



Nr. 4. Septembrie, 2025

ECOSTAND

CURSURI DE SIMULARE ȘI JOCURI PENTRU A CREȘTE GRADUL
DE CONȘTIENTIZARE CU PRIVIRE LA SCHIMBĂRILE CLIMATICE
ȘI PENTRU UN COMPORTAMENTUL CORESPUNZĂTOR ÎN CAZ
DE DEZASTRE NATURALE PENTRU ȘCOLILE GIMNAZIALE
2023-1-RO01-KA220-SCH-000156665

O fază de pilotare inspiratoare în școli

Am finalizat cu succes faza pilot a jocurilor Minecraft dezvoltate în cadrul proiectului. Elevii din diferite școli au avut ocazia să experimenteze direct această modalitate inovatoare de învățare. Folosind gamificarea prin Minecraft Education Edition, elevii au putut simula și gestiona în mod activ diferite scenarii de dezastre naturale (cum ar fi inundații, cutremure sau incendii forestiere).

Acest instrument educațional nu numai că captează atenția tinerilor, dar îi învață și abilități cruciale privind:

Pregătirea pentru dezastre. ⚠️

Luarea deciziilor critice sub presiune. 🧠

Gestionarea și coordonarea resurselor. 🛠️

Rezultatele inițiale ale pilotării confirmă că utilizarea Minecraft este o strategie eficientă și motivantă pentru educarea despre sustenabilitatea mediului. Suntem cu un pas mai aproape de a face educația pentru reziliență mai accesibilă și mai distractivă!



Co-funded by
the European Union





CURSURI DE SIMULARE ȘI JOCURI PENTRU A CREȘTE GRADUL DE CONȘTIENTIZARE CU PRIVIRE LA SCHIMBĂRILE CLIMATICE ȘI PENTRU UN COMPORTAMENTUL CORESPUNZĂTOR ÎN CAZ DE DEZASTRE NATURALE PENTRU ȘCOLILE GIMNAZIALE
2023-1-RO01-KA220-SCH-000156665



Succes la evenimentele de multiplicare

Partenerii noștri au organizat recent atelierelor noastre de diseminare de mare succes în diferitele țări participante. Aceste evenimente au marcat o etapă cheie în cadrul proiectului, servind la prezentarea și partajarea rezultatelor cu o gamă largă de grupuri țintă legate de educație.

Evenimentele Multiplicatoare s-au concentrat pe diseminarea beneficiilor și avantajelor utilizării jocurilor Minecraft dezvoltate de proiect ca instrument educațional inovator. Scopul principal a fost de a arăta cum această metodologie, bazată pe gamificare, poate: Să crească gradul de conștientizare în rândul adolescenților cu privire la sustenabilitatea mediului și la riscurile asociate dezastrelor naturale.

Să ofere educatorilor o resursă captivantă și eficientă pentru predarea managementului riscurilor și a luării deciziilor critice în medii simulate.



Acest proiect este finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație [raport] reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia Europeană, instituțiile sale și Agenția Națională nu pot fi trase la răspundere pentru conținutul acestui material sau pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor conținute în acesta.

Urmărește-ne!

