



Proiect finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și părerile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor), care își asumă întreaga responsabilitate pentru acestea, și nu le reflectă în mod necesar pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură a Uniunii Europene (EACEA).

ACADEMIA STEAME

PLAN DE ÎNVĂȚARE ȘI CREATIVITATE – Nivelul 2. Profesori cu experiență: Scăpare de ora fatală a ceasului Apocalipsei

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Prezentare generală

Titlu	Scăpare de ora fatală a ceasului Apocalipsei
Întrebare sau temă pentru provocarea curiozității	Creșterea gradului de conștientizare cu privire la moda rapidă prin intermediul jocului și al evadării dintr-o cameră (escape room).
Vârste, clase, ...	Elevi de 13-15 ani Clasele 7-9
Durată, calendar, activități	6 ore de învățare
Alinierea la ariile curriculare	Biologie, predarea limbilor, matematică, literație digitală
Colaboratori, parteneri	
Rezumat	Ceasul pieirii ticăie și se apropie cu repeziciune de miezul nopții. https://youtu.be/B20WmMfrlgg?si=krbyssKnDQ3xz78x. Au mai rămas doar 90". Vom găsi o modalitate de a-l face să meargă mai încet sau chiar înapoi, redând speranța în ceea ce privește viitorul Pământului? Luarea deciziilor corecte ar putea face diferența. Există o nevoie urgentă de a scăpa de dezastru. Moda rapidă reprezintă din ce în ce mai mult o povară uriașă pentru mediu. Producția rapidă de îmbrăcăminte nouă și ieftină, disponibilă consumatorilor în câteva săptămâni, are un impact negativ asupra mediului în numeroase moduri. În cadrul acestei lecții, elevii își proiectează și își creează propriile camere de evadare cu scopul de a-și invita colegii să se joace, să învețe și să reflecteze asupra modei rapide. O cerință de bază pentru fiecare cameră de evadare creată de elevi este să se concentreze pe fapte și numere care într-adevăr surprind, pun la încercare cunoștințele anterioare și, sperăm, devin memorabile pentru elevi. Elevii sunt încurajați să studieze materiale de pe internet despre moda rapidă și să caute „fapte amuzante”, care pot fi utile în scrierea de teste pentru colegii lor, pentru a le rezolva sarcina și a evada din cameră. De asemenea, ei creează o linie narativă pentru a-și face camera de

Referințe	<i>evadare interesantă. Lecția se încheie cu prezentarea de către elevi a camerelor de evadare ale lor.</i>
-----------	---

2. Cadrul de competențe STEAME ACADEMY*

Cooperarea profesorilor	<i>Profesorul nr. 1: de biologie Profesorul nr. 2: de matematică Profesorul nr. 3: de predare a limbilor</i>
STEAME în viața de zi cu zi. Organizare	<i>Întâlniri cu reprezentanții mediului de afaceri/Aplicare în viața reală. Antreprenoriat. Zilele STEAME</i>
Formularea planului de acțiune	<i>Se face referire la etapele și pașii Cadrului de competențe STEAME Academy pentru învățare bazată pe proiecte (Formularea planului de acțiune).</i>

** în curs de elaborare, elementele finale ale cadrului de competențe*

3. Obiective și metodologie

Scopuri și obiective de învățare	<i>Elevii vor fi capabili:</i> <i>1. Să distingă moda rapidă de moda lentă sau durabilă.</i> <i>2. Să se implice în argumentarea și anumitor poziții/puncte de vedere legate de cumpărarea lucrurilor la mâna a doua.</i> <i>3. Să dezvolte o linie narativă, legată de moda rapidă (dacă este posibil), despre camerele lor de evadare.</i> <i>4. Să își proiecteze camerele de evadare în powerpoint, folosind hyperlinkuri.</i> <i>5. Să prezinte camerele lor de evadare.</i>
Rezultatele învățării și rezultatele așteptate	<i>Elevii vor trebui:</i> <i>1. să-și evalueze și să-și reexamineze propriile poziții cu privire la moda rapidă.</i> <i>2. să conceapă și să dezvolte un escape room folosind powerpoint.</i> <i>3. să evadeze din camerele dezvoltate de colegii lor.</i>
Cunoștințe anterioare și condiții prealabile	<i>1. Camere de evadare fizice și digitale</i> <i>2. Ceasul apocalipsei</i> <i>3. Un powerpoint pentru a crea camere de evadare.</i>
Motivație, metodologie, strategii,	<i>Învățarea bazată pe investigații, învățarea prin cooperare</i>

platforme	<i>Un suport principal utilizat în această lecție este un powerpoint de tip escape room pus la dispoziția elevilor la începutul lecției, pentru a-i ajuta să învețe despre modă rapidă prin joc și pentru a le permite să vadă potențialul unui powerpoint ca instrument în producerea unei camere de evadare (escape room).</i>
-----------	--

4. Pregătire și mijloace

Pregătire, spațiu, sfaturi pentru depășirea dificultăților	<i>Concepeți și dezvoltați camera de evadare care va îndeplini rolul introductiv, formați grupe de 3-4 elevi.</i>
Resurse, instrumente, materiale, atașamente, echipamente	<i>Laptopuri for fiecare grup</i>
Sănătate și siguranță	

5. Implementare

Activități de instruire, proceduri, reflecție	1. Activitate de stimulare a concentrării (15') În grupuri de 2-3, elevii iau parte la o activitate denumită un escape room digital. Elevii sunt captivi în depozitul unei vechi firme de îmbrăcăminte și încearcă să scape, răspunzând la o serie de întrebări despre schimbările climatice și moda rapidă. 2. Moda rapidă (10') Elevii urmăresc un videoclip despre modă, care prezintă impactul extrem de negativ al modei rapide în Ghana. 3. Cumpărături la mâna a doua Elevii urmăresc o persoană influentă care vorbește despre cumpărăturile la mâna a doua și li se prezintă comentariile distribuite în social media. Se așteaptă ca aceștia să susțină o anumită poziție care le-a fost atribuită, folosind raționamentul argumentativ 4. Proiectarea și dezvoltarea unei camere de evadare (escape room) Elevii, în grupuri de 3-4 elevi, dezvoltă o linie narativă pentru a crea camera de evadare a lor. Ei folosesc internetul pentru a căuta, a găsi și a utiliza fapte amuzante despre moda rapidă pentru a crea chestionarele/puzzle-urile. În cele din urmă, ei creează escape room-urile folosind programul Powerpoint. 5. Prezentarea camerelor de evadare Elevii își prezintă camerele de evadare și îi invită pe ceilalți elevi să joace.
Evaluare	<i>Evaluare formativă la finalizarea fiecărei activități.</i>
Prezentare - Raportare – Împărtășirea rezultatelor	<i>Elevii prezintă proiectele lor și îi invită pe ceilalți să ia parte la jocuri.</i>

Modelul STEAME ACADEMY/Ghidul pentru elaborarea planului de învățare și creativitate

ELABORAREA PLANULUI DE ACȚIUNE

Etapile principale ale demersului de învățare STEAME:

ETAPA I: Pregătirea de către unul sau mai mulți profesori

1. *Formularea ideilor inițiale cu privire la sectoarele/zonle tematice care urmează să fie abordate*
2. *Implicarea mai multor actori: angajatori/ mediu de afaceri/ părinți/ societate/ mediu înconjurător/ chestiuni de etică*
3. *Orientarea către grupa de vârstă corespunzătoare elevilor. Concentrarea asupra conexiunilor cu programa școlară oficială. Stabilirea scopurilor și obiectivelor*
4. *Repartizarea sarcinilor părților implicate. Desemnarea coordonatorului și a locurilor de lucru etc.*

ETAPA a II-a: Formularea planului de acțiune (etapele 1-18)

Pregătire (de către profesori)

1. *Raportarea la lumea reală, reflecție*
2. *Stimulare. Motivare*
3. *Formularea unei probleme (eventual în etape sau faze) care derivă din cele de mai sus*

Dezvoltare (de către elevi). Îndrumare și evaluare (etapele 9-11, de către profesori)

4. *Crearea contextului. Căutarea/ culegerea de informații*
5. *Simplificarea problemei. Structurarea problemei cu un număr limitat de cerințe*
6. *Definirea cazului. Proiectarea: identificarea materialelor pentru construcție/ dezvoltare/ creare*
7. *Construcție. Flux de lucru. Punerea în aplicare a proiectelor*
8. *Observare. Experimentare. Formularea concluziilor inițiale*
9. *Documentare. Căutarea domeniilor tematice (domenii AI) legate de subiectul studiat. Explicații bazate pe teorii existente și/sau rezultate empirice*
10. *Culegerea de rezultate/ informații pe baza etapelor nr. 7, 8, 9*
11. *Prima prezentare în grup realizată de către studenți*

Configurarea și prezentarea rezultatelor (de către studenți). Îndrumare și evaluare (din partea profesorilor)

12. *Configurarea modelelor STEAME pentru a descrie/ reprezenta/ ilustra rezultatele*
13. *Studierea rezultatelor obținute la punctul nr. 9 și formularea concluziilor, utilizând punctul 12*
14. *Aplicații în viața de zi cu zi – sugestii pentru dezvoltarea etapei nr. 9 (antreprenariat – zilele STEAME)*

Revizuire (de către profesori)

15. *Revizuirea problemei în general și revizuirea acesteia în condiții mai solicitante*

Finalizarea proiectului (de către elevi). Îndrumare și evaluare (de către profesori)

16. *Repetăți pașii 5–11 cu cerințe suplimentare sau noi, astfel cum au fost formulate la punctul*

15.

17. *Investigare. Studii de caz. Extindere. Formularea unor noi ipoteze. Testarea noilor concluzii.*

18. *Prezentarea concluziilor. Aplicarea unor tehnici de comunicare distincte.*

ETAPA III: STEAME ACADEMY Acțiuni și cooperare în cadrul proiectelor creative pentru elevi

Titlul proiectului: _____

Scurtă descriere / Detalii organizaționale / Responsabilități

Etape	Activități/Etape	Activități/Etape	Activități/ Etape
	Profesorul 1(P1) Cooperarea cu P2 și ghidarea elevilor	Acțiuni ale studenților Grup de vârstă: ____	Profesorul nr. 2 (P2) Cooperarea cu P1 și ghidarea elevilor
A	Pregătirea etapelor nr. 1,2,3		Cooperare în cadrul etapei nr. 3
B	Ghidarea în cadrul etapei nr. 9	4,5,6,7,8,9,10	Sprijin și asistență în cadrul etapei nr. 9
C	Evaluare creativă	11	Evaluare creativă
D	Ghidare	12	Ghidare
E	Ghidare	13 (9+12)	Ghidare
F	Organizarea zilelor STEAME	14 Întâlnire cu reprezentanții mediului de afaceri	Organizarea zilelor STEAME
G	Pregătirea etapei nr. 15		Cooperare în cadrul etapei nr.15
H	Ghidare	16 (repetarea etapelor 5-11)	Sprijin și asistență
I	Ghidare	17	Sprijin și asistență
K	Evaluare creativă	18	Evaluare creativă