



# CYFROWE INTERAKTYWNE HISTORIE - INNOWACYJNE NARZĘDZIE NAUCZANIA W UGLYFRUITSNOT!

„Brzydkie” owoce i warzywa... NIE! Innowacyjny program edukacyjny na rzecz zrównoważonej konsumpcji i ograniczenia marnowania żywności.

Projekt nr. 2021-2-PL01-KA220-VET-000050880



KONSUMENTCI CZĘSTO KOJARZĄ JAKOŚĆ OWOCÓW I WARZYW Z ICH WYGLĄDEM. JEŚLI NIE MAJĄ IDEALNEGO ROZMIARU, KSZTAŁTU LUB KOLORU, KONSUMENTCI JE WYRZUCAJĄ LUB NIE KUPUJĄ. JEDNAK TE „BRZYDKIE” OWOCE I WARZYWA NADAL MAJĄ TĘ SAMĄ WARTOŚĆ ODŻYWCZĄ I SMAK, ALE SĄ WYRZUCANE, PONIEWAŻ NIE WYGLĄDAJĄ TAK, JAK POWINNY.

LUDZIE MUSZĄ ZACZĄĆ  
INACZEJ POSTRZEGAĆ  
OTACZAJĄCY NAS ŚWIAT, A  
MOŻNA TO OSIĄGNĄĆ  
JEDYNIEM POPRZEZ EDUKACJĘ I  
ŚWIADOMOŚĆ ZNACZENIA  
BYCIA ZRÓWNOWAŻONYMI  
KONSUMENTAMI.



Jednym z celów, jakie chcemy osiągnąć realizując ten projekt (oprócz rozwoju strategicznego zrównoważonego partnerstwa na poziomie UE oraz stworzenia sieci trenerów z zakresu VET, wyspecjalizowanych w prowadzeniu szkoleń z zakresu zrównoważonej produkcji i konsumpcji, ograniczenie marnowania żywności), jest poprawa umiejętności cyfrowych.

**CEL TEN ZOSTANIE OSIĄGNIĘTY POPRZEZ**

**OPRACOWANĄ PRZEZ NAS PLATFORMĘ E-LEARNINGOWĄ.**

**CZTERY MODUŁY ZAWIERAJĄCE INTERAKTYWNE HISTORIE CYFROWE.**

**PLATFORMĘ WYNIKÓW PROJEKTÓW ERASMUS+**

# INTERAKTYWNE HISTORIE



## DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

SĄ TO CZTERY CYFROWE HISTORIE, KTÓRE ZOSTANĄ ZAPREZENTOWANE UCZESTNICZĄCYM W KURSIE NAUCZYCIEŁOM KSZTAŁCENIA I SZKOLENIA ZAWODOWEGO, KTÓRZY WCZEŚNIEJ PRACOWALI Z TREŚCIĄ MODUŁÓW.

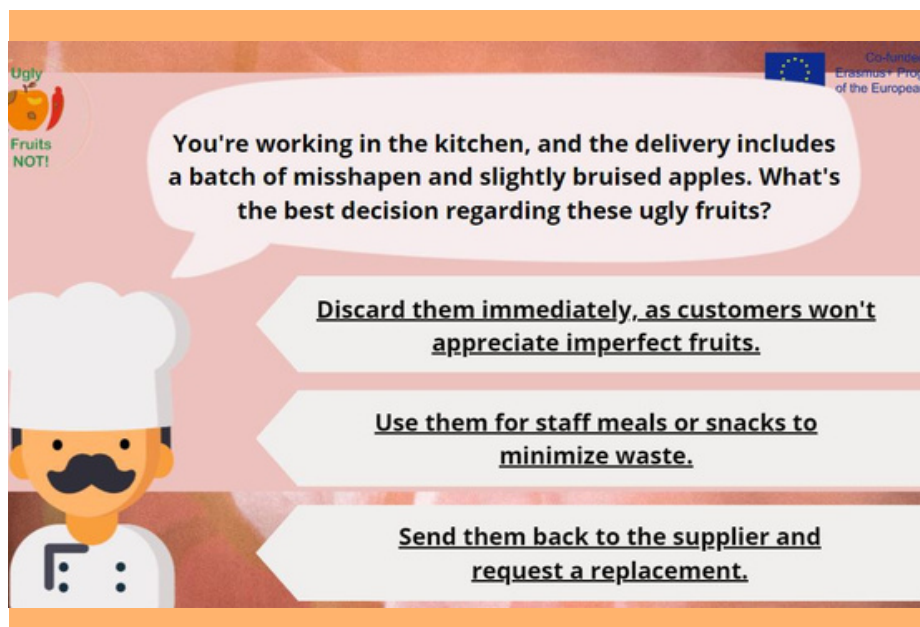
Specjaliści ds. łańcucha żywnościowego staną się motorami zmian, które zmieniają postrzeganie spożycia owoców i warzyw przez konsumentów, ponieważ wiele problemów, przed którymi stoimy, wynika bezpośrednio z systemu „weź, użyj i wyrzuć”, który jest charakterystyczny dla tych łańcuchów i prowadzi do dużej ilości marnowania żywności.

Nauczyciele kształcenia i szkolenia zawodowego będą mogli z nimi wchodzić w interakcję, ułatwiając naukę metodą prób i błędów. Zostaną one zaprezentowane jako materiał uzupełniający, ponieważ każda interaktywna historia jest powiązana z jednym z modułów teoretycznych. Tworzenie tych historii będzie opierać się na zabawie, zaskoczeniu, eksploracji, odkrywaniu i innych mechanikach gry ułatwiających zabawne podejście do nauki.

## WIĘCEJ INFORMACJI



Nauczyciele kształcenia i szkolenia zawodowego, którzy są jedną z grup docelowych tego projektu, oprócz proponowanych materiałów teoretycznych będą mieli do dyspozycji dodatkowe narzędzia, które będą mogli wykorzystać w swoich klasach ze swoimi uczniami, aby uzyskać bardziej dynamiczne i zabawne lekcje.





# PARTNERSTWO PROJEKTOWE

## »»» KRAJE I INSTYTUCJE

Konsorcjum projektu składa się z 8 instytucji partnerskich (trzy uniwersytety i pięć organizacji pozarządowych) z siedmiu krajów.



UNIWERSYTET  
PRZYRODNICZY  
WE WROCŁAWIU

**Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu - Poland**



**Universitaet Paderborn - Niemcy**



UNIVERSIDADE  
LUSÓFONA

**Cofac Cooperativa de Formacao e Animação Cultural  
- Portugalia**



**Stando LTD - Cypr**



**UI Innowacji - Grecja**



**Stowarzyszenie ARID - Poland**



**Inercia Digital SL - Hiszpania**



**Pnevma LLC - Bułgaria**

## WKRÓTCE...



- Udostępnienie kursu e-learningowego i podręcznika na stronie internetowej projektu w językach narodowych partnerów projektu – luty 2024 r
- Trening - 26 lutego - 01 marca 2024 w Krakowie (Polska)
- Końcowe spotkanie partnerów – 29-30 kwietnia w Sofii (Bułgaria)

**POTRZEBUJESZ  
WIĘCEJ  
INFORMACJI?**

Zapraszamy na stronę  
UglyFruits NOT  
[https://www.uglyfruitsnot-  
erasmusproject.upwr.edu.pl](https://www.uglyfruitsnot-erasmusproject.upwr.edu.pl)  
/ śledź nasze media  
społecznościowe  
głoska bezdźwięczna.

Z poważaniem  
Partnerzy projektu