

Αναφορές, παραθέσεις	<p>και αριθμούς που πράγματι εκπλήσσουν, αμφισβητούν προηγούμενες γνώσεις και ελπίζουμε να γίνουν αξέχαστα στους μαθητές. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να μελετήσουν υλικό από το διαδίκτυο σχετικά με τη γρήγορη μόδα και να αναζητήσουν «διασκεδαστικά γεγονότα» που μπορεί να είναι χρήσιμα στη σύνταξη κουίζ για τους συνομηλίκους τους για να λύσουν και να ξεφύγουν από το δωμάτιο. Δημιουργούν επίσης μια αφηγηματική γραμμή για να κάνουν το δωμάτιο απόδρασής τους ενδιαφέρον. Το μάθημα ολοκληρώνεται με τους μαθητές να παρουσιάζουν τα δωμάτια απόδρασής τους.</p>
----------------------	--

2. Πλαίσιο STEAME ACADEMY*

Συνεργασία των Εκπαιδευτικών	<p>Εκπαιδευτικός 1: Βιολόγος</p> <p>Εκπαιδευτικός 2: Μαθηματικός</p> <p>Εκπαιδευτικός 3: Εκπαιδευτής Γλωσσών</p>
Οργάνωση STEAME in Life (SiL)	<p>Συνάντηση με εκπροσώπους επιχειρήσεων/Εφαρμογές στον πραγματικό κόσμο</p> <p>Επιχειρηματικότητα – STEAME in Life (SiL) Days</p>
Διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης	<p>Αναφορά στα στάδια και τα βήματα του πλαισίου STEAME ACADEMY για μάθηση βάσει έργου STEAME (Διαμόρφωση σχεδίου δράσης)</p>

* υπό ανάπτυξη τα τελικά στοιχεία του πλαισίου

3. Στόχοι και μεθοδολογίες

Μαθησιακοί Σκοποί και Στόχοι	<p>Οι φοιτητές αναμένεται να:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ξεχωρίσετε τη γρήγορη μόδα από την αργή ή βιώσιμη μόδα. 2. Συμμετέχετε σε επιχειρηματολογικούς συλλογισμούς και συζητάτε σχετικά με συγκεκριμένες στάσεις/απόψεις που σχετίζονται με τις αγορές μεταχειρισμένων. 3. Να αναπτύξουν μια γραμμή αφήγησης, σχετική με τη γρήγορη μόδα (αν είναι δυνατόν) για τα δωμάτια απόδρασής τους. 4. Σχεδιάστε τα δωμάτια απόδρασής τους σε powerpoint χρησιμοποιώντας υπερσυνδέσμους. <p>Παρουσιάζουν τα δωμάτια απόδρασής τους.</p>
Μαθησιακά Αποτελέσματα και Αναμενόμενα Αποτελέσματα	<p>Φοιτητές:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Αξιολογούν και επανεξετάζουν τις δικές τους θέσεις σχετικά με τη γρήγορη μόδα. 2. Σχεδιάστε και αναπτύξτε ένα δωμάτιο απόδρασης χρησιμοποιώντας το PowerPoint. 3. Αποδράστε από τα δωμάτια που ανέπτυξαν οι συμμαθητές τους

<p>Προηγούμενες γνώσεις και Προαπαιτούμενα</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Φυσικά και ψηφιακά δωμάτια απόδρασης 2. Ρολόι της Ημέρας της Κρίσεως 3. Το PowerPoint ως εργαλείο για τη δημιουργία δωματίων απόδρασης.
<p>Κίνητρα, Μεθοδολογία, Στρατηγικές, Υποστήριξη</p>	<p><i>Διερευνητική μάθηση, συνεργατική μάθηση</i></p> <p><i>Ένα κύριο ικρίωμα που χρησιμοποιείται σε αυτό το μάθημα, είναι ένα powerpoint escape room που διατίθεται στους μαθητές για να παίξουν στην αρχή του μαθήματος, έτσι ώστε να τους βοηθήσει να μάθουν για τη γρήγορη μόδα μέσα από το παιχνίδι και να τους δώσει τη δυνατότητα να δουν τις δυνατότητες του powerpoint ως εργαλείο στην παραγωγή δωματίων απόδρασης.</i></p>

4. Προετοιμασία και μέσα

<p>Προετοιμασία, Διευθέτηση χώρου, Συμβουλές αντιμετώπισης προβλημάτων</p>	<p><i>Σχεδιασμός και ανάπτυξη του εισαγωγικού δωματίου απόδρασης, γκρουπ 3-4 ατόμων</i></p>
<p>Πόροι, Εργαλεία, Υλικά, Επισυναπτόμενα, Εξοπλισμός</p>	<p><i>Φορητοί υπολογιστές για κάθε ομάδα</i></p>
<p>Υγεία και Ασφάλεια</p>	

5. Εφαρμογή

<p>Μαθησιακές δραστηριότητες, Διαδικασίες, Αναστοχασμοί</p>	<p>1. Δραστηριότητα εστίασης (15')</p> <p>Σε ομάδες των 2-3 μαθητών συμμετέχουν σε ψηφιακό δωμάτιο απόδρασης. Φοιτητές παγιδεύονται στην αποθήκη μιας παλιάς εταιρείας ρούχων και προσπαθούν να ξεφύγουν απαντώντας σε μια σειρά ερωτήσεων σχετικά με την κλιματική αλλαγή και τη γρήγορη μόδα.</p> <p>2. Γρήγορη μόδα (10')</p> <p>Οι μαθητές παρακολουθούν ένα βίντεο σχετικά με τη μόδα που παρουσιάζει τον εξαιρετικά αρνητικό αντίκτυπο της γρήγορης μόδας στην Γκάνα.</p> <p>3. Αγορές μεταχειρισμένων</p> <p>Οι μαθητές παρακολουθούν έναν influencer να μιλάει για αγορές</p>
---	--

μεταχειρισμένων και παρουσιάζονται με σχόλια που κοινοποιούνται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αναμένεται να υποστηρίξουν μια δεδομένη στάση που τους έχει ανατεθεί χρησιμοποιώντας επιχειρηματολογική συλλογιστική

4. Σχεδιασμός και ανάπτυξη του δωματίου απόδρασης

Οι μαθητές σε ομάδες των 3-4 μαθητών αναπτύσσουν μια γραμμή αφήγησης για να δημιουργήσουν το πλαίσιο του δωματίου απόδρασής τους. Χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για να αναζητήσουν, να βρουν και να χρησιμοποιήσουν διασκεδαστικά γεγονότα σχετικά με τη γρήγορη μόδα για να δημιουργήσουν τα κουίζ / παζλ τους. Τέλος, δημιουργούν τα δωμάτια απόδρασης χρησιμοποιώντας powerpoint.

5. Παρουσιάστε το δωμάτιο απόδρασης

Οι μαθητές παρουσιάζουν τα δωμάτια απόδρασής τους και προσκαλούν άλλους μαθητές να παίξουν.

Αξιολόγηση

Διαμορφωτική αξιολόγηση για την ολοκλήρωση κάθε δραστηριότητας.

Παρουσίαση - Αναφορά
- Διαμοιρασμός

Οι μαθητές μοιράζονται και προσκαλούν άλλους να παίξουν

Επεκτάσεις - Άλλες
πληροφορίες

STEAME ACADEMY Πρωτότυπο/Οδηγός για τη μάθηση και τη δημιουργικότητα Προσέγγιση
Διαμόρφωση σχεδίου δράσης

Σημαντικά βήματα της μαθησιακής προσέγγισης STEAME:

ΣΤΑΔΙΟ I: Προετοιμασία από έναν ή περισσότερους εκπαιδευτικούς

1. Διατύπωση αρχικών σκέψεων για τους θεματικούς τομείς/περιοχές που θα καλυφθούν
2. Συμμετοχή στον κόσμο του ευρύτερου περιβάλλοντος / εργασίας / επιχείρησης / γονέων / κοινωνίας / περιβάλλοντος / ηθικής
3. Ηλικιακή Ομάδα-Στόχος Μαθητών - Συσχέτιση με το Επίσημο Πρόγραμμα Σπουδών - Καθορισμός Σκοπών και Στόχων
4. Οργάνωση των καθηκόντων των εμπλεκόμενων μερών - Ορισμός συντονιστή - Χώροι εργασίας κ.λπ.

ΣΤΑΔΙΟ II: Διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης (Βήματα 1-18)

Προετοιμασία (από εκπαιδευτικούς)

1. Σχέση με τον πραγματικό κόσμο – Προβληματισμός
2. Κίνητρα – Κίνητρα
3. Διατύπωση προβλήματος (ενδεχομένως σε στάδια ή φάσεις) που προκύπτει από τα παραπάνω

Ανάπτυξη (από μαθητές) – Καθοδήγηση & Αξιολόγηση (9-11, από εκπαιδευτικούς)

4. Δημιουργία φόντου - Αναζήτηση / Συλλογή πληροφοριών
5. Απλοποιήστε το πρόβλημα - Διαμορφώστε το πρόβλημα με περιορισμένο αριθμό απαιτήσεων
6. Case Making - Σχεδιασμός - προσδιορισμός υλικών για την κατασκευή / ανάπτυξη / δημιουργία
7. Κατασκευή - Ροή εργασιών - Υλοποίηση έργων
8. Παρατήρηση-Πειραματισμός - Αρχικά Συμπεράσματα
9. Τεκμηρίωση - Αναζήτηση Θεματικών Περιοχών (TN) σχετικών με το υπό μελέτη αντικείμενο – Επεξήγηση βάσει Υφιστάμενων Θεωριών ή/και Εμπειρικών Αποτελεσμάτων
10. Συγκέντρωση αποτελεσμάτων / πληροφοριών βάσει των σημείων 7, 8, 9
11. Πρώτη ομαδική παρουσίαση από μαθητές

Διαμόρφωση & Αποτελέσματα (από μαθητές) – Καθοδήγηση & Αξιολόγηση (από εκπαιδευτικούς)

12. Διαμορφώστε τα μοντέλα STEAME για να περιγράψετε / αναπαραστήσετε / απεικονίσετε τα αποτελέσματα
13. Μελετώντας τα αποτελέσματα σε 9 και εξάγοντας συμπεράσματα, χρησιμοποιώντας 12
14. Εφαρμογές στην Καθημερινή Ζωή - Προτάσεις για Ανάπτυξη 9 (Επιχειρηματικότητα - SIL Days)

Ανασκόπηση (από εκπαιδευτικούς)

15. Επανεξετάστε το πρόβλημα και αναθεωρήστε το υπό πιο απαιτητικές συνθήκες

Ολοκλήρωση Εργασιών (από μαθητές) – Καθοδήγηση & Αξιολόγηση (από εκπαιδευτικούς)

16. Επαναλάβετε τα βήματα 5 έως 11 με πρόσθετες ή νέες απαιτήσεις, όπως διατυπώνονται στο σημείο 15

17. Διερεύνηση - Μελέτες περιπτώσεων - Επέκταση - Νέες θεωρίες - Δοκιμή νέων συμπερασμάτων

18. Παρουσίαση Συμπερασμάτων - Επικοινωνιακών Τακτικών.

STAGE III: STEAME ACADEMY Δράσεις και Συνεργασία σε Δημιουργικά Έργα για μαθητές σχολείων

Τίτλος Έργου: _____

Σύντομη Περιγραφή/Περίγραμμα Οργανωτικών Ρυθμίσεων / Ευθυνών για Δράση

ΣΤΑΔΙ Ο	Δραστηριότητες/Βήματα Εκπαιδευτικός 1(T1) Συνεργασία με το T2 και καθοδήγηση μαθητών	Δραστηριότητες /Βήματα Από Φοιτητές Ηλικιακή ομάδα: ____	Δραστηριότητες /Βήματα Δάσκαλος 2 (T2) Συνεργασία με το T1 και Καθοδήγηση μαθητών
Ένας	Προετοιμασία των βημάτων 1,2,3		Συνεργασία στο βήμα 3
B	Καθοδήγηση στο βήμα 9	4,5,6,7,8,9,10	Οδηγίες υποστήριξης στο βήμα 9
C	Δημιουργική Αξιολόγηση	11	Δημιουργική Αξιολόγηση
D	Καθοδήγηση	12	Καθοδήγηση
E	Καθοδήγηση	13 (9+12)	Καθοδήγηση
F	Οργάνωση (SIL) Το STEAME στη ζωή	14 Συνάντηση με εκπροσώπους επιχειρήσεων	Οργάνωση (SIL) Το STEAME στη ζωή
G	Προετοιμασία του βήματος 15		Συνεργασία στο βήμα 15
H	Καθοδήγηση	16 (επανάληψη 5-11)	Καθοδήγηση υποστήριξης
Εγώ	Καθοδήγηση	17	Καθοδήγηση υποστήριξης
K	Δημιουργική Αξιολόγηση	18	Δημιουργική Αξιολόγηση