



Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter alleen die van de auteur(s) en komen niet noodzakelijkerwijs overeen met die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gesteld.

STEAME ACADEMY
LEER- EN CREATIVITEITSPLAN VOOR ONDERWIJSFACILITERING (L&C-PLAN) - NIVEAU
2 STERVICE DOCENTEN:
Ontsnap aan Doom's Clock Midnight

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Overzicht

Titel

Drijvende vraag of
onderwerp

Leeftijden, cijfers, ...

Duur, tijdlijn, activiteiten

Afstemming van het
curriculum

Medewerkers, partners

Samenvatting - Synopsis

Ontsnap aan Doom's Clock Midnight

Bewustwording onder onze leeftijdsgenoten over fast fashion door te spelen en uit een kamer te ontsnappen.

13-15 jaar oud

7-9 cijfer

6 uren

Biologie, Taal, Wiskunde, Digitale Geletterdheid

De Doomsday-klok tikt en nadert snel middernacht.

<https://youtu.be/B2OWmMfrlqg?si=krbyssKnDQ3xz78x>. Er zijn er nog maar 90" over. Zullen we een manier vinden om het langzamer te laten lopen, of zelfs achteruit te tikken, waardoor we wat hoop geven aan de toekomst van de aarde? Het nemen van de juiste beslissingen kan een verschil maken. Er is een dringende noodzaak om aan een ramp te ontsnappen. Fast fashion legt steeds meer een enorme belasting op het milieu. Snelle productie van nieuwe, goedkope kleding die binnen enkele weken voor consumenten beschikbaar is, heeft op tal van manieren een negatieve invloed op het milieu. Leerlingen in deze les ontwerpen en creëren hun eigen escape rooms met als doel hun leeftijdsgenoten uit te nodigen om te spelen, te leren en na te denken over fast fashion. Een basisvereiste van elke escape room die door studenten wordt ontwikkeld, is om zich te concentreren op feiten en cijfers die inderdaad verrassen, eerdere kennis uitdagen en hopelijk gedenkwaardig worden voor studenten. Studenten worden aangemoedigd om materiaal van internet over fast fashion te bestuderen en te zoeken naar 'leuke weetjes' die nuttig kunnen zijn bij het schrijven van quizzen voor hun leeftijdsgenoten om op te lossen en uit de kamer te ontsnappen. Ze creëren ook een verhaallijn om hun escape room interessant te maken. De les wordt afgesloten met studenten die hun escape rooms presenteren.

Referenties,

Dankbetuigingen

2. STEAME ACADEMY-kader*

Samenwerking van leerkrachten	<i>Opvoeder 1: Bioloog Opvoeder 2: Wiskundige Opvoeder 3: Taalinstructeur</i>
STEAME in Life (SiL) organisatie	<i>Ontmoeting met vertegenwoordigers van het bedrijfsleven/toepassingen in de echte wereld Ondernemerschap – STEAME in Life (SiL) Days</i>
Formulering van het actieplan	<i>Verwijzing naar de fasen en stappen van het STEAME ACADEMY-kader voor projectmatig STEAME-leren (formulering van het actieplan)</i>

* in ontwikkeling van de laatste elementen van het kader

3. Doelstellingen en methodologieën

Leerdoelen en doelstellingen	<i>Van studenten wordt verwacht dat ze:</i> <i>1. Onderscheid fast fashion van slow of sustainable fashion.</i> <i>2. Neem deel aan argumentatief redeneren en debatteren over bepaalde standpunten/standpunten met betrekking tot tweedehands winkelen.</i> <i>3. Ontwikkel een vertelling, gerelateerd aan fast fashion (indien mogelijk) over hun escape rooms.</i> <i>4. Ontwerp hun escape rooms in powerpoint met behulp van hyperlinks.</i> <i>Presenteer hun escape rooms.</i>
Leerresultaten en verwachte resultaten	<i>Studenten:</i> <i>1. Evaluer en heroverweeg hun eigen standpunten over fast fashion.</i> <i>2. Ontwerp en ontwikkel een escape room met behulp van PowerPoint.</i> <i>3. Ontsnap uit de kamers die door hun klasgenoten zijn ontwikkeld</i>
Voorkennis en vereisten	<i>1. Fysieke en digitale escape rooms</i> <i>2. Doomsday klok</i> <i>3. PowerPoint als hulpmiddel om escape rooms te creëren.</i>
Motivatie, methodologie, strategieën, steigers	<i>Onderzoekend leren, coöperatief leren</i> <i>Een van de belangrijkste steigers die in deze les worden gebruikt, is een powerpoint-escape room die aan het begin van de les beschikbaar wordt gesteld voor studenten om te spelen, om hen te helpen door te spelen over fast fashion en hen in staat te stellen het potentieel van powepoint te zien als een hulpmiddel bij de productie van escape rooms.</i>

4. Voorbereiding en middelen

Voorbereiding, Ruimte-instelling, Tips voor het oplossen van problemen	<i>Ontwerp en ontwikkel de inleidende escape room, groepen van 3-4 personen</i>
Middelen, gereedschappen, materiaal, bijlagen, uitrusting	<i>Laptops voor elke groep</i>
Gezondheid en veiligheid	

Educatieve activiteiten, procedures, reflecties	1. Focus activiteit (15') In groepjes van 2-3 studenten neem je deel aan een digitale escape room. Studenten zitten vast in het magazijn van een oud kledingbedrijf en proberen te ontsnappen door een aantal vragen over klimaatverandering en fast fashion te beantwoorden. 2. Snelle mode (10 minuten) Studenten bekijken een video over mode die de enorm negatieve impact van fast fashion in Ghana laat zien. 3. Tweedehands winkelen Studenten kijken naar een influencer die praat over tweedehands winkelen en krijgen opmerkingen te zien die worden gedeeld op sociale media. Van hen wordt verwacht dat ze een bepaald standpunt dat hen is toegewezen ondersteunen met behulp van argumentatief redeneren 4. Ontwerp en ontwikkel de escape room Studenten ontwikkelen in groepen van 3-4 studenten een vertellijn om de context van hun escape room te creëren. Ze gebruiken het web om leuke weetjes over fast fashion te zoeken, te vinden en te gebruiken om hun quizen/puzzels te maken. Ten slotte maken ze hun escape rooms met behulp van powerpoint. 5. Presenteer de escape room Studenten presenteren hun escape rooms en nodigen andere studenten uit om te spelen.
Beoordeling - Evaluatie	<i>Formatieve beoordeling van de voltooiing van elke activiteit.</i>
Presentatie - Rapportage - Delen	<i>Leerlingen delen en nodigen anderen uit om te spelen</i>
Extensies - Overige informatie	

Bronnen voor de ontwikkeling van het STEAME ACADEMY Learning and Creativity Plan Template

In het geval van leren door middel van projectmatige activiteit

STEAME ACADEMY Prototype/Gids voor Leren & Creativiteit Aanpak Formulering van het actieplan

Belangrijke stappen in de STEAME-leeraanpak:

FASE I: Voorbereiding door een of meer docenten

1. Formuleren van eerste gedachten over de thematische sectoren/gebieden die aan bod moeten komen
2. Betrokkenheid bij de wereld van de bredere omgeving / werk / bedrijf / ouders / maatschappij / milieu / ethiek
3. Doelgroep van studenten - Associëren met het officiële curriculum - Doelen en doelstellingen stellen
4. Organisatie van de taken van de betrokken partijen - Aanwijzing van de coördinator - Werkplekken etc.

FASE II: Formulering van het actieplan (stappen 1-18)

Vorbereiding (door docenten)

1. Relatie tot de echte wereld – reflectie
2. Incentive – Motivatie
3. Formulering van een probleem (eventueel in fasen of fasen) als gevolg van het bovenstaande

Ontwikkeling (door studenten) – Begeleiding & Evaluatie (in 9-11, door docenten)

4. Achtergrond creatie - Zoeken / Informatie verzamelen
5. Vereenvoudig het probleem - Configureer het probleem met een beperkt aantal vereisten
6. Case Making - Ontwerpen - materialen identificeren voor bouwen / ontwikkelen / creëren
7. Bouw - Workflow - Uitvoering van projecten
8. Observatie-experimenten - Eerste conclusies
9. Documentatie - Zoeken naar thematische gebieden (AI-velden) die verband houden met het bestudeerde onderwerp - Uitleg op basis van bestaande theorieën en / of empirische resultaten
10. Verzamelen van resultaten / informatie op basis van de punten 7, 8, 9
11. Eerste groepspresentatie door studenten

Configuratie & Resultaten (door studenten) – Begeleiding & Evaluatie (door docenten)

12. Configureer STEAME-modellen om de resultaten te beschrijven / weergeven / illustreren
13. De resultaten in 9 bestuderen en conclusies trekken aan de hand van 12
14. Toepassingen in het dagelijks leven - Suggesties voor het ontwikkelen van 9 (Ondernemerschap - SIL Days)

Beoordeling (door docenten)

15. Bekijk het probleem en bekijk het onder meer veeleisende omstandigheden

Afronding van het project (door studenten) – Begeleiding en evaluatie (door docenten)

16. Herhaal stap 5 tot en met 11 met aanvullende of nieuwe eisen zoals geformuleerd in 15
17. Onderzoek - Casestudies - Uitbreiding - Nieuwe theorieën - Nieuwe conclusies testen
18. Presentatie van conclusies - Communicatietactieken.

FASE III: STEAME ACADEMY Acties en samenwerking in creatieve projecten voor scholieren

Titel van het project: _____

Korte beschrijving/overzicht van organisatorische regelingen / verantwoordelijkheden voor actie

PODIUM	Activiteiten/Stappen Leraar 1 (T1) Samenwerking met T2 en studentenbegeleiding	Activiteiten /Stappen Door studenten Leeftijdsgroep: ____	Activiteiten /Stappen Leraar 2 (T2) Samenwerking met T1 en Begeleiding van studenten
Een	Vorbereiding van de stappen 1,2,3		Samenwerking in stap 3
B	Begeleiding in stap 9	4,5,6,7,8,9,10	Ondersteuning begeleiding in stap 9
C	Creatieve evaluatie	11	Creatieve evaluatie
D	Begeleiding	12	Begeleiding
E	Begeleiding	13 (9+12)	Begeleiding
F	Organisatie (SIL) STEAME in het leven	14 Ontmoeting met vertegenwoordigers van het bedrijfsleven	Organisatie (SIL) STEAME in het leven
G	Vorbereiding van stap 15		Samenwerking in stap 15
H	Begeleiding	16 (herhaling 5-11)	Ondersteuning Begeleiding
Ik	Begeleiding	17	Ondersteuning Begeleiding
K	Creatieve evaluatie	18	Creatieve evaluatie