



Ghid metodologic pentru profesori



Dorim să începem prin a vă mulțumi pentru implicarea și dedicarea de care dați dovadă în sprijinirea elevilor dumneavoastră în utilizarea aplicației Self-SDG. Sperăm ca această experiență să fie una plăcută, utilă și valoroasă pentru toți cei implicați.

Self-SDG este o aplicație dezvoltată pe parcursul a doi ani în cadrul programului ERASMUS+ al Uniunii Europene și implementată prin acțiunea KA220-SCH – Parteneriate de cooperare în educația școlară, proiect cu titlul *Self-SDG: Mobile Application for Self-Assessment and Improvement of Commitment to the SDGs*, cod de referință 2023-1-ES01-KA220-SCH-000156653.

Obiectivul său principal este de a sprijini progresul colectiv către o lume mai sustenabilă, oferindu-le tinerilor posibilitatea de a-și autoevalua și consolida angajamentul față de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD). Self-SDG explorează metode educaționale și de implicare inovatoare, încurajând cetățenii să se implice activ în abordarea provocărilor sociale și de mediu.



CUPRINS

Introducere.....	3
1. Etapa 1: Pregătire.....	4
1.1. Stabilirea datei, duratei și locației activității.....	4
1.2. Colectarea acordurilor.....	4
1.3. Instalarea aplicației.....	4
2. Etapa 2: Începerea activității.....	5
2.1. Prezentarea aplicației elevilor.....	5
2.2. Configurarea utilizatorilor și înregistrarea elevilor.....	5
2.3. Prezentarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă (ODD) și a chestionarelor de autoevaluare.....	5
3. Etapa 3: Acceptăm o provocare?.....	6
3.1. Măsurarea nivelului de implicare.....	6
3.2. Lansarea provocării – să începem jocul!.....	9
3.3. Reflectând asupra a ceea ce am învățat.....	12
4. Evaluarea experienței utilizatorului.....	13

Introducere

Profesorii pot utiliza aplicația Self-SDG indiferent de cerințele specifice ale disciplinei predate, deoarece aceasta oferă o soluție flexibilă și ușor de folosit pentru a-i familiariza pe tineri, în mod activ și autonom, cu cele 17 Obiective de Dezvoltare Durabilă (ODD).

Aplicația le permite utilizatorilor să parcurgă provocări structurate pe niveluri diferite, răspunzând astfel nevoilor și intereselor variate de învățare ale elevilor și promovând incluziunea și sprijinul individualizat.

Utilizarea aplicației Self-SDG nu doar că îmbunătățește cunoștințele legate de sustenabilitate, ci contribuie și la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru era digitală, precum rezolvarea de probleme, lucrul independent și alfabetizarea digitală.

Integrarea instrumentelor digitale face lecțiile mai dinamice și mai atractive, un aspect deosebit de important pentru tineri, întrucât aplicația este adaptată obiceiurilor lor de consum media.

Profesorii pot integra aplicația la clasă în diverse moduri, de exemplu:

- **Învățare bazată pe proiecte:** Aplicația poate fi utilizată ca instrument de descoperire și explorare autonomă a temelor legate de sustenabilitate, oferindu-le elevilor posibilitatea de a-și dezvolta competențe creative, respectiv capacitatea de a contribui activ și independent la construirea unui viitor durabil.
- **Utilizare interdisciplinară:** Deoarece Obiectivele de Dezvoltare Durabilă acoperă multiple domenii tematice, aplicația poate fi integrată la diferite discipline pentru a crea legături între conținuturi și a promova o înțelegere holistică.
- **Sprijin individualizat:** Datorită nivelurilor diferite de dificultate ale provocărilor, profesorii pot folosi aplicația pentru a oferi sprijin adaptat elevilor cu niveluri diferite de performanță.
- **Reflecție:** Profesorii nu ar trebui să utilizeze aplicația doar ca pe o sarcină digitală, ci ca pe un instrument de reflecție asupra experiențelor elevilor, facilitând transferul cunoștințelor în viața de zi cu zi.
- **Învățare colaborativă:** Aplicația poate fi folosită și în activități de grup sau la nivelul clasei, pentru a consolida abilitățile sociale și spiritul de lucru în echipă.

1. Etapa 1: Pregătire

1.1. Stabilirea datei, duratei și locației activității

În primul rând, trebuie stabilite o dată și un loc concrete pentru utilizarea aplicației împreună cu elevii. Activitatea are o durată de două ore. Dacă este posibilă doar o sesiune de o oră, aceasta poate fi continuată într-o a doua întâlnire; totuși, trebuie avut în vedere faptul că aplicația nu salvează datele între sesiuni. Grupul-țintă este format din elevi cu vârste cuprinse între 11 și 16 ani, însă experiența poate fi apreciată și de elevi de orice vârstă.

1.2. Colectarea acordurilor

Părinții sau reprezentanții legali ai elevilor minori trebuie informați cu privire la detaliile activității; prin urmare, este necesar ca aceștia să fie la curent cu desfășurarea acesteia.

1.3. Instalarea aplicației

Atât profesorii, cât și elevii pot descărca aplicația mobilă Self-SDG din Google Play sau App Store. După instalare, la deschiderea aplicației Self-SDG vor fi afișate trei pagini introductive care prezintă pe scurt obiectivele aplicației și oferă o imagine de ansamblu asupra funcționalităților sale. Prin intermediul selectorului de limbă, puteți alege limba dorită încă de la început. Pentru informații suplimentare, puteți consulta [Manualul utilizatorului](#).



2. Etapa 2: Începerea activității

2.1. Prezentarea aplicației elevilor

Se recomandă ca informațiile să fie prezentate clar și pe înțelesul elevilor, oferindu-le posibilitatea de a adresa întrebări atunci când au nevoie de clarificări. Utilizarea unor suporturi vizuale sau a altor resurse, precum site-ul aplicației (<https://selfsdg.eu/>) sau imagini din [Manualul utilizatorului](#), poate ajuta elevii să înțeleagă mai bine modul de funcționare al aplicației.

2.2. Configurarea utilizatorilor și înregistrarea elevilor

În cazul în care utilizatorul alege un cont de profesor, i se va solicita furnizarea unei adrese de e-mail valide. Acest pas nu este necesar pentru utilizatorii elevi. Indiferent de tipul de cont ales, aplicația Self-SDG poate fi accesată și fără crearea unui cont de utilizator, însă accesul va fi limitat (elevii nu vor putea să se alăture grupurilor, să participe la provocări, să răspundă la chestionare sau să își urmărească progresul).

Pentru înregistrare, elevii trebuie să introducă un nume de utilizator și un nickname, care trebuie să fie diferite. Numele de utilizator este folosit pentru autentificarea în aplicație, iar nickname-ul este afișat în cadrul aplicației (profil și grupuri). Ulterior, elevii pot alege un avatar pentru profilul lor.

Pagina principală a unui utilizator autentificat diferă de cea a unui utilizator neautentificat, deoarece oferă informații mai detaliate despre activitatea acestuia în aplicație. Utilizatorii pot naviga între cele 17 Obiective de Dezvoltare Durabilă folosind săgețile stânga-dreapta. Din pagina principală, elevii se pot alătura unui grup, iar profesorii pot crea un grup.

2.3. Prezentarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă (ODD) și a chestionarelor de autoevaluare

Pentru a accesa această secțiune, faceți clic pe ODD-ul corespunzător din roata afișată pe pagina principală. În acest ecran sunt disponibile informații detaliate despre ODD-ul selectat, iar utilizatorii pot completa un chestionar de autoevaluare pentru a-și determina nivelul de implicare față de respectivul obiectiv. Provocările pot fi accesate doar după finalizarea autoevaluării inițiale.

Notă: Dacă nu se răspunde la toate cele 5 întrebări, răspunsurile nu vor fi salvate, iar chestionarul de autoevaluare va trebui completat din nou, de la început.

Chestionarul de autoevaluare poate fi accesat în trei moduri:

1. **Din pagina principală:** Navigați prin cele 17 ODD-uri și selectați obiectivul dorit. Puteți citi descrierea ODD-ului, apoi completa chestionarul.
2. **Din pagina Provocări:** Faceți clic pe un ODD. Dacă nu ați completat încă chestionarul, vi se va solicita să faceți acest lucru mai întâi. Apăsând butonul *Accesați pagina ODD*, puteți citi descrierea aferentă și apoi accesa chestionarul.
3. **Din pagina Profil:** Faceți clic pe butonul *Vizualizați stadiul ODD-urilor*, selectați un ODD din secțiunea *Neînceput*. Pașii următori sunt aceiași ca cei descriși mai sus.

După finalizarea unei provocări, aceasta poate fi marcată ca *Finalizată* în aplicația Self-SDG, pentru a înregistra progresul și a obține puncte. După parcurgerea tuturor provocărilor aferente unui anumit ODD, acesta va fi marcat cu o bifă verde pe pagina Provocări.

3. Etapa 3: Acceptăm o provocare?

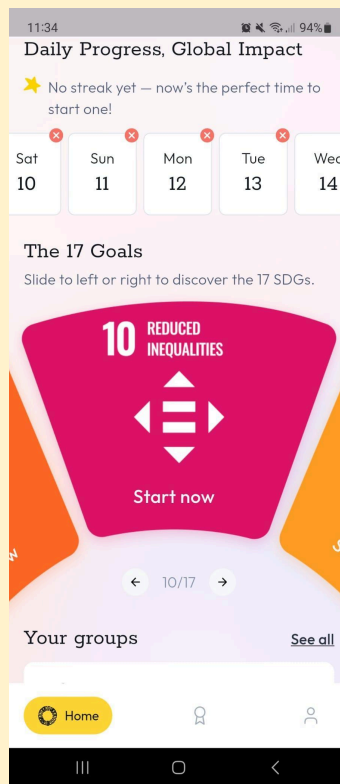
3.1. Măsurarea nivelului de implicare

Pentru a evalua nivelul de implicare al elevilor față de ODD-ul abordat, profesorii pot utiliza începutul unității de învățare, mai exact etapa dedicată evaluării inițiale a cunoștințelor anterioare, pentru a completa chestionarul de autoevaluare aferent ODD-ului selectat.

Să analizăm un exemplu:

În unitatea de învățare X din clasa a IX-a, la disciplina Limba și literatura română (disciplina poate fi înlocuită cu orice altă materie din curriculum), va fi abordat ODD 10: Reducerea inegalităților.

Profesorul va începe prima lecție cu un material introductiv – un videoclip, o știre sau o melodie – pentru a oferi context temei. După discuția inițială, elevii vor fi rugați să completeze chestionarul de autoevaluare pentru a-și evalua nivelul de implicare în ceea ce privește inegalitățile sociale (ODD 10). Pentru acest lucru, li se va cere să acceseze ecranul principal al aplicației și să selecteze ODD 10 din roată.*.



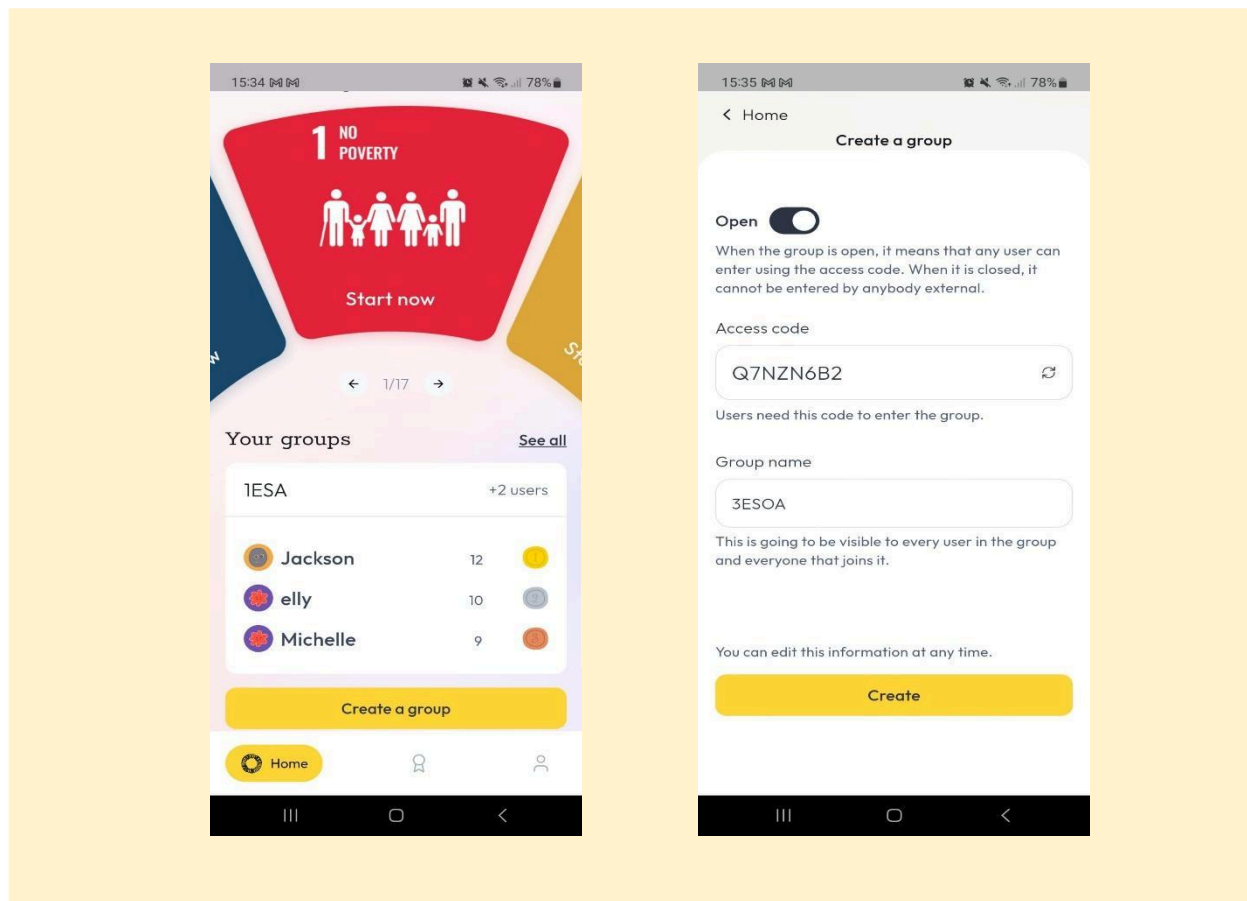
În continuare, elevii vor citi cele trei ecrane introductive aferente acestui ODD, înainte de a accesa chestionarul.



După ce toți elevii au completat chestionarul, profesorul va analiza nivelul de implicare socială al grupului pentru ODD-ul vizat, ținând cont de diversitatea răspunsurilor, și va propune provocarea pe care întreaga clasă o va realiza.

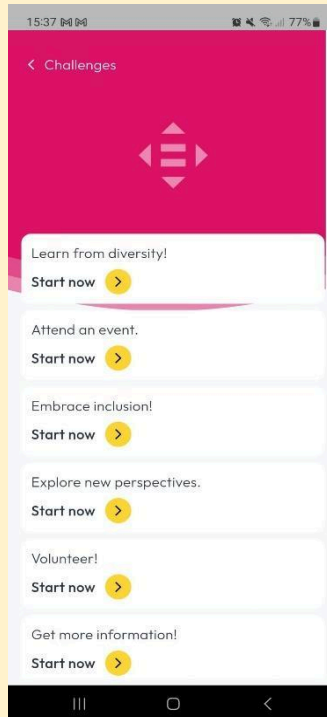
Este momentul să fie creat grupul clasei, lucru care se poate face fie apăsând butonul Creați un grup din partea de jos a paginii principale, fie pictograma + din colțul din dreapta sus. Apoi, urmați acești pași simpli:

- Completați câmpul pentru denumirea grupului.
- Un cod de acces va fi generat automat. Dacă șirul de litere și/sau cifre formează un cuvânt nepotrivit, se poate genera un nou cod prin apăsarea pictogramei Reîmprospătare.
- Apăsați Creați pentru a salva grupul. Rețineți că denumirea grupului poate fi modificată oricând.
- Copiați codul de acces afișat după crearea grupului și distribuiți-l elevilor.

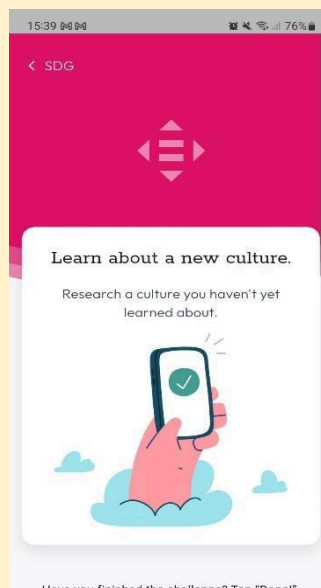


3.2. Lansarea provocării – să începem jocul!

Pe baza nivelului de implicare al grupului clasei, profesorul va selecta, dintre provocările propuse de aplicație, pe cea care se potrivește cel mai bine situației inițiale a grupului.



Provocarea *Explorează o cultură nouă* va fi lansată.



Elevii vor fi organizați în grupuri de 3–4 persoane, iar fiecărui grup i se va oferi un card cu numele unei culturi și un set de întrebări legate de inegalitate. Exemple de culturi propuse:

- Sami (Scandinavia)
- Quechua (Anzii)
- Romi/România/Europa
- Berberi (Maroc – Algeria)
- Mapuche (Chile – Argentina)
- Minorități indigene din Amazon

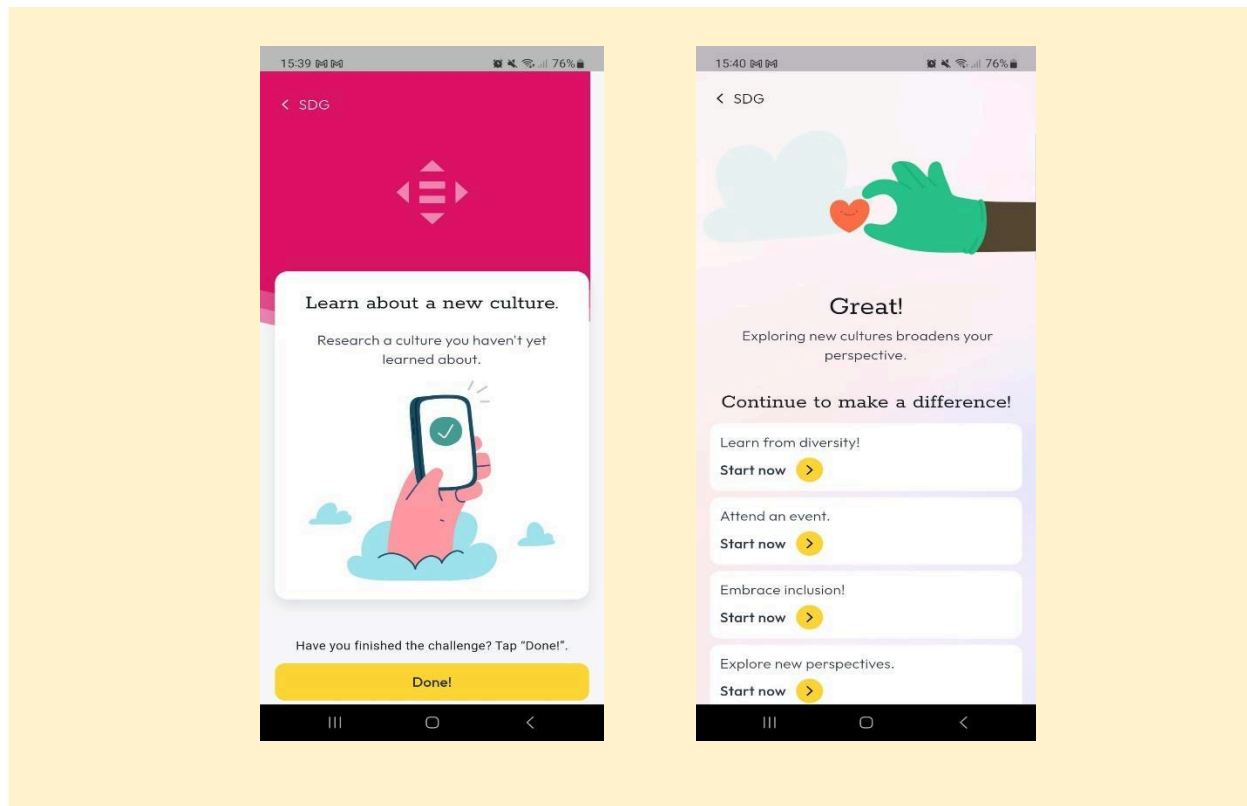
Ca ghid, se pot propune următoarele întrebări:

- Ce tip de inegalitate afectează în mod special această comunitate?
- Cum influențează limba, educația sau sărăcia această inegalitate?
- Ce prejudecăți sau stereotipuri întâmpină această cultură?
- Cum afectează schimbările climatice sau globalizarea modul lor de viață?

Grupurile vor căuta informații folosind telefoanele mobile sau tabletele și vor pregăti o prezentare scurtă pentru a o împărtăși clasei, care să includă următoarele puncte:

- Cultura investigate
- Inegalitatea identificată
- Acțiunea propusă
- Legătura cu ODD 10

După finalizarea tuturor prezentărilor, grupurile vor fi rugate să marcheze provocarea ca *Finalizată* în aplicația Self-SDG.



3.3. Reflectând asupra a ceea ce am învățat

Scopul acestei discuții este de a încuraja reflecția critică a elevilor asupra provocărilor legate de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) și de a promova un angajament mai puternic, atât personal, cât și colectiv, în atingerea acestora.

Structură sugerată a discuției după utilizarea aplicației Self-SDG:

1. Introducere în discuție

- Cum vi s-a părut experiența de a folosi aplicația?
- Ce ați învățat despre ODD-uri prin intermediul jocului?
- A existat ceva care v-a surprins sau pe care nu îl știți înainte?

2. Conectarea cu viața de zi cu zi

- Credeți că ODD-urile sunt prezente în viața voastră de zi cu zi sau în mediul apropiat (școală, cartier, familie)?
- Puteți identifica exemple concrete în care se fac progrese sau nu în atingerea vreunui ODD?
- Ce rol credeți că joacă tinerii în realizarea acestor obiective?

3. Analizarea provocărilor din joc

- Ce tipuri de provocări v-au părut cele mai interesante sau motivante?
- Au existat provocări pe care le-ați considerat deosebit de dificile sau nerealiste?
- Ce ați îmbunătăți în conținutul sau dinamica jocului pentru a-l face mai util sau mai apropiat de realitatea voastră?

4. Implicare și acțiune

- După această experiență, vă simțiți mai conștienți de importanța ODD-urilor?
- Ce acțiuni concrete ați putea întreprinde, individual sau colectiv, pentru a contribui la atingerea vreunuia dintre ele?
- Dacă ar trebui să alegeți un ODD prioritar pentru școala sau comunitatea voastră, care ar fi acesta și de ce?

5. Încheiere și reflecție finală

- Cum ar putea școala noastră să sprijine mai bine implicarea elevilor în atingerea ODD-urilor?
- Ce ați dori să se schimbe în mediul vostru pentru a merge spre un viitor mai sustenabil?

Ca reflecție finală, pot fi discutate următoarele întrebări:

- Ce acțiune mică poate întreprinde un tânăr pentru a contribui la reducerea acestui tip de inegalitate?
- Ce acțiuni realiste pot ajuta la reducerea inegalităților din mediul nostru apropiat?
- Cum se schimbă percepția noastră atunci când aflăm despre realitatea altor culturi?

Acesta este momentul să încurajăm elevii să continue să lucreze pe această temă, arătându-le toate provocările disponibile în aplicație pe care le pot aborda.

4. Evaluarea experienței utilizatorului

Am aprecia dacă ați putea oferi comentarii, observații sau sugestii suplimentare legate de experiența dumneavoastră în utilizarea aplicației Self-SDG, folosind formularul accesibil prin linkul de mai jos. Feedback-ul dumneavoastră este esențial pentru a ne ajuta să îmbunătățim aplicația și modul în care aceasta este implementată în clasă.

[Link către formularul de feedback](#)

Declarație de exonerare de răspundere:

Proiectul „SelfSDG” 2023-1-ES01-KA220-SCH-000156653 este cofinanțat de programul Erasmus+ al Uniunii Europene. Conținutul acestei publicații este responsabilitatea exclusivă a consorțiului de entități creat pentru dezvoltarea acestui proiect; nici Comisia Europeană, nici Serviciul Spaniol pentru Internaționalizarea Educației (SEPIE) nu sunt responsabile pentru utilizarea informațiilor conținute în aceasta.

