



GOSPODARKA OBIEGU ZAMKNIĘTEGO W OPOWIEŚCIACH CYFROWYCH

*Szkolenie dla nauczycieli
w zakresie tworzenia
Cyfrowych Opowieści*

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



Dofinansowane przez
Unię Europejską

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.



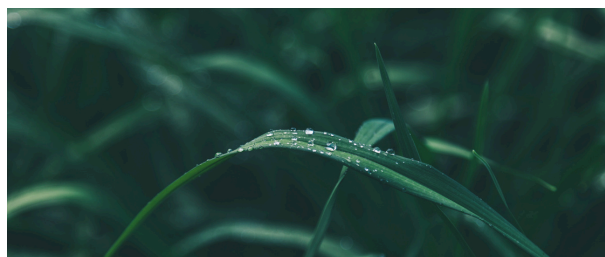
Od wydarzeń upowszechniających do trwałego wpływu Rezultaty projektu CEDIS

Pod koniec realizacji projektu “Gospodarka Obiegu Zamkniętego w Opowieściach Cyfrowych” (akronim: CEDIS), realizowanego w ramach programu Erasmus+, zorganizowano serię **Wydarzeń upowszechniających** w krajach partnerskich. Wydarzenia te stanowiły **końcowy etap projektu** i koncentrowały się na prezentowaniu, wyjaśnianiu oraz upowszechnianiu rezultatów wypracowanych podczas fazy pilotażowej CEDIS. W tej części newslettera chcielibyśmy przyjrzeć się tym działaniom oraz krótko przedstawić, w jaki sposób projekt był upowszechniany wśród nauczycieli i innych zainteresowanych interesariuszy.

Wszystkie organizacje partnerskie projektu CEDIS zrealizowały w swoich krajach własne Wydarzenia upowszechniające, skierowane do nauczycieli, specjalistów z sektora edukacji oraz innych zainteresowanych odbiorców. Celem tych wydarzeń było zaprezentowanie projektu CEDIS, pokazanie, w jaki sposób cyfrowe opowieści mogą być wykorzystywane jako metoda edukacyjna, a w szczególności, przedstawienie materiałów i narzędzi opracowanych w ramach projektu. Choć każde z wydarzeń miało inny charakter i koncentrowało się na innych aspektach, wszystkie zostały zaprojektowane tak, aby sprzyjać wymianie doświadczeń, generowaniu pomysłów oraz pobudzaniu ciekawości wobec innowacyjnych podejść do nauczania na temat gospodarki o obiegu zamkniętym.

Niniejszy newsletter prezentuje wybrane **Wydarzenia upowszechniające projektu CEDIS**, omawiając dwa z nich bardziej szczegółowo na podstawie relacji organizacji **LernBar Europa** z Niemiec oraz **Danmar Computers** z Polski. Każdy raport zawiera refleksje na temat danego wydarzenia oraz doświadczeń zdobytych podczas jego realizacji.

Newsletter obejmuje również **podsumowanie głównych rezultatów projektu CEDIS**, prezentujące kluczowe narzędzia i materiały opracowane i udostępnione w końcowej fazie projektu.



Wydarzenie upowszechniające zorganizowane przez LernBar Europa

Podczas wydarzenia upowszechniającego w Lingen gospodarka o obiegu zamkniętym szybko przestała być abstrakcyjnym pojęciem. Temat wywołał żywe dyskusje, osobiste wspomnienia oraz refleksje na temat codziennych praktyk, pokazując, jak silnie jest on powiązany z doświadczeniami uczestników i ich własnym życiem. Jedna z uczestniczek stwierdziła, że jej dziadkowie stosowali zasady gospodarki o obiegu zamkniętym na długo przed tym, zanim termin ten stał się znany. Inni opowiadali o nawykach, które wdrożyli w czasie pandemii COVID-19, takich jak uprawa warzyw, kompostowanie czy szycie toreb ze starych spodni. Ponad połowa uczestników stwierdziła, że regularnie kupuje i sprzedaje przedmioty z drugiej ręki na platformach internetowych. Jeden z uczestników był początkowo sceptyczny co do tego, czy cyfrowe opowieści mogą być faktycznie przydatne, postrzegając je wyłącznie jako "zabawę". Stało się to punktem wyjścia do ożywionej dyskusji. Pozytywne opinie, które otrzymaliśmy od nauczycieli, którzy przetestowali nasze materiały, dowiodły, że uczniowie pracujący nad cyfrowymi opowieściami naprawdę angażują się w temat, stają się kreatywni i potrafią formułować jasne i pewne komunikaty. Przykłady, które przedstawiliśmy na końcu, pokazały, jak skutecznie uczniowie potrafią wypowiadać się o złożonych zagadnieniach w przystępny sposób.

Uczestnicy stwierdzili również, że szczególnie podobał im się Praktyczny i techniczny podręcznik. Zawarte w nim ćwiczenia pozwoliły im dostrzec, jak cyfrowe opowieści mogą wspierać łączenie treści z różnych przedmiotów wokół zagadnień gospodarki o obiegu zamkniętym niemal na każdym przedmiocie.



Wydarzenie upowszechniające zorganizowane przez Danmar Computers

30 października w Rzeszowie zgromadziliśmy 32 osoby związane z edukacją: nauczycieli, przyszłych nauczycieli, kadre kierowniczą szkół oraz przedstawicieli placówek edukacyjnych i organizacji pozarządowych, którzy przybyli na wydarzenie w poszukiwaniu nowych narzędzi dydaktycznych, a opuścili je z nowym spojrzeniem na sposoby angażowania uczniów w proces nauczania. Choć część teoretyczna była istotna, sala naprawdę ożyła się dopiero podczas projekcji cyfrowych opowieści przygotowanych przez uczniów na temat gospodarki o obiegu zamkniętym. Najgorętsze dyskusje wywołały autentyczne wypowiedzi uczniów w filmach, co dowiodło, że opowiadanie historii przez rówieśników wywiera znacznie większy wpływ niż standardowe wykłady. Wielu nauczycieli przyznało, że początkowo obawiali się montażu wideo. Byli jednak pozytywnie zaskoczeni, gdy odkryli, jak intuicyjny i przyjazny w obsłudze jest zestaw narzędzi edukacyjnych CEDIS, co uświadomiło im, że bariera technologiczna jest znacznie mniejsza, niż się spodziewali. Uczestnicy zaczęli postrzegać cyfrowe opowieści nie tylko jako kreatywne zadanie, ale także jako kluczową metodę przekładania złożonych zagadnień związanych z gospodarką o obiegu zamkniętym na zrozumiałe i przystępne opowiadania. Najbardziej znaczący moment miał miejsce podczas dyskusji, gdy uczestnicy aktywnie wymieniali się kontaktami oraz pomysłami na to, w jaki sposób mogą wykorzystać rezultaty projektu w swojej pracy.



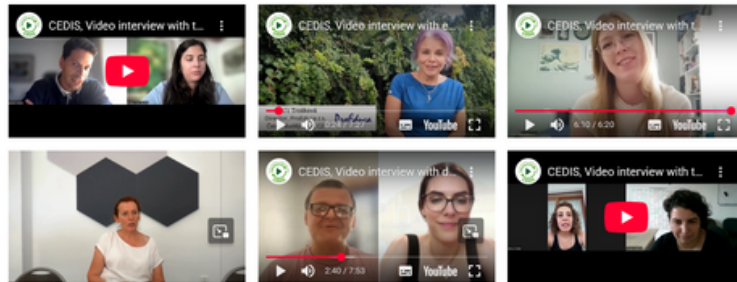
Dofinansowane przez
Unię Europejską



Wraz z zakończeniem działań upowszechniających projekt CEDIS oficjalnie dobiegł końca. Wszystkie materiały i rezultaty pozostają ogólnodostępne i mogą być nadal wykorzystywane przez nauczycieli i innych zainteresowanych interesariuszy. Aby zapewnić dostępność w całej Europie, wyniki projektu są dostępne w języku angielskim, niemieckim, tureckim, portugalskim, hiszpańskim, włoskim i polskim.

Zbiorczy raport z badań wtórnych

Jednym z pierwszych ważnych rezultatów projektu CEDIS był zbiorczy raport z badań wtórnych, opracowany na początku projektu aby wspierać planowanie kolejnych działań. W ramach badań przeanalizowano, w jaki sposób cyfrowe opowieści i nauczanie o gospodarce o obiegu zamkniętym funkcjonują w europejskich systemach edukacji, w tym w kontekście wykorzystywania narzędzi cyfrowych, stosowanych podejść pedagogicznych oraz włączania zagadnień gospodarki o obiegu zamkniętym do programów nauczania i polityki edukacyjnej. Ponadto raport zestawia wybrane przykłady najlepszych praktyk z różnych krajów, pokazując, w jaki sposób cyfrowe opowieści i edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju mogą być skutecznie łączone zarówno w edukacji formalnej, jak i pozaformalnej.



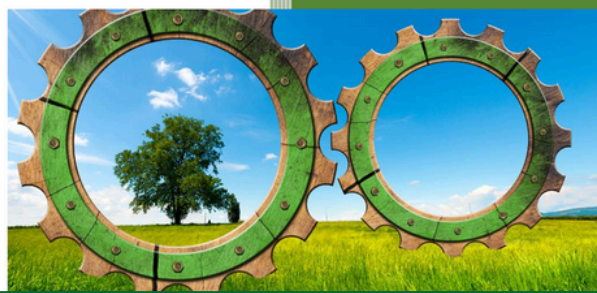
Przykłady najlepszych praktyk i wywiady eksperckie

Badania zostały wzbogacone o wywiady z ekspertami z obszarów edukacji, zrównoważonego rozwoju oraz cyfrowych opowieści, które dostarczyły cennych spostrzeżeń o aktualnych wyzwaniach i przyszłych potrzebach. W efekcie raport z badań wtórnych stworzył solidną bazę wiedzy dla projektu oraz wskazał obszary, w których nauczyciele najbardziej zyskują na korzystaniu z metodycznego wsparcia, praktycznych przykładów oraz łatwo dostępnych materiałów dydaktycznych.

Zestaw narzędzi edukacyjnych dla nauczycieli do pracy z cyfrowymi opowieściami dotyczącymi gospodarki o obiegu zamkniętym

W oparciu o wyniki badań zespół projektowy opracował zestaw narzędzi dla nauczycieli dotyczący cyfrowych opowieści poświęconych gospodarce o obiegu zamkniętym, który stanowi najważniejszy efekt pracy dydaktycznej projektu CEDIS. Zestaw ten wspiera nauczycieli w nauczaniu na temat gospodarki o obiegu zamkniętym z wykorzystaniem cyfrowych opowieści oraz łączy wiedzę z zakresu zrównoważonego rozwoju z zasadami Edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju. Oprócz podstaw teoretycznych zestaw oferuje wsparcie dydaktyczne i metodyczne, obejmujące zarówno wykorzystanie narzędzi cyfrowych, jak i kreatywne, oparte na współpracy formy uczenia się. Dzięki temu nauczyciele mogą w przemyślany sposób wykorzystywać cyfrowe opowieści na zajęciach, dostosowując je do potrzeb i wieku uczniów oraz rozwijając u nich kluczowe kompetencje, takie jak kompetencje medialne, myślenie krytyczne, kreatywność i umiejętność współpracy.

Połączona analiza danych



Zapraszamy szkoły średnie do eksploracji zasobów w zakresie gospodarki o obiegu zamkniętym poprzez opowieści cyfrowe i inne narzędzia edukacyjne

Czy jesteś nauczycielem w szkole średniej?

Czy szukasz materiałów do nauczania zagadnień związanych z gospodarką o obiegu zamkniętym?

Co wiesz o technice storytellingu?

Jakich narzędzi cyfrowych używasz?

Przejdź dalej, aby sprawdzić, co dla Ciebie przygotowaliśmy!

☒ Zasoby edukacyjne dla nauczycieli

☒ Poradnik dla nauczycieli

☒ Opowieści cyfrowe



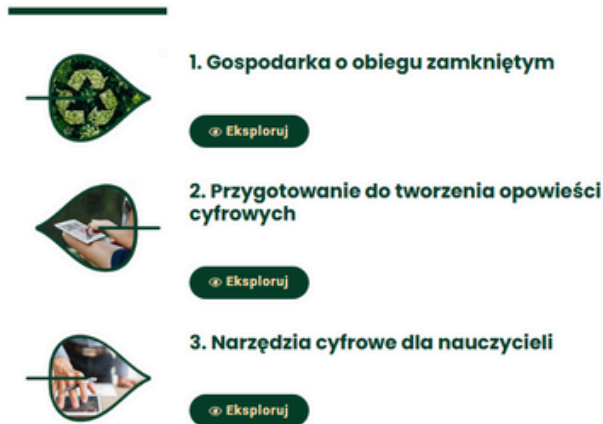
Dofinansowane przez
Unię Europejską



LISTA TEMATÓW



Zasoby edukacyjne dla nauczycieli



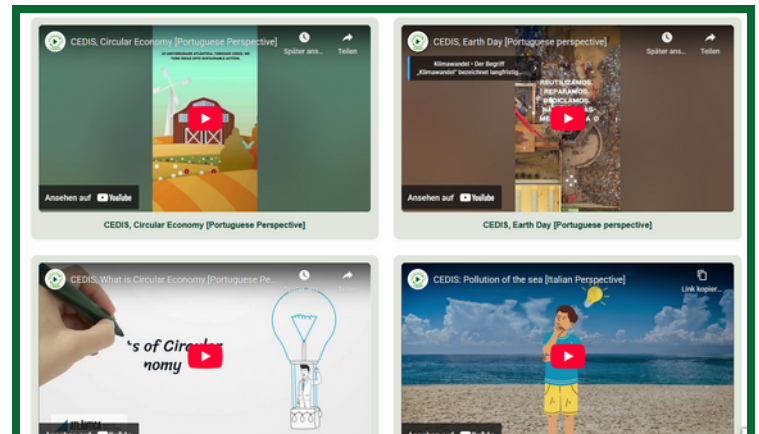
Cyfrowe opowieści

Rezultaty projektu CEDIS stają się szczególnie namacalne dzięki cyfrowym opowieściom tworzone w trakcie realizacji projektu. Opracowane wspólnie przez nauczycieli, przyszłych nauczycieli oraz uczniów z krajów partnerskich, odzwierciedlają one różnorodne perspektywy na gospodarkę o obiegu zamkniętym i zrównoważony rozwój. Odwołując się do osobistych doświadczeń i doświadczeń z własnego otoczenia, pokazują, w jaki sposób cyfrowe opowieści mogą przekształcić abstrakcyjne pojęcia związane z równoważnym rozwojem w przystępne, bliskie odbiorcom opowiadania oraz sprawiają, że uczniowie przyjmują aktywną rolę w procesie uczenia się.

Praktyczny i techniczny podręcznik

Aby ułatwić nauczycielom korzystanie z zestawu narzędzi edukacyjnych, został on uzupełniony o praktyczny i techniczny podręcznik, który szczegółowo wyjaśnia, jak stosować narzędzia w praktyce. Podczas gdy zestaw narzędzi wyjaśnia dlaczego warto pracować z cyfrowymi opowieściami, podręcznik koncentruje się na ich praktycznym zastosowaniu i prowadzi nauczycieli krok po kroku przez cały proces, od tworzenia pomysłu i planowania historii po kreatywne wykorzystanie tekstu, obrazu i dźwięku.

Podręcznik omawia również kluczowe zagadnienia techniczne, w tym korzystanie z narzędzi cyfrowych, podstawy montażu audio i wideo oraz prezentację gotowych cyfrowych opowieści. Każdemu etapowi towarzyszą ćwiczenia praktyczne oraz pytania do refleksji, które pozwalają nauczycielom nauczyć się tworzyć cyfrowe opowieści i stosować je w nauczaniu.



Agrupamento de Escolas
Marinhas do Sal
Rio Maior

