

Proiect de Activitate Didactică: „Detectivii Amprentei Verzi”

- **Grup țintă:** Clasa a XI-a
- **Durata:** 50 de minute
- **Forma de organizare:** Lucru în echipe (4-5 elevi)
- **Competențe cheie:** Competențe digitale, gândire critică, colaborare, conștiință ecologică.
- **Resurse tehnologice:** Telefoane mobile/tablete cu conexiune la internet, aplicația *Mentimeter* (sau *Padlet*) și un calculator ecologic online.

Desfășurarea activității

1. Evocare: Spargerea gheții & Chestionar rapid (10 minute)

- **Activitate:** Profesorul afișează pe tablă/proiector un cod QR către un sondaj live în Mentimeter cu întrebarea: „*Cât de verde este stilul tău de viață?*” sau „*Ce procent din deșeurile tale crezi că ajunge să fie reciclat?*”.
- **Rolul elevilor:** Răspund anonim de pe telefoane. Rezultatele se generează instant sub formă de grafic pe ecran.
- **Discuție:** Profesorul provoacă o scurtă dezbatere pornind de la terminologia de mediu învățată (deșeuri biodegradabile vs. colectare selectivă).

2. Realizarea sensului: Atelier practic – Auditul Digital al Deșeurilor (25 minute)

Profesorul împarte clasa în 3-4 echipe, fiecare primind o „misiune digitală” specifică inspirată din programul Erasmus+:

- **Echipa 1: „Calculatoarele de Amprentă”**
 - *Sarcina:* Elevii accesează un site de calculare a amprente de carbon sau de deșeuri (ex: *Footprint Calculator* sau un instrument similar). Ei introduc datele medii ale unui adolescent din România și analizează câte „planete” ar fi necesare dacă toată lumea ar trăi la fel.

- **Echipa 2: „Analiștii Codurilor de Reciclare”**

- *Sarcina:* Folosind telefoanele, echipa trebuie să caute și să creeze un infografic digital rapid (folosind *Canva*) cu semnificația simbolurilor de pe ambalaje (PET 1, HDPE 2, PVC 3 etc.) și să explice ce greșeli de segregare facem zilnic în școală.

- **Echipa 3: „Inovatorii Zero Deșeuri (Zero Waste)”**

- *Sarcina:* Echipa trebuie să folosească tehnica de *brainstorming digital* (pe o tablă virtuală precum *Padlet*) pentru a propune 3 soluții tehnologice sau aplicații mobile care ar putea ajuta liceul lor să reducă consumul de plastic și risipa de hârtie.

3. Reflecție: Prezentarea „Eco-Proiectelor” (10 minute)

- Fiecare echipă își desemnează un purtător de cuvânt care prezintă, în maximum 2 minute, concluziile sau infograficul realizat.
- Se discută viabilitatea soluțiilor propuse de Echipa 3 pentru a fi implementate chiar în școala lor.

4. Evaluare & Feedback: Mesajul într-o sticlă... digitală (5 minute)

- **Ceremonia de „feedback”:** Elevii sunt rugați să scrie pe un bilet virtual (sau pe un bilet de hârtie post-it) un singur lucru/obicei pe care promit să îl schimbe începând de azi (ex: „Nu voi mai cumpăra apă în PET-uri, voi folosi o cană reutilizabilă”).

De ce funcționează această activitate la clasa a XI-a?

1. **Nu este plictisitoare:** Nu implică o dictare teoretică despre ecologie, ci îi pune pe elevi în rolul de cercetători.
2. **Folosește tehnologia constructiv:** Telefoanele nu mai sunt o sursă de distragere a atenției, ci devin instrumente de lucru pentru colectarea datelor și design.
3. **Dezvoltă spiritul de echipă (Team-building):** Structura pe echipe obligă elevii să colaboreze, să negocieze și să își împartă sarcinile contracronometru, exact ca în atelierele de lucru pentru adulți din cadrul proiectelor Erasmus+.(cea mai potrivită

activitate pentru elevii de clasa a XI-a combină **competențele digitale** cu **conștientizarea ecologică (managementul deșeurilor)**.