



GOSPODARKA OBIĘGU ZAMKNIĘTEGO W CYFROWYM OPOWIADANIU

Od rozpoczęcia projektu do pierwszych rezultatów

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



Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



W projekcie CEDIS partnerstwo 8 organizacji i szkół z 5 różnych krajów europejskich aktywnie i wspólnie pracuje z nauczycielami w celu opracowania innowacyjnego i kreatywnego podejścia edukacyjnego do nauczania o gospodarce o obiegu zamkniętym, opartego na metodologii opowiadania historii cyfrowych i mającego na celu poprawę umiejętności cyfrowych i kluczowych kompetencji grup docelowych.

Główne rezultaty projektu:

- *Raport na temat istniejących narzędzi cyfrowych i rozwiązań w zakresie opowieści cyfrowych do stosowania w szkołach oraz na ile obecnie szkoły średnie korzystają tych rozwiązań.*
- *Sześć krajowych raportów na temat edukacji w zakresie gospodarki o obiegu zamkniętym na poziomie szkoły średniej.*
- *Zbiory najlepszych praktyk i wywiadów z krajowymi ekspertami/aktywistami.*
- *Zestaw narzędzi edukacyjnych do nauczania o gospodarce o obiegu zamkniętym wykorzystaniem metody opowieści cyfrowych*
- *Około 60 historii cyfrowych stworzonych na etapie testowania rozwiązań.*

Zespół CEDIS składa się z 8 organizacji kierowanych przez LernBar Europa e.V. (Niemcy):

- European Learning Centre (**Hiszpania**)
- Archivio della Memoria (**Włochy**)
- IIS MICHELE GIUA (**Włochy**)
- DANMAR COMPUTERS (**Polska**)
- SBTC Danismanlik (**Turcja**)
- EIA - ENSINO E INVESTIGACAO E ADMINISTRACAO SA, (**Portugalia**)
- Agrupamento de Escolas Marinhas do Sal (**Portugalia**)



Agrupamento de Escolas
Marinhas do Sal
Rio Maior



PIERWSZE REZULTATY

Głównym celem pierwszego rezultatu było zbadanie i porównanie różnych ogólnych i krajowych informacji, danych oraz zasobów dotyczących opowieści cyfrowej jako metodologii uczenia się, a także i gospodarki o obiegu zamkniętym, jako tematu dla szkół średnich. Partnerzy zbadali również poprzednie zastosowania tej metody oraz wykorzystanie tematu w różnych obszarach i sektorach. Zebrany materiał obejmował aktualny przegląd narzędzi, w szczególności aplikacji, które można wykorzystać tworząc cyfrowe opowieści. Narzędzia te wybrano na podstawie ich dostępności dla uczniów, takiej jak łatwość instalacji, kompatybilność z urządzeniami i koszt (najlepiej bezpłatny).

Opowiadanie historii cyfrowych stało się ważnym aspektem współczesnej edukacji, zwłaszcza w szkołach średnich. Stanowi interaktywne narzędzie do wyrażania i uczenia się, łącząc tradycyjne metody opowiadania historii z mediami cyfrowymi. W klasach proces zaczyna się od wyboru tematu istotnego dla uczniów, od wydarzeń historycznych po osobiste refleksje. Uczniowie angażują się w myślenie krytyczne i współpracują z rówieśnikami, udoskonalając swoje historie, aż staną się angażujące i wywierające wpływ.

Opowiadanie historii cyfrowych przez uczniów zapewnia solidne podstawy w wielu różnych rodzajach umiejętności czytania i pisanie:

- Umiejętności cyfrowe – umiejętność komunikowania się z ciągle rozwijającą się społecznością w celu omawiania problemów, gromadzenia informacji i szukania pomocy.
- Globalna umiejętność czytania, interpretowania, reagowania i kontekstualizowania komunikatów z globalnej perspektywy.
- Umiejętność korzystania z technologii – umiejętność korzystania z komputerów i innych technologii w celu poprawy uczenia się, produktywności i wyników.
- Umiejętność rozumienia, tworzenia i komunikowania się za pomocą obrazów wizualnych.
- Informacyjna umiejętność czytania i pisanie – umiejętność wyszukiwania, oceniania i syntezy informacji.

Działania podejmowane w sześciu krajach — Polsce, Hiszpanii, Turcji, Niemczech, Włoszech i Portugalii — świadczą o rosnącym zaangażowaniu w integrację zasad gospodarki o obiegu zamkniętym z edukacją, szczególnie w szkołach średnich. Każdy kraj uznał znaczenie przejścia z gospodarki liniowej na model gospodarki o obiegu zamkniętym, który kładzie nacisk na zrównoważony rozwój, efektywne gospodarowanie zasobami i ochronę środowiska. Rola edukacji w tej transformacji jest powszechnie uznawana, a wszystkie kraje pracują nad włączeniem koncepcji gospodarki o obiegu zamkniętym do swoich programów nauczania, zajęć pozalekcyjnych i szerszych ram społecznych.

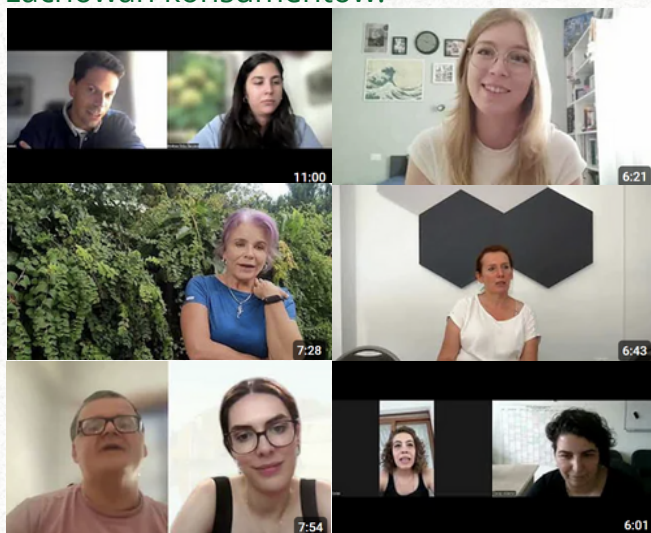


WYWIADY Z EKSPERTAMI

Wywiady z ekspertami i aktywistami, skupiającymi się na gospodarce o obiegu zamkniętym i wykorzystaniu opowiadania historii cyfrowych, są dostępne na kanale YouTube:

www.youtube.com/@CEDIS_EU/videos

Eksperci omawiają złożoność gospodarki o obiegu zamkniętym, która obejmuje przejście z tradycyjnej gospodarki liniowej do bardziej zrównoważonego modelu. Ta zmiana wymaga zrozumienia nie tylko ekonomicznych i środowiskowych zasad gospodarki o obiegu zamkniętym, ale także zachowań konsumentów.



W wywiadach wymieniono największe korzyści wynikające ze stosowania opowieści cyfrowych w edukacji szkolnej:

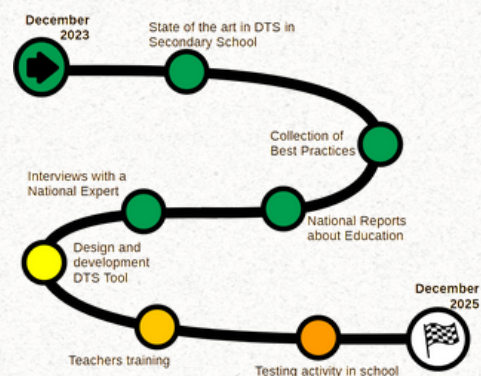
- wspomaga rozwój poznawczy i twórczy,
- poprawia umiejętności językowe oraz wyobraźnię uczniów
- poprawia współpracę w zespole

Eksperci podkreślają, że metoda opowiadania historii pozwala uczniom, nawet w młodym wieku, przyswajać złożone koncepcje gospodarki o obiegu zamkniętym i pozwala im rozwinąć większą wrażliwość na środowisko i poczucie odpowiedzialności za jego ochronę.

Opowiadanie historii w formie cyfrowej wspomaga rozwój poznawczy i twórczy, poprawiając umiejętności językowe oraz wyobraźnię uczniów.

Następne kroki

1. Projekt i stworzenie zestawu narzędzi edukacyjnych do nauczania o gospodarce o obiegu zamkniętym wykorzystaniem opowieści cyfrowych w szkołach średnich.
2. Międzynarodowe warsztaty dla nauczycieli szkół średnich: Edukacja w zakresie cyfrowej narracji na temat gospodarki o obiegu zamkniętym.
3. Testowanie opracowanego zestawu narzędzi edukacyjnych przez nauczycieli.
4. Produkcja 60/80 Opowieści Cyfrowych przez uczniów w ramach miniprojektów dydaktycznych/warsztatów.



Co-funded by
the European Union