



Erasmus+



Co-funded by the
European Union

Erasmus+ IT'S TIME

2023-1-RO01-KA220-SCH-000159201

Durată proiect:

36 luni: 01.12.2023 - 30.11.2026

Buget:

400.000 euro (finanțat din fonduri UE)

PARTENERI

- ▶ Colegiul Național Liviu Rebreanu, România - Coordonator
- ▶ Go! Atheneum, Zottegem, Belgia
- ▶ Isusovačka klasična gimnazija Osijek, Croația
- ▶ Liceo Scientifico Statale Michele Guerrisi, Italia
- ▶ Gulbenes Novada Vidusskola, Letonia
- ▶ Global African Dialogue Foundation, Polonia
- ▶ Escola Básica Secundária CPM P/E Da Calheta, Portugalia
- ▶ Şehit Ömer Halisdemir Anadolu İmam Hatip Lisesi, Turcia

Grupurile țintă ale proiectului

- ▶ Profesori si elevi (14-18 ani) din cele 8 țări partenere (șanse egale pentru elevii vulnerabili)
- ▶ Imigranți
- ▶ Familiile elevilor
- ▶ Comunitățile școlare
- ▶ ONG-uri
- ▶ Primării
- ▶ Comunitățile locale
- ▶ Parteneri locali

Obiectivele proiectului

O1. Consolidarea capacităților de dezvoltare durabilă cu accent pe Producție și Consum Responsabile.

- ▶ O1.1. Până la sfârșitul proiectului, 28 de profesori și 2 membri din ONG vor dezvolta competențe pentru dezvoltare sustenabilă.
- ▶ O1.2. 500 de participanți din toate organizațiile partenere vor dobândi cunoștințe și vor înțelege Dezvoltarea Durabilă, până în mai 2026.
- ▶ O1.3. 250 de participanți din toate organizațiile partenere vor dezvolta competențe pentru durabilitate și vor adopta noi deprinderi durabile, până la finalul proiectului.



O2. Consolidarea competenței în comunicare pentru campanii de conștientizare și campanii de advocacy.

- ▶ O2.1. 100 de elevi vor fi capabili să creeze materiale digitale (benzi desenate, animații) pentru a promova mesaje despre dezvoltarea durabilă și pentru a prezenta noi deprinderi care pot fi adoptate de fiecare dintre noi până la finalul proiectului.
- ▶ O2.2. Dezvoltarea competențelor pentru 100 de elevi și 10 profesori pentru a concepe și a derula campanii de conștientizare și de advocacy până la finalul proiectului.

O3 Crearea, punerea în funcțiune și utilizarea atelierelor.

- ▶ O3.1. Amenajarea a 8 spații de lucru, câte unul în fiecare organizație, până la finalul primului an al proiectului.
- ▶ O3.2. Realizarea a 16 prototipuri - câte 2 în fiecare organizație (ghivece de flori, păpuși, etc.) până în septembrie 2026.

Responsabilități

Fiecare partener din acest proiect va fi responsabil de activitățile legate de tema aleasă:

- ▶ România - slow fashion
- ▶ Belgia - producție și consum responsabile
- ▶ Croația - risipă alimentară
- ▶ Letonia - resurse naturale
- ▶ Italia - energie verde
- ▶ Portugalia - creație digitală
- ▶ Turcia - spațiu de lucru DIY
- ▶ Polonia - angajament civic și învățare pentru producție și consum responsabile

Aceștia vor derula (vor monitoriza și vor evalua activitățile respective și rezultatele acestora, inclusiv activitățile de follow-up desfășurate în fiecare organizație) și vor măsura impactul și vor propune îmbunătățiri.

Activități de tip Învățare-Predare-Formare (întâlniri transnaționale)

- ▶ Activități specifice temei alese (5 zile)
- ▶ 6 mobilități pentru elevi
- ▶ 2 mobilități pentru profesori

Pachete de lucru

WP 2 - Competență durabilă pentru profesori

- ▶ Dezvoltarea competențelor durabile la 28 de profesori și 2 reprezentanți ai GADO

Principalele rezultate:

- ▶ Profesori dotați cu competențe PCR
- ▶ Planuri de activitate create de profesori și postate ca resurse educaționale deschise
- ▶ Cartea electronică cu 30 de activități predefinite pentru PCR
- ▶ Chestionarul pentru platforma Sustainability Check!

WP 3 - Competență durabilă pentru elevi

- ▶ 500 de elevi din toate școlile partenere vor dobândi cunoștințe și înțelegere despre DS, până în mai 2026
- ▶ 250 de elevi vor dezvolta competențe în DS, până la sfârșitul proiectului
- ▶ Elevii vor participa la activitățile transnaționale, vor derula campanii pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la DS

Principalele rezultate:

- ▶ postere digitale cu sfaturi și trucuri pentru producție și consum durabil pentru fiecare temă: producția și consumul responsabil în general, prevenirea risipei alimentare, adoptarea modei lente, conservarea resurselor naturale, folosirea de energie verde.
- ▶ Povești despre practici sustenabile și adoptarea de obiceiuri durabile sub formă de benzi desenate și animații în care va fi prezentat personajul creat de fiecare țară.

WP 4 - Angajament civic prin campanii

Obiectiv:

O1: a capacita elevii să genereze schimbări în comunitatea lor

O2: Dezvoltarea competenței în comunicare pentru campanii de conștientizare și campanii de advocacy.

- ▶ Elevii vor învăța să folosească diferite programe pentru digitalizarea personajelor și vor folosi aplicații pentru crearea de animații, benzi desenate și panouri virtuale, pentru a promova mesaje despre DS și a prezenta noi obiceiuri care pot îmbunătăți viața tuturor.
- ▶ Prin planificarea, evaluarea și monitorizarea campaniilor, elevii vor fi încurajați să se implice activ în viața a comunității lor.

Rezultate:

- ▶ 8 personaje, o carte de benzi desenate, postere și animații, 8 campanii de creștere a gradului de conștientizare, 8 campanii de schimbare de obiceiuri, 8 campanii de advocacy, o carte electronică despre cum să creai un personaj și o carte electronică „Cum se desfășoară o campanie: advocacy” pentru profesori și persoane interesate despre cum să proiecteze și să creeze o campanie pentru a produce schimbări într-o comunitate.

WP 5 - Spațiul de lucru DIY

Obiective:

- ▶ Crearea, punerea în funcțiune și utilizarea a 8 ateliere, câte unul în fiecare organizație parteneră

Rezultate:

- ▶ 8 spații de lucru
- ▶ Abilități și deprinderi practice pentru elevi și profesori
- ▶ 16 prototipuri de obiecte create în spațiile de lucru
- ▶ Broșura: Upcycling 101: Transforming trash into treasure (profesorii vor descrie pas cu pas modul în care obiectele pot fi create din deșeuri)
- ▶ Lucruri recondiționate, reparate

Impact

- ▶ Schimbarea atitudinilor participanților, familiilor, școlilor și comunităților
- ▶ Noi deprinderi durabile pentru participanți și familiile lor
- ▶ Profesori și elevi dotați cu competențe PCR
- ▶ Elevii vor fi lideri în promovarea obiceiurilor de producție și consum responsabile în cadrul școlii și a comunității
- ▶ Profesorii vor putea implementa în orele de curs sau ca și activități extracurriculare planurile de activitate despre dezvoltare durabilă (RED)
- ▶ Relația școală - părinți va fi îmbunătățită
- ▶ Relația școală - comunitate va fi mai strânsă (campanii de advocacy)
- ▶ Participanții în proiect își vor dezvolta gândirea critică, munca în echipă, abilitățile de comunicare, și abilitățile digitale

Echipa de management și implementare

- ▶ Helena Schuster - coordonator proiect
- ▶ Maria Sas - Responsabil cu monitorizarea și evaluarea proiectului la nivelul CNLR
- ▶ Monica Halaszi - Responsabil cu promovarea și diseminarea rezultatelor proiectului
- ▶ Alice Trif - Responsabil cu promovarea și diseminarea rezultatelor proiectului
- ▶ Petra Baciuc - Responsabil organizare activități
- ▶ Silviu Candale - Responsabil IT
- ▶ Florentina Danci - Responsabil cu achiziții și gestionarea materialelor digitale
- ▶ Ramona Ilieș - Responsabil financiar