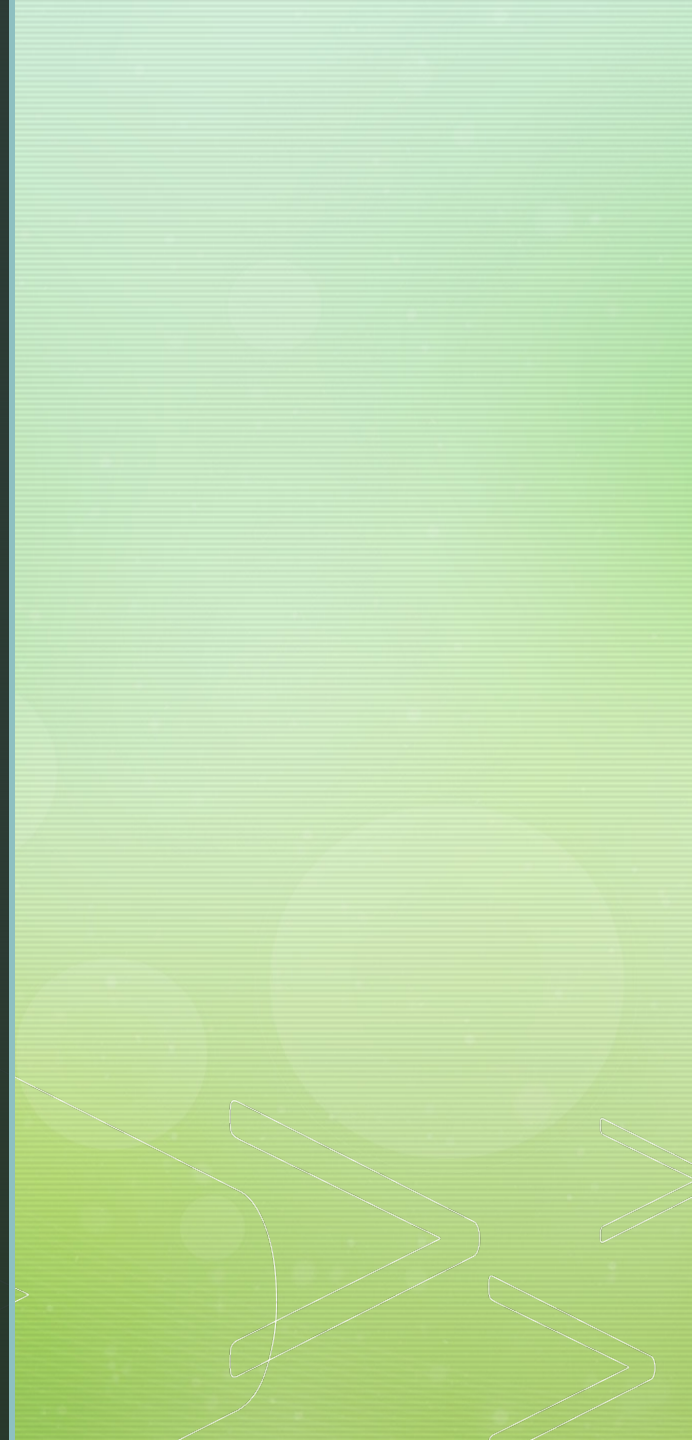


CIRCULAR ECONOMY



5TH-6TH GRADE, AG. MARKOS, 2023



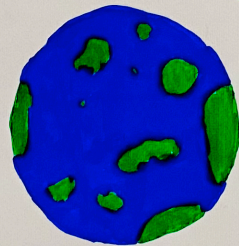
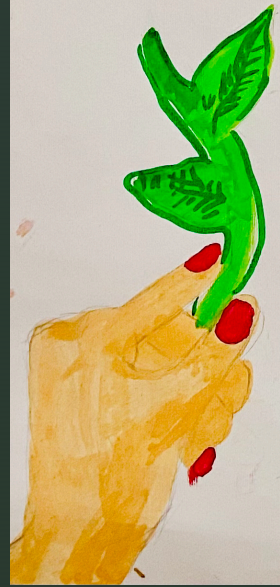
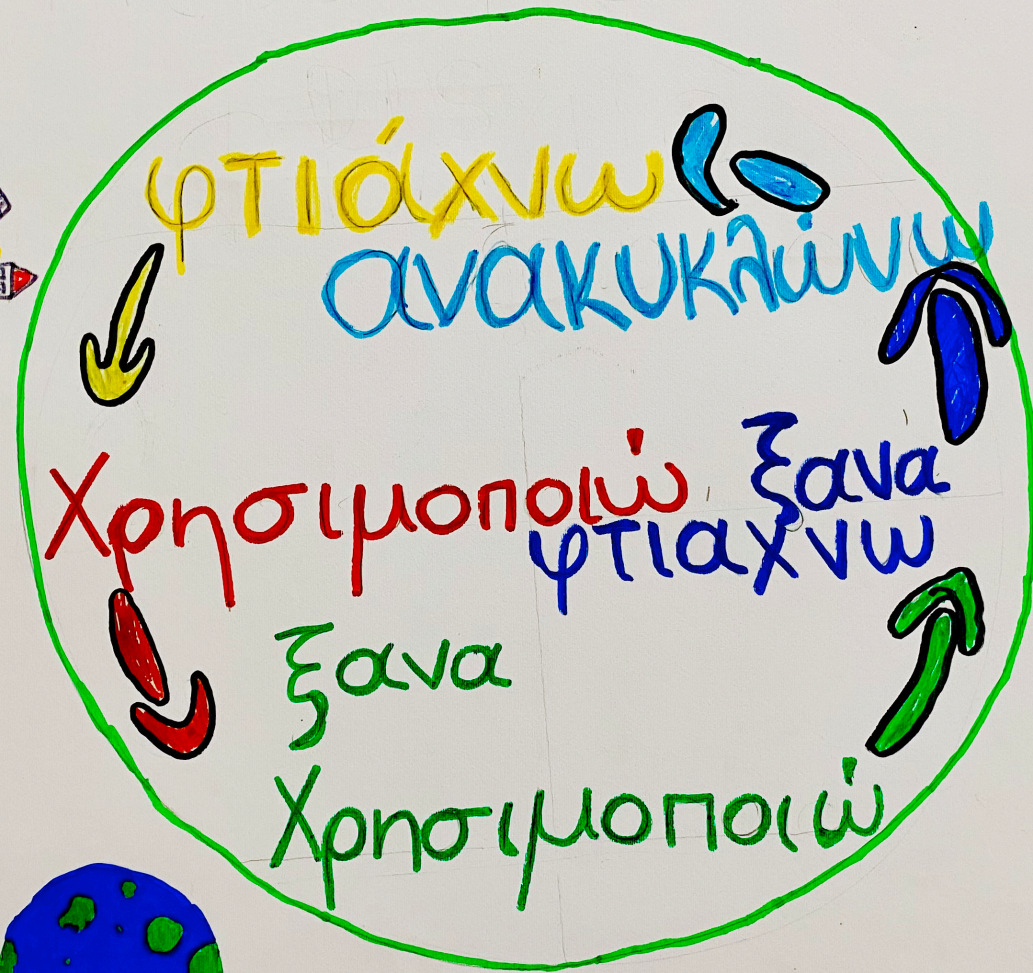
Οι μαθητές της Ε΄ και Στ΄ τάξης μεταφράζουν
αφίσες από τα αγγλικά στα ελληνικά για την
Κυκλική Οικονομία

Τα αποτελέσματα ήταν αξιόπαινα

Circular Economy



ΚΥΚΛΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ



**Linear
Economy**



**Recycling
Economy**



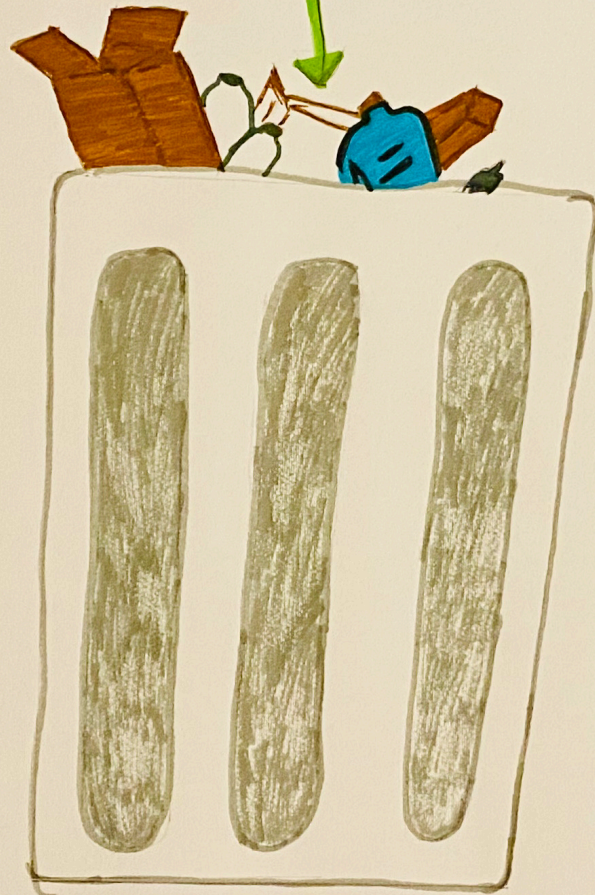
**Circular
Economy**



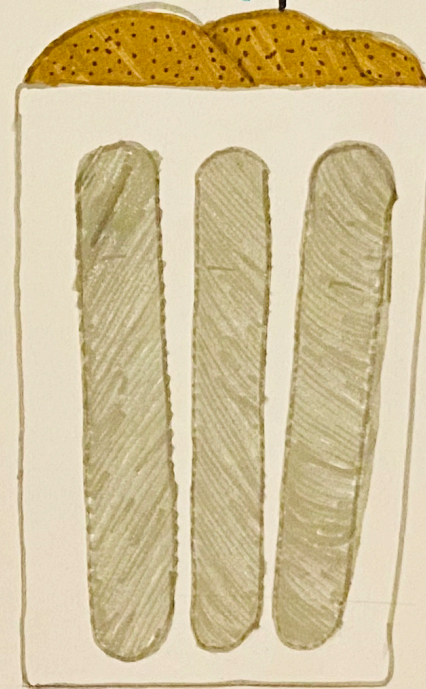
Γραμμική
Οικονομία



Οικονομία
Ανακύκλωσης



Κυκλική
Οικονομία



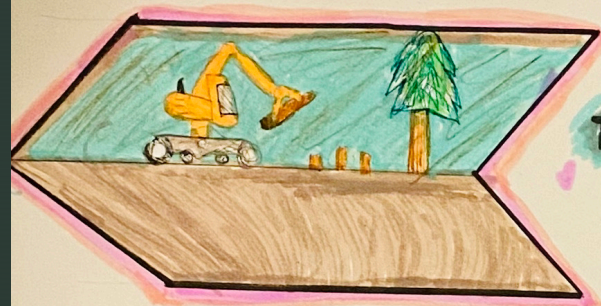
LINEAR ECONOMY



CIRCULAR ECONOMY



ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ



παίρνω



φτιάχνω



απορρίπτω

ΚΥΚΛΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

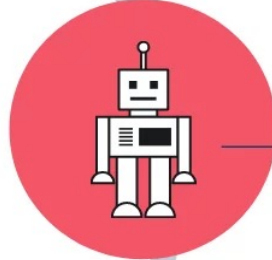


The Future of Toys



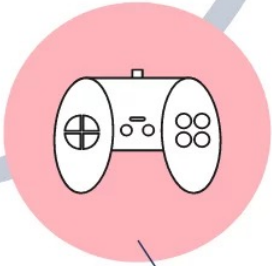
Digital Toy-Twin

Creating a digital memory of the toy without needing to own it anymore.



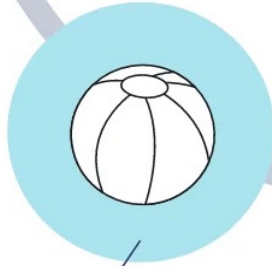
Toy Story

Passing the toy's story to the next owner.



Industry-wide takeback program

Systematic program to recycle, upcycle or sell toys.



Second-hand spots in schools

Swapping, repairing and redesigning toys.



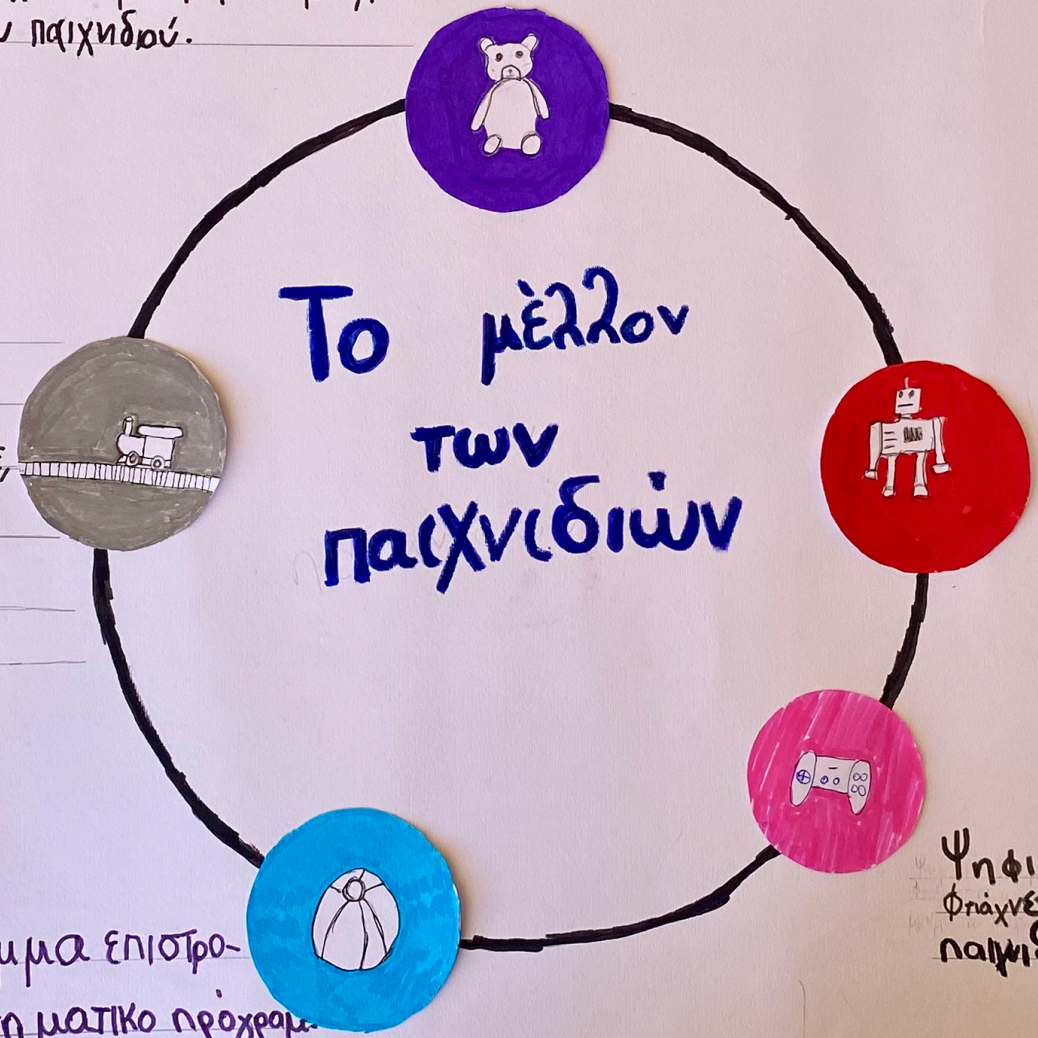
Upcycling hubs in shopping malls

Creating a new life for a broken toy.

Ψηφιακό Δίδυμο Παιχνίδι
Φτιάχνεται μια ψηφιακή μνήμη
του παιχιδιού.

Αντικείμενα από
δεύτερο χέρι σε
σχολεία. Ανταλλάζουμε,
επιδιορθώνουμε,
ζακα σχεδιάζουμε
παιχνίδια.

Πρόγραμμα επιστρο-
φών. Σύστηματικό πρόγραμ-
μα ανακύκλωσης αναβάθμισης
και πώλησης.



Περνάμε την ιστορία
παιχιδιού στον εποόμενο
διοκτήτη

Ψηφιακό Δίδυμο Παιχνίδι
Φτιάχνεται μια ψηφιακή μνήμη του
παιχιδιού.



Well Done!

