

---

**SCHIMBĂRILE CLIMATICE MERITĂ SĂ FIE INTRODUSE ÎN  
PROGRAMA ȘCOLARĂ  
( C.C.D.C )**

---

### **Obiectivul general al proiectului**

Integrarea mediului și a schimbărilor climatice în disciplinele școlare, indiferent dacă este sau nu în programa școlară pentru a expune elevii la schimbările de mediu și climatice în toate clasele și pentru a permite schimbări comportamentale în preferințele lor, obiceiurile de consum și stilul de viață pentru a combate împotriva schimbărilor climatice.

### **Obiectivele specifice ale proiectului**

Consolidarea competențelor profesionale ale profesorilor noștri în ceea ce privește învățarea bazată pe jocuri digitale și învățarea latentă, precum și modul de creare și gestionare a jocurilor digitale care vor oferi învățarea conștientă a rezultatelor din programele lor școlare și învățarea subconștientă a mediului și a schimbărilor climatice.

## GRUPUL ȚINTĂ

---

- profesori / personal didactic
- studenți

## Bugetul proiectului:

---

60.000,00 €

## Parteneri:

---

TURCIA

HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI

GRECIA

GymnasioL. T. Halkis "Socratis Fanurakis"

PORTUGALIA

Escola SecundariaPenafiel

ROMÂNIA

Universitatea din Pitesti

CROAȚIA

Zdravi grad

## ACTIVITĂȚI TRANSNAȚIONALE

---

### Prima întâlnire în Turcia;

\*9-12 Mai 2022 (4 zile)

\*8 persoane personal didactic (2 de la fiecare partener) și 30 studenți online(10 de la fiecare școală parteneră)

\* Scopul este de a se cunoaște reciproc, de a învăța în detaliu despre mediu și schimbările climatice prin intermediul unui seminar, de a face schimb de informații în ce măsură țările partenere au cauzat schimbările climatice, de a împărtăși bunele practici care sunt puse în aplicare în organizațiile partenere.



### A doua întâlnire în Portugalia;

\*10-14 Octombrie 2022(5 zile)

\*8 persoane personal didactic (2 de la fiecare partener) și 30 de studenți online(1 zi)

\* Scopul este de a instrui profesorii cu privire la învățarea digitală bazată pe jocuri și de a crea jocuri digitale privind mediul și schimbările climatice ca o încălzire pentru profesori.



### A treia întâlnire în Grecia;

\*17-21 Aprilie 2022(5 zile)

\*8 persoane personal didactic (2 de la fiecare partener + prezență fizică)+ 4 persoane personal didactic (1 de la fiecare online)+ vizitatori online (10 profesori)



\* Scopul este de a instrui profesorii cu privire la învățarea latentă, cum să producă jocuri digitale care să ofere învățarea conștientă a rezultatului curriculumului și învățarea subconștientă a mediului și a schimbărilor climatice, producția profesorilor de astfel de jocuri digitale.

### **A patra întâlnire în Croația;**

\*11-15 Septembrie 2022(5 zile)

\*12 studenți (4 de la fiecare partener +prezență fizică)+ 18 studenții(6 de la fiecare partener+online)

\* Scopul este de a-i determina pe elevi să creeze jocuri digitale pe un rezultat al unui subiect prin utilizarea stimulilor privind schimbările climatice despre care vor fi instruiți.



## **ACTIVITĂȚI LOCALE+ONLINE+OFFLINE**

---

- Activități în cadrul organizațiilor partenere
- Proiectul eTwinning cu partenerii, apoi extinderea acestuia cu alte școli, dincolo de parteneriat
- Sondaje pentru a afla ce discipline școlare includ mediul și schimbările climatice în programa lor și până la ce nivel
- Calcularea și raportarea amprente de carbon în cadrul organizațiilor partenere (la începutul și la sfârșitul procesului de proiect)
- Webinar/Seminar/Workshop pentru a disemina rezultatele proiectului

## REZULTATE TANGIBILE

---

\* Carte electronică cu tema "Mediu și schimbări climatice în țările și organizațiile partenere" (*Aceasta va include în ce măsură țările partenere au cauzat schimbările climatice, bunele practici întreprinse acolo pentru combaterea schimbărilor climatice, un videoclip privind schimbările climatice*)

\* un manual al profesorului cu privire la modul de integrare a mediului și a schimbărilor climatice în programa școlară. (*Aceasta va include învățarea digitală bazată pe jocuri, modul de producere a jocurilor digitale privind mediul și schimbările de mediu, jocurile model (10 jocuri), statistici ce conțin disciplinele școlare în ceea ce privește mediul și schimbările climatice, învățarea latentă în sălile de clasă, modul de a produce jocuri digitale care se vor concentra pe orice rezultate ale învățării din orice curriculum în mod conștient și pe mediu și schimbările climatice subconștient (10 jocuri), crearea de jocuri digitale de către elevi cu privire la rezultatele învățării lor prin utilizarea stimulilor pentru mediu și schimbările climatice (10 jocuri), sugestii cu privire la modul de îmbogățire a unor astfel de jocuri prin combinarea altor medii și instrumente de învățare și a unui joc de orientare ca model*)

\* *Teste și rapoarte de evaluare, inclusiv amprenta de carbon a participanților*

\* *Site-ul proiectului*

\**Grupul de social media*

\**Twinspace*

\**Video de introducere a proiectului*

\**e-broșură*

\**Logo*