



KREISLAUFWIRTSCHAFT IM DIGITALEN STORYTELLING

Vom Kick-off bis zu den ersten Ergebnissen

<https://cedis.erasmus.site/>



Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



Das Hauptziel des Projekts besteht in einer Partnerschaft zwischen acht Organisationen und Schulen aus fünf verschiedenen europäischen Ländern. Diese werden aktiv und kooperativ mit Lehrkräften zusammenarbeiten, um einen innovativen und kreativen pädagogischen Ansatz für die Vermittlung von Kenntnissen zur Kreislaufwirtschaft zu entwickeln. Dieser basiert auf der Methode des digitalen Geschichtenerzählens und zielt darauf ab, die digitalen Fähigkeiten und Schlüsselkompetenzen der Zielgruppe zu verbessern.

Hauptergebnisse des Projekts:

Bericht über vorhandene digitale Tools und Geräte zur Anwendung von DST in Schulen, beschreibende Arten von Digital Stories und deren aktuelle Verwendung in weiterführenden Schulen

Sechs nationale Berichte über die Ausbildung zur Kreislaufwirtschaft an weiterführenden Schulen

Sammlungen von Best Practices und qualitativ hochwertigen Videointerviews mit nationalen Experten/Aktivisten zum Thema DST und Kreislaufwirtschaft

- *DST-Set an Lehrmitteln zur Vermittlung der Kreislaufwirtschaft;*

etwa 60 digitale Geschichten, die von den Studenten während der Testphase produziert wurden.

Das CEDIS-Team besteht aus 8 Organisationen unter der Leitung von LernBar Europa e.V. (Deutschland):

- European Learning Centre (Spanien)
- Archivio della Memoria (Italien)
- IIS MICHELE GIUA (Italien)
- DANMAR Computers SP (Polen)
- SBTC Danismanlik (Türkei)
- EIA- ENSINO E INVESTIGACAO E ADMINISTRACAO SA (Portugal)
- Agrupamento de Escolas Marinhas do Sal (Portugal)



Agrupamento de Escolas
Marinhas do Sal
Rio Maior



ERSTE ERGEBNISSE

Das Hauptziel des ersten kombinierten Berichts bestand darin, verschiedene allgemeine und nationale Informationen, Daten und Ressourcen zum Thema Digital Storytelling als Lernmethode und Kreislaufwirtschaft als Thema für die Sekundarstufe zu recherchieren und zusammenzustellen. Die Partner untersuchten auch frühere Erfahrungen mit DST für den Unterricht in Kreislaufwirtschaft in verschiedenen Bereichen und Sektoren. Das gesammelte Material enthielt einen aktuellen Überblick über Softwaretools, insbesondere mobile Anwendungen, die für DST verwendet werden könnten. Diese Tools wurden aufgrund ihrer Zugänglichkeit für Schüler ausgewählt, beispielsweise aufgrund einfacher Installation, Kompatibilität mit Geräten und Kosten (vorzugsweise kostenlos).

Digitales Geschichtenerzählen hat sich zu einem wichtigen Aspekt der modernen Bildung entwickelt, insbesondere an weiterführenden Schulen. Es bietet ein interaktives Werkzeug für Ausdruck und Lernen und kombiniert traditionelle Erzählmethoden mit digitalen Medien. Im Klassenzimmer beginnt der Prozess mit der Auswahl eines für die Schüler relevanten Themas, das von historischen Ereignissen bis hin zu persönlichen Reflexionen reichen kann. Die Schüler denken kritisch und arbeiten mit Mitschülern zusammen, um ihre Geschichten zu verfeinern, bis sie spannend und wirkungsvoll sind. Das digitale Geschichtenerzählen durch Schüler bildet eine solide Grundlage für viele verschiedene Arten der Lese- und Schreibkompetenz:

- Digitale Kompetenz – die Fähigkeit, mit einer ständig wachsenden Community zu kommunizieren, um Probleme zu diskutieren, Informationen zu sammeln und Hilfe zu suchen;
- Globale Kompetenz – die Fähigkeit, Nachrichten aus einer globalen Perspektive zu lesen, zu interpretieren, zu beantworten und zu kontextualisieren
- Technologiekompetenz – die Fähigkeit, Computer und andere Technologien zu nutzen, um Lernen, Produktivität und Leistung zu verbessern;
- Visuelle Kompetenz – die Fähigkeit, visuelle Bilder zu verstehen, zu produzieren und durch sie zu kommunizieren;
- Informationskompetenz – die Fähigkeit, Informationen zu finden, zu bewerten und zu synthetisieren

Die Bemühungen in den sechs Ländern – Polen, Spanien, Türkei, Deutschland, Italien und Portugal – zeigen ein wachsendes Engagement für die Integration von Prinzipien der Kreislaufwirtschaft in die Bildung, insbesondere in weiterführenden Schulen. Jedes Land hat die Bedeutung des Übergangs von einer linearen Wirtschaft zu einem Kreislaufmodell erkannt, das Nachhaltigkeit, Ressourceneffizienz und Umweltschutz betont. Die Rolle der Bildung bei diesem Übergang wird allgemein anerkannt, und alle Länder arbeiten daran, Konzepte der Kreislaufwirtschaft in ihre Lehrpläne, außerschulischen Aktivitäten und breiteren gesellschaftlichen Rahmenbedingungen zu integrieren.

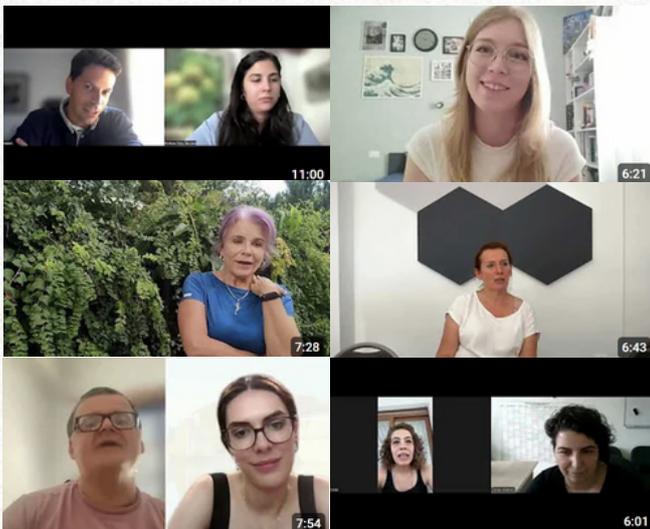


NATIONALE EXPERTENINTERVIEW

Das Interview mit einem nationalen Experten oder Aktivisten zum Thema Kreislaufwirtschaft und Einsatz von Digital Storytelling ist auf dem YouTube-Kanal verfügbar:

www.youtube.com/@CEDIS_EU/videos

Der Experte erörtert die Komplexität der Kreislaufwirtschaft, die den Übergang von einer traditionellen linearen Wirtschaft zu einem nachhaltigeren Modell beinhaltet. Dieser Übergang erfordert von den Studierenden nicht nur ein Verständnis der wirtschaftlichen und ökologischen Prinzipien der Kreislaufwirtschaft, sondern auch des Verbraucherverhaltens.



In den Interviews kristallisierten sich die größten Vorteile der Verwendung der Sommerzeit im Schulunterricht heraus:

- fördert die kognitive und kreative Entwicklung,
- Verbessern Sie die Sprachkenntnisse und Vorstellungskraft der Schüler.
- Verbessern Sie die Zusammenarbeit im Team

Die Experten betonen, dass die Methode des Geschichtenerzählens es Schülern ermöglicht, sich bereits in jungen Jahren komplexe Konzepte der Kreislaufwirtschaft anzueignen und ein größeres Bewusstsein für die Umwelt und die Verantwortung für ihren Schutz zu entwickeln.

Das digitale Geschichtenerzählen fördert die kognitive und kreative Entwicklung und verbessert die Sprachkenntnisse und die Vorstellungskraft der Schüler.

NÄCHSTE SCHRITTE

1. Entwurf und Erstellung eines digitalen Storytelling-Sets mit pädagogischen Tools für den Unterricht zur Kreislaufwirtschaft an weiterführenden Schulen
2. Internationaler Workshop für Sekundarschullehrer: Digital Storytelling Education zur Kreislaufwirtschaft
3. Testen des DST-Sets an Lehrmitteln für den Unterricht in Kreislaufwirtschaft durch ausgebildete Lehrer
4. Produktion von 60/80 digitalen Geschichten durch die Schüler während der didaktischen Miniprojekte/Unterrichtseinheiten/Workshops

