

Nessuno Resti Indietro: I progetti Erasmus+ per l'innovazione sociale e inclusione



Progetto CirculYoung

Empowering Young Entrepreneurs to Progress in Circular Economy



Il Target

Giovani NEET(18-25 anni) con background migratorio. Soggetti a rischio di marginalizzazione sociale ed economica.

Partner

Training 2000 (Italia)
RLP (Irlanda),
CRADLE (Grecia),
BildungsLab (Austria),

Obiettivo

L'Economia Circolare non solo come settore tecnico, ma come strumento di inclusione lavorativa e connessione con la comunità locale.

Risultati

Piattaforma e-learning

Moduli OER su competenze circolare e imprenditorialità

Roadmap di apprendimento

Percorso personalizzato basato sui bisogni reali dei partecipanti

Circular Behavioral Index

Strumento di valutazione delle competenze e propensione alla sostenibilità

Bootcamp e mentoring

Bootcamp per giovani su sostenibilità, economia circolare e imprenditorialità

CirculYOUNG - Applicazioni pratiche

Policy maker locali



- Integrazione dei bootcamp nei piani locali per i giovani.
- Dati per politiche di inclusione basate sulla Green Economy territoriale.

Operatori del lavoro



- Uso del Circular Behavioral Index per la valutazione delle competenze.
- Mentoring come leva per la self-efficacy e identità.

Stakeholder e ONG



- Modello replicabile di motivazione per NEET con background migratorio.
- Formazione operatori con risorse educative aperte

Partecipa agli incontri online !

Di cosa si tratta?

Sessione online pratica guidata da un facilitatore **su come** organizzare **workshop coinvolgenti** per i giovani sulle competenze circolari (in lingua inglese).

Rivolto a:

Formatori, operatori giovanili, educatori, personale dell'istruzione e formazione professionale e chiunque sostenga i giovani e sia interessato a tenere workshop.

LIVE WORKSHOP



**FREE ONLINE WORKSHOP
FOR TRAINERS**

3 available dates

Choose one date:

- 22 January 2026 - Thursday
- 29 January 2026 - Thursday
- 5 February 2026 - Thursday

Time: 15:00 – 17:00 | Greek time

This event will be held in English.

Contact: info@cradle4sdg.eu - for more information

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are, however, those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or European Social Fund Agency. Neither the European Union nor the Granting Authority can be held responsible for them. Project Number: ESF-SI-2023-SKILLS-01-0052



Progetto Co-create: EcoTrade

Collaborative Learning for Sustainable VET Education



Il Target

- Formatori/educatori.
- Studenti

Obiettivo

- Insegnare elementi di commercio internazionale sostenibile.
- Rendere accessibili temi complessi come la supply chain e la logistica green.

Partner:

- Training 2000 (Italia)
- ITM Miranda (Spagna),
- Dracon Rules Design Studio (Grecia),

Risultati



Gioco da tavolo

EcoTrade:

Simulazione interattiva di scenari reali di commercio ed impatto ambientale.
(Print & Play scaricabile)



Regole del gioco:

Manuale con spiegazioni su Carte spedizione, investimenti, conteggio punti, ecc.



Manuale per formatori:

Guida pratica per integrare il gioco nei curricula

EcoTrade: Applicazioni pratiche

Policy makers e istituti

- Innovazione della didattica VET contro l'abbandono scolastico.
- Promozione di competenze green richieste dal mercato locale.



Operatori del lavoro e formatori

- **Osservazione Dinamiche:** Uso del gioco per valutare decision making e problem solving in gruppo.
- **Empowerment Non Formale:** Strumento inclusivo per soggetti con difficoltà di apprendimento tradizionale.
- **Etica:** Sviluppo della consapevolezza sulle conseguenze delle scelte economiche.



Conclusioni e Call to Action



1. Consulta le risorse su:

ecotradeproject.eu

circulyoung.eu



2. Partecipa agli eventi (online e offline) che ti interessano di più!

Obiettivo? Fare rete!



3. Contatta Training2000 (Kylene De Angelis e Elmo De angelis) per avere maggiori informazioni e per il supporto all'implementazione.

training2000@training2000.it