Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Colegiul Național "Andrei Mureșanu" - Brașov

Acreditare Erasmus
2023–2027

2025-1-RO01-KA121-
SCH-000321789

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

PROJECT CANVAS

Fișă de proiect pentru integrarea
Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă
în activitatea didactică



Educație de calitate | Mediu sănătos | Echitate și incluziune | Economii responsabile | Parteneriate și colaborare | Cetățenie activă

Învățăm pentru un viitor
mai bun, împreună.

Această broșură a fost realizată pentru corpul profesoral al Colegiului Național „Andrei Mureșanu” Brașov, în urma participării autoarelor la cursul Erasmus+ **„From Global Priorities to School Projects: Focus on Sustainability and Citizenship Education”**, desfășurat la Sevilla, Spania, în perioada **20–24 aprilie 2026**.

Materialul oferă un instrument practic de proiectare didactică, destinat integrării Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă în activități educaționale relevante, interdisciplinare și conectate la probleme reale ale școlii și comunității.

Autoare:
prof. dr. Raluca-Corina Dawed
prof. dr. Cornelia-Anca Harabagiu

Material realizat în cadrul Acreditării Erasmus 2023–2027, an III, contract nr. 2025-1-RO01-KA121-SCH-000321789, implementat de Colegiul Național „Andrei Mureșanu” Brașov. **Finanțat de Uniunea Europeană.**

Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin exclusiv autorilor și nu reflectă în mod necesar poziția Uniunii Europene sau a Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale. Uniunea Europeană și Agenția Națională nu pot fi considerate responsabile pentru conținutul acestui material.

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

PROJECT CANVAS

Fișă de proiect pentru integrarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă în activitatea didactică

1. Problema reală observată

Ce problemă din școală, comunitate sau viața elevilor poate deveni punct de plecare pentru proiect?

Exemple:

- risipa alimentară în școală;
- consumul de energie;
- utilizarea excesivă a plasticului;
- lipsa spațiilor verzi;
- inegalități sau excludere socială;
- dezinformare pe teme climatice;
- consum iresponsabil;
- lipsa implicării civice a elevilor.

Problema aleasă de mine / echipa mea:

_____

_____

_____

_____

_____

2. SDG-ul asociat

Cu ce Obiectiv de Dezvoltare Durabilă se conectează problema?

Exemple:

- SDG 4 – Educație de calitate;
- SDG 10 – Reducerea inegalităților;
- SDG 11 – Orașe și comunități durabile;
- SDG 12 – Consum și producție responsabile;

- SDG 13 – Acțiune climatică;
- SDG 16 – Pace, justiție și instituții eficiente;
- SDG 17 – Parteneriate pentru obiective.

UNESCO tratează SDG-urile nu doar ca teme de informare, ci ca repere pentru obiective de învățare cognitive, socio-emoționale și comportamentale.

SDG principal:

_____

SDG-uri secundare, dacă există:

_____

3. Disciplina / disciplinele implicate

În ce disciplină poate fi integrat proiectul? Poate deveni interdisciplinar?

Disciplina principală:

_____

Alte discipline implicate:

_____

Exemple:

- Economie + Matematică + Educație socială;
- Biologie + Chimie + Geografie;
- Limba engleză + TIC + Arte vizuale;
- Istorie + Educație civică + Limba română;
- Fizică + Matematică + Tehnologie.

4. Subiectul investigației:

Care este întrebarea centrală la care elevii vor răspunde prin proiect?

O întrebare bună de proiect:

- pornește de la o problemă reală;
- nu are un singur răspuns memorabil;
- cere cercetare, colaborare și analiză;
- conduce spre o soluție sau o acțiune.

Exemple:

- Cum putem reduce risipa alimentară în școala noastră?
- Ce impact are consumul nostru zilnic asupra mediului?
- Cum poate deveni școala noastră mai eficientă energetic?
- Cum putem construi o campanie care schimbă comportamentele de consum?
- Cum pot elevii contribui la o comunitate mai incluzivă?

Întrebarea proiectului nostru:

_____

_____

_____

_____

5. Ce vor măsura, calcula sau analiza elevii?

Această secțiune vizează **hard skills**: măsurare, documentare, analiză de date, calcul, interpretare, utilizarea instrumentelor digitale.

Exemple:

- cantitatea de deșeuri produse într-o săptămână;
- consumul de energie al unor spații din școală;
- costuri și economii posibile;
- rezultate ale unui chestionar;
- frecvența unor comportamente;
- date comparative locale / naționale / europene;
- grafice, tabele, infografice.

Date / informații pe care elevii le vor colecta:

_____

_____

_____

Instrumente utilizate:

_____

_____

_____

6. Ce interdependențe vor identifica elevii?

Această secțiune vizează **systems thinking**: relații cauzale, interdependențe, feedback loops, consecințe neintenționate, efecte pe termen lung.

Elevii pot analiza relații precum:

- consum – venituri – obiceiuri familiale – mediu;
- energie – costuri – confort – emisii;
- alimentație – sănătate – economie locală – deșeuri;
- transport – timp – poluare – calitatea vieții;
- tehnologie – resurse – muncă – deșeuri electronice;
- decizie individuală – impact colectiv.

Systems thinking este esențial în Educația pentru Dezvoltarea Durabilă (ESD) deoarece problemele de sustenabilitate nu sunt liniare.

Interdependențe posibile:

_____

_____

_____

Consecințe neintenționate posibile:

_____

_____

_____

7. Ce produs final vor realiza elevii?

Produsul final trebuie să fie vizibil, comunicabil și util.

Exemple:

- raport de cercetare;
- infografic;

- expoziție;
- campanie de conștientizare;
- podcast;
- video scurt;
- propunere către Consiliul Elevilor / conducerea școlii;
- hartă a unei probleme locale;
- ghid de bune practici;
- mini-politică de clasă sau de școală;
- plan de acțiune.

Produsul final al proiectului:

_____

_____

_____

8. Ce acțiune concretă va rezulta?

Un proiect ESD solid nu se oprește la prezentarea informațiilor. El trebuie să conducă spre o formă de acțiune: schimbare de comportament, recomandare, decizie, intervenție, comunicare publică, parteneriat.

Exemple:

- reducerea consumului de hârtie;
- colectare selectivă mai eficientă;
- campanie pentru reducerea risipei alimentare;
- recomandări pentru eficiență energetică;
- activitate de mentorat între elevi;
- propuneri pentru spații mai incluzive;
- parteneriat cu o instituție locală.

ESD for 2030 pune accent pe acțiune locală, mobilizarea tinerilor și transformarea mediilor de învățare, nu doar pe transmiterea de conținut despre sustenabilitate.

Acțiunea concretă propusă:

_____

_____

_____

9. Cum evaluăm proiectul?

Evaluarea trebuie să includă atât produsul final, cât și procesul de învățare.

Criterii recomandate:

CRITERIU	DESCRIERE
RELEVANȚA PROBLEMEI	Problema este reală, clară și conectată la contextul elevilor.
DOCUMENTAREA	Elevii folosesc surse, date și observații relevante.
ANALIZA	Elevii interpretează date, compară, argumentează.
GÂNDIREA SISTEMICĂ	Elevii identifică interdependențe și consecințe.
COLABORAREA	Elevii lucrează eficient în echipă.
CREATIVITATEA SOLUȚIEI	Soluția este originală, dar realistă.
IMPACTUL	Proiectul produce o schimbare, o recomandare sau o acțiune.
COMUNICAREA	Produsul final este clar, convingător și adaptat publicului.

10. Prima acțiune pe care o putem face este?

Aceasta este o întrebare-cheie pentru a evita ca proiectul să rămână la nivel de intenție.

Ce putem face imediat?

_____

_____

_____

ANEXĂ CU EXEMPLE PE DISCIPLINE

Cum poate fiecare disciplină contribui la educația pentru sustenabilitate și cetățenie globală

Scopul anexei este să arate că sustenabilitatea nu este o temă rezervată disciplinelor „verzi". Ea poate fi integrată în matematică, limbi străine, istorie, arte, științe, educație fizică, TIC sau discipline socio-umane.

1. MATEMATICĂ

Exemplu de proiect: Amprenta de carbon a clasei

SDG-uri asociate: SDG 12 – Consum și producție responsabile; SDG 13 – Acțiune climatică.

Întrebare de proiect: Cum putem calcula și reduce amprenta de carbon a clasei noastre?

Activități:

- elevii colectează date despre transport, consum de energie, alimentație, cumpărături;
- calculează emisii estimate;
- realizează grafice;
- compară categorii de consum;
- propun trei strategii de reducere și calculează impactul potențial.

Carbon Footprint Calculator Project, în care elevii devin „environmental data scientists", urmăresc propriile emisii și folosesc matematica pentru a calcula impactul acestora asupra mediului.

Competențe dezvoltate:

- colectare și organizare de date;
- calculul unor indicatori statistici simpli precum: medii, procente, frecvențe;
- reprezentarea grafică;
- estimare și proiecție;
- gândire critică.

2. ECONOMIE / EDUCAȚIE ANTREPRENORIALĂ

Exemplu de proiect: Costul real al consumului

SDG-uri asociate: SDG 8 – Muncă decentă și creștere economică; SDG 12 – Consum și producție responsabile; SDG 13 – Acțiune climatică.

Întrebare de proiect: Cum putem lua decizii de consum care sunt eficiente economic și responsabile social și ecologic?

Activități:

- analiză cost-beneficiu pentru produse reutilizabile vs. produse de unică folosință;
- calculul costului total de utilizare;
- analiza externalităților negative;
- simulare de piață pentru o resursă comună;
- proiectarea unei mini-campanii de consum responsabil.

Produs final: Ghid de consum responsabil pentru elevi sau campanie de conștientizare în școală.

Competențe dezvoltate:

- raționament economic;
- analiză cost-beneficiu;
- înțelegerea externalităților;
- gândire antreprenorială;
- responsabilitate civică;
- argumentare.

3. ȘTIINȚE

Exemplu de proiect: Auditul energetic al școliiSDG-uri asociate: SDG 7 – Energie curată și la prețuri accesibile; SDG 11 – Comunități durabile; SDG 13 – Acțiune climatică.

Întrebare de proiect: Cum poate școala noastră să reducă risipa de energie?

Activități:

- identificarea consumatorilor de energie;
- estimarea consumului zilnic / lunar / anual;
- analiza iluminatului, aparatelor, echipamentelor;
- propunerea unor măsuri de eficiență energetică;
- calcularea economiilor posibile.

Produs final: Raport de audit energetic și recomandări pentru conducerea școlii.

Competențe dezvoltate:

- investigație științifică;
- măsurare;
- calcul;
- interpretare de date;
- comunicare științifică;
- responsabilitate față de comunitate.

4. LIMBI STRĂINE

Exemplu de proiect: Campaign for a Sustainable School SDG-uri asociate: SDG 4 – Educație de calitate; SDG 12 – Consum responsabil; SDG 13 – Acțiune climatică; SDG 17 – Parteneriate.

Întrebare de proiect: How can we persuade our school community to adopt more sustainable habits?

Activități posibile:

- analiză de mesaje persuasive în campanii internaționale;
- redactarea unor afișe, mesaje video, discursuri sau podcasturi;
- dezbatere despre responsabilitatea individuală și colectivă;
- schimb de materiale cu o școală parteneră;
- prezentarea campaniei în limba străină.

Produs final:

Campanie bilingvă / multilingvă pentru sustenabilitate.

Competențe dezvoltate:

- comunicare într-o limba străină;
- argumentare;
- persuasiune;
- gândire interculturală;
- cetățenie globală;
- colaborare.

5. LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Exemplu de proiect: Narațiuni ale viitorului

SDG-uri asociate: SDG 4 – Educație de calitate; SDG 11 – Comunități durabile; SDG 13 – Acțiune climatică.

Întrebare de proiect: Cum ne imaginăm comunitatea noastră peste 20 de ani și ce alegeri de astăzi influențează acel viitor?

Activități:

- lectură de texte literare sau nonliterare despre natură, comunitate, criză, responsabilitate;
- scriere creativă: jurnal din viitor, scrisoare către generațiile următoare;
- eseu argumentativ despre responsabilitatea față de mediu;
- discurs public;
- podcast literar pe tema om–natură–viitor.

Produs final: Antologie de texte ale elevilor: *Scrisori din viitor*.

Competențe dezvoltate:

- interpretare de text;
- exprimare argumentativă;
- scriere creativă;
- empatie;
- anticipare;
- reflecție etică.

6. ISTORIE

Exemplu de proiect: Lecții istorice despre resurse și colapsul unor societăți

SDG-uri asociate: SDG 11 – Comunități durabile; SDG 12 – Consum responsabil; SDG 13 – Acțiune climatică.

Întrebare de proiect: Ce putem învăța din istoria societăților care au gestionat greșit resursele?

Activități:

- studierea unor cazuri istorice: Dust Bowl, Insula Paștelui, Marea Aral;
- realizarea unei cronologii cauză–efect;
- identificarea factorilor economici, politici, sociali și de mediu;
- comparație cu probleme contemporane;

- dezbatere: „Istoria ne avertizează sau doar ne explică?”

Produs final: Hartă cauzală / expoziție tematică / dezbatere publică.

Competențe dezvoltate:

- analiză istorică;
- analiză de cauzalitate;
- utilizarea surselor istorice;
- gândire sistemică;
- argumentare;
- compararea trecut–prezent.

7. GEOGRAFIE

Exemplu de proiect: Harta sustenabilității locale

SDG-uri asociate: SDG 11 – Orașe și comunități durabile; SDG 13 – Acțiune climatică; SDG 15 – Viața terestră.

Întrebare de proiect: Cât de sustenabil este spațiul în care trăim?

Activități:

- cartografierea spațiilor verzi;
- identificarea zonelor cu trafic intens;
- analiza accesului la transport public;
- observarea punctelor de colectare selectivă;
- compararea datelor locale cu principii ale dezvoltării durabile.

Produs final: Hartă digitală sau expoziție cu propuneri pentru comunitate.

Competențe dezvoltate:

- orientare spațială;
- interpretare a hărților;
- observare directă;
- gândire critică;
- responsabilitate comunitară.

8. EDUCAȚIE SOCIALĂ / FILOSOFIE / LOGICĂ ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

Exemplu de proiect: Cine decide pentru viitor?

SDG-uri asociate: SDG 10 – Reducerea inegalităților; SDG 16 – Pace, justiție și instituții eficiente; SDG 17 – Parteneriate.

Întrebare de proiect: Cum pot fi luate decizii echitabile atunci când interesele actorilor sociali sunt diferite?

Activități:

- simulare de negociere între actori sociali;
- analiză de dileme morale;
- dezbatere despre justiție climatică;
- analiză de politici publice;
- construcția unei hărți a actorilor implicați într-o problemă.

Produs final: Recomandare argumentată pentru o problemă locală / școlară.

Competențe dezvoltate:

- gândire critică;
- argumentare;
- dezbatere;
- empatie;
- analiză etică;
- cetățenie globală.

9. ARTE VIZUALE

Exemplu de proiect: Datele devin vizibile

SDG-uri asociate: SDG 12 – Consum responsabil; SDG 13 – Acțiune climatică; SDG 15 – Viața terestră.

Întrebare de proiect: Cum putem comunica vizual o problemă de sustenabilitate astfel încât să producă reflecție și acțiune?

Activități:

- realizarea unor infografice;
- afișe de campanie;
- instalații din materiale reciclate;

- expoziție cu obiecte refolosite;
- artă publică pe tema consumului.

Produs final: Expoziție: *Sustenabilitatea se vede*.

Competențe dezvoltate:

- comunicare vizuală;
- creativitate;
- interpretarea datelor;
- sensibilizare publică;
- gândire simbolică.

10. TIC / INFORMATICĂ

Exemplu de proiect: Date pentru o școală sustenabilă

SDG-uri asociate: SDG 9 – Industrie, inovație și infrastructură; SDG 11 – Comunități durabile; SDG 13 – Acțiune climatică.

Întrebare de proiect: Cum putem folosi datele și instrumentele digitale pentru a înțelege și rezolva o problemă de sustenabilitate?

Activități:

- formular digital pentru colectare de date;
- prelucrare în spreadsheet;
- dashboard simplu;
- hartă digitală;
- infografic interactiv;
- pagină web de campanie.

Produs final: Dashboard sau platformă digitală de monitorizare a unei probleme școlare.

Competențe dezvoltate:

- alfabetizare digitală;
- colectare și prelucrare de date;
- vizualizare digitală a datelor;
- comunicare digitală;
- rezolvare de probleme (problem solving).