



Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.

STEAME АКАДЕМИЯ

УЛЕСНЯВАНЕ НА ПРЕПОДАВАНЕТО ПЛАН ЗА ОБУЧЕНИЕ И ТВОРЧЕСТВО (L&C ПЛАН) - НИВО 2 ДЕЙСТВАЩИ УЧИТЕЛИ: ПРОЕКТИРАНЕ НА СТАЯ ЗА БЪГСТВО

S

T

E_{ng}

A

M

E_{nt}



1. Преглед

Заглавие

Основни въпроси

Възраст, класове, ...

Продължителност,
график, дейности

Съгласуване на
учебната програма

Сътрудници, партньори

Резюме

Проектиране на стая за бягство

Повишаване на осведомеността сред нашите връстници за бързата мода чрез игра и бягство от стая.

13-15 години

7-9 клас

6 учебни часа

Биология, език, математика, цифрова грамотност

Часовникът на Страхния съд тиктака и бързо приближава полунощ.

<https://youtu.be/B20WmMfrlqg?si=krbyssKnDQ3xz78x>. Остават само 90".

Ще намерим ли начин да го накараме да работи по-бавно или дори да тиктака назад, давайки известна надежда за бъдещето на Земята?

Вземането на правилните решения може да има значение. Има спешна нужда да се избяга от бедствието. Бързата мода все повече добавя огромно бреме за околната среда. Бързото производство на нови евтини дрехи, достъпни за потребителите в рамките на седмици, оказва отрицателно въздействие върху околната среда по много начини. Учениците в този урок проектират и създават свои собствени стаи за бягство, целящи да поканят връстниците си да играят, учат и мислят за бързата мода. Основно изискване на всяка стая за бягство, разработена от ученици, е да се фокусира върху факти и числа, които наистина изненадват, предизвикват предишни знания и се надяваме да станат запомнящи се за учениците. Учениците се насърчават да изучават материали от мрежата за бързата мода и да търсят „забавни факти“, които могат да бъдат полезни при написването на тестове, които техните връстници да решават и да избягат от стаята. Те също така създават наративна линия, за да направят своята стая за бягство интересна. Урокът завършва с представяне на своите стаи за бягство от учениците.

Използвана литература,
благодарности

2. Рамка на STEAME АКАДЕМИЯ

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	От учениците се очаква: 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 линия на разказ, свързан с бързата мода (ако е възможно) за техните стаи за бягство. 4. да проектират техните стаи за бягство в powerpoint, като използват хипервръзки, и да ги представят.
Резултати от обучението и очаквани резултати	От учениците се очаква: 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	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	Учене, базирано на запитвания, кооперативно обучение 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.

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 линия на разказ, 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

Ресурси за разработване на шаблона за план за обучение и творчество в STEAME АКАДЕМИЯ

В случай на обучение чрез проектно-базирана дейност

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 - Съвързване 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