosios erdvės iniciatyva pagal apibrėžimą yra bendra iniciatyva, vykdoma siekiant kolektyvinės naudos, kuri yra daugiau nei aplinkosauga.



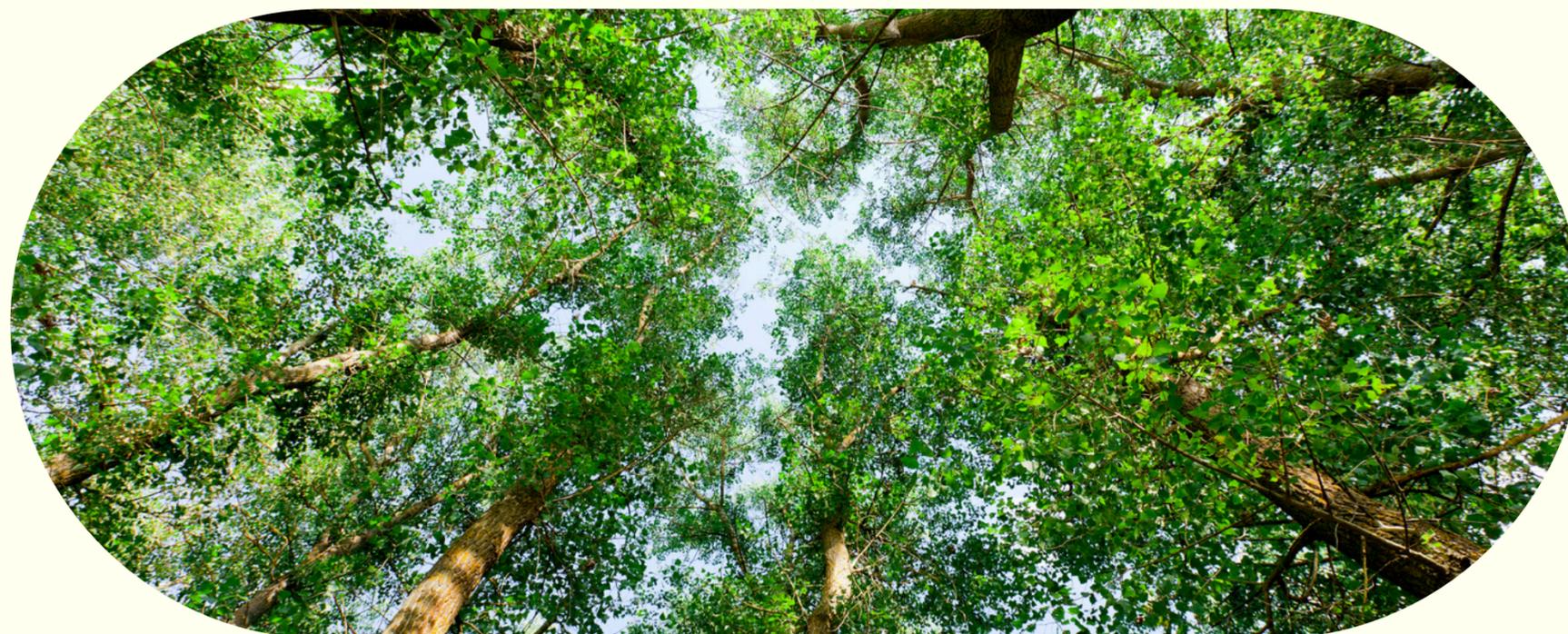
Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



GAMTOS ĮTAKA SVEIKATAI

Asmeninis bendravimas su gamta per juslinį suvokimą – priešnuodis šiuolaikiniam, įtemptam gyvenimo būdui.

Tokia patirtis lavina kūrybiškumą ir atmintį, suteikia daugiau energijos, atnaujina smegenų ląsteles, stiprina imunitetą, gerina nuotaiką, padeda atsipalaiduoti ir jaustis visumos dalimi.





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



GAMTOS ĮTAKA SVEIKATAI

Tyrimai parodė, kad žmonės, turintys stiprų ryšį su gamta, **paprastai būna laimingesni** gyvenime, nes gamta gali sukelti daug džiugių emocijų, įskaitant ramybę, džiaugsmą ir kūrybiškumą.

Ryšys su gamta taip pat susijęs su mažesniu psichikos sveikatos sutrikimų lygiu, įskaitant mažesnę depresijos ir nerimo lygį. **Mental Health Foundation** atlikto tyrimo „Kaip bendravimas su gamta padeda mūsų psichikos sveikatai“ duomenimis, 44 % žmonių teigė, kad būdami arti gamtos jie mažiau nerimauja ar jaudinasi.



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



ŽALIŲJŲ ĮGŪDŽIŲ KŪRIMO MOKYMAI

ŽALIOSIOS INICIATYVOS



ŽALIŲJŲ ĮGŪDŽIŲ KŪRIMO MOKYMAI

- Orchidėjų priežiūros iniciatyvos idėja, tikslas – skleisti žinią, kaip tinkamai prižiūrėti bei išsaugoti šias gėles.
- Šiam tikslui planuojama sukurti mobiliąją programėlę bei internetinę svetainę, kuriose bus galima rasti floristams ir visiems besidomintiems skirtą edukacinę medžiagą bei orchidėjų priežiūros rinkinius.

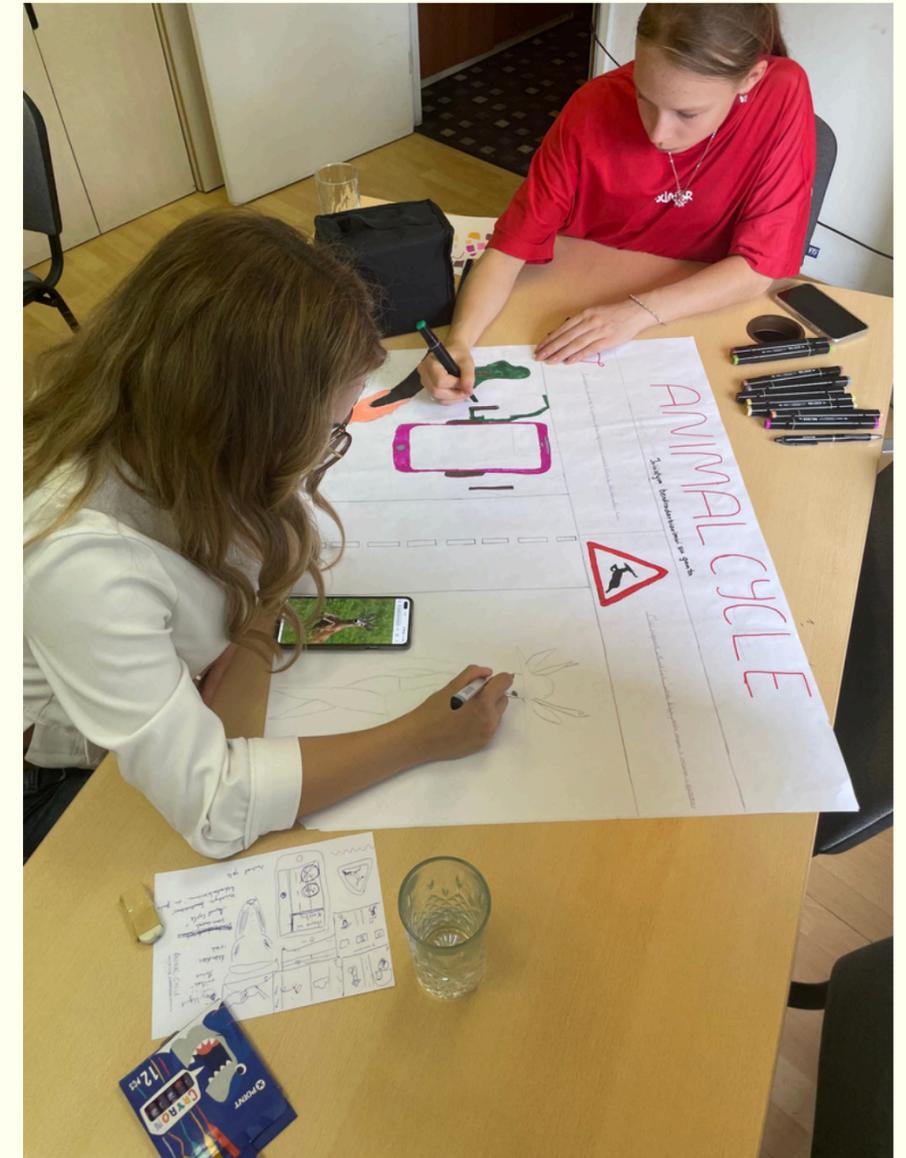


Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

MOBILIOJI PROGRAMĖLĖ, SKIRTA SEKTI ŽENKLINTUS LAUKINIUS GYVŪNUS



- Siekiama padėti išvengti žūčių kelyje, informuojant vairuotojus apie netoli esančius laukinius gyvūnus.
- Tai ne tik prisidėtų prie gyvūnų išsaugojimo, bet ir užtikrintų mūsų kelionės saugumą.



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

RUDENS PUOKŠČIŲ

dirtumas



2024-10-09 | 15 val.
Kęstučio g. 4, Vilnius



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

PROJEKTAS „CE+“



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS

Žaidybinimas, skaitmeninimas ir praktinės priemonės žiedinės ekonomikos įgūdžiams ugdyti (angl. „Gamification, Digitalization and Practical Tools for Developing Circular Economy Skills“)

Projekto rezultatai:

- Praktinis vadovas
- Vebinarai
- Pabėgimo kambarių žaidimai



PROJEKTO TIKSLAI

Projekto akronimas: CE+

1. Skaitmeninių priemonių ir pabėgimo kambarių žaidimų, skirtų ekologiškiems ir žiediniams įgūdžiams ugdyti, kūrimas

3. Mažiau galimybių turinčių jaunų žmonių užimtumo galimybių didinimas skatinant darbą žiedinės ekonomikos srityje

2. Vietos / nacionalinio / tarptautinio lygmens jaunimo organizacijų gebėjimo rengti žiedinės ekonomikos mokymus didinimas

4. Inovatyvių skaitmeninimu ir žaidybiniu pagrįstų priemonių ir (arba) medžiagos, skirtos žiedinės ekonomikos įgūdžiams įgyti, kūrimas

Erasmus+ Jaunimo
projektas

🔍 ceplusproject.eu ✕



[ceplusproject](https://ceplusproject.eu)



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS

Žiedinės ekonomikos modelis:
mažiau žaliavų, mažiau atliekų, mažiau išlankų

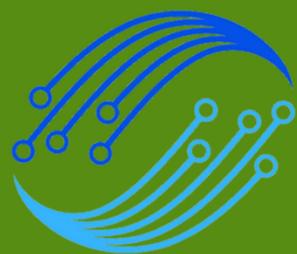
ŽIEDINĖ EKONOMIKA

„Imk – gamink – išmesk“



„Remontuok, pakartotinai naudok
ir perdirbk“





GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS

Mažinti Pakartotinai naudoti Perdirbti



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS

JAUNIMAS GALI PRISIDĖTI PRIE ŽIEDINĖS EKONOMIKOS:



- Rinktis tvarius produktus ir paslaugas
- Sumažinti vartojimą
- Dalyvauti žiedinės ekonomikos iniciatyvose
- Kurti savo verslą
- Mokyti ir skleisti žinias



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS

PRAKTINĖS KONFERENCIJOS





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS

PRAKTIŠKŲ KONFERENCIJŲ





CE Plus Erasmus project

@CEPlusErasmusproject-jq7bk · 3 subscribers · 6 videos

More about this channel ...more

Subscribe

Home Videos



Žalieji įgūdžiai dirbantiems su jaunimu. Erasmus+ project CE+ webinar
3 views · 2 months ago



Žiedinė ekonomika dirbantiems su jaunimu. Erasmus+ project CE+...
4 views · 2 months ago



Žiedinė ekonomika verslo atstovams. Erasmus+ project CE+ webinar
6 views · 2 months ago



Žalieji įgūdžiai verslo atstovams. Erasmus+ project CE+ webinar
3 views · 2 months ago



Žiedinė ekonomika jaunimui. Erasmus+ project CE+ webinar
6 views · 2 months ago



Žalieji įgūdžiai jaunimui. Erasmus+ project CE+ webinar
12 views · 2 months ago

VEBINARAI APIE ŽIEDINĘ EKONOMIKĄ IR ŽALIUSIUS ĮGŪDŽIUS



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



PROJEKTAS „DIGIFAST“ („FAST-TRACKING DIGITAL INCLUSION“)

TIKSLAS

Tikslas - integruoti suaugusius asmenis, esančius atskirtyje į šalies socialinį ir profesinį gyvenimą.

MISIJA

Sujungti atotrūkį tarp atskirties grupių ir visuomenės, suteikiant išteklių, įgūdžių bei skleidžiant mintis apie teisingesnę ateitį.

VIZIJA

Ateitis, kurioje vertinama įvairovė, o kiekvienas asmuo randa reikalingas priemones ir paramą, kad geriau išnaudoti savo turimas galimybes.

VERTYBĖS

Mes pasisakome už įtrauktį, empatiją ir atskirties grupių atstovų įgalinimą, pripažindami, kad mūsų bendra stiprybė slypi įvairovėje.





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



MOKYMAI JAUNUOLIŲ ŠVIETĖJAMS





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



MOKYMAI JAUNUOLIAMS KYBARTUOSE (ANGL. „BOOTCAMPS“)





DigiFast

@DigiFast-sw4ml · 2 subscribers · 36 videos

More about this channel ...more

Subscribe

Home Videos

Latest Popular Oldest



DigiFast Module 6.5. Strategie de marketing pe baza datelor / Data-Driven Marketing...
3 views · 1 month ago



DigiFast Module 6.6. Storytelling (povestea ta) / Storytelling
No views · 1 month ago



DigiFast Module 6.3. Raportarea în marketing / Crafting Compelling Marketing...
1 view · 1 month ago



DigiFast Module 6.4. De la date la rezultate / Driving Results with Data
No views · 1 month ago



DigiFast Module 1.4. Etica în spațiul virtual cu privire la romii II / Ethics in the Roma fiel...
1 view · 1 month ago



DigiFast Module 1.6. Rețele de organizații romie / Roma Networks
3 views · 1 month ago



DigiFast Module 6.2. Înțelegerea perspectivelor de marketing / Unlocking...
No views · 1 month ago



DigiFast Module 6.1. Cum înțelegem analiza datelor / Demystifying Data Analytics
2 views · 1 month ago



DigiFast Module 1.5. Impactul Marketing-ului Digital / Impact of Digital Marketing
No views · 1 month ago



DigiFast Module 1.3. Etica în marketing-ul digital I / Ethics in Digital Marketing I
1 view · 1 month ago



DigiFast Module 1.2. Setarea de obiective / Setting Goals and Objectives
No views · 1 month ago



DigiFast Module 1.1. Introducere în Marketing-ul Digital / Understanding Digital...
1 view · 1 month ago



DigiFast Module 8.6. Platforme za kontinuiranog učenja / Continuous Learnin...
No views · 1 month ago



DigiFast Module 8.5. Umrežavanje i aktivna interakcija na internetu / Networking and...
No views · 1 month ago



DigiFast Module 8.4. Važnost kontinuiranog učenja / Importance of Continuous Learning
No views · 1 month ago



DigiFast Module 8.3. Mogućnosti slobodnog individualnog rada / Freelance Opportunities
No views · 1 month ago

EDUKACINIAI VAIZDO ĮRAŠAI APIE SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMĄ



Bendrai finansuoja Europos Sąjunga



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



VAIZDO ĮRAŠAI: MODULIŲ TEMOS

Modulis Nr. 1 **Skaitmeninis marketingas**

Modulis Nr. 2 **Turinio kūrimas**

Modulis Nr. 3 **Vizualinio turinio pagrindai**

Modulis Nr. 4 **Socialinių tinklų marketingas**

Modulis Nr. 5 **El. pašto marketingas**

Modulis Nr. 6 **Duomenų analizės dekonstravimas**

Modulis Nr. 7 **Autorių teisės**

Modulis Nr. 8 **Nuolatinis mokymasis**





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



VAIZDO ĮRAŠAI: MODULIS NR. 4

MODULE 4.1 BUILDING YOUR PERSONAL BRAND



Modulis Nr. 4 **Socialinių tinklų marketingas**

- 4.1 Asmeninio prekės ženklo kūrimas
- 4.2 Socialinių medijų pagrindai pradedantiesiems
- 4.3 Socialinių medijų turinio kūrimas
- 4.4 Socialinių tinklų reklama
- 4.5 Socialinių tinklų analitika
- 4.6 Socialinių medijų strategijų kūrimas



Co-funded by the
European Union



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



VAIZDO ĮRAŠAI: MODULIS NR. 7

Modulis Nr. 7 **Autorių teisės**

- 7.1 Teisėtas turinio naudojimas
- 7.2 Įvadas į autorių teises
- 7.3 Autorių teisės skirtingose šalyse
- 7.4 Autorių teisės socialinėse medijose
- 7.5 Žinomiausios autorių teisių bylos
- 7.6 Autorių teisės ir naujos technologijos



MODULE 7.1
**FAIR USE OF
CONTENT**



DRAUGE GALIME DAUGIAU!



GAMIFICATION,
DIGITALIZATION AND
PRACTICAL TOOLS FOR
DEVELOPING
CIRCULAR ECONOMY SKILLS



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

