



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 1. Profesori începători: Vacanța de vară petrecută în Cipru ca parte a Jocurilor Olimpice pe care le-ar putea găzdui împreună cu un alt stat

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Prezentare generală

Titlu	Vacanța de vară petrecută în Cipru ca parte a Jocurilor Olimpice pe care le-ar putea găzdui împreună cu un alt stat		
Întrebare sau temă pentru provocarea curiozității	Pot terenurile neutilizate din diferite regiuni ale Ciprului să fie folosite pentru a găzdui sporturi olimpice în limita bugetului disponibil, iar pe care vizitatorii să le poată practica în timpul vacanțelor lor?		
Vârste, clase, ...	9 – 16		
Durată, calendar, activități	6 ore	8 * 45 minute	5 activități
Alinierea la ariile curriculare	Geografie turistică, introducere în industria turismului, algebră, istoria Ciprului, PowerPoint/hărți narrative, editare video		
Colaboratori, parteneri			
Rezumat	Elevii examinează potențialul de utilizare a unor zone din diferite provincii ale Ciprului pentru a sprijini Jocurile Olimpice de la Paris, prin găzduirea unor sporturi olimpice în cadrul unor facilități nou-înființate. Ei creează pachete de vacanță cu un număr maxim de activități la care vizitatorii pot participa. Ulterior, ei realizează un videoclip promoțional pentru promovarea regiunii în rândul turiștilor, precum și un poster și o prezentare.		
Referințe			

2. Cadrul de competențe STEAME ACADEMY*

Cooperarea profesorilor	Profesorul nr. 1 (P1) - instructor în domeniul profesiilor turistice Predarea principiilor fundamentale ale creării pachetelor turistice.
-------------------------	--

	<i>Profesorul nr. (P2) – de matematică</i> <i>Predarea conceptelor referitoare la raporturi și procentaje. Scopul este de a determina care este prețul potrivit al pachetelor turistice.</i>
	<i>Profesorul nr. 3 (P3) – de design și tehnologie</i> <i>Crearea posterelor, prezentărilor/ a hărților și a reclamelor televizate.</i>
STEAME în viața de zi cu zi. Organizare	<i>Managementul resurselor financiare</i> <i>Organizații de turism</i>
Formularea planului de acțiune	<i>Managementul resurselor financiare</i> STAGE I: Pregătirea de către profesorul nr. 1 și nr. 2 [pașii 1-3] STAGE II: Dezvoltarea planului de acțiune [pregătirea pașilor 1-2] de către cei trei profesori. STAGE II: Dezvoltarea planului de acțiune [Implementarea pașilor 3-11]... Acordarea sprijinului, a feedbackului și evaluarea din partea profesorilor au loc pe tot parcursul activităților de implementare a proiectului, și nu doar la final. STAGE II: Dezvoltarea planului de acțiune [Implementarea pașilor 3-11]... Se referă la realizarea activităților de învățare de către elevi. STAGE II: Prezentarea rezultatelor de către elevi cu ghidarea profesorilor (pașii 12-14). Evaluare formativă realizată de către profesori și oferirea feedbackului către elevi (pasul nr. 15). STAGE II: Repetarea pașilor 5-11, dacă este necesar, formularea concluziilor finale și comunicarea rezultatelor obținute (pașii 16-18).

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

3. Obiective și metodologie	
Scopuri și obiective de învățare	<i>1. Elaborarea unor pachete turistice, acordând prioritate promovării Ciprului ca destinație turistică.</i> <i>2. Rezolvarea problemelor legate de profit și pierdere.</i> <i>3. Colectarea și înregistrarea datelor folosind diverse metode, cum ar fi observarea și măsurarea/înregistrarea.</i> <i>Să realizeze studii de piață, să opereze cu date financiare, să formuleze concluzii.</i>
Rezultatele învățării și rezultatele așteptate	<i>1. Studiu economic al pachetelor turistice.</i> <i>2. Studiu de fezabilitate a infrastructurii pentru realizarea unui astfel de proiect în condițiile specifice zonei.</i>

	3. Realizarea de afișe, reclame televizate și prezentări.
Cunoștințe anterioare și condiții prealabile	Operații cu fracții, raportul dintre două cantități similare exprimate în aceeași unitate de măsură, raporturi și proprietățile lor, PowerPoint, aplicații de editare video, geografia Ciprului
Motivație, metodologie, strategii, platforme	O abordare exploratorie, muncă individuală și de grup.

4. Pregătire și mijloace

Pregătire, spațiu, sfaturi pentru depășirea dificultăților	Predarea celor cinci piloni, așa cum a fost concepută de profesorul nr. 1 (P1). Instruirea privind concepte precum raport și procent, cu scopul de a stabili prețul pachetelor, va fi realizată de profesorul nr. 2 (P2). Crearea și realizarea spotului TV, a prezentării PowerPoint, a hărții narative și a afișelor va fi realizată de profesorul nr. 3 (P3). Sprrijinul pentru elevi în explorarea costului implementării pachetelor va fi asigurat de toți profesorii.
Resurse, instrumente, materiale, atașamente, echipamente	● Materiale pentru crearea posterelor ● Computer (Google, PowerPoint, hărți narative, editor video, editor de imagini) ● Telefon (hărți narative, editor video) ● Fișe de lucru
Sănătate și siguranță	Se vor respecta măsurile de siguranță specifice laboratoarelor de design și tehnologie.

5. Implementare

Activități de instruire, proceduri, reflecție	Activitatea 1: Activitate în grup (grupuri de 5 elevi) Elevii primesc steagul Greciei și li se cere să tasteze în aplicația mobilă primul cuvânt care le vine în minte când aud cuvântul „Grecia”. Apoi, ei marchează locația Greciei pe o hartă, apoi și pe cea a Franței. Ulterior, ei notează ce legătură există între cele două țări (în contextul Jocurilor Olimpice). Apoi, Cipru este introdus în ecuație, iar elevii analizează cum ar putea contribui această țară la desfășurarea Jocurilor Olimpice. Elevii efectuează apoi o cercetare online privind bugetele pentru Jocurile Olimpice și evaluează dacă Cipru le poate găzdui
---	--

și, dacă nu, cum ar putea să le găzduiască împreună cu o altă țară, ceea ce ar implica costuri mai mici.

Activitatea 2: Activitate în grup (grupuri de 5 elevi)

Elevii vor primi o hartă topografică a fiecărei zone care ar putea găzdui un sport olimpic, împreună cu o selecție de trei sporturi.

Elevii vor cerceta lista celor trei sporturi și vor determina care dintre acestea este cel mai potrivit pentru fiecare zonă specifică. Sugestiile ar trebui să se bazeze pe și să utilizeze diverse zone din Cipru care sunt potrivite pentru găzduirea unora dintre sporturile olimpice propuse (surf, alpinism sportiv, golf, echitație, navigație, caiac-canoe, canotaj, ciclism, polo pe apă etc.)

Activitatea 3: Activitate în grup (grupuri de 5 elevi)

P1 prezintă cei cinci piloni pe care se bazează dezvoltarea turismului într-o zonă:

1. **Infrastructura de transport:** Diverse mijloace de transport disponibile în țara noastră, care vor fi utilizate pentru sosiri și transferuri locale.
2. **Cazare:** Toate tipurile potențiale de cazare care pot găzdui vizitatori.
3. **Mâncare și băuturi:** Toate opțiunile disponibile pentru a satisface nevoile vizitatorilor în materie de mâncare și băuturi, care pot pune în valoare și cultura locală.
4. **Puncte de interes:** Diverse atracții pe care vizitatorii le pot explora, oferind experiențe unice.
5. **Activități** care pot fi practicate datorită climei, reliefului sau caracteristicilor naturale ale zonei, la care vizitatorii pot participa pentru divertisment și recreere.

Activitatea 4: Activitate în grup (grupuri de 5 elevi)

Selectarea biletelor, hotelurilor, mijloacelor de transport public, restaurantelor și activităților culturale și de divertisment adecvate pentru a crea un pachet turistic mai avantajos din punct de vedere financiar.

Activitatea 4(a): Crearea unei prezentări

După finalizarea pachetelor turistice, elevii creează o prezentare PowerPoint care rezumă concluziile desprinse din activitățile anterioare.

Activitatea 4(b): Proiectarea unui poster (subgrup a câte 2 elevi)

Elevii realizează un poster pentru a promova sportul și orașul-gazdă al evenimentului olimpic.

Activitatea 4(c): Crearea unui spot publicitar pentru televiziune (subgrup de câte 2 elevi)

Elevii creează un spot publicitar pentru televiziune pentru a promova sportul și orașul-gazdă al evenimentului olimpic.

Activitatea 5: Prezentarea proiectului

Fiecare grup prezintă pachetele, studiul economic, posterul și reclama televizată. Lucrările tuturor grupurilor sunt discutate într-o sesiune plenară.

Implicare și participare activă prin activități practice.

Feedbackul și reflecția elevilor asupra propriului mod de gândire, procesului de învățare sau a ceea ce au învățat.

Monitorizarea învățării elevilor și evaluarea progresului.

Evaluare

Prezentarea rezultatelor activității în cadrul unei sesiuni plenare: spot publicitar, afiș și prezentare.

Prezentare - Raportare

Documente, lucrări, materiale, produse realizate de elevi, referințe, linkuri web etc., pentru a fi distribuite prin intermediul mass-media.

Alte informații

Prezentarea activității în cadrul sesiunii plenare: spot publicitar, afiș și prezentare.

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. *Studiarea 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 (antreprenoriat – 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