



Αναφορές, παραθέσεις	<p>και ελπίζουμε να γίνουν αξέχαστα στους μαθητές. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να μελετήσουν υλικό από το διαδίκτυο σχετικά με τη γρήγορη μόδα και να αναζητήσουν «διασκεδαστικά γεγονότα» που μπορεί να είναι χρήσιμα στη σύνταξη κουίζ για τους συνομηλίκους τους για να λύσουν και να ξεφύγουν από το δωμάτιο. Δημιουργούν επίσης μια αφηγηματική γραμμή για να κάνουν το δωμάτιο απόδρασής τους ενδιαφέρον. Το μάθημα ολοκληρώνεται με τους μαθητές να παρουσιάζουν τα δωμάτια απόδρασής τους.</p>
----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 2. Πλαίσιο STEAME ACADEMY\*

Συνεργασία των Εκπαιδευτικών	<p>Εκπαιδευτικός 1: Βιολόγος</p> <p>Εκπαιδευτικός 2: Μαθηματικός</p> <p>Εκπαιδευτικός 3: Εκπαιδευτής Γλωσσών</p>
Οργάνωση STEAME in Life (SiL)	<p>Συνάντηση με εκπροσώπους επιχειρήσεων/Εφαρμογές στον πραγματικό κόσμο</p> <p>Επιχειρηματικότητα – STEAME in Life (SiL) Days</p>
Διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης	<p>Αναφορά στα στάδια και τα βήματα του πλαισίου STEAME ACADEMY για μάθηση βάσει έργου STEAME (Διαμόρφωση σχεδίου δράσης)</p>

\* υπό ανάπτυξη τα τελικά στοιχεία του πλαισίου

## 3. Στόχοι και μεθοδολογίες

Μαθησιακοί Σκοποί και Στόχοι	<p>Οι φοιτητές αναμένεται να:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ξεχωρίστε τη γρήγορη μόδα από την αργή ή βιώσιμη μόδα.</li> <li>2. Συμμετέχετε σε επιχειρηματολογικούς συλλογισμούς και συζητάτε σχετικά με συγκεκριμένες στάσεις/απόψεις που σχετίζονται με τις αγορές μεταχειρισμένων.</li> <li>3. Να αναπτύξουν μια γραμμή αφήγησης, σχετική με τη γρήγορη μόδα (αν είναι δυνατόν) για τα δωμάτια απόδρασής τους.</li> <li>4. Σχεδιάστε τα δωμάτια απόδρασής τους σε powerpoint χρησιμοποιώντας υπερσυνδέσμους.</li> </ol> <p>Παρουσιάζουν τα δωμάτια απόδρασής τους.</p>
Μαθησιακά Αποτελέσματα και Αναμενόμενα Αποτελέσματα	<p>Φοιτητές:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Αξιολογούν και επανεξετάζουν τις δικές τους θέσεις σχετικά με τη γρήγορη μόδα.</li> <li>2. Σχεδιάστε και αναπτύξτε ένα δωμάτιο απόδρασης χρησιμοποιώντας το PowerPoint.</li> <li>3. Αποδράστε από τα δωμάτια που ανέπτυξαν οι συμμαθητές τους</li> </ol>

<p>Προηγούμενες Γνώσεις και Προαπαιτούμενα</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Φυσικά και ψηφιακά δωμάτια απόδρασης</li> <li>2. Ρολόι της Ημέρας της Κρίσεως</li> <li>3. Το PowerPoint ως εργαλείο για τη δημιουργία δωματίων απόδρασης.</li> </ol>
<p>Κίνητρα, Μεθοδολογία, Στρατηγικές, Υποστήριξη</p>	<p><i>Διερευνητική μάθηση, συνεργατική μάθηση</i></p> <p><i>Ένα κύριο ικρίωμα που χρησιμοποιείται σε αυτό το μάθημα, είναι ένα powerpoint escape room που διατίθεται στους μαθητές για να παίξουν στην αρχή του μαθήματος, έτσι ώστε να τους βοηθήσει να μάθουν για τη γρήγορη μόδα μέσα από το παιχνίδι και να τους δώσει τη δυνατότητα να δουν τις δυνατότητες του powerpoint ως εργαλείο στην παραγωγή δωματίων απόδρασης.</i></p>

#### 4. Προετοιμασία και μέσα

<p>Προετοιμασία, Διευθέτηση χώρου, συμβουλές αντιμετώπισης προβλημάτων</p>	<p><i>Σχεδιασμός και ανάπτυξη του εισαγωγικού δωματίου απόδρασης, γκρουπ 3-4 ατόμων</i></p>
<p>Πόροι, εργαλεία, υλικά, Επισυναπτόμενα, εξοπλισμός</p>	<p><i>Φορητοί υπολογιστές για κάθε ομάδα</i></p>
<p>Υγεία και Ασφάλεια</p>	

#### 5. Εφαρμογή

<p>Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες, Διαδικασίες, Αναστοχασμοί</p>	<p><b>1. Δραστηριότητα εστίασης (15')</b></p> <p>Σε ομάδες των 2-3 μαθητών συμμετέχουν σε ψηφιακό δωμάτιο απόδρασης. Φοιτητές παγιδεύονται στην αποθήκη μιας παλιάς εταιρείας ρούχων και προσπαθούν να ξεφύγουν απαντώντας σε μια σειρά ερωτήσεων σχετικά με την κλιματική αλλαγή και τη γρήγορη μόδα.</p> <p><b>2. Γρήγορη μόδα (10')</b></p> <p>Οι μαθητές παρακολουθούν ένα βίντεο σχετικά με τη μόδα που παρουσιάζει τον εξαιρετικά αρνητικό αντίκτυπο της γρήγορης μόδας στην Γκάνα.</p> <p><b>3. Αγορές μεταχειρισμένων</b></p> <p>Οι μαθητές παρακολουθούν έναν influencer να μιλάει για αγορές μεταχειρισμένων και παρουσιάζονται με σχόλια που κοινοποιούνται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αναμένεται να υποστηρίξουν μια δεδομένη στάση που</p>
----------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

τους έχει ανατεθεί χρησιμοποιώντας επιχειρηματολογική συλλογιστική

#### **4. Σχεδιασμός και ανάπτυξη του δωματίου απόδρασης**

Οι μαθητές σε ομάδες των 3-4 μαθητών αναπτύσσουν μια γραμμή αφήγησης για να δημιουργήσουν το πλαίσιο του δωματίου απόδρασής τους. Χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για να αναζητήσουν, να βρουν και να χρησιμοποιήσουν διασκεδαστικά γεγονότα σχετικά με τη γρήγορη μόδα για να δημιουργήσουν τα κουίζ / παζλ τους. Τέλος, δημιουργούν τα δωμάτια απόδρασης χρησιμοποιώντας powerpoint.

#### **5. Παρουσιάστε το δωμάτιο απόδρασης**

Οι μαθητές παρουσιάζουν τα δωμάτια απόδρασής τους και προσκαλούν άλλους μαθητές να παίξουν.

Αξιολόγηση

*Διαμορφωτική αξιολόγηση για την ολοκλήρωση κάθε δραστηριότητας.*

Παρουσίαση - Αναφορά  
- Κοινή χρήση

*Οι μαθητές μοιράζονται και προσκαλούν άλλους να παίξουν*

Επεκτάσεις - Άλλες  
πληροφορίες

**STEAME ACADEMY Πρωτότυπο/Οδηγός για τη μάθηση και τη δημιουργικότητα Προσέγγιση**  
Διαμόρφωση σχεδίου δράσης

*Σημαντικά βήματα της μαθησιακής προσέγγισης STEAME:*

**ΣΤΑΔΙΟ I: Προετοιμασία από έναν ή περισσότερους εκπαιδευτικούς**

1. Διατύπωση αρχικών σκέψεων σχετικά με τους θεματικούς τομείς/περιοχές που πρέπει να καλυφθούν
2. Σύνδεση με την πραγματικότητα του ευρύτερου περιβάλλοντος / εργασία / επιχειρήσεις / γονείς / κοινωνία / περιβάλλον / ηθική
3. Ηλικιακή ομάδα-στόχος των μαθητών - Σύνδεση με το επίσημο πρόγραμμα σπουδών - Καθορισμός στόχων και σκοπών
4. Οργάνωση των εργασιών των εμπλεκόμενων μερών - Ορισμός Συντονιστή - Χώροι εργασίας κ.λπ.

**ΣΤΑΔΙΟ II: Διαμόρφωση σχεδίου δράσης (Βήματα 1-18)**

Προετοιμασία (από τους εκπαιδευτικούς)

1. Σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο - Αναστοχασμός
2. Κινητοποίηση - Κίνητρα
3. Διατύπωση ενός προβλήματος (ενδεχομένως σε στάδια ή φάσεις) που προκύπτει από τα παραπάνω

Ανάπτυξη (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (στο 9-11, από τους εκπαιδευτικούς)

4. Ανάπτυξη υποβάθρου- Αναζήτηση / Συγκέντρωση πληροφοριών
5. Απλοποίηση του ζητήματος - Διαμόρφωση του προβλήματος σε έναν περιορισμένο αριθμό απαιτήσεων
6. Διατύπωση περίπτωσης - Σχεδιασμός - προσδιορισμός υλικών για οικοδόμηση / ανάπτυξη / δημιουργία
7. Κατασκευή - Ροή εργασιών – εφαρμογή των project
8. Παρατήρηση -Πειραματισμός - Αρχικά συμπεράσματα
9. Τεκμηρίωση - Αναζήτηση θεματικών περιοχών (πεδία TN) που σχετίζονται με το υπό μελέτη θέμα - Επεξήγηση με βάση τις υπάρχουσες θεωρίες ή/και τα εμπειρικά αποτελέσματα
10. Συγκέντρωση αποτελεσμάτων/πληροφοριών με βάση τα σημεία 7, 8, 9
11. Πρώτη ομαδική παρουσίαση από τους μαθητές

Διαμόρφωση και αποτελέσματα (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (από τους εκπαιδευτικούς)

12. Διαμόρφωση μοντέλων STEAME για την περιγραφή / αναπαράσταση / απεικόνιση των αποτελεσμάτων
13. Μελέτη των αποτελεσμάτων στο σημείο 9 και εξαγωγή συμπερασμάτων, χρησιμοποιώντας το σημείο 12
14. Εφαρμογές στην καθημερινή ζωή - Προτάσεις για την ανάπτυξη του σημείου 9 (Επιχειρηματικότητα - SIL ημέρες)

Ανασκόπηση (από εκπαιδευτικούς)

15. Επανεξέταση του προβλήματος και επανεξέταση και υπό περισσότερο απαιτητικές συνθήκες

Ολοκλήρωση έργου (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (από τους εκπαιδευτικούς)

16. Επανάληψη των βημάτων 5 έως 11 με πρόσθετες ή νέες απαιτήσεις όπως διατυπώνονται στο σημείο 15

17. Διερεύνηση - Μελέτες περιπτώσεων - Επέκταση - Νέες θεωρίες - Έλεγχος νέων συμπερασμάτων

18. Παρουσίαση συμπερασμάτων - Τακτικές επικοινωνίας.

### **ΣΤΑΔΙΟ III: STEAME ACADEMY Δράσεις και συνεργασία σε δημιουργικά έργα για μαθητές σχολείων**

Τίτλος του έργου: \_\_\_\_\_

Σύντομη περιγραφή/προγραμματισμός των οργανωτικών διευθετήσεων/αρμοδιοτήτων για δράση

ΣΤΑΔΙΟ	Δραστηριότητες/Βήματα	Δραστηριότητες /Βήματα Από Μαθητές	Δραστηριότητες /Βήματα
	Εκπαιδευτικός 1(T1) Συνεργασία με τον T2 και καθοδήγηση των μαθητών	Ηλικιακή ομάδα: _____	Εκπαιδευτικός 2 (T2) Συνεργασία με T1 και καθοδήγηση των μαθητών
A	Προετοιμασία των σταδίων 1,2,3		Συνεργασία στο βήμα 3
B	Καθοδήγηση στο βήμα 9	4,5,6,7,8,9,10	Καθοδήγηση και υποστήριξη στο βήμα 9
C	Δημιουργική αξιολόγηση	11	Δημιουργική αξιολόγηση
D	Καθοδήγηση	12	Καθοδήγηση
E	Καθοδήγηση	13 (9+12)	Καθοδήγηση
F	Οργάνωση (SIL) STEAME στην καθημερινή ζωή	14 Συνάντηση με εκπροσώπους φορέων	Οργάνωση (SIL) STEAME στην καθημερινή ζωή
G	Προετοιμασία του βήματος 15		Συνεργασία στο βήμα 15
H	Καθοδήγηση	16 (επανάληψη 5-11)	Καθοδήγηση και υποστήριξη
I	Καθοδήγηση	17	Καθοδήγηση και υποστήριξη
K	Δημιουργική αξιολόγηση	18	Δημιουργική αξιολόγηση

