



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 УЧЕНЕ И ТВОРЧЕСТВО (L&S ПЛАН) - НИВО 2 ДЕЙСТВАЩИ УЧИТЕЛИ: Лятна ваканция в Кипър като част от Олимпийските игри, на които ще бъдат съвместно домакини

**S**

**T**

**E<sub>ng</sub>**

**A**

**M**

**E<sub>nt</sub>**



#### 1. Преглед

Заглавие	<b>Лятна ваканция в Кипър като част от Олимпийските игри, на които ще бъдат съвместни домакини</b>		
Основни въпроси	<i>Могат ли неизползваните земи в различни региони на Кипър да бъдат използвани за провеждане на олимпийски спортове в рамките на бюджета, като същевременно посетителите могат да го комбинират с ваканциите си?</i>		
Възраст, класове, ...	9 – 16		
Продължителност, график, дейности	6 часа	8 * 45 минути	5 дейности
Съгласуване на учебната програма	География на туризма, Въведение в туристическата индустрия, Алгебра, Проценти, Съотношения – Пропорции, История на Кипър, PowerPoint/ исторически карти, редактиране на видео		
Сътрудници, партньори			
Резюме	<i>Учениците изследват потенциала за използване на площи в различни провинции на Кипър в подкрепа на Олимпийските игри в Париж чрез домакинство на олимпийски спортове в новосъздадени съоръжения. Те създават ваканционни пакети с максимален брой дейности, в които посетителите могат да участват. Впоследствие разработват промоционален видеоклип за маркетинг на региона пред туристите, както и плакат и презентация</i>		
Използвана литература, благодарности			

#### 2. Рамка на STEAME АКАДЕМИЯ

Учителско сътрудничество	<p>1<sup>-ви</sup> учител (У1) Инструктор по професии в туризма Преподаване на основните принципи за създаване на туристически пакети.</p> <p>2<sup>-ри</sup> учител (У2) Учител по математика Преподаване на концепциите за съотношения и проценти. Целта е да се определи най-рентабилното ценообразуване на пакетите.</p> <p>3<sup>-ти</sup> учител (У3) – Учител по дизайн и технологии</p>
--------------------------	---

Организация на STEAME в живота (SiL).	Създаване на плакати, презентации/ карти с истории и телевизионни реклами. Управление на финансовите ресурси Организация на празниците
Формулиране на план за действие	<b>Управление на финансовите ресурси</b> <b>ЕТАП I:</b> Предварителна работа от учител 1 и 2 [стъпки 1-3] <b>ЕТАП II:</b> Разработване на план за действие [Подготовка на стъпки 1-2] от тримата обучители. <b>ЕТАП II:</b> Разработване на план за действие [Изпълнение на стъпки 3-11]... Подкрепата, обратната връзка и оценката от учителите продължават по време на изпълнението на дейностите, а не само при крайния резултат. <b>ЕТАП II:</b> Разработване на план за действие [Изпълнение на стъпки 3-11]... Отнася се до изпълнението на дейностите по учебния план от учениците. <b>ЕТАП II:</b> Представяне на резултатите от учениците и насоки от учителите (стъпки 12-14). Междинен преглед от учители и обратна връзка с учениците (стъпка 15). <b>ЕТАП II:</b> Повторение на стъпки 5-11, ако е необходимо, изготвяне на окончателни заключения и съобщаване на резултатите (стъпки 16-18).

\* в процес на разработка на крайните елементи на рамката

### 3. Цели и методологии

Цели и задачи на обучението	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Да се организират туристически пакети, като се даде приоритет на популяризирането на Кипър като туристическа дестинация.</li> <li>2. За решаване на проблеми, свързани с проценти (печалби и загуби).</li> <li>3. За събиране и записване на данни с помощта на различни методи, като наблюдение и измерване/запис.</li> </ol>
Резултати от обучението и очаквани резултати	<p>Да провеждат пазарни проучвания, да обработват финансови данни и да правят заключения.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Икономическо проучване на туристическите пакети.</li> <li>2. Проучване на осъществимостта на инфраструктурата за такъв проект в дадения район.</li> <li>3. Създаване на плакати, телевизионни реклами и презентации.</li> </ol>
Предварителни знания и предпоставки	Операции с дроби, Съотношение на две еднакви величини, изразени в една и съща мерна единица, Съотношения и техните свойства, PowerPoint, Приложения за редактиране на видео, География на Кипър
Мотивация, Методология, Стратегии, Опорни точки	Проучвателен подход, индивидуална работа и груповата работа

### 4. Подготовка и средства

<p>Подготовка, настройка на пространството, съвети за отстраняване на неизправности</p> <p>Ресурси, инструменти, материали, приставки, оборудване</p> <p>Здраве и безопасност</p>	<p>Преподаването на петте стълба, както е проектирано от Учител 1 (У1).</p> <p>Обучението за понятията съотношения и проценти, с цел ценообразуване на пакетите, ще се проведе от Учител 2 (У2).</p> <p>Създаването и изграждането на телевизионен спот, пауър поинт, карта с истории и плакати ще се управлява от Учител 3 (У3).</p> <p>Подкрепа за учениците при проучване на разходите за прилагане на пакетите ще бъде осигурена от учители 1, 2 и 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Материали за създаване на плакати</b></li> <li>● <b>Компютър (Google, PowerPoint, карти с истории, видео редактор, редактор на изображения)</b></li> <li>● <b>Телефон (карти с истории, видео редактор)</b></li> <li>● <b>Работни листове</b></li> </ul> <p>Мерки за безопасност, спазвани в лаборатории за дизайн и технологии</p>
---	---

## 5. Внедряване

<p>Обучителни дейности, процедури, рефлексии</p>	<p><b>Дейност 1: Групова дейност за сътрудничество (групи от 5 ученика)</b>  На учениците се представя знамето на Гърция и те трябва да напишат първата дума, която им идва наум, когато чуят думата „Гърция“ в мобилно приложение. След това те очертават местоположението на Гърция на карта. След това същият процес се повтаря за Франция. Впоследствие те записват това, което свързва двете страни (водещи до Олимпиадата). След това Кипър се въвежда в уравнението и учениците обмислят как може да допринесе. След това учениците провеждат онлайн проучване на бюджетите за Олимпийските игри и преценяват дали Кипър може да ги домакинства и ако не, как може да бъде домакин на по-ниска цена.</p> <p><b>Дейност 2: Групова дейност за сътрудничество (групи от 5 ученика)</b>  На учениците ще бъде предоставена топографска карта на всяка област, която потенциално може да бъде домакин на олимпийски спорт, заедно с избор от три спорта.  Учениците ще проучат трите предоставени спорта и ще определят най-подходящия спорт за всяка конкретна област. Техните предложения трябва да се основават и да използват различни региони на Кипър, които са подходящи за домакинство на някои от предложените олимпийски спортове.  (Сърф, спортно катерене, голф, конен спорт, ветроходство, кану-каяк, гребане, колоездене, водна топка и др.)</p> <p><b>Дейност 3: Групова дейност за сътрудничество (групи от 5 ученика)</b>  У1 представя петте стълба, на които се основава развитието на туризма в една област:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Транспорт:</b> Различни транспортни средства, налични в нашата страна, които ще се използват за пристигане и местни трансфери.</li> <li>2. <b>Настаняване:</b> Всички потенциални видове настаняване, които могат да приемат посетители.</li> </ol>
--	--

3. **Храна и напитки:** Всички налични опции за посрещане на нуждите на посетителите от храна и напитки, които също могат да подчертаят местната култура.
4. **Обекти от интерес:** Различни атракции, които посетителите могат да разгледат в дестинацията, предоставяйки уникални изживявания.
5. **Дейности, предлагани от дестинацията:** Дейности, достъпни поради климата, терена или природните особености на района, в които посетителите могат да участват като част от тяхното забавление и почивка.

**Дейност 4: Групова дейност за сътрудничество (групи от 5 ученика)**

Избор на подходящи билети, хотели, обществен транспорт, ресторанти и развлекателни и културни дейности за създаване на порентабилен туристически пакет.

**Дейност 4(а): Създаване на презентация (индивидуална)**

Учениците, след като са финализирали туристическите пакети, създават PowerPoint презентация, обобщаваща заключенията, направени от предишни дейности.

**Дейност 4(б): Дизайн на плакати (Подгрупа от 2 ученика)**

Учениците проектират плакат за популяризиране на спорта и града, домакин на олимпийското събитие.

**Дейност 4(в): Създаване на телевизионна реклама (Подгрупа от 2 ученика)**

Учениците създават телевизионна реклама, за да популяризират спорта и града, домакин на олимпийското събитие.

**Дейност 5: Представяне на проекта**

Всяка група представя своите пакети, икономическо проучване, плакат и телевизионна реклама. Работата на всички групи се обсъжда на пленарно заседание

Ангажираност и активно участие чрез практики

Обратна връзка и ученически анализ върху начина им на мислене и процеса на обучение.

Мониторинг на обучението и оценка на напредъка на учениците

Представяне на дейността в пленарната част от часа чрез рекламен клип, постер и презентация.

Оценка – оценяване

Представяне -  
Отчитане - Споделяне

Документи, резултати, артефакти, продукти, направени от учениците с препратки, веб връзки и т.н., за споделяне с медии

Разширения - друга информация

Представяне на дейността в пленарната част от часа чрез рекламен клип, постер и презентация.

**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