



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&C ПЛАН) - НИВО 2 ДЕЙСТВАЩИ УЧИТЕЛИ: СЪЗДАВАНЕ НА КЪЩИЧКИ ЗА ПРИЮТИ НА ЖИВОТНИ

S **T** **E_{ng}** **A** **M** **E_{nt}**



1. Преглед

Заглавие	Създаване на къщички за приюти на животни		
Основни въпроси	<p>Как можем да бъдем активна част от нашата общност? Как можем да проектираме и конструираме издръжливи, удобни и безопасни къщички за животни в приютите? Какви материали и дизайни са най-подходящи за различни видове животни?</p>		
Възраст, класове, ...	Възраст 10-15	5-9 клас	
Продължителност, график, дейности	Брой учебни часове: 5-6 ч.	Хронология/кадър, календар: 10 x 40 мин	Брой дейности 6
Съгласуване на учебната програма	<p>Наука, инженерство, изкуства, общественополезен труд (доброволчество), иновативни предмети: <i>човек и жизнена среда</i></p>		
Сътрудници, партньори	<p>Учениците ще проектират и изграждат къщички за животни в приюти, като интегрират принципите на дизайна, инженерството и хуманното отношение към животните. Те ще проучват нуждите на животните, ще правят мозъчна атака и ще създават прототипи, ще конструират цели къщички, ще тестват и оценяват своите модели и ще представят проектите си. Този проект има за цел да подобри практическите умения в проектирането и строителството, като същевременно допринася за благосъстоянието на общността.</p>		
Резюме			
Използвана литература, благодарности			

2. Рамка на STEAME АКАДЕМИЯ

<p>Учителско сътрудничество</p>	<p>Учител 1 – У1 (наука): Представете поведението на животните и нуждите от подслон.</p> <p>Учител 2 – У2 (Инженерство): Преподавайте принципи на проектиране и конструиране, протоколи за безопасност.</p> <p>Учител 3 – У3 (Изкуства): Ръководство за естетичен дизайн и представяне.</p>
<p>Организация на STEAME в живота (SiL).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Включете доброволци от общността за подкрепа и обратна връзка. ● Организирайте посещения на местни приюти за животни.
<p>Формулиране на план за действие</p>	<p>Етап I: Подготовка от учители:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Въведение в проекта: Обяснете значението на проектирането и изграждането на къщички за приюти за животни. ● Демонстрирайте ключови аспекти на дизайна и конструкцията на къщичката. <p>Етап II: Развитие от ученици</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Разгледайте принципите на дизайна: Обсъдете елементи като издръжливост, комфорт и безопасност. ● Разработване на дизайни на къщички: Учениците очертават своите дизайни, като избират подходящи материали и характеристики. ● Създаване на прототипи: Учениците изграждат прототипи в малък мащаб, за да тестват дизайна си. <p>Етап III: Конфигурация и резултати</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Тестване и обратна връзка: Учениците използват и споделят своите къщички, събирайки обратна връзка относно използваемостта и комфорта. ● Представяне пред класа: Всяка група представя своите къщички, обяснявайки избора на дизайн и как отговарят на нуждите на животните. ● Обсъждане на подобрения

* в процес на разработка на крайните елементи на рамката

3. Цели и методологии

<p>Цели и задачи на обучението</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Разберете нуждите на животните в приютите. ● Прилагайте принципи на проектиране и инженерство, за да създавате практични продукти. ● Развийте умения в дизайна, правенето на прототипи и конструирането. ● Подобрете креативността, уменията за решаване на проблеми и сътрудничество. ● Представете резултатите ефективно.
<p>Резултати от обучението и очаквани резултати</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Прилагайте принципи на проектиране и инженерство, за да създадете издръжливи и безопасни къщички. ● Разберете поведението и нуждите на животните в контекста на приютите. ● Създайте прототипи на къщички в пълен мащаб. ● Представяне и оценка на дизайнерски проекти.

Предварителни знания и предпоставки	<ul style="list-style-type: none"> ● Свържете науката, технологиите, изкуствата и обществените услуги с приложенията в реалния живот, социалните услуги и доброволчеството. ● Основно разбиране за нуждите на животните. ● Умения за сътрудничество.
Мотивация, Методология, Стратегии, Опорни точки	<ul style="list-style-type: none"> ● Проектно базирано обучение. ● Сътрудничество с местни приюти за животни. ● Насърчаване на творческото мислене и иновациите чрез практическо приложение. ● Мотивиране чрез съпричастност и любов към животните.

4. Подготовка и средства

Подготовка, настройка на пространството, съвети за отстраняване на неизправности	<ul style="list-style-type: none"> ● Подготвяне на класната стая за групова работа. ● Достъп до материали и инструменти за строителство. ● Необходими инструменти. ● Предпазно оборудване.
Ресурси, инструменти, материали, приставки, оборудване	<ul style="list-style-type: none"> ● Материали за изграждане на къщички (картон, дърво и др.). ● Предпазни средства (ръкавици, очила). ● Инструменти за рязане и сглобяване на материали. ● Измервателни инструменти и везни. ● Проектор или екран за демонстрации и презентации. Проектор или екран за демонстрации и презентации.
<i>Здраве и безопасност</i>	Безопасност при работа с различни инструменти и материали. Необходими предпазни средства!

5. Внедряване

Обучителни дейности, процедури, рефлексии	<p>Урок 1: Въведение в приютите за животни и дизайн на къщички Продължителност: 40 минути Дейности:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Въведение в проекта и неговите цели. ● Дискусия за нуждите на животните в приютите.
	<p>Урок 2: Пътуване до местен приют Продължителност: Пътуване Дейности:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Екскурзия до местен приют. ● Допълнителна дискусия със служителите на приюта.
	<p>Урок 3: Мозъчна атака и създаване на прототипи Продължителност: 2x40 минути Дейности:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Учениците обмислят и очертават своите дизайни на къщички. ● Започнете да създавате прототипи в малък мащаб.

Урок 4: Преглед на дизайна и конструиране

Продължителност: 2x40 минути

Дейности:

- Представете прототипи за обратна връзка.
- Конструирайте дизайни на къщички в пълен мащаб.

Урок 5: Тестване и оценка

Продължителност: 2x40 минути

Дейности:

- Тествайте къщичките с истински животни.
- Съберете и обсъдете отзиви.

Урок 6: Финална презентация

Продължителност: 2x40 минути

Дейности:

- Подгответе и представете дизайна на къщичката.
- Обмислете проекта и обсъдете подобренията.
- Обратна връзка по време на процеса на разработка.
- Окончателна оценка на къщички въз основа на издръжливост, комфорт и безопасност.
- Партньорска оценка и самооценка: Учениците оценяват собствения си принос и приноса на връстниците и учебния опит.
- Презентации в клас: Учениците представят своите модели на къщички с демонстрации.
- Ангажираност на общността: Представете проекти на местни представители на приюти.
- Възможности за сътрудничество: Насърчавайте партньорства с местни приюти за животни или образователни институции за бъдещи проекти и менторство.

Оценка – оценяване

Представяне -
Отчитане - Споделяне

Разширения - друга
информация