



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: СВЕТЪТ НА ИГРИТЕ

S

T

E_{ng}

A

M

E_{nt}



1. Преглед

Заглавие	Светът на игрите		
Основни въпроси	<ol style="list-style-type: none"> 1. Как игрите влияят на обществото и каква роля могат да играят в образованието? 2. Как разбирането за света на игрите може да подобри образованието в STEAME и да насърчи креативността на учениците? 		
Възраст, класове, ...	16-18	10 ^{-ти} до 12 ^{-ти} клас	
Продължителност, график, дейности	Брой учебни часове	Времева линия/рамка,	Брой дейности
Съгласуване на учебната програма	Липсва		
Сътрудници, партньори	Университетски преподаватели, дизайнери на игри, експерти по образователни технологии		
Резюме	Тази учебна програма има за цел да изследва културното, образователното и общественото въздействие на игрите. Учениците ще навлязат в историята на игрите, ще анализират влиянието им и ще създават образователни игри за справяне с проблеми от реалния свят. Чрез практически дейности и съвместни проекти учениците ще развият умения за критично мислене, решаване на проблеми и креативност, като същевременно ще придобият по-задълбочено разбиране за света на игрите.		
Използвана литература, благодарности			

2. Рамка на STEAME АКАДЕМИЯ

Учителско сътрудничество	<i>Сътрудничество на Учител 1 с Учител 2 в случай на учебни елементи, включващи две различни дисциплини и специфично сътрудничество на наставничество от действащи учители за стажант - учители</i> <i>Работен план и стъпки с ясни цели и дейности между действащи и стажант – учители.</i>
--------------------------	---

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

Знания:

- Разберете историята и еволюцията на игрите от традиционни към цифрови формати и разпознайте културното значение на игрите в различни общества и периоди от време.
- Идентифицирайте различни жанрове игри и техните характеристики, както и ключови концепции в дизайна на игрите, като механика, динамика, естетика и технологичния напредък, оформили игралната индустрия.
- Разпознайте образователния потенциал на игрите за подобряване на ученето в STEAME и анализирайте тяхното въздействие върху обществото и индивидуалното поведение.
- Провеждайте първични и вторични изследвания по теми, свързани с игрите и културата на игрите, за да задълбочите разбирането и информирате решенията за дизайн на игри.

умения:

- Приложете принципите на дизайна на играта, за да създадете завладяващи и образователни изживявания в играта, като използвате цифрови инструменти и технологии за разработване и представяне на игри.
- Проектирайте и разработете основни прототипи на игри, демонстрирайки умения в критичното мислене и решаването на проблеми чрез учебни дейности, базирани на игри.
- Сътрудничете ефективно с връстници, за да проектирате и разработват образователни игри, като оценявате потенциала им да преподават концепции и умения на STEAME.
- Използвайте критично мислене и умения за решаване на проблеми, за да се справите с предизвикателствата в дизайна и внедряването на игри, като се адаптирате към промените в технологиите и тенденциите в игрите.

Нагласи:

- Оценявайте стойността на играта и изследването в ученето и творчеството, възприемайки разнообразни игрови преживявания и перспективи.
- Включете се в рефлексивна практика, за да оцените ефективността на стратегиите за обучение, базирани на игри, и демонстрирайте отвореност към интердисциплинарни перспективи в разбирането на света на игрите.
- Сътрудничете си ефективно с връстници, за да обмисляте идеи, да повтаряте дизайни и да решавате проблеми, като същевременно отразявате етичните съображения на съдържанието на играта и неговото въздействие върху играчите и обществото.

<p>Резултати от обучението и очаквани резултати</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Насърчавайте мислене за растеж към учене и иновации в дизайна и образованието на игри, адаптиране към промените в игровия пейзаж и изследване на нови технологии и тенденции в игрите. <p>Резултати от обучението:</p> <p>Учениците ще придобият цялостно разбиране за културните, историческите и технологичните аспекти на игрите, което им позволява да разпознават разнообразните форми и функции на игрите в обществото. Те ще могат да анализират и оценят образователния потенциал на игрите за подобряване на ученето в STEAME, демонстрирайки опитност в прилагането на принципите на дизайна на игрите за създаване на ангажиращи и образователни игрови изживявания и ще развият критично мислене и умения за решаване на проблеми чрез практическо ангажиране с базирани на игри учебни дейности, насърчавайки способността им да се адаптират към промените в игровите технологии и тенденции. Учениците също така ще си сътрудничат ефективно с връстници, за да проектират, разработват и оценяват образователни игри, демонстрирайки отвореност към интердисциплинарни перспективи и отразявайки етичните съображения на съдържанието на играта и неговото въздействие върху играчите и обществото. И накрая, те ще насърчават мислене за растеж към учене и иновации в дизайна и образованието на игрите, като признават стойността на играта и изследването в ученето и творчеството.</p> <p>Очаквани резултати:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Повишено осъзнаване и оценяване на стойността и въздействието на игрите върху обществото и индивидуалното поведение. ● Умения за прилагане на принципи за дизайн на игри и цифрови инструменти за разработване и представяне на игри. ● Подобро критично мислене и умения за решаване на проблеми чрез ангажиране с учебни дейности, базирани на игри. ● Подобри умения за сътрудничество и комуникация чрез работа в екип и партньорско сътрудничество при проектирането и оценяването на образователни игри. ● Развитие на мислене за растеж към учене и иновации в дизайна и образованието на игрите, насърчаване на ученето през целия живот и адаптиране към промените в игровата среда.
<p>Предварителни знания и предпоставки</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Основно разбиране на игровата механика и геймплея. ● Запознаване с дигитални инструменти и технологии за създаване на мултимедия. ● Интерес към изследване на пресечната точка на технологиите, изкуствата и инженерството в разработването на игри.
<p>Мотивация, Методология, Стратегии, Опорни точки</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Проектно-базиран подход на обучение с практически дейности и съвместни проекти. ● Интегриране на технологии, изкуства и инженерни концепции в дизайна и разработката на игри. ● Диференциране на инструкциите за приспособяване към различни стилове на учене и нива на умения. ● Техники на опора за подпомагане на учениците в прилагането на критично мислене и умения за решаване на проблеми.

4. Подготовка и средства

Подготовка, настройка на пространството, съвети за отстраняване на неизправности

*Процедури, помещения и подготовка на материали
Обстановка в класна стая, дейност на открито, компютърна лаборатория, хибридна среда и др.*

Ресурси, инструменти, материали, приставки, оборудване

Източници на инструкции и дигитален материал със съответните препратки, необходими за изпълнението на учебния план

Здраве и безопасност

5. Внедряване

Обучителни дейности, процедури, рефлексии

Класове и дейности:

- Улеснявайте сесии за мозъчна атака, за да генерирате идеи за концепции за игри, черпейки вдъхновение от различни източници, включително митология, литература и преживявания от реалния свят.
- Възлагайте задачи след часовете и домашни, като се фокусирате върху индивидуални и екипни задачи, ръководени от опитни учители, насърчавайки учениците да изследват различни аспекти на дизайна и разработката на игри.
- Ангажирайте учениците в практически практики с подкрепата на допълнителни учители, ако е необходимо, предоставяйки насоки за мултимедийна и дигитална експертиза, за да подобрите уменията си за създаване на игри.

Обратна връзка и размисъл:

- Насърчавайте учениците да водят дневници и да участват в сесии за саморефлексия, за да документират своите мисловни процеси и учебен опит по време на процеса на разработване на играта.
- Улеснявайте индивидуални сесии и сесии за работа в екип, водени от опитни учители, за да насърчите учениците да разсъждават върху напредъка си, да идентифицират области за подобрене и да споделят прозрения с колеги.

Мониторинг и оценка:

- Използвайте редовни класни сесии, за да наблюдавате напредъка на обучението на учениците и да оценявате тяхното разбиране на ключови концепции, свързани с дизайна и разработката на игри.
- Използвайте оценки, базирани на обща рубрика, за да измерите уменията на учениците в прилагането на принципите на дизайна на игрите, способността им да си сътрудничат ефективно и уменията им за критично мислене при проектиране и оценка на образователни игри.

Оценка – оценяване

- Използвайте рубрики, за да оцените проекти за дизайн на игри и размишления на учениците.
- Оценявайте уменията на учениците в прилагането на принципите на дизайна на игрите и цифровите инструменти.

Представяне -
Отчитане - Споделяне

*Разширения - друга
информация*

- Оценете уменията за сътрудничество и приноса към екипни проекти.
- Осигурете възможности за партньорска обратна връзка и самооценка.

*Документи, резултати, артефакти, продукти, произведени от
учениците с препратки, уеб връзки и т.н., за споделяне с медии*

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 студенти 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