



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: Sommerferien in Zypern im Rahmen der Olympischen Spiele, die mitveranstaltet werden

S

T

Eng

Ein

M

HNO



1. Überblick

| | | | |
|------------------------------|---|----------------|---------------|
| Titel | Sommerferien auf Zypern im Rahmen der Olympischen Spiele, die gemeinsam ausgerichtet werden | | |
| Frage oder Thema | <i>Können die ungenutzten Grundstücke in verschiedenen Regionen Zyperns im Rahmen des Budgets für die Ausrichtung olympischer Sportarten genutzt werden, während die Besucher dies auch mit ihrem Urlaub kombinieren können?</i> | | |
| Alter, Noten, ... | 9 – 16 | | |
| Dauer, Zeitplan, Aktivitäten | 6 Stunden | 8 * 45 Minuten | 5 Aktivitäten |
| Ausrichtung des Lehrplans | Tourismusgeographie, Einführung in die Tourismusbranche, Algebra, Prozentsätze, Verhältnisse – Proportionen, Geschichte Zyperns, PowerPoint/Story Maps, Videobearbeitung | | |
| Mitwirkende, Partner | | | |
| Zusammenfassung - Synopsis | <i>Die Studierenden untersuchen das Potenzial für die Nutzung von Flächen in verschiedenen Provinzen Zyperns zur Unterstützung der Olympischen Spiele in Paris, indem olympische Sportarten in neu errichteten Einrichtungen ausgerichtet werden. Sie erstellen Urlaubspakete mit der maximalen Anzahl von Aktivitäten, an denen Besucher teilnehmen können. Anschließend entwickeln sie ein Werbevideo für die Vermarktung der Region bei Touristen sowie ein Poster und eine Präsentation</i> | | |
| Referenzen, Danksagungen | | | |

2. STEAME ACADEMY Framework*

| | |
|-----------------------------------|---|
| Zusammenarbeit von Lehrern | <p>1. Lehrer (T1) Ausbilder für Tourismusberufe Vermittlung der Grundprinzipien der Erstellung von Tourismuspaketen.</p> <p>2. Lehrkraft (T2) Lehrkraft Mathematik</p> <p>Vermittlung der Konzepte von Verhältnissen und Prozentsätzen. Ziel ist es, die kostengünstigste Preisgestaltung für die Pakete zu ermitteln.</p> <p>3. Lehrkraft (T3) – Lehrkraft für Design und Technik</p> <p>Erstellung von Plakaten, Präsentationen/Story Maps und Fernsehwerbung.</p> |
| STEAME in Life (SiL) Organisation | <p>Verwaltung der finanziellen Ressourcen</p> <p>Organisation der Ferien</p> |
| Formulierung eines Aktionsplans | <p>Verwaltung der finanziellen Ressourcen</p> <p>STUFE I: Vorarbeit von Lehrer 1 und 2 [Schritte 1-3]</p> <p>STUFE II: Entwicklung eines Aktionsplans [Vorbereitung der Schritte 1-2] durch alle drei Pädagogen.</p> <p>STUFE II: Entwicklung eines Aktionsplans [Umsetzung der Schritte 3-11]... Unterstützung, Feedback und Bewertung durch die Pädagogen werden während der gesamten Umsetzung der Aktivitäten fortgesetzt, nicht nur bis zum Endergebnis.</p> <p>STUFE II: Entwicklung eines Aktionsplans [Umsetzung der Schritte 3-11]... Bezieht sich auf die Ausführung von Lernplanaktivitäten durch die Schüler.</p> <p>STUFE II: Präsentation der Ergebnisse durch die Schüler und Anleitung durch die Lehrer (Schritte 12-14). Zwischenüberprüfung durch die Lehrenden und Rückmeldung an die Studierenden (Schritt 15).</p> <p>STUFE II: Wiederholung der Schritte 5-11, falls erforderlich, Ziehen der endgültigen Schlussfolgerungen und Mitteilung der Ergebnisse (Schritte 16-18).</p> |

* Die endgültigen Elemente des Rahmens werden derzeit ausgearbeitet,

3. Ziele und Methoden

| | |
|---------------------|---|
| Lernziele und Ziele | <ol style="list-style-type: none"> 1. Organisation von Tourismuspaketen, wobei die Förderung von Zypern als Reiseziel im Vordergrund steht. 2. Um prozentuale Probleme (Gewinn und Verlust) zu lösen. 3. Um Daten mit verschiedenen Methoden zu sammeln und aufzuzeichnen, wie z. B. Beobachtung und Messung/Aufzeichnung. |
|---------------------|---|

| | |
|---|---|
| Lernergebnisse und erwartete Ergebnisse | <p><i>Um Marktforschung zu betreiben, Finanzdaten zu verarbeiten und Schlussfolgerungen zu ziehen.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Wirtschaftliche Studie über Tourismuspakete.</i> 2. <i>Untersuchung der Machbarkeit der Infrastruktur für ein solches Projekt unter den gegebenen Bedingungen des Gebiets.</i> 3. <i>Erstellung von Plakaten, Fernsehwerbung und Präsentationen.</i> |
| Vorkenntnisse und Voraussetzungen | <i>Operationen mit Brüchen, Verhältnis zweier gleicher Größen, ausgedrückt in derselben Maßeinheit, Verhältnisse und ihre Eigenschaften, PowerPoint, Videobearbeitungsanwendungen, Geographie von Zypern</i> |
| Motivation, Methodik, Strategien, Gerüste | <i>Explorativer Ansatz, Einzelarbeit und Gruppenarbeit</i> |

4. Vorbereitung und Mittel

| | |
|--|---|
| Vorbereitung, Platzeinstellung, Tipps zur Fehlerbehebung | <p><i>Die Lehre der fünf Säulen, wie sie von Lehrer 1 (T1) entworfen wurde.</i></p> <p><i>Die Unterweisung in den Konzepten von Verhältnissen und Prozentsätzen, mit dem Ziel, die Preise für die Pakete festzulegen, wird von Lehrer 2 (T2) durchgeführt.</i></p> <p><i>Die Erstellung und der Bau von TV-Spots, Power Point, Story Map und Postern wird von Teacher 3 (T3) übernommen.</i></p> <p><i>Unterstützung für Schülerinnen und Schüler bei der Erkundung der Kosten für die Implementierung der Pakete wird von den Lehrern 1, 2 und 3 bereitgestellt.</i></p> |
| Ressourcen, Werkzeuge, Material, Anbaugeräte, Ausrüstung | <ul style="list-style-type: none"> ● Materialien für die Postererstellung ● Computer (Google, PowerPoint, Story Maps, Videoeditor, Bildeditor) ● Telefon (Story Maps, Video-Editor) ● Arbeitsblätter |
| Gesundheit und Sicherheit | <i>Sicherheitsmaßnahmen in Design- und Technologielabors</i> |

5. Umsetzung

Aktivität 1: Gruppen-Kollaborative Aktivität (Gruppen von 5 Schülern)

Den Schülern wird die Flagge Griechenlands präsentiert und sie werden gebeten, das erste Wort, das ihnen in den Sinn kommt, wenn sie das Wort "Griechenland" hören, in eine mobile Anwendung einzugeben. Als nächstes heften sie den Standort Griechenlands auf einer Karte an. Das gleiche Verfahren wird dann für Frankreich angewendet. Anschließend schreiben sie auf, was die beiden Länder verbindet (was zu den Olympischen Spielen führt). Als nächstes wird Zypern in die Gleichung eingeführt, und die Schülerinnen und Schüler überlegen, wie es dazu beitragen könnte. Die Studenten recherchieren dann online über die Budgets für die Olympischen Spiele und beurteilen, ob Zypern sie ausrichten kann, und wenn nicht, wie es zu geringeren Kosten mitausrichten kann.

Aktivität 2: Gruppen-Kollaborative Aktivität (Gruppen von 5 Schülern)

Die Schüler erhalten eine topografische Karte jedes Gebiets, in dem möglicherweise eine olympische Sportart stattfinden könnte, sowie eine Auswahl von drei Sportarten.

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren die drei angebotenen Sportarten und ermitteln die für den jeweiligen Bereich am besten geeignete Sportart. Ihre Vorschläge sollten sich auf verschiedene Gebiete Zyperns stützen und diese nutzen, die für die Ausrichtung einiger der vorgeschlagenen olympischen Sportarten geeignet sind.

(Surfen, Sportklettern, Golf, Reiten, Segeln, Kanu-Kajak, Rudern, Radfahren, Wasserball, etc.)

Aktivität 3: Gruppen-Kooperationsaktivität (Gruppen von 5 Schülern)

T1 stellt die fünf Säulen vor, auf denen die touristische Entwicklung eines Gebietes basiert:

1. **Transport:** *In unserem Land stehen verschiedene Transportmittel zur Verfügung, die für Ankünfte und lokale Transfers verwendet werden.*
2. **Unterkunft:** *Alle potenziellen Arten von Unterkünften, die Besucher beherbergen können.*
3. **Essen und Trinken:** *Alle Optionen stehen zur Verfügung, um die Bedürfnisse der Besucher nach Speisen und Getränken zu erfüllen, die auch die lokale Kultur hervorheben können.*
4. **Sehenswürdigkeiten:** *Verschiedene Attraktionen, die Besucher am Reiseziel erkunden können und die einzigartige Erlebnisse bieten.*
5. **Vom Reiseziel angebotene Aktivitäten:** *Aktivitäten, die aufgrund des Klimas, des Geländes oder der natürlichen Gegebenheiten des Gebiets verfügbar sind und an denen Besucher als Teil ihrer Unterhaltung und Erholung teilnehmen können.*

Aktivität 4: Gruppen-Kollaborative Aktivität (Gruppen von 5 Schülern)

Auswahl geeigneter Tickets, Hotels, öffentlicher Verkehrsmittel, Restaurants und Unterhaltungs- und Kulturaktivitäten, um ein kostengünstigeres Tourismuspaket zu erstellen.

Aktivität 4(a): Erstellung einer Präsentation (Einzelperson)

Die Schülerinnen und Schüler, die die Tourismuspakete fertiggestellt haben, erstellen eine PowerPoint-Präsentation, in der die Schlussfolgerungen aus früheren Aktivitäten zusammengefasst sind.

Aktivität 4(b): Plakatgestaltung (Untergruppe von 2 Schülern)

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen ein Plakat, um für den Sport und die Stadt zu werben, in der die Olympischen Spiele stattfinden.

Aktivität 4(c): Erstellung einer Fernsehwerbung (Untergruppe von 2 Schülern)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Fernsehwerbung, um für den Sport und die Stadt zu werben, in der die Olympischen Spiele stattfinden.

Aktivität 5: Projektpräsentation Jede Gruppe präsentiert ihre Pakete, ihre Wirtschaftsstudie, ihr Poster und ihre Fernsehwerbung. Die Arbeit aller Fraktionen wird in einer Plenarsitzung diskutiert

Engagement und aktive Teilnahme durch praktische Übungen

Feedback und Reflexion der Schüler über ihr Denken, ihren Prozess oder ihr Lernen.

Überwachung des Lernens der Schüler und Bewertung des Lernfortschritts

Bewertung - Bewertung

Präsentation der Aktivität in der Plenarsitzung der Klasse durch den Werbespot, das Plakat und die Präsentation.

Präsentation -
Berichterstattung -
Teilen

Dokumente, Outputs, Artefakte, Produkte, die von den Studenten mit Referenzen, Weblinks usw. erstellt wurden, um sie mit den Medien zu teilen

Erweiterungen - Weitere
Informationen

Präsentation der Aktivität in der Plenarsitzung der Klasse durch den Werbespot, das Plakat und die Präsentation.

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 |