



CIRCULAR ECONOMY IN DIGITAL STORYTELLING

*Digitales Storytelling-
Training für Lehrende*
<https://cedis.erasmus.site/>



Co-funded by
the European Union

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 the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Von Multiplikatorereignissen zu nachhaltigen Auswirkungen Die Resultate von CEDIS

Gegen Ende des Erasmus+-Projekts CEDIS – Kreislaufwirtschaft im digitalen Storytelling – wurden in den Partnerländern mehrere **Multiplikatorveranstaltungen** organisiert. Diese Veranstaltungen stellten die **letzte Phase des Projekts** dar und dienten der Präsentation, Erklärung und Verbreitung der Ergebnisse, die in der CEDIS-Pilotphase erzielt wurden. An dieser Stelle möchten wir diese Aktivitäten reflektieren und kurz darüber berichten, wie die Projektergebnisse mit Lehrenden und anderen interessierten Akteuren geteilt wurden.

Alle CEDIS-Partnerorganisationen organisierten eigene Multiplikator-Events für Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte und weitere Interessierte in ihren jeweiligen Ländern. Ziel dieser Veranstaltungen war es, das CEDIS-Projekt vorzustellen, die Anwendungsmöglichkeiten von digitalem Storytelling als Lehrmethode zu demonstrieren und insbesondere die im Projekt entwickelten Materialien und Werkzeuge zu präsentieren. Obwohl jede Veranstaltung ihren eigenen Schwerpunkt und Charakter hatte, waren alle darauf ausgerichtet, den Austausch zu fördern, Ideen zu entwickeln und Interesse an innovativen Ansätzen der Kreislaufwirtschaftsbildung zu wecken.

Dieser Newsletter präsentiert ausgewählte **Multiplikator-Events des CEDIS-Projekts** und bietet zwei Beispiele durch Berichte von **LernBar Europa** in Deutschland und **Danmar Computers** in Polen. Jeder Bericht spiegelt das jeweilige Event wider und die dabei gesammelten Erfahrungen. Der Newsletter bietet zudem eine **zusammenfassende Übersicht über die Ergebnisse des CEDIS-Projekts**, in der die wesentlichen Resultate der letzten Projektphase präsentiert und veröffentlicht wurden.



Multiplikator-Veranstaltung von LernBar Europa

Die Kreislaufwirtschaft wurde während der Multiplikatorveranstaltung in Lingen schnell zu mehr als nur einem abstrakten Konzept. Sie förderte lebhafte Diskussionen, persönliche Erinnerungen und Reflexionen über alltägliche Praktiken und verdeutlichte, wie eng das Thema mit dem Leben der Menschen verbunden ist. Eine Frau berichtete, dass ihre Großeltern bereits lange vor der Bekanntheit des Begriffs Kreislaufwirtschaft entsprechende Praktiken angewendet hatten. Andere teilten Gewohnheiten, die sie während der Corona-Pandemie entwickelt hatten, wie beispielsweise das Anbauen von Gemüse, das Kompostieren oder das Nähen von Taschen aus alten Hosen.

Über die Hälfte der Teilnehmer berichteten, dass sie regelmäßig gebrauchte Artikel auf Online-Plattformen kaufen und verkaufen.

Eine Teilnehmerin war zunächst skeptisch, ob digitales Storytelling tatsächlich von Nutzen sein könnte und betrachtete es als bloßes „Herumspielen“. Dies führte zu einer lebhaften Diskussion. Dank des wertvollen Feedbacks von Lehrkräften, die unsere Materialien erprobt hatten, konnten wir aufzeigen, dass Schülerinnen und Schüler, die an digitalen Geschichten arbeiten, sich intensiv mit dem Thema beschäftigen, kreativ werden und klare, selbstbewusste Botschaften formulieren. Die am Ende präsentierten Beispiele verdeutlichen, wie gut Schülerinnen und Schüler komplexe Sachverhalte auf persönliche und verständliche Weise darstellen können.

Die Teilnehmenden äußerten zudem, dass ihnen das praktische und technische Handbuch besonders gut gefallen habe. Die Übungen hätten sie dazu angeregt, zu erkennen, wie digitales Storytelling den fächerübergreifenden Unterricht zur Kreislaufwirtschaft in nahezu jedem Fach fördern kann.



Multiplikator-Veranstaltung von Danmar Computers

Am 30. Oktober versammelten wir uns in Rzeszów mit 32 Pädagogen, Lehrern, Lehramtsanwärtern, Schulleitern sowie Vertretern von Bildungszentren und NGOs. Sie kamen, um neue Unterrichtsmaterialien zu entdecken, und verließen die Veranstaltung mit einer völlig neuen Perspektive auf die Einbindung von Lernenden. Während die Theorie von Bedeutung war, erweckte die Präsentation der von Schülern erstellten digitalen Geschichten zur Kreislaufwirtschaft den Raum erst richtig zum Leben.

Die echten Stimmen der Lernenden in den Videos führten zu den meisten Diskussionen und zeigten damit, dass das Geschichtenerzählen unter Lernenden deutlich mehr Resonanz findet als traditionelle Vorlesungen.

Viele Lehrkräfte gaben zu, dass sie vor der Videobearbeitung zurückgeschreckten. Sie waren angenehm überrascht, wie benutzerfreundlich das CEDIS-Toolkit war, und erkannten, dass die technische Hürde viel geringer war als erwartet.

Die Teilnehmenden schätzten das digitale Storytelling nicht nur als kreative Herausforderung, sondern auch als wesentliche Methode, um komplexe Konzepte der Kreislaufwirtschaft in verständliche Erzählungen zu transformieren.

Der wichtigste Moment trat während der Diskussion auf, als wir beobachteten, wie die Teilnehmenden aktiv Kontaktdata und Ideen austauschten, um die Projektergebnisse in ihrer Arbeit zu verwenden.

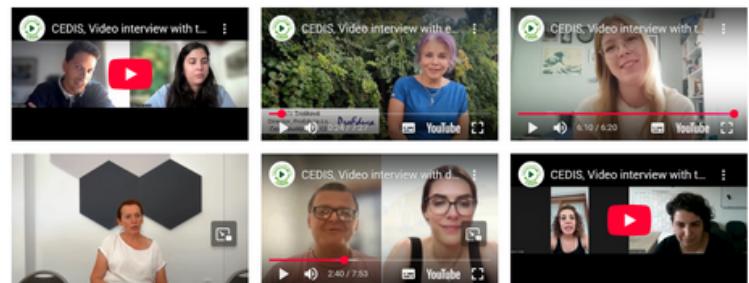


Mit dem Abschluss dieser Verbreitungsaktivitäten ist das Projekt CEDIS nun offiziell abgeschlossen. Alle Materialien und Ergebnisse stehen weiterhin kostenlos zur Verfügung und können von Lehrkräften, Bildungseinrichtungen und anderen Interessierten genutzt werden. Um eine umfassende Zugänglichkeit in ganz Europa zu gewährleisten, sind die Projektergebnisse in Englisch, Deutsch, Türkisch, Portugiesisch, Spanisch, Italienisch und Polnisch erhältlich.

Kombinierter Bericht über Sekundärforschung

Eines der ersten bedeutenden Ergebnisse des CEDIS-Projekts ist der umfassende Sekundärforschungsbericht, der zu Beginn des Projekts erstellt wurde, um alle nachfolgenden Aktivitäten zu leiten. Die Studie analysierte, wie digitales Storytelling und die Bildung im Bereich der Kreislaufwirtschaft in den europäischen Bildungssystemen behandelt werden, einschließlich des Einsatzes digitaler Werkzeuge, pädagogischer Ansätze und der Integration von Konzepten der Kreislaufwirtschaft in Lehrpläne und politische Rahmenbedingungen.

Darüber hinaus fasst der Bericht ausgewählte Best-Practice-Beispiele aus verschiedenen Ländern zusammen und demonstriert, wie digitales Storytelling und Nachhaltigkeitsbildung sowohl in formalen als auch in non-formalen Lernkontexten wirkungsvoll kombiniert werden können.



Best-Practice-Beispiele und Fachinterviews

Die Untersuchung wurde durch Gespräche mit Fachleuten aus den Bereichen Bildung, Nachhaltigkeit und digitales Storytelling ergänzt und lieferte wertvolle Einblicke in gegenwärtige Herausforderungen und zukünftige Anforderungen. Insgesamt bildete der Sekundärforschungsbericht eine fundierte Wissensbasis für das Projekt und betonte Bereiche, in denen Lehrkräfte am meisten von strukturierter Anleitung, praktischen Beispielen und leicht zugänglichen Lehrmaterialien profitieren können.

Combined Desk Research



Welcome to
Digital Storytelling Set of Educational Tools for Teaching
Circular Economy in Secondary Schools
Are you a teacher in secondary school?
Are you seeking for resources to teach about circular economy?
What do you know about storytelling?
What digital tools are you using?

Dig in deeper to check out what we have in store for you!

- [Teaching resources for teachers](#)
- [Practical and Technical Manual for teachers](#)
- [Digital Stories](#)

Werkzeugkasten für Lehrkräfte zum digitalen Geschichtenerzählen in der Kreislaufwirtschaft

Basierend auf den Forschungsergebnissen entwickelte das Projektteam die Toolbox für Lehrkräfte zum digitalen Storytelling im Rahmen der Kreislaufwirtschaft. Diese Toolbox repräsentiert das zentrale pädagogische Ergebnis von CEDIS. Sie hilft Lehrkräften, Inhalte der Kreislaufwirtschaft mit digitalem Storytelling zu verknüpfen und Nachhaltigkeitswissen mit den Prinzipien der Bildung für nachhaltige Entwicklung zu integrieren.

Neben den theoretischen Grundlagen bietet es praktische didaktische und methodische Anleitungen und behandelt digitale Werkzeuge sowie kreative, kooperative Lernformate. Dies ermöglicht Lehrkräften, digitales Storytelling gezielt, inklusiv und altersgerecht in ihren Unterricht zu integrieren und gleichzeitig Schlüsselkompetenzen wie Medienkompetenz, kritisches Denken, Kreativität und Teamarbeit zu fördern.



TOPIC LIST

1. Circular Economy explained



2. Preparing for DST



3. Digital Tools 4 Teachers



4. Digital Tools 4 Students



5. Telling Stories about Circular Economy



6. Developing Skills



7. Implementing DST in Schools



8. Initiating Competences for the Future



Co-funded by
the European Union

Praktisches und technisches Nachschlagewerk

Zur Unterstützung der praktischen Anwendung des Werkzeugkastens wird dieser durch ein praxisnahes und technisches Handbuch ergänzt, das den Fokus auf die Umsetzung legt. Während der Werkzeugkasten das pädagogische „Warum“ des digitalen Storytellings erklärt, konzentriert sich das Handbuch auf das „Wie“ und führt Lehrkräfte Schritt für Schritt durch den gesamten Prozess – von der Ideenentwicklung und Storyplanung bis hin zum kreativen Einsatz von Text, Bild und Ton.

Das Handbuch behandelt zudem wesentliche technische Aspekte, einschließlich der Verwendung digitaler Werkzeuge, grundlegender Audio- und Videobearbeitung sowie der Präsentation fertiger digitaler Geschichten. Praktische Übungen und Reflexionsanregungen begleiten jeden Schritt und ermöglichen es Lehrkräften, praktische Erfahrungen zu sammeln und digitales Storytelling sicher in ihren Unterricht zu integrieren.

CEDIS MANUAL
A Collection of Practical Activities for Teachers and Students

Digitale Stories

Die Resultate des CEDIS-Projekts werden durch die im Rahmen des Projekts entstandenen digitalen Erzählungen besonders anschaulich. Diese Erzählungen, die von Lehrkräften, Lehramtsanwärtern sowie Schülerinnen und Schülern aus den Partnerländern gemeinsam entwickelt wurden, reflektieren verschiedene Perspektiven auf Kreislaufwirtschaft und Nachhaltigkeit. Indem sie auf persönliche und lokale Erfahrungen zurückgreifen, demonstrieren sie, wie digitales Storytelling abstrakte Nachhaltigkeitskonzepte in verständliche Geschichten umwandeln und Lernende dabei unterstützen kann, aktiv Wissen zu generieren.



Agrupamento de Escolas
Marinhais do Sal
Rio Maior



European
Learning
Centre

