
AS ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS MERECEM ESTAR NOS CURRICULA



Objetivos gerais do projeto

Integrar o ambiente e as alterações climáticas nas disciplinas escolares, quer estejam ou não nos currículos, para que os alunos sejam confrontados com o ambiente e as alterações climáticas em todas as aulas e permitir mudanças comportamentais nas suas preferências, hábitos de consumo e estilos de vida para combater as alterações climáticas.

Objetivos específicos do projeto

Reforçar as competências profissionais dos nossos professores em aprendizagem baseada em jogos digitais e aprendizagem latente, bem como a forma de criar e gerir jogos digitais que proporcionarão uma aprendizagem consciente dos resultados nos seus programas curriculares e uma aprendizagem subconsciente do ambiente e das alterações climáticas.

O GRUPO ALVO

- professores / colaboradores
- alunos

Orçamento do projeto:

60.000,00 €

Parceiros:

TURQUIA

HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI

GRÉCIA

GymnasioL. T. Halkis "Socratis Fanurakis"

PORTUGAL

Escola Secundária Penafiel

ROMÉLIA

Universitatea Din Pitesti

CROÁCIA

Zdravi grad

ATIVIDADES TRANSNACIONAIS

1º Encontro na Turquia;

*9.-12. maio 2022 (4 dias)

*8 colaboradores (2 de cada) e 30 estudantes online (10 de cada escola parceira)

*Os objetivos são conhecer-se, aprender em pormenor sobre o ambiente e as alterações climáticas através de um seminário, trocar informações sobre em que medida é que os países parceiros causaram alterações climáticas, partilhar boas práticas implementadas nas organizações parceiras.



2º Encontro em Portugal;

*26.-30. setembro 2022 (5 dias)

*8 colaboradores (2 de cada) e 30 alunos online (1 dia)

*O objetivo é formar os professores na aprendizagem baseada no jogo digital e criar jogos digitais sobre o ambiente e as alterações climáticas como um estímulo para os professores.



3º Encontro na Grécia;

*24.-28. abril 2023 (5 dias)

*8 colaboradores (2 de cada + fisicamente) + 4 colaboradores (1 de cada + online) + visitantes online (10 professores)

*O objetivo é formar os professores em aprendizagem latente, na produção de jogos digitais que proporcionem uma aprendizagem consciente do resultado curricular e uma aprendizagem subconsciente do ambiente e das alterações climáticas. Os professores produzirão os referidos jogos digitais.



4º Encontro na Croácia;

*18.-22.setembro 2023 (5 dias)

*12 alunos (4 de cada + fisicamente) +
18 alunos (6 de cada + online)

*O objetivo é fazer com que os alunos criem jogos digitais sobre um resultado de um assunto, utilizando os estímulos sobre as alterações climáticas, sobre os quais serão instruídos.



ATIVIDADES LOCAIS+ONLINE+OFFLINE

- Divulgação das atividades nas organizações parceiras
- Projeto eTwinning com os parceiros, alargando-o depois a outras escolas fora da parceria
- Inquéritos para aprender o que as disciplinas incluem no seu currículo sobre o ambiente e as alterações climáticas e em que âmbito
- Cálculo e relatório sobre a pegada de carbono nas organizações parceiras (no início e no fim do processo do projeto)
- Webinar /Seminário /Workshop para partilhar os resultados do projeto

RESULTADOS ESPECÍFICOS

* e-book sobre "Ambiente e Alterações Climáticas nos Países e Organizações Parceiros" (*Incluirá em que medida os países parceiros causaram as alterações climáticas, as boas práticas aí adotadas para lutar contra as alterações climáticas, um vídeo sobre as alterações climáticas*)

**um manual do professor sobre como integrar o ambiente e as alterações climáticas no seu currículo. (Incluirá aprendizagem baseada em jogos digitais, como produzir jogos digitais sobre ambiente e alterações climáticas, exemplos de jogos (10 jogos), estatísticas sobre que matérias escolares compreendem ambiente e alterações climáticas, a aprendizagem latente nas salas de aula, como produzir jogos digitais que se concentrarão em qualquer resultado de aprendizagem a partir de qualquer currículo, conscientemente e subconscientemente, sobre ambiente e alterações climáticas (10 jogos), criação de jogos digitais pelos alunos sobre os seus resultados de aprendizagem, utilizando estímulos para o ambiente e as alterações climáticas (10 jogos), sugestões sobre como enriquecer tais jogos, combinando outros ambientes e ferramentas de aprendizagem e um jogo de orientação como amostra)*

**Testes e relatórios de avaliação, incluindo a pegada de carbono dos participantes*

**Website do projeto*

**Grupo de meios de comunicação social*

**Twinspace*

**Vídeo de introdução do projeto*

**e-brochura*

**Logo*