



ECONOMIA CIRCOLARE NELLA NARRAZIONE DIGITALE

*Formazione sulla
narrazione digitale per
insegnanti*

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



Cedis



ProgettoCedis



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



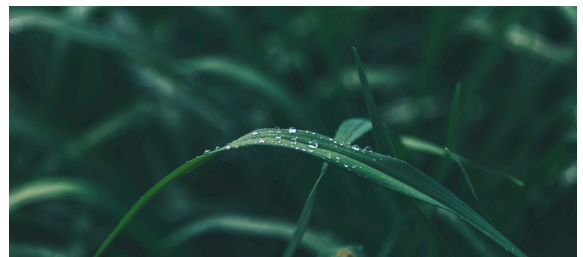
Dagli Eventi finali a un impatto duraturo **I RISULTATI DEL PROGETTO CEDIS**

Con l'avvicinarsi della conclusione del progetto Erasmus+ CEDIS – Circular Economy in Digital Storytelling, è stata realizzata una serie di Eventi finali nei paesi partner. Questi incontri hanno rappresentato l'ultima fase del progetto e si sono focalizzati sulla presentazione, spiegazione e diffusione dei risultati sviluppati durante la fase pilota di CEDIS. In questo contesto conclusivo, desideriamo riflettere su tali attività e offrire una sintesi di come i risultati del progetto siano stati condivisi con educatori e altri stakeholder interessati.

Tutte le organizzazioni partner di CEDIS hanno organizzato i propri Eventi finali, coinvolgendo insegnanti, professionisti dell'istruzione e altri soggetti interessati nei rispettivi contesti nazionali. L'obiettivo principale era presentare il progetto CEDIS, mostrare il potenziale del digital storytelling come metodo educativo e, in particolare, illustrare i materiali e gli strumenti sviluppati nell'ambito del progetto. Pur differenziandosi per approccio e contenuti, tutti gli eventi sono stati progettati per favorire il confronto, stimolare la condivisione di idee e accrescere l'interesse verso approcci innovativi all'educazione sull'economia circolare.

Questa newsletter mette in luce alcuni Eventi finali selezionati del progetto CEDIS, approfondendo due esperienze attraverso i report di LernBar Europa in Germania e Danmar Computers in Polonia. Ogni contributo offre una riflessione sull'evento realizzato e sulle principali esperienze emerse.

La newsletter include inoltre una panoramica complessiva dei risultati del progetto CEDIS, raccogliendo i principali output sviluppati e diffusi durante la fase finale del progetto, a testimonianza del valore e del potenziale di impatto duraturo delle attività realizzate.



Evento di LernBar Europa

Durante il Multiplier Event di Lingen, l'economia circolare è emersa come un tema concreto e vicino alla vita quotidiana, stimolando discussioni, ricordi personali e riflessioni sulle pratiche di tutti i giorni. Alcuni partecipanti hanno condiviso esperienze familiari e abitudini sviluppate nel periodo del Covid, come il riuso creativo, il compostaggio o la coltivazione domestica di ortaggi. Oltre la metà ha inoltre dichiarato di utilizzare regolarmente piattaforme online per l'acquisto e la vendita di articoli di seconda mano.

Un iniziale scetticismo nei confronti dello storytelling digitale, percepito da qualcuno come un semplice "gioco", ha aperto un confronto costruttivo. Il feedback positivo degli insegnanti e gli esempi presentati hanno dimostrato come questo approccio favorisca il coinvolgimento degli studenti, la creatività e la capacità di comunicare temi complessi in modo chiaro e accessibile.

Particolarmente apprezzato è stato infine il Manuale Pratico e Tecnico, che ha ispirato i partecipanti a esplorare l'uso della narrazione digitale per l'insegnamento interdisciplinare dell'economia circolare.



Evento di Danmar Computers

Il 30 ottobre a Rzeszów, l'evento ha riunito 32 tra educatori, insegnanti, futuri docenti, dirigenti scolastici e rappresentanti di centri educativi e ONG, inizialmente alla ricerca di nuovi strumenti didattici e tornati con una rinnovata prospettiva sul coinvolgimento degli studenti. La teoria ha lasciato spazio all'entusiasmo durante la proiezione delle storie digitali sull'economia circolare realizzate dagli studenti.

Le voci autentiche degli studenti hanno stimolato il dibattito, confermando come la narrazione tra pari abbia un impatto più forte rispetto alle lezioni tradizionali. Nonostante un iniziale timore verso l'editing video, molti insegnanti hanno apprezzato l'intuitività del CEDIS Toolkit, riconoscendo che la barriera tecnologica era più bassa del previsto.

L'evento ha evidenziato il valore della narrazione digitale come metodo efficace per rendere accessibili concetti complessi dell'economia circolare e si è concluso con uno scambio attivo di contatti e idee per l'uso futuro dei risultati del progetto.



Co-funded by
the European Union

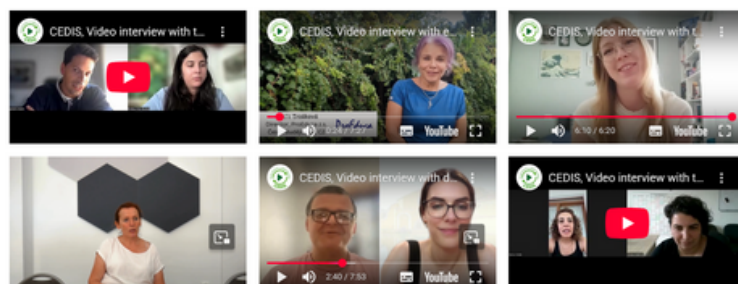


Con il completamento delle attività di disseminazione, il progetto CEDIS si conclude formalmente. Tutti i materiali e i risultati restano liberamente accessibili e possono continuare a essere utilizzati da insegnanti, istituti scolastici e altri soggetti interessati. Per garantire un'ampia fruibilità a livello europeo, i risultati del progetto sono disponibili in inglese, tedesco, turco, portoghese, spagnolo, italiano e polacco.

La Ricerca

Uno dei primi risultati chiave del progetto CEDIS è il rapporto di ricerca secondaria combinato, sviluppato nelle fasi iniziali per orientare tutte le attività successive. La ricerca ha analizzato come il digital storytelling e l'educazione all'economia circolare siano trattati nei sistemi educativi europei, considerando l'uso di strumenti digitali, approcci pedagogici e l'integrazione dei concetti di economia circolare nei curricula e nelle politiche educative.

Il rapporto include inoltre esempi selezionati di buone pratiche provenienti da diversi Paesi, mostrando come narrazione digitale e educazione alla sostenibilità possano essere efficacemente combinate in contesti di apprendimento sia formali sia non formali.



Esempi di buone pratiche e interviste con esperti

La ricerca è stata arricchita da interviste con esperti di istruzione, sostenibilità e narrazione digitale, che hanno offerto preziosi spunti sulle sfide attuali e sulle esigenze future. Complessivamente, il rapporto di ricerca secondaria ha fornito una solida base di conoscenze per il progetto, evidenziando le aree in cui gli insegnanti traggono maggior vantaggio da una guida strutturata, da esempi pratici e da materiali didattici facilmente accessibili.

Combined Desk Research



Toolkit per insegnanti

Sulla base dei risultati della ricerca, il team di progetto ha sviluppato il Toolkit per insegnanti sulla narrazione digitale per l'economia circolare, il principale risultato pedagogico di CEDIS. Il toolkit aiuta gli insegnanti a integrare i contenuti di economia circolare con la narrazione digitale, collegando la conoscenza della sostenibilità ai principi dell'Educazione allo Sviluppo Sostenibile. Oltre agli aspetti teorici, il toolkit fornisce linee guida pratiche e metodologiche, affrontando strumenti digitali e formati di apprendimento creativo e collaborativo. In questo modo, gli insegnanti possono integrare la narrazione digitale nelle loro lezioni in maniera mirata, inclusiva e adeguata all'età degli studenti, promuovendo al contempo competenze chiave come alfabetizzazione mediatica, pensiero critico, creatività e collaborazione.

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



Co-funded by
the European Union

TOPIC LIST



Teaching Resources for Teachers



1. Circular Economy explained

Explore



2. Preparing for DST

Explore



3. Digital Tools 4 Teachers

Explore

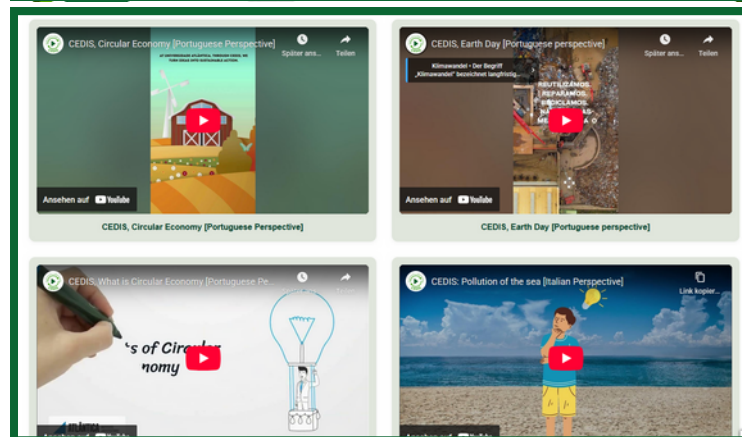
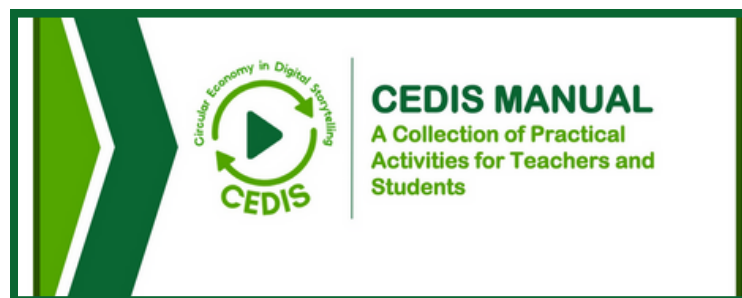
Storie digitali

I risultati del progetto CEDIS diventano particolarmente concreti attraverso le storie digitali realizzate durante il progetto. Sviluppate da insegnanti, tirocinanti e studenti dei paesi partner, queste storie offrono diverse prospettive sull'economia circolare e sulla sostenibilità. Basandosi su esperienze personali e contesti locali, dimostrano come la narrazione digitale possa trasformare concetti astratti in racconti comprensibili, aiutando gli studenti a diventare creatori attivi di conoscenza.

Manuale pratico e tecnico

Per supportare l'applicazione pratica del Toolkit, questo è completato da un Manuale pratico e tecnico con un'attenzione particolare all'implementazione. Mentre il toolkit illustra il "perché" pedagogico dello storytelling digitale, il manuale si concentra sul "come", guidando gli insegnanti passo dopo passo dall'ideazione e pianificazione della storia fino all'uso creativo di testo, immagini e suoni.

Il manuale copre anche aspetti tecnici fondamentali, tra cui strumenti digitali, editing audio e video di base e presentazione delle storie digitali finite. Esercizi pratici e spunti di riflessione accompagnano ogni fase, permettendo agli insegnanti di acquisire esperienza diretta e di applicare con sicurezza la narrazione digitale nella propria didattica.



Agrupamento de Escolas
Marinhas do Sal
Rio Maior

