



KREISLAUF- WIRTSCHAFT IM DIGITALEN STORYTELLING

*Digitales Storytelling
ein Training für Lehrkräfte*

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



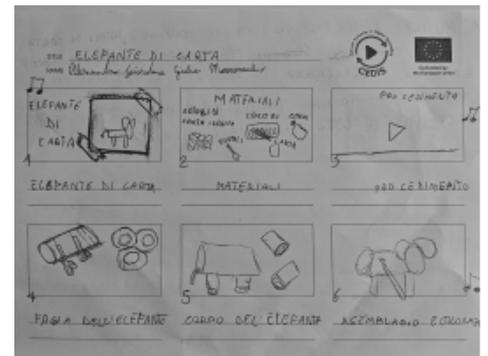


Digitale Geschichten im Praxistest: Pilotphase zur Kreislaufwirtschaftsbildung in europäischen Schulen

Mit dem Eintritt in die abschließende und praxisorientierteste Phase des CEDIS-Projekts markierten die Pilotaktivitäten im Frühjahr 2025 einen wichtigen Meilenstein. In dieser Phase wurden die im Projekt entwickelten digitalen Werkzeuge zum Geschichtenerzählen (Digital Storytelling) erstmals in verschiedenen Bildungskontexten erprobt – und die theoretischen Konzepte in den Klassenzimmern zum Leben erweckt.

Mehr als 400 Schüler*innen und zahlreiche Lehrkräfte aus der Türkei, Italien, Polen, Portugal, Spanien und Deutschland nahmen aktiv an lokal angepassten Pilotmaßnahmen teil. Diese umfassten Unterrichtseinheiten, kreative Workshops und gemeinsame Mini-Projekte. Ziel war es, den Ansatz des digitalen Geschichtenerzählens zu erproben, weiterzuentwickeln und auf seine Praxistauglichkeit hin zu prüfen. Jedes Partnerland setzte die Methodik auf eigene Weise um, sodass die entwickelten Werkzeuge an nationale Lehrpläne, die Interessen der Schüler*innen und die Rahmenbedingungen der Bildungseinrichtungen angepasst werden konnten.

Die Ergebnisse zeigen nicht nur die Flexibilität und Anpassungsfähigkeit des CEDIS-Ansatzes, sondern unterstreichen auch das Potenzial des Geschichtenerzählens, Bildung für nachhaltige Entwicklung zu bereichern. Durch die Arbeit mit digitalen Medien wurden Schüler*innen zu aktiven Gestalterinnen eigener Erzählungen – sie setzten sich mit Prinzipien der Kreislaufwirtschaft auseinander, stellten Fragen und reflektierten auf eine Weise, die mit traditionellen Methoden nur schwer erreichbar ist. Die europäische Pilotphase verdeutlicht: Digitales Geschichtenerzählen ist mehr als ein didaktisches Werkzeug – es schlägt eine Brücke zwischen Innovation und Inklusion, Kreativität und kritischem Denken sowie Umweltbewusstsein und individueller Handlungsfähigkeit.





DEUTSCHLAND

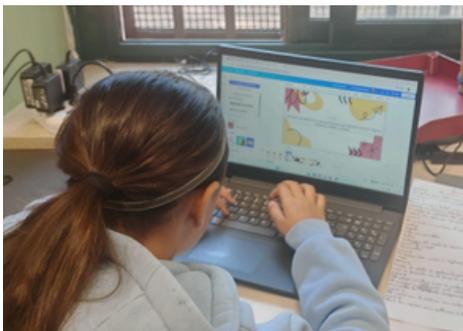
Ein Erfahrungsbericht aus der Lehrerfortbildung: Wie digitales Storytelling Lernen transformiert

Im April und Mai führte LernBar mehrere Miniworkshops in zwei Schulklassen durch, in denen 14- bis 16-jährige Schülerinnen und Schüler eigene digitale Geschichten entwickelten. Die Jugendlichen waren mit Begeisterung dabei. Sie zeigten sich kreativ, probierten neue Ausdrucksformen aus und engagierten sich über den gesamten Prozess hinweg mit großem Einsatz.

Darüber hinaus teilte eine Referentin für Lehrkräftefortbildung, die an der Überprüfung der CEDIS Materialien beteiligt war, wertvolle Einblicke. Obwohl sie nicht mehr im aktiven Schuldienst tätig ist, betonte sie den langfristigen Wert des Geschichtenerzählens, insbesondere im Hinblick auf die Veränderung von Denkweisen bei Schülerinnen und Schülern.

„Ich habe schon immer versucht, Interviews und kreative Methoden einzusetzen, um Lernen sinnvoll zu gestalten. Das CEDIS Projekt erinnert mich daran, wie Geschichtenerzählen den Übergang von einer linearen zu einer zirkulären Wirtschaft unterstützen kann.“

Besonders schätzte sie den modularen und praxisnahen Aufbau der CEDIS Unterrichtsmaterialien.



ITALIEN

Digitale Geschichten für alle – Einblicke aus Rom

Das italienische Pilotprojekt wurde von Archivio della Memoria in Rom an der Donato Bramante Sekundarschule durchgeführt. Zeitgleich wurde das Projekt auch am IIS Michele Giua in Cagliari durchgeführt. Insgesamt nahmen etwa 100 Schülerinnen und Schüler im Alter von 11 bis 18 Jahren teil, gemeinsam mit ihren Lehrkräften, darunter auch sonderpädagogische Fachkräfte.

In abwechslungsreichen Unterrichtseinheiten im Klassen- sowie Computerraum arbeiteten die Jugendlichen mit dem CEDIS Toolkit. Sie setzten sich kreativ und praxisnah mit den Prinzipien der Kreislaufwirtschaft auseinander und entwickelten eigene digitale Geschichten. Die Lehrkräfte erprobten Materialien wie *„Digitale Werkzeuge für Schüler*innen und Lehrkräfte“* sowie *„Kreislaufwirtschaft in Schulen umsetzen“*.

Die Rückmeldungen waren durchweg positiv, besonders im Hinblick auf Motivation, kreative Beteiligung und die Möglichkeit, auf unterschiedliche Lernbedürfnisse einzugehen.

POLEN

Stärkung von umweltbewussten jungen Erzählerinnen und Erzählern

Danmar Computers koordinierte die Pilotphase an der Zespól Szkół Agro Technicznych im. W. Witosa in Ropczyce. Unter der Leitung von Małgorzata Pięta und Elżbieta Ukalska fanden die Unterrichtseinheiten am 22. und 23. Mai 2025 statt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiteten anschließend sowohl in der Schule als auch zu Hause weiter und erstellten bis Ende Mai digitale Geschichten zu lokalen Umweltthemen.

Im polnischen Pilotprojekt lag ein besonderer Fokus auf der Anpassung an den Lehrplan. Die CEDIS Materialien wurden in nationale Bildungsstandards eingebettet und boten den Jugendlichen die Möglichkeit, sich intensiv mit Fragen der Nachhaltigkeit auseinanderzusetzen – ausgehend von ihren eigenen Erfahrungen und ihrem Lebensumfeld.



PORTUGAL

Wenn ethische Künstliche Intelligenz auf Nachhaltigkeit trifft

Die portugiesische Pilotphase wurde parallel von den beiden Projektpartnern Agrupamento de Escolas Marinhas do Sal in Rio Maior und EIA SA Atlântica durchgeführt. Am Agrupamento de Escolas Marinhas do Sal lief das Pilotprojekt von April bis Juni 2025 und bezog 45 Schülerinnen und Schüler im Alter von 14 bis 16 Jahren sowie ihre Lehrkräfte mit ein. Parallel dazu führte EIA SA Atlântica im Mai zwei eigene Sitzungen mit 47 Schülerinnen und Schülern und zwei Lehrkräften durch. Dabei standen insbesondere die Förderung digitaler Kompetenzen und kreativer Ausdrucksformen im Mittelpunkt.

Im Rahmen von Workshops und kleinen Projektarbeiten entwickelten die Jugendlichen eine Reihe digitaler Geschichten – mit einem besonderen Schwerpunkt auf dem ethischen Einsatz von Künstlicher Intelligenz im kreativen Prozess sowie auf Themen der Kreislaufwirtschaft. Die Lehrkräfte unterstützten sie dabei, Inhalte aus KI Systemen kritisch mit schulischem Fachwissen zu vergleichen und schufen so eine anregende und tiefgehende Lernerfahrung.

SPANIEN

Nachhaltigkeit kreativ vermitteln

Die spanische Pilotphase, koordiniert vom European Learning Centre, wurde mit Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe im Alter von 13 bis 15 Jahren durchgeführt. Insgesamt nahmen 48 Jugendliche an mehreren Unterrichtseinheiten, Workshops und kleinen Projekten im Frühjahr 2025 teil. Dabei nutzten sie das CEDIS Toolkit, um die Verbindung zwischen ihrem täglichen Handeln und Themen wie Nachhaltigkeit und Abfallvermeidung zu erforschen.

In Kleingruppen entwickelten sie neun digitale Geschichten, in denen sie kreative Ansätze zu zirkulären Praktiken präsentierten – darunter Upcycling, verantwortungsvoller Konsum und lokales Umweltengagement. Die Lehrkräfte beobachteten, dass das Projekt den Schülerinnen und Schülern half, persönliche Erfahrungen mit globalen Herausforderungen zu verknüpfen und gleichzeitig ihre digitale Kompetenz und Teamarbeit zu stärken.



TÜRKEI Junge Stimmen stärken mit Geschichten zur Kreislaufwirtschaft

An der Mentеше Borsa İstanbul Sekundarschule in Muğla wurde die türkische Pilotphase von SBTC gemeinsam mit den Lehrkräften begleitet. Am 11. Juni 2025 nahmen 60 Schülerinnen und Schüler im Alter von 13 bis 15 Jahren an Präsenzworkshops teil, in denen sie erste Einblicke in Konzepte der Kreislaufwirtschaft und in die Methode des digitalen Geschichtenerzählens erhielten.

Im Anschluss an die Unterrichtseinheiten entwickelten die Jugendlichen in Gruppenarbeit insgesamt acht eigene digitale Geschichten. Die kreative Ausarbeitung fand online statt – unter Nutzung von Canva und anderen digitalen Videotools. Die Lehrkraft begleitete den gesamten Prozess mit digitalem Feedback und unterstützte die Gruppen kontinuierlich bis zur Fertigstellung. Dieses Pilotprojekt vermittelte nicht nur Grundlagen der Nachhaltigkeit, sondern förderte auch gezielt digitale Kompetenzen und Teamarbeit.



NÄCHSTE SCHRITTE

Nach dem erfolgreichen Abschluss der Pilotphase in allen Partnerländern bereitet das CEDIS Projektteam nun die nächsten Schritte vor:

- Überarbeitung des pädagogischen Toolkits auf Grundlage des Feedbacks von Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern
- Veröffentlichung der von Jugendlichen erstellten digitalen Geschichten auf dem CEDIS YouTube Kanal
- Planung von Informationsveranstaltungen zur Verbreitung der Projektergebnisse auf nationaler und europäischer Ebene

Ob digitale Werkzeuge, ethische Künstliche Intelligenz oder inklusive Lernräume – die Pilotphase hat gezeigt: Digitales Geschichtenerzählen eignet sich hervorragend, um junge Menschen für das Thema Kreislaufwirtschaft zu interessieren und zu aktivieren.

🔗 Jetzt mehr erfahren: cedis.erasmus.site

📺 Unsere Geschichten ansehen: [CEDIS YouTube Channel](#)



Agrupamento de Escolas
Marinhas do Sal
Rio Maior

