

Dezvoltare durabilă prin proiecte de service-learning

sau

povestea unei *MENTIUNI SPECIALE*



*“Ați auzit de Baia Sprie? Poate nu, sau poate ați auzit sau ați citit pe vreun blog de călătorie despre singurul lac din Europa care își schimbă culoarea în funcție de anotimp, Lacul Albastru. Vrem să se audă și să se știe de Baia Sprie, cunoscut în trecut sub numele **Medio Monte**.”*

*Prin urmare, am creat un traseu de tip treasure hunt pentru oricine este interesat - turist, localnic, vizitator, spirit curios sau simplu aventurier. Prin accesarea aplicației Questo și selectarea quest-ului **Talerele Medio Monte** oricine poate deveni un explorator al locurilor și poveștilor pline de farmecul autohton.”*

Aceasta este introducerea pe care tinerii de la *Liceul Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie* au făcut-o proiectului lor, proiect care a fost evidențiat și premiat cu o *mențiune specială* în cadrul Galei Dezvoltării Durabile 2021 realizată în parteneriat cu TVR. Gala face parte dintr-un program de informare și educare a publicului cu privire la cele 17 Obiective ale Dezvoltării Durabile, înscrise în Strategia Națională pentru Dezvoltare Durabilă a României – Agenda 2030, o strategie coordonată cu Uniunea Europeană și ONU.

Proiectul și povestea creată de elevii noștri, inspirată dintr-o legendă locală, propune o aventură prin asumarea rolului unui personaj legendar, puțin cunoscut, și descoperirea unor adevărate comori.

Proiectul a fost implementat în perioada februarie-septembrie 2020 deoarece ne-am gândit că putem valorifica mutarea în online – acces la aplicații, dezvoltarea de abilități digitale, promovare modernă, accesibilă din orice parte a globului.

TALERELE MEDIO MONTE este al treilea proiect de serviciu în folosul comunității derulat de către elevii din Baia Sprie cu scopul principal de a promova patrimoniul cultural și natural al orașului cu accent pe **Obiectivul de Dezvoltare Durabilă 11 - Orașe și comunități sustenabile**.



Questo este o aplicație de explorare a orașelor, care promovează călătoriile inovatoare și oferă experiențe locale inedite.

Elevii au creat un quest antrenant care propune jucătorul “să vadă într-adevăr la ce se uită” iar la final acesta devine mai bogat primind *taleri/talere* și o surpriză creată tot de copii și tineri.

Ideea proiectului a pornit de la identificarea nevoilor din comunitate și de la studierea atentă a strategiei pe termen lung a orașului Baia Sprie care vizează transformarea acestuia într-o stațiune turistică de interes național.

Elevii au considerat că orașul și *comorile* lui nu sunt destul de vizibile și cunoscute!

Au profitat de oportunitatea oferită de *Fundația Noi Orizonturi*, au scris o aplicație care a fost selectată și care le-a oferit cadrul adecvat pentru a învăța cum să conceapă o vânătoare de comori în aplicația Questo pentru localitatea lor.

Elevii au prezentat ideea partenerilor locali și reprezentanților autorității locale care au considerat că ar fi o modalitate inedită și modernă de a promova orașul și a atrage mai mulți turiști – *aveam instrumentul prin care ne puteam face auziți și văzuți de oriunde din lume.*

Am decis împreună să concepem un traseu în zona istorică a orașului având în vedere că există proiecte inițiate de Primărie pentru a transforma zona și a evidenția anumite obiective care au un trecut interesant și o însemnătate istorică sau culturală pentru orașul nostru.

În luna februarie 2020, elevii s-au întâlnit săptămânal pentru a dezbate ce anume ar putea fi inclus într-un astfel de quest. Reprezentanții Centrului Național de Informare și Promovare Turistică ne-au oferit materiale interesante pentru a descoperi anumite obiective mai puțin cunoscute în partea istorică a orașului.

Elevii au fost foarte încântați, dar în același timp îngrijorați deoarece începând cu luna martie nu ne puteam întâlni fizic, nu știam cum ne vom documenta, cine va fi dispus să se întâlnească cu noi și când anume. Majoritatea elevilor prezenți la întâlniri online au spus că ar dori să încerce, iar dacă situația pandemică nu ne va permite să ne întâlnim și fizic cu cei din zonă, vom amâna sau vom renunța la proiect.

A fost o perioadă de incertitudine dar și de reziliență și susținere reciprocă!



Prin implicarea în acest proiect elevii au învățat să se documenteze, să selecteze informațiile importante, relevante și inedite despre zona istorică a orașului lor, despre istoria și cultura locală și să transforme ceea ce au descoperit într-o poveste cu un traseu treasure hunt pentru turiști și vizitatori. Ce au făcut mai concret?

- au folosit un drive comun pentru a colabora manifestând responsabilitate legat de ce au lucrat ei sau colegii lor;
- au folosit Google Maps pentru a estima durata traseului în spațiu și timp și au marcat punctele de interes;

- au încărcat informațiile selectat în aplicația Questo;
- au folosit aplicația Canva pentru a crea fly-ere pentru pensiuni, hoteluri și CNIPT prin care să promoveze proiectul, respectiv traseul creat de ei;
- au analizat diverse tipuri de informații;
- au selectat acele informații care puteau fi transformate în poveste;
- au conceput o poveste misterioasă;
- au creat indicii relevante care au legătură cu povestea, personajul și obiectivul din traseu;
- au conceput o poveste cap coadă care “să prindă” cititorul/jucătorul;
- au folosit limbaj adecvat povestirii din punct de vedere al vocabularului și al structurilor gramaticale;
- au redactat comunicate de presă;
- au selectat informații pentru un fly-er de promovare;
- și-au dezvoltat atitudini civice pro-active;
- au învățat să aprecieze moștenirea culturală locală ca pe un bun de valoare;
- au identificat simboluri și reperi care pot fi transpuse în poveste;
- au selectat informații istorice și culturale relevante pentru comunitatea locală;
- au selectat cele mai bune imagini ale obiectivelor evidențiate;
- au învățat despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă și au contribuit la ODD 11 și ODD 4;
- au organizat evenimentul de lansare;
- au învățat despre istoria locurilor natale;
- au încadrat diversele curente arhitecturale descoperite în perioada istorică adecvată;
- au înțeles și internalizat complexitatea istorică a evenimentelor din trecutul orașului;

În luna mai aveam o variantă de poveste și indicii pentru traseu, am primit un prim feedback și am fost nevoiți să găsim alte modalități de oferire a indiciilor deoarece platforma putea susține anumite tipuri de formate. De exemplu elevii au propus o imagine de tip puzzle pe care jucătorul să o rezolve pentru a afla următorul indiciu dar platforma nu poate susține astfel de formate. Elevii au folosit diverse modalități de obținere a indiciilor – răspuns la întrebări despre obiective care puteau fi identificate printr-o studiere atentă a obiectivului respectiv, imitarea poziției unei statui, numărarea anumitor simboluri, răspuns la ghicitori, descifrarea unui cod secret. Pentru fiecare obiectiv de pe traseu elevii au conceput o altă modalitate de a descoperi indiciul. Dacă

jucătorul introducea indicele corect el primea ca bonus informații inedite, interesante despre obiectivul respectiv, o încurajare și acces la continuarea traseului prin indicațiile din poveste.

A fost un exercițiu de evaluare și autoevaluare ca elevii să păstreze conținut relevant cu un număr limitat de caractere.

Talerele Medio Monte
Elevii au făcut o aplicație
de promovare turistică
a orașului lor, Baia Sprie



Feedback-ul primit de la FNO și Questo, de la partenerii locali și turiștii care au parcurs traseul demo a fost un indicator al faptului că elevii au reușit să atingă obiectivele pe care ni le-am propus prin acest proiect.

“O gașcă de elevi foarte implicați au creat un quest în Baia Sprie. Au cules povești despre locuri, au scris, au creat indicii, au făcut materiale de promovare, au urcat conținutul în platforma [Questo](#), au testat traseul, l-au îmbunătățit și ieri l-au lansat. Dacă intrați în app o să vedeți că toate review-urile sunt de 5 ★★★★★. Nu sunt singurii, urmează să fie lansate quest-uri create de elevi și în alte localități.

Mi se pare minunat ce au făcut și ce vor să facă pentru comunitatea lor, mai ales că la vârsta lor cea mai mare grijă a mea era să nu-mi dea vaca în porumb.

Mulțumiri pentru implicare și coordonare, tuturor coordonatorilor locali pentru tot ce faceți cu acești copii minunați, elevilor pentru pasiune, creativitate și perseverență. Cu fapte din astea, ziua de luni devine sărbătoare 😊”, Claudiu Petria, fondator Questo

“Questo-ul lor digital este cât se poate de real, în acest moment oricine vizitează Baia Sprie (jud MM) îl poate folosi și oferi chiar și feedback. Lansarea traseului a fost și ea cât se poate de reală, cu ocazia unui eveniment local important: Săptămâna Națională a Voluntariatului. Activitatea tinerilor nu a fost într-un laborator, ci în viața reală. Proiectele cu miză reală, provocatoare, îi țin pe tineri conectați unii la alții și la sarcină. Învață împreună și descoperă lucruri pe care nu le-au știu poate până atunci. Pentru traseul din Questo, elevii au lucrat în documente Word și cu imagini pe care le-au organizat

într-un Google Drive, ca să aibă toată echipa acces la documente. Au învățat cum se folosește Google Maps – simulând trasee, numărând pașii pentru a parcurge o anumită distanță, adăugând chiar obiective turistice pe harta localității, au făcut interviuri, au cules informații despre comorile locale, au distilat informația și au creat un concept al traseului. Au scris și rescris indiciile pentru a fi suficient de clare dar și provocatoare pentru a captiva turiștii. Au învățat despre felul în care se face și se așează o fotografie pentru a capta atenția. A fost un proiect de învățare de câteva luni, ghidat cu răbdare. Au rămas în urmă competențe reale ale tinerilor dar și un rezultat de care se bucură acum localitatea lor.

Felicitări GreenIMPACT Baia Sprie! Vă dorim să inspirați cât mai multe astfel de procese de învățare pe bază de proiecte în folosul comunității!" Fundația Noi Orizonturi

În cadrul acestui proiect fiecare elev și-a asumat o responsabilitate acolo unde s-a simțit cel mai pregătit sau confortabil. Unii s-au ocupat de partea de promovare, alții au creat povestea, toți au contribuit la crearea indicilor și la conceperea suvenirului pe care jucătorul îl primește la finalul questului.

Fiecare elev implicat în proiect și-a dezvoltat sau îmbunătățit abilitățile cu privire la utilizarea instrumentelor IT și a aplicațiilor disponibile, a învățat multe lucruri despre comunitatea în care trăiește și apreciază multiculturalitatea și istoria locală. Ei au colaborat cu diverși parteneri sau localnici și sunt foarte mândri de ce au reușit să facă pentru orașul lor.

Tinerii implicați în acest proiect sunt mult mai deschiși și comunicativi, selectează mai ușor ideile relevante dintr-un text la prima vedere, știu să argumenteze mai bine, să își exprime puncte de vedere folosind informații relevante și pertinente.

Majoritatea dintre ei sunt foarte săritori, își ajută colegii și sunt mai responsabili atunci când lucrează la proiecte comune la diverse materii.

De asemenea au o empatie și toleranță crescută atunci când primesc un feedback și s-au obișnuit să ofere feedback constructiv cu privire la idei și acțiuni, nu la persoane.

Acest tip de asumarea s-a transferat și în activitățile de la clasă sau în alte proiecte extrașcolare derulate de către școală.

Prin acest proiect comunitatea din zona istorică a orașului beneficiază de promovare inedită, gratuită și modernă cu scopul de a atrage mai mulți turiști dornici să exploreze un oraș bogat în istorie, tradiții și multiculturalitate.

*“România durabilă va arăta exact așa cum ne dorim doar dacă vom oferi tinerelor generații educație de calitate și motivația de a se dezvolta aici, într-o societate construită pe principii de meritocrație. Ne bucură nespuse oportunitatea pe care o avem de a premia organizații cu proiecte extraordinare pe zona de educație. Pentru că de aici pornește schimbarea de mentalitate la care aspirăm cu toții, din perspectiva Agendei 2030, **educația fiind o temă fundamentală.**”, a declarat consilierul de stat László Borbély, coordonator al Departamentului pentru Dezvoltare Durabilă.*

Prof. Iolanda Sztrelenczuk