

Учителско сътрудничество	Педагог 1: Биолог Педагог 2: Математик Педагог 3: Езиков инструктор
Организация на STEAME в живота (SiL).	Среща с представители на бизнеса/Приложения в реалния свят Предприемачество – Дни на STEAME в живота (SiL).
Формулиране на план за действие	Препратка към етапите и стъпките на рамката на STEAME АКАДЕМИЯ за базирано на проекти STEAME обучение (формулиране на план за действие)

* в процес на разработка на крайните елементи на рамката

3. Цели и методологии

Цели и задачи на обучението	<p>От учениците се очаква:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. да разграничат бързата мода от бавната или устойчивата мода. 2. да се включат в аргументирани разсъждения и дебат относно конкретни позиции/възгледи, свързани с пазаруването втора употреба. 3. да разработят наративна линия, свързана с бързата мода (ако е възможно) за техните стаи за бягство. 4. да проектират техните стаи за бягство в powerpoint, като използват хипервръзки, и ги представят.
Резултати от обучението и очаквани резултати	<p>От учениците се очаква:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. да оценяват и преосмислят собствените си позиции относно бързата мода. 2. да проектират и разработят една стая за бягство с помощта на powerpoint. 3. да избягат от стаите, разработени от техните съученици
Предварителни знания и предпоставки	<ol style="list-style-type: none"> 1. Физически и дигитални стаи за бягство 2. Часовник на Страшния съд 3. Powerpoint като инструмент за създаване на стаи за бягство.
Мотивация, Методология, Стратегии, Опорни точки	<p>Учене, базирано на запитвания, кооперативно обучение</p> <p>Основната опорна точка, използвана в този урок, е ескейп стая на powerpoint, предоставена на учениците за игра в началото на урока, така че да им помогне да научат повече за бързата мода чрез игра и да им позволи да видят потенциала на powerpoint като инструмент в създаването на ескейп стаи.</p>

4. Подготовка и средства

Подготовка, настройка на пространството, съвети за отстраняване на неизправности	Проектирайте и разработете въвеждащата стая за бягство, групи от 3-4
Ресурси, инструменти, материали, приставки, оборудване	Лаптопи за всяка група

5. Внедряване

Обучителни дейности,
процедури, рефлексии

1. Фокусиране на дейност (15')

В групи от 2-3 ученици участват в дигитална ескейп стая. Ученици са хванати в капан в склада на стара фирма за облекло и се опитват да избягат, като отговарят на редица въпроси за изменението на климата и бързата мода.

2. Бърза мода (10')

Учениците гледат видеоклип за модата, показващ изключително отрицателното въздействие на бързата мода в Гана.

3. Пазаруване втора употреба

Учениците гледат инфлуенсър, който говори за пазаруване втора употреба и получават коментари, споделени в социалните медии. От тях се очаква да подкрепят дадена възложена им позиция, като използват аргументирани разсъждения

4. Проектирайте и разработете стаята за бягство

Учениците в групи от 3-4 ученика разработват наративна линия, за да създадат контекста на своята стая за бягство. Те използват мрежата, за да търсят, намират и използват забавни факти за бързата мода, за да създават своите викторини/пъзели. Накрая те създават своите стаи за бягство с помощта на powerpoint.

5. Представете стаята за бягство

Учениците представят своите стаи за бягство и канят други ученици да играят.

Оценка – оценяване

Формираща оценка при завършване на всяка дейност.

Представяне -
Отчитане - Споделяне

Учениците споделят и канят други да играят

Разширения - друга информация

Прототип/Ръководство на STEAME АКАДЕМИЯ за подход за обучение и творчество
Формулиране на план за действие

Основни стъпки в подхода за обучение на STEAME:

I ЕТАП: Подготовка от един или повече учители

1. Формулиране на първоначални идеи относно тематичните сектори/области, които да бъдат обхванати
2. Ангажиране на по-широка аудитория / работа / бизнес / родители / общество / среда / етика
3. Целева възрастова група ученици - Свързване с официалната учебна програма - Поставяне на цели и задачи
4. Организация на задачите на участващите страни - Определяне на координатор - Работни места и др.

ЕТАП II: Формулиране на план за действие (стъпки 1-18)

Подготовка (от учители)

1. Отношение към реалния свят – Отражение
2. Стимул – Мотивация
3. Формулиране на проблем (възможно на етапи или фази), произтичащ от горното

Развитие (от ученици) – Насоки и оценка (в 9-11, от учители)

4. Създаване на фон - Търсене / Събиране на информация
5. Опростете проблема – Оформете проблема с ограничен брой изисквания
6. Създаване на казуси - Проектиране - идентифициране на материали за изграждане / разработване / създаване
7. Строителство - Работен процес - Изпълнение на проекти
8. Наблюдение-Експериментиране - Първоначални заключения
9. Документация - Търсене в тематични области (AI полета), свързани с изучавания предмет - Обяснение въз основа на съществуващи теории и/или емпирични резултати
10. Събиране на резултати / информация въз основа на точки 7, 8, 9
11. Първа групова презентация от ученици

Конфигуриране и резултати (от ученици) – Насоки и оценка (от учители)

12. Конфигурирайте STEAME моделите, за да опишете/представите/илюстрирате резултатите
13. Проучване на резултатите в 9 и правене на заключения, като се използва 12
14. Приложения в ежедневието - Предложения за развитие 9 (Предприемачество - SIL Дни)

Преглед (от учители)

15. Прегледайте проблема по-взискателно

Завършване на проекта (от ученици) – Насоки и оценка (от учители)

16. Повторете стъпки от 5 до 11 с допълнителни или нови изисквания, както са формулирани в 15
17. Изследване - Казуси - Разширяване - Нови теории - Тестване на нови заключения
18. Представяне на заключения - тактика на общуване.

ЕТАП III: STEAME АКАДЕМИЯ Действия и сътрудничество в творчески проекти за ученици

Заглавие на проекта: _____

Кратко описание/Очертание на организационните договорености/Отговорности за действие

ЕТАП	Дейности/Стъпки Учител 1(У1) Сътрудничество с У2 и ръководство на учениците	Дейности/Стъпки От ученици Възрастова група: _____	Дейности/Стъпки Учител 2 (У2) Сътрудничество с У1 и ръководство на учениците
а	Подготовка на стъпки 1,2,3		Сътрудничество в стъпка 3
б	Насоки в стъпка 9	4,5,6,7,8,9,10	Насоки за поддръжка в стъпка 9
в	Творческа оценка	11	Творческа оценка
г	Насоки	12	Насоки
д	Насоки	13 (9+12)	Насоки
е	Организация (SIL) STEAME в живота	14 Среща с представители на бизнеса	Организация (SIL) STEAME в живота
ж	Подготовка на стъпка 15		Сътрудничество в стъпка 15
з	Насоки	16 (повторение 5-11)	Ръководство за поддръжка
и	Насоки	17	Ръководство за поддръжка
к	Творческа оценка	18	Творческа оценка