



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 (L&C PLAN) - POZIOM 2 NAUCZYCIELE USŁUGOWI: Letnie wakacje na Cyprze w ramach Igrzysk Olimpijskich, które będą współgospodarzami

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Przegląd

Tytuł	Letnie wakacje na Cyprze w ramach Igrzysk Olimpijskich, które będą współgospodarzami		
Pytanie lub temat dotyczący jazdy	<i>Czy niewykorzystane tereny w różnych regionach Cypru można wykorzystać do organizacji sportów olimpijskich w ramach budżetu, a odwiedzający mogą również połączyć je z wakacjami?</i>		
Wiek, stopnie, ...	9 – 16		
Czas trwania, oś czasu, działania	6 godzin	8 * 45 minut	5 aktywności
Dostosowanie programu nauczania	Geografia turystyczna, Wprowadzenie do branży turystycznej, Algebra, Procenty, Proporcje – proporcje, Historia Cypru, PowerPoint/mapy narracyjne, edycja wideo		
Współtwórcy, Partnerzy			
Streszczenie - Streszczenie	<i>Studenci badają potencjał wykorzystania obszarów w różnych prowincjach Cypru do wspierania Igrzysk Olimpijskich w Paryżu poprzez organizację sportów olimpijskich w nowo powstałych obiektach. Tworzą pakiety wakacyjne z maksymalną liczbą zajęć, w których mogą uczestniczyć odwiedzający. Następnie opracowują film promocyjny promujący region wśród turystów, a także plakat i prezentację</i>		
Referencje, podziękowania			

2. Ramy AKADEMII STEAME*

Współpraca nauczycieli	<i>Nauczyciel 1 (T1) Instruktor zawodów turystycznych Nauczanie podstawowych</i>
------------------------	--

	<i>zasad tworzenia pakietów turystycznych.</i> <i>2. nauczyciel (T2) Nauczyciel matematyki</i> <i>Nauczanie pojęć współczynników i procentów. Celem jest określenie najbardziej opłacalnej ceny pakietów.</i> <i>3. nauczyciel (T3) – nauczyciel projektowania i technologii</i> <i>Tworzenie plakatów, prezentacji/map narracyjnych i reklam telewizyjnych.</i>
Organizacja STEAME w Życiu (SiL)	<i>Zarządzanie zasobami finansowymi</i> <i>Organizacja świąt</i>
Formułowanie planu działania	Zarządzanie zasobami finansowymi ETAP I: Praca wstępna nauczyciela 1 i 2 [Kroki 1-3] ETAP II: Opracowanie Planu Działania [Przygotowanie Kroków 1-2] przez wszystkich trzech edukatorów. ETAP II: Opracowanie planu działania [realizacja kroków 3-11]... Wsparcie, informacje zwrotne i ocena ze strony edukatorów są udzielane na bieżąco przez cały okres realizacji działań, a nie tylko w momencie uzyskania końcowego wyniku. ETAP II: Opracowanie planu działania [realizacja kroków 3-11]... Odnosi się do wykonywania przez uczniów działań związanych z planem uczenia się. ETAP II: Prezentacja wyników przez uczniów i wskazówki od nauczycieli (kroki 12-14). Przegląd okresowy przez nauczycieli i informacja zwrotna dla uczniów (Krok 15). ETAP II: Powtórzenie kroków 5-11, jeśli to konieczne, wyciągnięcie końcowych wniosków i przekazanie wyników (kroki 16-18).

** w trakcie opracowywania końcowe elementy ram*

3. Cele i metodologia	
Cele i zadania nauczania	<i>1. Organizowanie pakietów turystycznych, przy czym priorytetem jest promocja Cypru jako destynacji turystycznej.</i> <i>2. Rozwiązywanie problemów związanych z procentami (zysk i strata).</i> <i>3. Gromadzenie i rejestrowanie danych przy użyciu różnych metod, takich jak obserwacja i pomiar/rejestracja.</i>

Efekty uczenia się i oczekiwane rezultaty	<i>Prowadzenie badań rynku, przetwarzanie danych finansowych i wyciąganie wniosków.</i> <i>1. Studium ekonomiczne pakietów turystycznych.</i> <i>2. Studium wykonalności infrastruktury dla takiego przedsięwzięcia w danych warunkach terenowych.</i> <i>3. Tworzenie plakatów, reklam telewizyjnych i prezentacji.</i>
Wcześniejsza wiedza i wymagania wstępne	<i>Operacje na ułamkach, stosunek dwóch takich samych wielkości wyrażonych w tej samej jednostce miary, stosunki i ich właściwości, PowerPoint, aplikacje do edycji wideo, geografia Cypru</i>
Motywacja, Metodologia, Strategie, Rusztowania	<i>Podejście eksploracyjne, praca indywidualna i praca w grupie</i>

4. Przygotowanie i środki

Przygotowanie, ustawienie przestrzeni, wskazówki dotyczące rozwiązywania problemów	<i>Nauczanie pięciu filarów, zgodnie z projektem Nauczyciela 1 (T1).</i> <i>Instruktaż dotyczący pojęć wskaźników i procentów, w celu wyceny pakietów, zostanie przeprowadzony przez Nauczyciela 2 (T2).</i> <i>Stworzeniem i budową spotu telewizyjnego, power pointa, story mapy oraz plakatów zajmie się Nauczyciel 3 (T3).</i> <i>Wsparcia dla uczniów w zbadaniu kosztów wdrożenia pakietów udzielą Nauczyciele 1, 2 i 3.</i>
Zasoby, narzędzia, materiały, załączniki, sprzęt	● <i>Materiały do tworzenia plakatów</i> ● <i>Komputer (Google, PowerPoint, mapy narracyjne, edytor wideo, edytor obrazów)</i> ● <i>Telefon (mapy fabularne, edytor wideo)</i> ● <i>Arkuszy</i>
Zdrowie i bezpieczeństwo	<i>Środki bezpieczeństwa przestrzegane w laboratoriach projektowych i technologicznych</i>

5. Wdrożenie

Ćwiczenie 1: Wspólne działanie w grupie (grupy po 5 osób)

Uczniom wręczana jest flaga Grecji i proszeni są o wpisanie pierwszego słowa, które przychodzi im do głowy, gdy słyszą słowo "Grecja" w aplikacji mobilnej. Następnie przypinają położenie Grecji na mapie. Ten sam proces jest następnie stosowany w przypadku Francji. Następnie spisują, co łączy oba kraje (prowadzące do Igrzysk Olimpijskich). Następnie do równania wprowadzany jest Cypr, a uczniowie zastanawiają się, w jaki sposób mógłby się on przyczynić. Następnie studenci przeprowadzają badania online na temat budżetów Igrzysk Olimpijskich i oceniają, czy Cypr może je gościć, a jeśli nie, to w jaki sposób może być współgospodarzem po niższych kosztach.

Ćwiczenie 2: Wspólne działanie w grupie (grupy po 5 osób)

Uczniowie otrzymają mapę topograficzną każdego obszaru, w którym potencjalnie może odbyć się sport olimpijski, wraz z wyborem trzech dyscyplin sportowych.

Uczniowie będą badać trzy oferowane sporty i określać najbardziej odpowiedni sport dla każdego konkretnego obszaru. Ich sugestie powinny opierać się na różnych obszarach Cypru, które są odpowiednie do goszczenia niektórych z proponowanych sportów olimpijskich.

(Surfing, wspinaczka sportowa, golf, jeździectwo, żeglarsstwo, kajakarstwo, wioślarstwo, jazda na rowerze, piłka wodna itp.)

Ćwiczenie 3: Wspólne działanie w grupie (grupy po 5 osób)

T1 przedstawia pięć filarów, na których opiera się rozwój turystyki na danym obszarze:

1. **Transport:** W naszym kraju dostępne są różne środki transportu, które będą wykorzystywane do przyjazdów i transferów lokalnych.
2. **Zakwaterowanie:** Wszystkie potencjalne rodzaje zakwaterowania, które mogą gościć gości.
3. **Jedzenie i napoje:** Wszystkie dostępne opcje, aby zaspokoić potrzeby odwiedzających w zakresie jedzenia i napojów, które mogą również podkreślić lokalną kulturę.
4. **Ciekawe miejsca:** Różne atrakcje, które odwiedzający mogą odkrywać w miejscu docelowym, dostarczając wyjątkowych wrażeń.
5. **Atrakcje oferowane przez miejsce docelowe:** Zajęcia dostępne ze względu na klimat, ukształtowanie terenu lub naturalne cechy obszaru, w których odwiedzający mogą uczestniczyć w ramach rozrywki i rekreacji.

Ćwiczenie 4: Wspólne działanie w grupie (grupy po 5 osób)

Wybór odpowiednich biletów, hoteli, transportu publicznego, restauracji i zajęć rozrywkowo-kulturalnych, aby stworzyć bardziej opłacalny pakiet turystyczny.

Ćwiczenie 4(a): Stworzenie prezentacji (indywidualnej)

Uczniowie, po sfinalizowaniu pakietów turystycznych, tworzą prezentację PowerPoint podsumowującą wnioski wyciągnięte z poprzednich działań.

Ćwiczenie 4(b): Projektowanie plakatów (podgrupa 2 uczniów)

Uczniowie projektują plakat promujący sport i miasto, w którym odbywa się olimpiada.

Działanie 4(c): Stworzenie reklamy telewizyjnej (podgrupa 2 uczniów)

Uczniowie tworzą reklamę telewizyjną w celu promowania sportu i miasta, w którym odbywa się olimpiada.

Ćwiczenie 5: Prezentacja projektu*Każda grupa prezentuje swoje pakiety, studium ekonomiczne, plakat i reklamę telewizyjną . Prace wszystkich grup są omawiane na sesji plenarnej*

Zaangażowanie i aktywne uczestnictwo poprzez praktyczne praktyki

Informacje zwrotne i refleksje uczniów na temat ich myślenia, procesu lub uczenia się.

Monitorowanie uczenia się i oceny postępów uczniów

Ocena - Ewaluacja

Prezentacja działania na sesji plenarnej klasy poprzez spot reklamowy, plakat i prezentację.

Prezentacja -
Raportowanie -
Udostępnianie

Dokumenty, wyniki, artefakty, produkty wytworzone przez uczniów z odniesieniami, linkami internetowymi itp., do udostępnienia mediom

Rozszerzenia - Inne
informacje

Prezentacja działania na sesji plenarnej klasy poprzez spot reklamowy, plakat i prezentację.

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