



Finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie mogą być za nie pociągnięte do odpowiedzialności.

AKADEMIA STEAME

FACYLITACJA NAUCZANIA PLAN UCZENIA SIĘ I KREATYWNOŚCI (PLAN L&C) - POZIOM 2 NAUCZYCIELE ZAWODU: Ucieczka z Doom's Clock Midnight

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Przegląd

Tytuł	Ucieknij z Zegara Zagłady o północy
Pytanie lub temat dotyczący jazdy	<i>Podnoszenie świadomości wśród naszych rówieśników na temat szybkiej mody poprzez zabawę i ucieczki z pokoju.</i>
Wiek, stopnie, ...	13-15 lat Klasa 7-9
Czas trwania, oś czasu, działania	6 godzin nauki
Dostosowanie programu nauczania	Biologia, Język, Matematyka, Umiejętności cyfrowe
Współtwórcy, Partnerzy	
Streszczenie - Streszczenie	Zegar zagłady tyka i szybko zbliża się północ. https://youtu.be/B20WmMfrlgg?si=krbyssKnDQ3xz78x. Zostało tylko 90". Czy znajdziemy sposób, aby działał wolniej, a nawet tykał do tyłu, dając nadzieję na przyszłość Ziemi? Podejmowanie właściwych decyzji może mieć znaczenie. Istnieje pilna potrzeba ucieczki przed katastrofą. Szybka moda w coraz większym stopniu stanowi ogromne obciążenie dla środowiska. Szybka produkcja nowej, niedrogiej odzieży dostępnej dla konsumentów w ciągu kilku tygodni negatywnie wpływa na środowisko na wiele sposobów. Uczniowie na tej lekcji projektują i tworzą własne pokoje zagadek, których celem jest zaproszenie swoich rówieśników do zabawy, nauki i myślenia o szybkiej modzie. Podstawowym wymogiem każdego escape roomu opracowanego przez studentów jest skupienie się na faktach i liczbach, które rzeczywiście zaskakują, podważają dotychczasową wiedzę i, miejmy nadzieję, zapadają w pamięć uczniom. Uczniowie są zachęceni do studiowania materiałów z sieci na temat szybkiej mody i wyszukiwania "zabawnych faktów", które mogą być przydatne w pisaniu quizów dla ich rówieśników do rozwiązywania i ucieczki z pokoju. Tworzą również linię narracyjną, aby ich escape room był interesujący. Lekcja kończy się prezentacją

Referencje, podziękowania	<i>przez uczniów swoich escape roomów.</i>
------------------------------	--

2. Ramy AKADEMII STEAME*

Współpraca nauczycieli	<i>Nauczyciel 1: Biolog</i> <i>Nauczyciel 2: Matematyk</i> <i>Nauczyciel 3: Instruktor językowy</i>
Organizacja STEAME w Życiu (SiL)	<i>Spotkania z przedstawicielami biznesu/Aplikacje w realnym świecie</i> <i>Przedsiębiorczość – Dni STEAME w Życiu (SiL)</i>
Formułowanie planu działania	<i>Odniesienie do etapów i kroków ram STEAME ACADEMY dla uczenia się STEAME opartego na projektach (sformułowanie planu działania)</i>

* w trakcie opracowywania końcowe elementy ram

3. Cele i metodologia

Cele i zadania nauczania	<i>Od studentów oczekuje się:</i> <i>1. Odróżnij szybką modę od mody slow lub zrównoważonej.</i> <i>2. Zaangażuj się w argumentacyjne rozumowanie i debatę na temat konkretnych postaw/poglądów związanych z zakupami z drugiej ręki.</i> <i>3. Opracuj linię narracyjną, związaną z szybką modą (jeśli to możliwe) na temat ich escape roomów.</i> <i>4. Zaprojektuj ich pokoje zagadek w programie PowerPoint za pomocą hipertączy.</i> <i>Zaprezentuj swoje pokoje zagadek.</i>
Efekty uczenia się i oczekiwane rezultaty	<i>Studentów:</i> <i>1. Oceń i rozważ swoje własne stanowisko na temat szybkiej mody.</i> <i>2. Zaprojektuj i stwórz jeden pokój zagadek z wykorzystaniem Powerpointa.</i> <i>3. Ucieknij z pokoi opracowanych przez kolegów z klasy</i>
Wcześniejsza wiedza i wymagania wstępne	<i>1. Fizyczne i cyfrowe pokoje zagadek</i> <i>2. Zegar ząglady</i> <i>3. PowerPoint jako narzędzie do tworzenia escape roomów.</i>

Motywacja, Metodologia, Strategie, Rusztowania	<i>Uczenie się oparte na dociekaniu, uczenie się oparte na współpracy</i> <i>Głównym rusztowaniem wykorzystanym w tej lekcji jest powerpoint escape room udostępniony uczniom do zabawy na początku lekcji, tak aby pomóc im w nauce o szybkiej modzie poprzez zabawę i umożliwić im dostrzeżenie potencjału powerpoint jako narzędzia w produkcji escape roomów.</i>
--	---

4. Przygotowanie i środki

Przygotowanie, ustawienie przestrzeni, wskazówki dotyczące rozwiązywania problemów	<i>Zaprojektuj i wykonaj wprowadzający escape room, grupy 3-4 osobowe</i>
Zasoby, narzędzia, materiały, załączniki, sprzęt	<i>Laptopy dla każdej grupy</i>
Zdrowie i bezpieczeństwo	

5. Wdrożenie

Zajęcia instruktażowe, procedury, refleksje	1. Aktywność fokusowa (15') W grupach 2-3 osobowych studenci biorą udział w cyfrowym escape roomie. Studenci zostają uwięzieni w magazynie starej firmy odzieżowej i próbują uciec, odpowiadając na szereg pytań dotyczących zmian klimatycznych i szybkiej mody. 2. Szybka moda (10') Uczniowie oglądają film o modzie, który pokazuje niezwykle negatywny wpływ szybkiej mody w Ghanie. 3. Zakupy z drugiej ręki Uczniowie obserwują influencera mówiącego o zakupach z drugiej ręki i otrzymują komentarze udostępniane w mediach społecznościowych. Oczekuje się od nich, że poprą przypisane im stanowisko za pomocą argumentacji 4. Zaprojektuj i rozbuduj escape room Studenci w grupach 3-4 osobowych opracowują linię narracji, aby stworzyć kontekst swojego escape roomu. Korzystają z sieci do wyszukiwania, znajdowania i wykorzystywania zabawnych faktów na temat szybkiej mody w celu tworzenia quizów/łamigłówek. Na koniec tworzą swoje pokoje zagadek za pomocą powerpointa. 5. Zaprezentuj pokój zagadek
--	--

	Uczniowie prezentują swoje escape roomy i zapraszają do zabawy innych uczniów.
Ocena - Ewaluacja	<i>Ocena kształtująca po ukończeniu każdego ćwiczenia.</i>
Prezentacja - Raportowanie - Udostępnianie	<i>Uczniowie udostępniają i zapraszają innych do gry</i>
<i>Rozszerzenia - Inne informacje</i>	

STEAME ACADEMY Prototyp/Przewodnik po podejściu do nauki i kreatywności
Formułowanie planu działania

Główne kroki w podejściu do uczenia się STEAME:

ETAP I: Przygotowanie przez jednego lub więcej nauczycieli

1. Formułowanie wstępnych przemyśleń na temat sektorów/obszarów tematycznych, które mają zostać uwzględnione
2. Angażowanie świata szeroko pojętego środowiska / pracy / biznesu / rodziców / społeczeństwa / środowiska / etyki
3. Docelowa grupa wiekowa uczniów - Powiązanie z oficjalnym programem nauczania - Wyznaczanie celów i zadań
4. Organizacja zadań zaangażowanych stron - Wyznaczenie koordynatora - Miejsca pracy itp.

ETAP II: Opracowanie planu działania (kroki 1-18)

Przygotowanie (przez nauczycieli)

1. Stosunek do świata realnego – refleksja
2. Motywacja – Motywacja
3. Sformułowanie problemu (ewentualnie w etapach lub fazach) wynikającego z powyższego

Rozwój (przez uczniów) – Poradnictwo i ocena (w 9-11, przez nauczycieli)

4. Tworzenie tła - wyszukiwanie / zbieranie informacji
5. Uprość problem — skonfiguruj problem z ograniczoną liczbą wymagań
6. Tworzenie obudów - Projektowanie - identyfikacja materiałów do budowy / rozwoju / tworzenia
7. Budownictwo - Workflow - Realizacja projektów
8. Obserwacja-eksperymentowanie - wstępne wnioski
9. Dokumentacja - Wyszukiwanie Obszarów Tematycznych (dziedzin AI) związanych z badanym tematem – Wyjaśnienie oparte na istniejących teoriach i/lub wynikach empirycznych
10. Zbieranie wyników/informacji na podstawie punktów 7, 8, 9
11. Pierwsza prezentacja grupowa studentów

Konfiguracja i wyniki (przez uczniów) – Wskazówki i ocena (przez nauczycieli)

12. Konfiguracja modeli STEAME w celu opisanie / przedstawienia / zilustrowania wyników
13. Studiowanie wyników w 9 i wyciąganie wniosków, korzystając z 12
14. Zastosowania w życiu codziennym - propozycje rozwoju 9 (Przedsiębiorczość - Dni SIL)

Ocena (przez nauczycieli)

15. Przejrzyj problem i przejrzyj go w bardziej wymagających warunkach

Ukończenie projektu (przez uczniów) – Poradnictwo i ocena (przez nauczycieli)

16. Powtórz kroki od 5 do 11 z dodatkowymi lub nowymi wymaganiami, jak sformułowano w punkcie 15
17. Śledztwo - Studia przypadków - Ekspansja - Nowe teorie - Testowanie nowych wniosków
18. Prezentacja wniosków - taktyka komunikacyjna.

ETAP III: AKADEMIA STEAME Działania i współpraca w projektach kreatywnych dla uczniów

Tytuł projektu: _____

Krótki opis/zarys ustaleń organizacyjnych / odpowiedzialności za działanie

SCEN A	Działania/Kroki Nauczyciel 1 (T1) Współpraca z T2 i poradnictwo dla studentów	Działania/Kroki przez studentów Grupa wiekowa: ____	Działania/Kroki Nauczyciel 2 (T2) Współpraca z T1 i Poradnictwo dla studentów
A	Przygotowanie kroków 1,2,3		Współpraca w kroku 3
B	Wskazówki w kroku 9	4,5,6,7,8,9,10	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej w kroku 9
C	Ocena kreacji	11	Ocena kreacji
D	Kierowanie	12	Kierowanie
E	Kierowanie	13 (9+12)	Kierowanie
F	Organizacja (SIL) STEAME w życiu	14 Spotkanie z przedstawicielami biznesu	Organizacja (SIL) STEAME w życiu
G	Przygotowanie kroku 15		Współpraca w kroku 15
H	Kierowanie	16 (powtórzenie 5-11)	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej
Ja	Kierowanie	17	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej
K	Ocena kreacji	18	Ocena kreacji