



Girls
Go
Circular



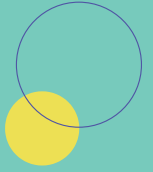
Funded by the
European Union



GIRLS GO CIRCULAR

Umiejętności cyfrowe i przedsiębiorcze
niezbędne w zrównoważonej gospodarce

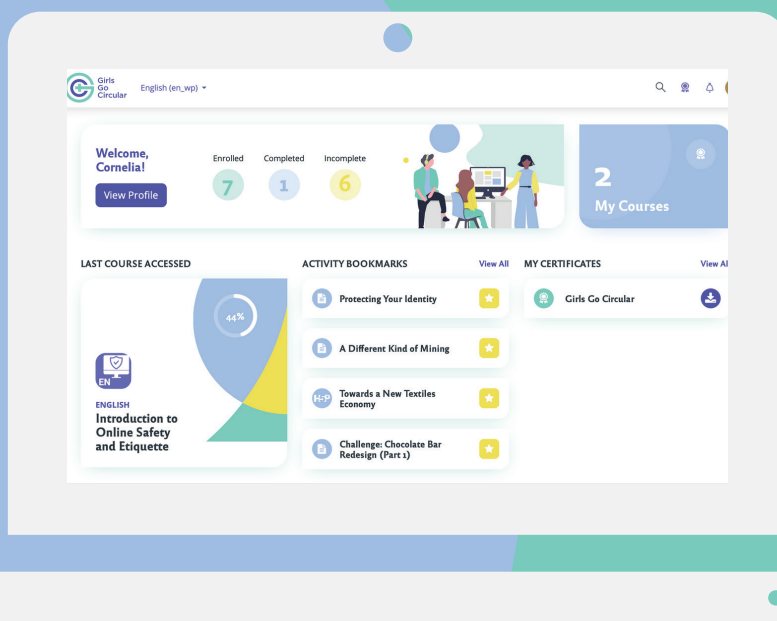


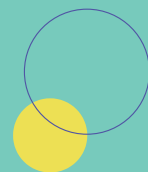


O Girls Go Circular

Girls Go Circular to finansowany przez UE projekt edukacyjny, którego celem jest wyposażenie młodzieży (w szczególności dziewcząt) w wieku 14–18 lat w umiejętności cyfrowe i przedsiębiorcze, a także kształtowanie postaw ekologicznych i odpowiedzialności za środowisko naturalne. Projekt realizowany jest w 8 krajach, a jego celem jest przeszkolenie co najmniej 50 000 dziewcząt do 2027 roku.

Projekt realizujemy w formule *blended learning* za pośrednictwem platformy internetowej **Circular Learning Space**. Platforma oferuje uczniom możliwość pogłębienia wiedzy na temat gospodarki o obiegu zamkniętym przy jednoczesnym zdobywaniu kompetencji cyfrowych. W projekcie angażujemy uczniów w praktyczne działania, zarówno indywidualnie, jak i w grupie. Umożliwiamy im opracowanie rozwiązań głównych wyzwań społecznych i środowiskowych.





Girls Go Circular w 2021 r.

Projekt rozpoczął się w 2020 roku fazą pilotażową, która otrzymała entuzjastyczne opinie od uczniów i nauczycieli. W 2021 roku projekt będzie realizowany w Bułgarii, Grecji, Polsce, Portugalii, Rumunii, Serbii, na Węgrzech i we Włoszech. Jego celem w 2021 roku jest dotarcie do 8000 uczniów.

+8000
uczniów

+8
krajów

+6
modułów



Bułgaria

Grecja

Polska

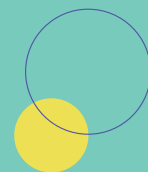
Portugalia

Rumunia

Serbia

Węgry

Włochy



Czego nauczą się uczniowie?

Girls Go Circular oferuje moduły edukacyjne online dotyczące wyzwań związanych ze zrównoważonym wydobyciem, konsumpcją i ponownym wykorzystaniem zasobów naturalnych. Uczniowie dowiedzą się np. jak przejść na gospodarkę o obiegu zamkniętym dla tworzyw sztucznych, metali, mody i urządzeń ICT. Celem jest umożliwienie uczniom zostania agentami zmian w zielonej transformacji przy jednoczesnym rozwijaniu umiejętności cyfrowych.

Uczniowie między innymi prowadzą badania online, planują kampanie w mediach społecznościowych, tworzą filmy i prezentacje lub opracowują biznesplany. Pracują zarówno indywidualnie, jak i grupowo.



Bezpieczeństwo
w sieci i netykieta
– wprowadzenie



Gospodarka
o obiegu zamkniętym
– wprowadzenie



Metale
i gospodarka
o obiegu
zamkniętym



Elektroodpady
a gospodarka
o obiegu zamkniętym



Moda
i gospodarka
o obiegu
zamkniętym



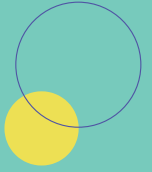
Nowe spojrzenie
na tworzywa
sztuczne



Gospodarka
o obiegu zamkniętym
– smartfony
i urządzenia
elektroniczne



Robotyka
a gospodarka
o obiegu
zamkniętym



Program nauki

Podstawowy program nauki zajmie 6–8 godzin. Program można wdrożyć podczas jednodniowych warsztatów lub zintegrować z normalnymi godzinami zajęć, dzięki czemu nauczyciele mogą pracować we własnym tempie i najlepiej wykorzystać materiały dydaktyczne. Zespół FMP będzie wspierać nauczycieli poprzez szkolenia i materiały dydaktyczne.

“

Podobał mi się angażujący sposób prezentacji informacji, zarówno w formie tekstowej, jak i wideo. Interaktywne zadania sprawiły, że stałam się bardziej zainteresowana wieloma problemami i odpowiedzialna za rzeczy, do których w przeszłości nie przywiązywałam wagi.

Uczennica

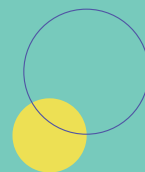
”

“

Udział w projekcie to ogromna pomoc dla nauczyciela. Mam nadzieję, że wielu nauczycieli dowie się o platformie i będzie miało do niej dostęp. Udział w tym projekcie zapewnia rozwój zawodowy i osobisty.

Nauczyciel

”



Projekt a podstawa programowa

Projekt wpisuje się w podstawy programowe kształcenia ogólnego do przedmiotów: podstawy przedsiębiorczości, geografia oraz informatyka.

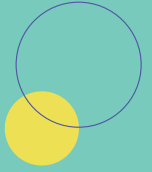
- 1** Uczniowie zdobywają wiedzę na temat wpływu różnych modeli gospodarczych i biznesowych na środowisko.
- 2** Uczniowie poznają i analizują przykłady przedsiębiorców wprowadzających innowacje opartych o ideę gospodarki o obiegu zamkniętym i zrównoważonego rozwoju.
- 3** Uczniowie wyszukują informacje w internecie nt. innowacji, gospodarki o obiegu zamkniętym i zrównoważonego rozwoju.
- 4** Uczniowie analizują i przetwarzają zdobyte informacje przy użyciu narzędzi TIK (np. tworząc mapy myśli, prezentacje, filmy, pomysły na biznes).
- 5** Uczniowie rozwiązują w grupie praktyczne zadania związane z:
 - opracowywaniem nowych zrównoważonych pomysłów biznesowych,
 - opracowywaniem kampanii społecznych w różnego rodzaju mediach,
 - prezentowaniem wyników pracy na forum klasowym, w social mediach, na blogach bądź stronach www.
- 6** Uczniowie zdobywają wiedzę o zmianach zachodzących w środowisku wywołanych gospodarczą działalnością człowieka, w szczególności: zużycia nieodnawialnych zasobów, emisji gazów cieplarnianych, rosnącym zanieczyszczeniu.



Girls
Go
Circular



Funded by the
European Union



Organizatorzy



RawMaterials
Connecting matters



Manufacturing



Climate-KIC



Food

Partnerzy



Kontakt



joanna.andrzejewska@junior.org.pl



@girlsgocircular



circularlearningspace.eu



@GirlsGoCircular