L'economia circolare fa parte della modernizzazione e della trasformazione necessaria affinché l'UE diventi la prima grande economia del mondo a diventare neutrale dal punto di vista climatico entro il 2050.

COME lo faremo?

attraverso le varie risorse educative che saranno progettate, sviluppate e realizzate dal progetto:

ice-cap

waste not want not

una serie di

comic strips

che introducono al concetto di riduzione dei rifiuti, riutilizzo dei vecchi prodotti e riciclaggio dei rifiuti.

Per bambini dai 6 ai 10 anni

una serie di

giochi online

come le Digital Breakout Challenges basate sui temi dell'economia circolare

per ragazzi dai 11 ai 15 anni

sfide online che usano il

modello WebQuest

ogni sfida contribuirà a costruire comprensione sui temi ambientali, dalla protezione dell'ambiente ai benefici dell'economia circolare

per giovani dai 16 ai 20 anni

un programma di formazione per genitori

per sviluppare la loro conoscenza dell'economia circolare e sostenere il loro ruolo di facilitatori

programma di formazione per formatori di adulti

per sostenere la realizzazione del programma di formazione per genitori realizzato dal progetto

portale interattivo Online

Che permetterà l'accesso immediato alle risorse realizzate dal progetto

I consumatori sono attori chiave dello sviluppo dell'economia circolare

–

Se cambiano le loro abitudini, anche il mercato cambierà.

Cosa è stato fatto finora?

Nei primi 6 mesi di progetto i partner hanno:

sviluppato **una serie di 12 comic strip a tema mensile** che affrontano diversi temi ambientali.

Questa serie di comic strip vuole sensibilizzare l'opinione pubblica sui temi ambientali.

ice–cap

waste not want not

IN ELABORAZIONE...

Lo sviluppo delle **digital breakout challenges** che affronteranno temi ambientali chiave per introdurre i concetti e la filosofia che guidano l'economia circolare.
Saranno sviluppati scenari per ogni risorsa e affronteranno i temi ambientali chiave in sia attraverso scenari positivi sia attraverso quelli negativi.

Le **sfide webQuest** ICE-CAP saranno progettate per supportare i membri della famiglia a sviluppare una buona comprensione dei temi ambientali chiave, dell'economia circolare emergente e dei modelli di business dell'economia circolare.
I WebQuest presenteranno scenari positivi e negativi del mondo reale relativi alle questioni ambientali e daranno dei compiti da svolgere.

Come restare informati sui progressi di ICE-CAP
Se desiderate entrare a far parte del
gruppo degli stakeholder
contattate il partner del vostro paese o il coordinatore del progetto per maggiori informazioni.

Visitate il sito web:
https://ice-cap.eu/
seguite la pagina **Facebook**:
https://www.facebook.com/wastenotwantnot.eu/

ICE-CAP è un consorzio di 6 partner europei che rappresentano: Croazia, Finlandia, Irlanda, Portogallo, Spagna, Regno Unito e un partner associato, la Svizzera.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-UK01-KA204-061444

spectrum RESEARCH CENTRE

AEVA

HUBKARELIA

cantabria perma cultura

CREATIVE EXCHANGE

dante
USTANOVA ZA OBRAZOVANJE ODRASLIH | ADULT EDUCATION INSTITUTION

SVEB FSEA

With the support of movetia
Austausch und Mobilität · Echanges et mobilité · Scambi e mobilità · Exchange and mobility