



Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch nur die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten und Meinungen der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

STEAME AKADEMIE TEACHING FACILITATION LEARNING & CREATIVITY PLAN (L&C PLAN) - LEVEL 2 SERVICE TEACHERS: Escape Doom's Clock Midnight

S

T

Eng

Ein

M

HNO



1. Überblick

Titel	Entkomme der Uhr des Untergangs um Mitternacht
Frage oder Thema	<i>Wir sensibilisieren unsere Altersgenossen für Fast Fashion durch Spielen und Flucht aus einem Raum.</i>
Alter, Noten, ...	13-15 Jahre alt 7-9 Grad
Dauer, Zeitplan, Aktivitäten	6 Lernstunden
Ausrichtung des Lehrplans	Biologie, Sprache, Mathematik, Digitale Kompetenz
Mitwirkende, Partner	
Zusammenfassung - Synopsis	<p>Die Weltuntergangsuhr tickt und nähert sich schnell Mitternacht.</p> <p>https://youtu.be/B20WmMfrlqg?si=krbyssKnDQ3xz78x. Es sind nur noch 90" übrig. Werden wir einen Weg finden, es langsamer laufen zu lassen oder sogar rückwärts zu ticken, um der Erde etwas Hoffnung für die Zukunft zu geben? Die richtigen Entscheidungen zu treffen, kann einen Unterschied machen. Es ist dringend notwendig, einer Katastrophe zu entkommen. Fast Fashion belastet die Umwelt zunehmend enorm. Die schnelle Produktion von neuen, preiswerten Kleidungsstücken, die den Verbrauchern innerhalb weniger Wochen zur Verfügung stehen, wirkt sich in vielerlei Hinsicht negativ auf die Umwelt aus. Die Schülerinnen und Schüler dieser Lektion entwerfen und gestalten ihre eigenen Escape Rooms, um ihre Mitschüler zum Spielen, Lernen und Nachdenken über Fast Fashion einzuladen. Eine Grundvoraussetzung für jeden von den Studierenden entwickelten Escape Room ist es, sich auf Fakten und Zahlen zu konzentrieren, die tatsächlich überraschen, bisheriges Wissen in Frage stellen und hoffentlich für die Schüler unvergesslich werden. Die Schüler werden ermutigt, Material aus dem Internet über Fast Fashion zu studieren und nach "lustigen Fakten" zu suchen, die beim Schreiben von Quizfragen für ihre</p>

Referenzen, Danksagungen	<i>Mitschüler nützlich sein können, um sie zu lösen und aus dem Raum zu entkommen. Sie kreieren auch eine Erzähllinie, um ihren Escape Room interessant zu machen. Der Unterricht endet damit, dass die Schüler ihre Escape Rooms vorstellen.</i>
-----------------------------	---

2. STEAME ACADEMY Framework*

Zusammenarbeit von Lehrern	<i>Pädagoge 1: Biologe Pädagoge 2: Mathematiker Pädagoge 3: Sprachlehrer</i>
STEAME in Life (SiL) Organisation	<i>Treffen mit Unternehmensvertretern/Anwendungen in der realen Welt Unternehmertum – STEAME in Life (SiL) Tage</i>
Formulierung eines Aktionsplans	<i>Verweis auf die Stufen und die Schritte des STEAME ACADEMY Frameworks für projektbasiertes STEAME-Lernen (Formulierung des Aktionsplans)</i>

** Die endgültigen Elemente des Rahmens werden derzeit ausgearbeitet,*

3. Ziele und Methoden

Lernziele und Ziele	<p><i>Von den Studierenden wird erwartet, dass sie:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Unterscheide Fast Fashion von Slow oder Sustainable Fashion.</i> <i>2. Beteiligen Sie sich an argumentativen Argumentationen und Debatten über bestimmte Standpunkte/Ansichten im Zusammenhang mit dem Second-Hand-Shopping.</i> <i>3. Entwickeln Sie eine Erzähllinie, die sich auf Fast Fashion (wenn möglich) über ihre Escape Rooms bezieht.</i> <i>4. Gestalten Sie ihre Escape Rooms in PowerPoint mit Hyperlinks.</i> <p><i>Präsentieren Sie ihre Escape Rooms.</i></p>
Lernergebnisse und erwartete Ergebnisse	<p><i>Studenten:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Bewerten und überdenken Sie Ihre eigene Haltung zu Fast Fashion.</i> <i>2. Entwerfen und entwickeln Sie einen Escape Room mit PowerPoint.</i> <i>3. Entfliehen Sie den Räumen, die von ihren Klassenkameraden entwickelt wurden</i>
Vorkenntnisse und Voraussetzungen	<i>1. Physische und digitale Escape Rooms</i>

Motivation, Methodik, Strategien, Gerüste	2. Weltuntergangsuhr
	3. PowerPoint als Werkzeug, um Escape Rooms zu erstellen.
	<i>Forschendes Lernen, kooperatives Lernen</i>
	<i>Ein Hauptgerüst, das in dieser Lektion verwendet wird, ist ein Powerpoint-Escape-Room, der den Schülern zu Beginn der Lektion zum Spielen zur Verfügung gestellt wird, um ihnen zu helfen, spielerisch etwas über Fast Fashion zu lernen und ihnen zu ermöglichen, das Potenzial von Powerpoint als Werkzeug in der Escape-Room-Produktion zu erkennen.</i>

4. Vorbereitung und Mittel

Vorbereitung, Platzeinstellung, Tipps zur Fehlerbehebung	<i>Entwerfen und entwickeln Sie den einführenden Escape Room, Gruppen von 3-4 Personen</i>
Ressourcen, Werkzeuge, Material, Anbaugeräte, Ausrüstung	<i>Laptops für jede Gruppe</i>
Gesundheit und Sicherheit	

5. Umsetzung

Unterrichtsaktivitäten, Verfahren, Reflexionen	1. Fokus-Aktivität (15')
	In Gruppen von 2-3 Schülern nehmen die Schülerinnen und Schüler an einem digitalen Escape Room teil. Die Studenten sind in der Lagerhalle einer alten Bekleidungsfirma gefangen und versuchen zu entkommen, indem sie eine Reihe von Fragen zum Klimawandel und zur Fast Fashion beantworten.
	2. Schnelle Mode (10')
	Die Schüler sehen sich ein Video über Mode an, das die enorm negativen Auswirkungen von Fast Fashion in Ghana zeigt.
	3. Second-Hand-Shopping
	Die Schüler sehen sich einen Influencer an, der über Second-Hand-Shopping spricht, und erhalten Kommentare, die in den sozialen Medien geteilt werden. Von ihnen wird erwartet, dass sie eine bestimmte Haltung, die ihnen zugewiesen wurde, durch argumentatives Denken unterstützen
	4. Entwerfen und entwickeln Sie den Escape Room
	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln in Gruppen von 3-4 Schülerinnen und

Schülern eine Erzähllinie, um den Kontext ihres Escape Rooms zu schaffen. Sie nutzen das Internet, um lustige Fakten über Fast Fashion zu suchen, zu finden und zu nutzen, um ihre Quizfragen/Rätsel zu erstellen. Zum Schluss gestalten sie ihre Escape Rooms mit Powerpoint.

5. Präsentieren Sie den Escape Room

Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Escape Rooms vor und laden andere Schülerinnen und Schüler zum Spielen ein.

Bewertung - Bewertung

Formative Bewertung nach Abschluss jeder Aktivität.

Präsentation -
Berichterstattung -
Teilen

Schüler teilen und laden andere zum Spielen ein

*Erweiterungen - Weitere
Informationen*

STEAME ACADEMY Prototyp/Leitfaden für Lern- und Kreativitätsansatz
Formulierung eines Aktionsplans

Wichtige Schritte im STEAME-Lernansatz:

STUFE I: Vorbereitung durch einen oder mehrere Lehrer

1. Formulierung erster Überlegungen zu den zu behandelnden Themenbereichen/-bereichen
2. Einbeziehung der Welt der weiteren Umwelt / Arbeit / Wirtschaft / Eltern / Gesellschaft / Umwelt / Ethik
3. Altersgruppe der Schülerinnen und Schüler - Assoziation mit dem offiziellen Lehrplan - Festlegung von Zielen und Vorgaben
4. Organisation der Aufgaben der Beteiligten - Benennung des Koordinators - Arbeitsplätze etc.

STUFE II: Formulierung des Aktionsplans (Schritte 1-18)

Vorbereitung (durch Lehrer)

1. Bezug zur realen Welt – Reflexion
2. Ansporn – Motivation
3. Formulierung einer Problemstellung (ggf. in Stufen oder Phasen), die sich aus den oben genannten Punkten ergibt

Entwicklung (durch Schüler) – Anleitung & Evaluation (in 9-11, durch Lehrer)

4. Hintergrunderstellung - Suchen / Sammeln von Informationen
5. Vereinfachen Sie das Problem: Konfigurieren Sie das Problem mit einer begrenzten Anzahl von Anforderungen.
6. Case Making - Entwerfen - Identifizieren von Materialien für das Bauen / Entwickeln / Erstellen
7. Konstruktion - Workflow - Umsetzung von Projekten
8. Beobachtung-Experimentieren - Erste Schlussfolgerungen
9. Dokumentation - Suche nach Themenbereichen (KI-Feldern), die sich auf das untersuchte Thema beziehen – Erläuterung auf der Grundlage bestehender Theorien und / oder empirischer Ergebnisse
10. Sammlung von Ergebnissen / Informationen auf der Grundlage der Punkte 7, 8, 9
11. Erste Gruppenpräsentation von Studierenden

Konfiguration & Ergebnisse (durch Schüler) – Anleitung & Bewertung (durch Lehrer)

12. Konfigurieren von STEAME-Modellen zur Beschreibung/Darstellung/Veranschaulichung der Ergebnisse
13. Studieren der Ergebnisse in 9 und Schlussfolgerungen mit 12
14. Anwendungen im Alltag - Vorschläge zur Entwicklung 9 (Entrepreneurship - SIL Days)

Rezension (durch Lehrer)

15. Überprüfen Sie das Problem und überprüfen Sie es unter anspruchsvolleren Bedingungen

Projektabschluss (durch Schüler) – Anleitung und Bewertung (durch Lehrer)

16. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 11 mit zusätzlichen oder neuen Anforderungen, wie in 15 formuliert

17. Untersuchung - Fallstudien - Erweiterung - Neue Theorien - Überprüfung neuer Schlussfolgerungen

18. Präsentation der Schlussfolgerungen - Kommunikationstaktiken.

STUFE III: STEAME ACADEMY Aktionen und Zusammenarbeit in kreativen Projekten für Schüler

Titel des Projekts: _____

Kurze Beschreibung/Gliederung der organisatorischen Vorkehrungen / Verantwortlichkeiten für das Handeln

BÜHN E	Aktivitäten/Schritte	Aktivitäten / Schritte Von Studierenden	Aktivitäten / Schritte
	Lehrer 1 (T1) Kooperation mit T2 und Studienberatung	Altersgruppe: _____	Lehrer 2 (T2) Kooperation mit T1 und Studienberatung
Ein	Vorbereitung der Schritte 1,2,3		Zusammenarbeit in Schritt 3
B	Anleitung in Schritt 9	4,5,6,7,8,9,10	Unterstützung der Anleitung in Schritt 9
C	Kreative Bewertung	11	Kreative Bewertung
D	Beratung	12	Beratung
E	Beratung	13 (9+12)	Beratung
F	Organisation (SIL) STEAME im Leben	14 Treffen mit Unternehmensvertretern	Organisation (SIL) STEAME im Leben
G	Vorbereitung von Schritt 15		Zusammenarbeit in Schritt 15
H	Beratung	16 (Wiederholung 5-11)	Support-Anleitung
Ich	Beratung	17	Support-Anleitung
K	Kreative Bewertung	18	Kreative Bewertung