



DIGITALE INTERAKTIVE GESCHICHTEN - EIN INNOVATIVES DIDAKTISCHES INSTRUMENT IM UGLYFRUITSNOT! PROJEKT

"Ugly" fruits und veggies...NOT! Innovatives Bildungsprogramm für nachhaltigen Konsum und Reduzierung von Lebensmittelabfällen.

Project n. 2021-2-PL01-KA220-VET-000050880



VERBRAUCHER ASSOZIIEREN DIE QUALITÄT VON OBST UND GEMÜSE OFT MIT IHREM AUSSEHEN. WENN SIE NICHT DIE PERFEKTE GRÖSSE, FORM ODER FARBE HABEN, WERFEN DIE VERBRAUCHER SIE WEG ODER KAUFEN SIE NICHT. DIESE "HÄSSLICHEN" OBST- UND GEMÜSESORTEN HABEN JEDOCH IMMER NOCH DEN GLEICHEN NÄHRWERT UND GESCHMACK, WERDEN ABER WEGGEWORFEN, WEIL SIE NICHT SO AUSSEHEN, WIE MAN ES VON IHNEN ERWARTET.

DIE MENSCHEN MÜSSEN IN DER LAGE SEIN, DIE WELT UM UNS HERUM MIT ANDEREN AUGEN ZU SEHEN, UND DIES KANN NUR DURCH AUFKLÄRUNG UND SENSIBILISIERUNG FÜR DIE BEDEUTUNG EINES NACHHALTIGEN VERBRAUCHERVERHALTENS ERREICHT WERDEN.



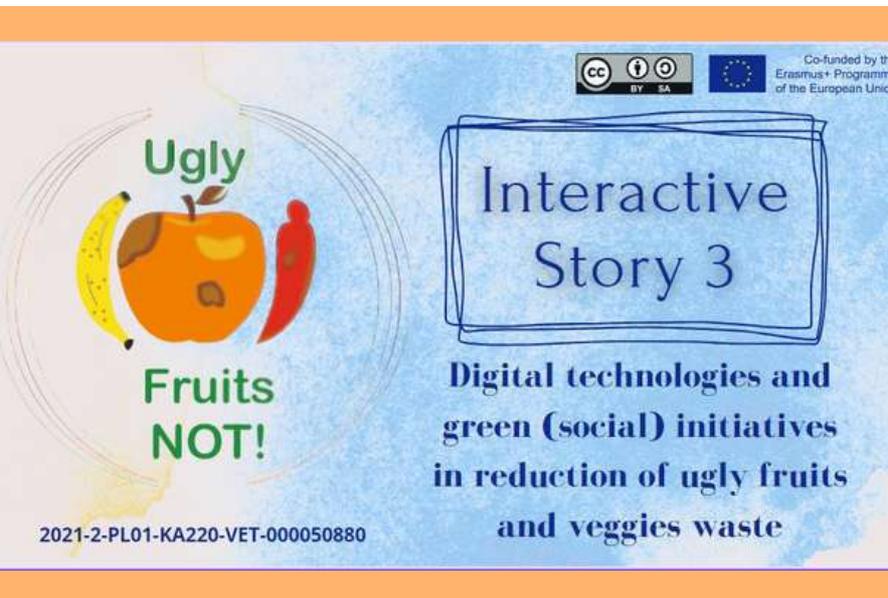
Eines der Ziele, die wir mit der Umsetzung dieses Projekts erreichen wollen (abgesehen von der Entwicklung einer strategischen nachhaltigen Partnerschaft auf EU-Ebene und der Schaffung eines Netzwerks von Ausbildern in der beruflichen Bildung, die sich auf die Durchführung von Schulungen zu nachhaltiger Produktion und nachhaltigem Konsum sowie zur Reduzierung von Lebensmittelabfällen spezialisiert haben), ist die Verbesserung der digitalen Kompetenzen.

DIESES ZIEL KANN DURCH FOLGENDE KOMPONENTE ERREICHT WERDEN

- **DIE E-LEARNING PLATTFORM**
- **DIE VIER MODULE MIT IHREN INTERAKTIVEN DIGITALEN STORIES.**
- **DIE ERASMUS+ DATENBANK FÜR DIE PROJEKTERGEBNISSE**

INTERAKTIVE STORIES

1



DABEI HANDELT ES SICH UM VIER DIGITALE GESCHICHTEN, DIE DEN AM KURS BETEILIGTEN BERUFSSCHULLEHRERN PRÄSENTIERT WERDEN, DIE ZUVOR MIT DEM INHALT DER MODULE GEARBEITET HABEN.

Die Fachleute der Lebensmittelkette werden zu Akteuren des Wandels, die die Wahrnehmung der Verbraucher in Bezug auf den Verzehr von Obst und Gemüse verändern werden, denn viele der Probleme, mit denen wir konfrontiert sind, sind eine direkte Folge des Systems des "Nehmens, Herstellens, Verwendens und Wegwerfens", das für diese Ketten charakteristisch ist und zu einem hohen Maß an Lebensmittelverschwendung führt.

Ausbilder in der beruflichen Bildung werden die Möglichkeit haben, mit ihnen zu interagieren, um das Lernen durch Ausprobieren zu erleichtern, und sie werden als ergänzendes Material präsentiert, da jede der interaktiven Geschichten mit einem der theoretischen Module verknüpft ist. Die Erstellung dieser Geschichten basiert auf Spaß, Überraschung, Erkundung, Entdeckung und anderen Spielmechanismen, die einen spielerischen Zugang zum Lernen ermöglichen.

MEHR INFOS



Berufsschullehrer, eine der Zielgruppen dieses Projekts, werden diese ergänzenden Instrumente zu dem vorgeschlagenen theoretischen Material in ihrem eigenen Unterricht mit ihren Schülern verwenden können, um dynamischere und unterhaltsamere Unterrichtsstunden zu erreichen.



BETEILIGTE PROJEKTPARTNER

»»» LÄNDER UND INSTITUTIONEN

Das Projektkonsortium besteht aus 8 Partneereinrichtungen (drei Universitäten und fünf NRO) aus sieben Ländern.



UNIWERSYTET
PRZYRODNICZY
WE WROCŁAWIU

Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu - Polen



Universität Paderborn - Deutschland



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

Cofac Cooperativa de Formacao e Animacao Cultural - Portugal



STANDOutEdu

Stando LTD - Zypern



innovationhive

Innovation Hive - Griechenland



Stowarzyszenie
ARID

Stowarzyszenie ARID - Polen



inerciadigital
Boost your digital skills

Inercia Digital SL - Spanien



Pnevma

Pnevma LLC - Bulgarien

DEMNÄCHST...



Umsetzung des entwickelten Materials durch Pilotversuche mit verschiedenen Schülergruppen in jedem Land, das an diesem Projekt mitarbeitet.

MEHR INFORMATIONEN

Besuchen Sie unsere Website
<https://www.uglyfruitsnot-erasmusproject.upwr.edu.pl/>
oder folgen Sie uns auf den sozialen Medien.

Viele Grüße
Ihre Projektpartner