



Objectifs de développement durable pour les élèves

NEWSLETTER #1





Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.


Que dire du projet ?

Les objectifs du développement durable pour les élèves font partie d'un KA2 du projet Erasmus+ , coopération de partenaires dans l'éducation scolaire, projet qui réunit six (6) partenaires de 5 pays. La diversité est importante et permet d'atteindre des objectifs et obtenir des résultats qui concernent un large panel de personnes. Le but essentiel de ce projet est de contribuer à l'éducation au développement durable (EDD), un élément clé de l'agenda 2030 pour le développement durable. L'objectif du projet est de créer et développer des outils dans le cadre des SDGs pour que les étudiants de différents âges développent des compétences clés telles que la pensée critique, la résolution de problèmes. Plus précisément, les objectifs cités ci-dessous seront visés à travers des activités d'apprentissage :

Les objectifs du développement durable pour les élèves font partie d'un KA2 du projet Erasmus+ , coopération de partenaires dans l'éducation scolaire, projet qui réunit six (6) partenaires de 5 pays. La diversité est importante et permet d'atteindre des objectifs et obtenir des résultats qui concernent un large panel de personnes. Le but essentiel de ce projet est de contribuer à l'éducation au développement durable (EDD), un élément clé de l'agenda 2030 pour le développement durable. L'objectif du projet est de créer et développer des outils dans le cadre des SDGs pour que les étudiants de différents âges développent des compétences clés telles que la pensée critique, la résolution de problèmes. Plus précisément, les objectifs cités ci-dessous seront visés à travers des activités d'apprentissage :

 Pour enseigner les compétences clés aux élèves telles que la pensée critique, la créativité, la résolution de problèmes et les sensibiliser à la durabilité

 Mettre en ligne des jeux et des outils dans le cadre des objectifs du développement durable

 Améliorer les compétences numériques des enseignants en leur proposant des formations à distance

Le matériel d'apprentissage sera utilisé avec des méthodologies de gamification afin d'engager efficacement les élèves dans l'apprentissage et de fournir aux enseignants du matériel d'apprentissage attrayant et réactif sur les compétences numériques qu'ils pourront utiliser en ligne avec leurs élèves.

Ce matériel sera conçu pour encourager les élèves à user de la pensée critique, la créativité et la résolution de problèmes afin d'élaborer des cadres sur la façon d'aborder les questions liées au développement durable.

Les résultats du projet seront répandus de cette manière :

- Les élèves et étudiants, qu'ils soient toujours dans le système scolaire ou sortis du cursus ou sur le marché du travail, intéressés par le développement durable le développement et la réalisation des ODD ;
- Les écoles et autres institutions scolaires et organismes
- Grand public, décideurs : apprendre à connaître/comprendre/prendre conscience de l'importance de l'éducation dans le domaine des ODD et des besoins des groupes cibles.

En quoi consistait cette rencontre?

Les partenaires des six organisations se sont réunis à Skopje les 21 et 22 mars 2023 pour la réunion de lancement du projet. Au cours de cette réunion, les partenaires ont également présenté le plan de diffusion, le plan de gestion de la qualité et des risques ainsi que les rôles de chaque partenaire.



Figure 1. Réunion de lancement à Skopje les 21 et 22 Mars 2023

Au cours de la réunion, Eco-Logic a présenté différentes propositions pour les logos du projet, le logo suivant a été choisi par la majorité des participants :



Figure 2. Logo du projet

Les résultats qui seront développés dans le cadre de ce projet sont :

● **Résultat du projet 1 :** Création de matériels pour chaque ODD (17 objectifs)

Différentes formes telles que des questions, des quiz, des défis, des présentations actives mises en ligne sur la plateforme ODD.

● **Résultat du projet 2:** Développer un cours de formation des

enseignants sur les compétences numériques liées à l'apprentissage à distance dispensé aux enseignants dans le cadre du projet et mis à disposition en ligne.

Lors de la réunion, les partenaires se sont partagés les 17 Objectifs de développement. Ils développeront des matériaux sous la forme de questions, quiz, défis et présentations interactives

Les partenaires du projet

Les partenaires ayant de l'expérience dans les projets européens et la plupart d'entre eux ayant une grande expérience dans l'enseignement scolaire travailleront à rapprocher les objectifs durables des élèves, mais aussi à fournir un cours de compétences numériques pour les enseignants.

Les partenaires sont :

- Ecole Primaire Publique Piton La Ravine Blanche – coordinator - (France)
- Eco Logic (The Republic of North Macedonia)
<https://ecologic.mk/>
- European Multicultural Association (Bulgaria)
<https://ema20.com/>
- Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (Italy)
<https://danilodolci.org/en/>
- Yenimahalle Istiklal İlkokulu (Turkey)
<https://istiklalilkokulu.meb.k12.tr/>
- OU Malina Popivanova (The Republic of North Macedonia)
www.oumalinapopivanova.mk

Quelle suite ?

Les partenaires définissent le concept de la plate-forme d'apprentissage en ligne qui est un sujet qui sera discuté lors de la prochaine réunion en ligne. Lorsque cela est approuvé par tous les partenaires, l'étape suivante du projet commence : développer le contenu du programme. Pour plus de nouvelles et de mises à jour sur le projet, assurez-vous de suivre nos comptes Facebook et Twitter.
