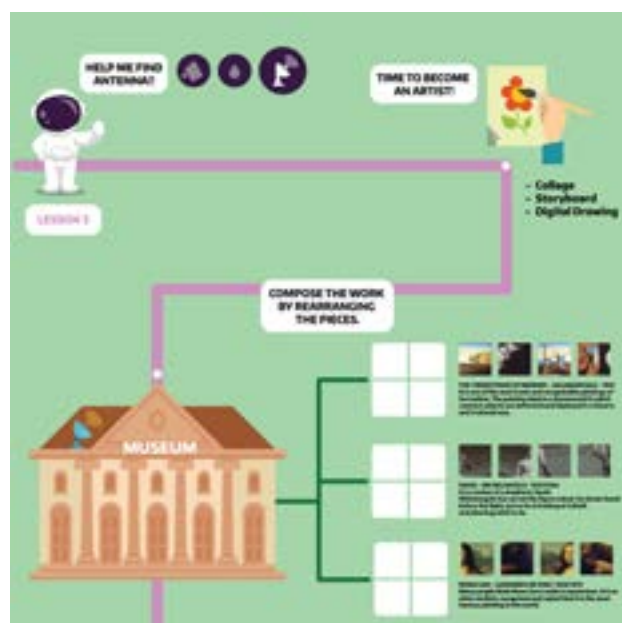
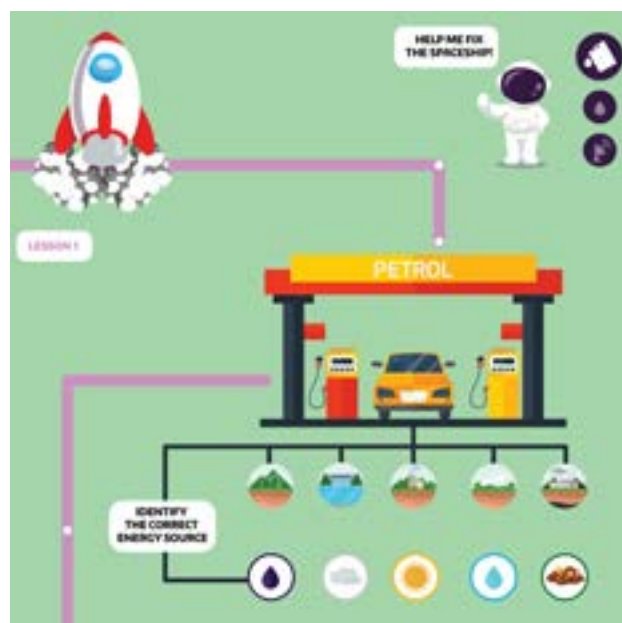
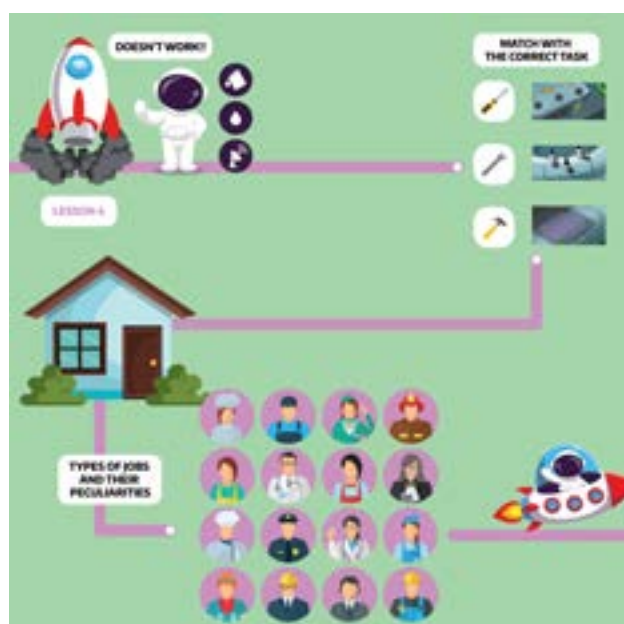
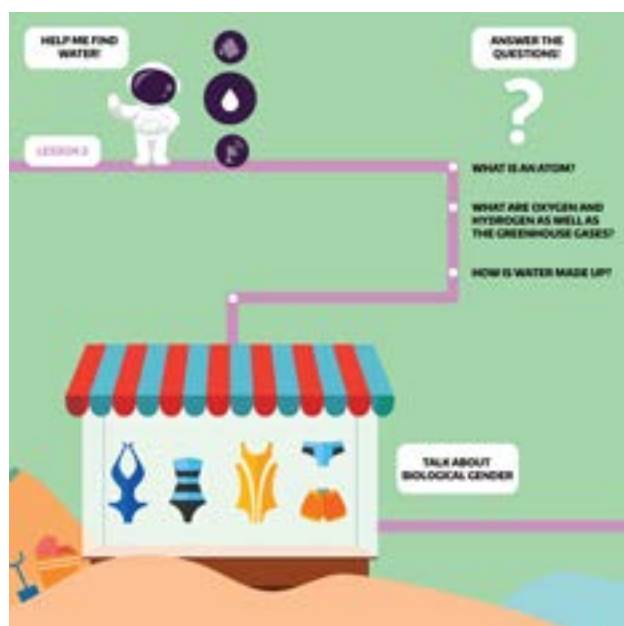


РАВЕНСТВО МЕЖДУ ПОЛОВЕТЕ: ПРИКЛЮЧЕНИЯТА НА БОТИ И НЕГОВИЯ КОСМИЧЕСКИ КОРАБ

Дигитален образователен мат & кодиране

НАЧАЛО



КРАЙ

Номер на проекта:

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Финансиран от Европейския съюз.
Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (ЕАСЕА). Нито Европейският съюз, нито ЕАСЕА могат да носят отговорност за тях.

**Attribution-NonCommercial-
ShareAlike 4.0 International**



АНАЛИЗ НА КОНТЕКСТА

START

0





7/8 з.



РАВЕНСТВО НА ПОЛОВЕТЕ: ПРИКЛЮЧЕНИЯТА НА БОТИ И НЕГОВИЯ КОСМИЧЕСКИ КОРАБ

Структура на
обучителната програма

Сценарий

Този мат е разработен в 4 срещи от около един час всяка, които трябва да бъдат изпълнени последователно. Това ръководство илюстрира практическите указания за всяка дейност и свързаното с нея време.

Този мат разглежда жизненоважните теми за равенството между половете и премахването на обществените предразсъдъци чрез измислен разказ. Главният герой, Боти, извънземен робот на път за планетата Ксилокрон, се оказва, че прави непланирано кацане на Земята. Докато Боти се впуска в поредица от срещи с жителите на Земята, той все повече осъзнава сложните социални норми, ролите на половете и стереотипите.

Основната цел на този мат е да насърчи разбирането за равенството между половете, както от социална, така и от професионална гледна точка, като същевременно насърчава критичното изследване на вкоренените пристрастия. Опитът на Боти служи като средство за изследване на важни въпроси: Защо някои професии изглеждат доминирани от мъже? Как обществените очаквания оформят начина, по който хората се изразяват въз основа на пола? И как можем да предизвикаме историческите стереотипи?

В рамките на 4 урока, децата ще помислят по следните въпроси:

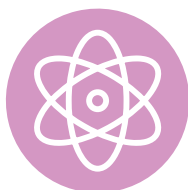
1. Половете в работната сила. Боти попада на работно място, където работят само мъже. Този урок насърчава дискусията относно барьерите и пристрастията, които съществуват в професионалната среда и значението на насърчаването на равните възможности за всичкилове.

2. Образ на тялото и полови норми. На плажати, Боти наблюдава различните начини, по които се обличат хората и си взаимодействат. Този урок ще изследва обществения натиск по отношение на външния вид и необходимостта от насърчаване на позитивизма на тялото и приемането на различни идентичности.

3. Свобода на изразяване. Докато посещава музей, Боти открива, че артистичното изразяване е отвъд половете. Този урок подчертава правото на всеки човек свободно да изразява себе си и значението на признаването на креативността като човешка черта, неограничена от пола.

4. Разчупване на стереотипите в STEM професиите. Когато Боти се нуждае от помощ за ремонтването на космическия кораб, той е изненадан да научи, че пенсиониран инженер жена, притежателя необходимите умения. Този урок разглежда историческите полови стереотипи в областта на науката, технологиите, инженерството и математиката (STEM) и подчертава напредъка, постигнат по отношение на половото приобщаване в тези области.

Включени предмети



Природни науки



Гражданско образование



Технологии



Изкуства

Педагогически потребности

Този мат е предназначен да отговори на ключови педагогически нужди на деца на възраст 7-8 години, като се фокусира върху равенството между половете, социално-емоционалното учене и когнитивното развитие. Ето основните потребности:

- Ранно запознаване с концепцията за равенство между половете, която помага за преготвяване на интернализиране на стереотипи и насърчава убеждението, че всички полове са равни по отношение на способностите и възможностите;
- Децата развиват емпатия, като изследват обръкването на Боти относно обществените норми, учат се да разбират и уважават другите, независимо от пола;
- Като поставят под съмнение половите норми, децата се насърчават да оспорват предположенията и да мислят независимо, развивайки когнитивна гъвкавост;
- Насърчаване на способността на децата да се изразяват свободно, насърчаване на индивидуалността и приемането на различни идентичности;
- Чрез дискусии за телесното разнообразие, проектът насърчава децата да приемат и уважават различията във физическия външен вид;
- Децата се насочват да разбират ценностите на справедливостта и равенството, като помагат за формирането на силна морална основа;
- Груповите дейности насърчават работата в екип и способността да се изразяват идеи с уважение, което е от съществено значение за социалното и емоционално израстване.

Педагогически цели

Педагогическите цели са в съответствие с целите за насърчаване на осъзнаването на половото равенство, критичното мислене и приобщаващото поведение. Те са:

- Насърчаване на осъзнаването на равенството между половете: да се помогне на децата да разберат, че възможностите не трябва да се ограничават от пола;
- Развиване на емпатия: насърчаване на уважение към чувствата и гледните точки на другите, независимо от пола;
- Засилване на критичното мислене: насърчаване на поставянето под въпрос на обществените норми и стереотипи;
- Подкрепяне на увереното себеизразяване извън традиционните роли на пола;
- Насърчаване на положителния имидж на тялото: насърчаване на самочувствието и приемането на различна външност;
- Развиване на STEM стереотипите и възхваляване на интерес към STEM областите за всички полове;
- Внушаване на справедливост и етично съзнание: научаване на значението на справедливостта и равенството;
- Насърчаване на сътрудничеството и комуникацията: насърчаване на работата в екип и уважителното общуване по социални въпроси.

Методология

ЦИКЪЛЪТ НА ДЕМИНГ (цикъл PDCA) е метод за внедряване на непрекъснати подобрения, тестване на промени и решаване на проблеми.

ПЛАНИРАЙ

НАПРАВИ

ПРОВЕРИ

ДЕЙСТВАЙ

01

02

03

04

01_ Планиране и насрочване на учебни единици/дейности

02_ Извършване на дейностите (учебни единици; теоретични занятия; практическо обучение/лабораторни занятия).

03_ Непрекъснат контрол, че целите са постигнати и че всички ученици са придобили нови умения по хомогенен начин.

04_ В края на всяка сесия учителят оценява работата, наблюдава и идентифицира критични проблеми и начини за прилагане на коригиращи действия за в бъдеще.

В ТЪРСЕНЕ НА ГОРИВО



HELP ME FIX
THE SPACESHIP!



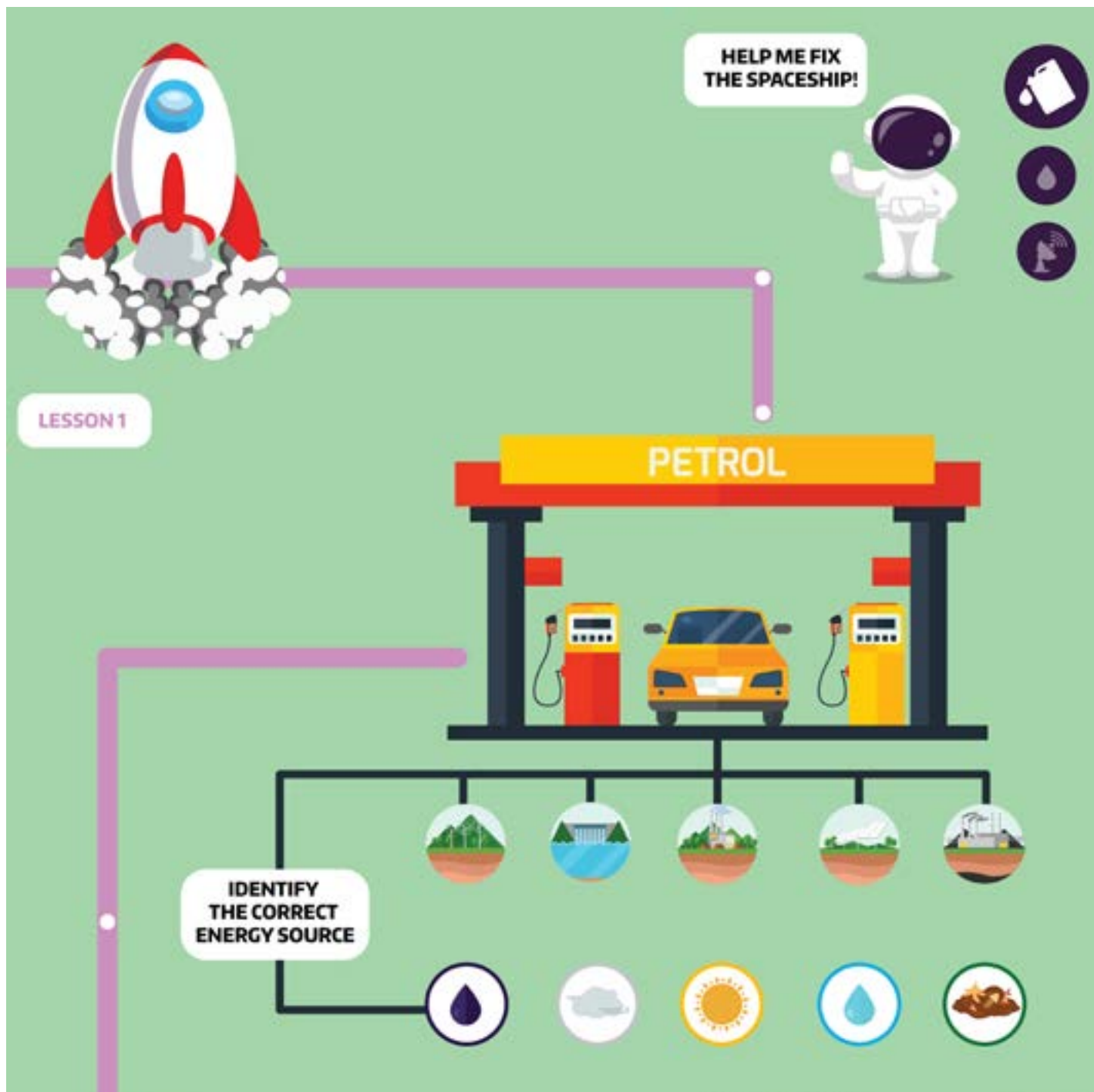
IDENTIFY
THE CORRECT
ENERGY SOURCE

1

УРОК

Този раздел от картата е посветен на първия урок.

На графично ниво, той представя всички елементи, полезни за разказване и свързаните с тях дейности.



Педагогически цели

Следните цели гарантират, че матът насърчава критичното мислене, работата в екип, равенството между половете и технологичната грамотност, като същевременно насърчава децата да преследват своите интереси свободно и уверено.

- Повишаване на осведомеността за разделянето на длъжностите, основано на пола: обясняване, че някои хора разделят работата по пол, въпреки, че определени роли са за мъже, а други за жени;
- Насърчаване на неутрален по пол избор на кариера: учене на децата, че изборът на кариера трябва да се основава на страст, а не на пол;
- Използване на примери за стереотипи от реалния свят: илюстриране на стереотипите с примери като жени, които не работят на бензиностанции и насърчаване на децата да идентифицират другите;
- Насърчаване на равенството между половете: предизвикване и поставяне по въпрос на стереотипите, свързани с пола в работната сила;
- Насърчаване на екологична и научна осведоменост: учене на децата за енергийните източници, като се набляга на устойчивостта;
- Развиване на социални умения: насърчаване на работа в екип и размисъл;
- Насърчаване на сътрудничеството и съпричастността: насърчаване на екипната работа, докато децата помагат на Боти със задачите;
- Въвеждане на технологични умения (Scratch): преподаване на основни концепции за програмиране с помощта на Scratch;
- Насърчаване на самоизследването и размисъла за кариерата: насърчаване на децата да обмислят бъдещи кариери без ограничения на пола.

Необходими аспекти

Историята и свързаните с нея дейности изискват:

- възпитател, който ще участва активно по време на урока;
- дисплей, на който да се показва картата по време и след четене на историята и да се гледат видеоклиповете, предложени за някои дейности;
- компютър/таблет, с който децата да извършват част от дейностите и програмирането на Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране);
- хартия и моливи за рисуване.

Методология

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е фундаментален момент: всички грешки учат на нещо и от тях можем да се учим и подобряваме заедно. Грешката трябва да бъде коригирана по положителен начин, без никакво наказание (порицание, отрицателна оценка и т.н.) Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене – колективен интелект).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 5 мин

Първите 5 минути ще бъдат посветени на разказване на истории. По време на разказа педагогът ще прожектира картата на екран и ще включва децата с подходящи въпроси.

ДЕЙНОСТ 1 / ИГРА ЗА СЪОБЩЕНИЕ И ДИСКУСИЯ – 15 мин

Децата ще съпоставят цветни карти (присъстващи на картата), идентифициращи източника с типа енергия и след това ще изберат тази, необходима за Боти.

ДЕЙНОСТ 2 / РОЛЕВА ИГРА – 20 мин

Децата ще участват в ролеви игри или сценарии, където ще изследват професии, традиционно свързани с един пол.

ДЕЙНОСТ ПО КОДИРАНЕ ВЪРХУ SCRATCH (СТЪПКА 2 ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК) – 10 мин

Тази дейност е за въвеждане на блоково програмиране на Scratch.

РАЗМИСЪЛ И СПОДЕЛЯНЕ (СТЪПКА 3) – 10 мин

Тази фаза позволява на учениците да направят кратко обобщение на урока и научените концепции. Тази дейност може да бъде интегрирана с творческа част: рисунка, в която децата представят бъдещата си професия без ограничения по пол.

Стъпка 1

Първият урок ще започне с Боти, който разказва на децата за себе си и своята история. Педагогът чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват. По-конкретно, в историята, докладвана тук, някои части са обозначени със звездички, които предлагат на педагога някои паузи от историята, в които да включи активно децата с въпроси.

Извънземен робот, наречен Боти, пътуваше към планетата Ксилокрон, но горивото му свърши по средата на пътуването. Станцията намери по-близка планета, за да търси гориво, и поиска от робота да направи аварийно кацане на Земята. Роботът каца на тази планета и моли децата, които току-що е срещнал, да му помогнат да намери различни предмети.

Боти трябва да намери като първа цел, за да поправи космическия си кораб и да се върне у дома, газообразното гориво. Боти ще попадне на различни места, където има различни видове енергия. С помощта на децата той най-накрая ще стигне до най-близката бензиностанция, за да вземе гориво. След това Боти пита служителя на бензиностанцията (GSW) колко други източници на енергия има на Земята, след като е виждал странни превозни средства да се движат без никакъв шум. Тогава GSW обяснява, че някои от тях са:

Слънчева енергия: тази енергия идва от слънцето. Можем да използваме специални панели, наречени слънчеви панели, за да улавяме слънчевата светлина и да я превръщаме в електричество или топлина за нашите домове.

Вятърна енергия: генерира се от движението на въздуха. Вятърните турбини, които са като гигантски вентилатори, улавят енергията на вятъра и я превръщат в електричество.

Хидроелектрическа енергия: Тази енергия идва от течаща вода, като реки или водопади. Можем да изградим язовири, за да улавяме енергията на движещата се вода и да я превръщаме в електричество.

Геотермална енергия: идва от топлина дълбоко в земята. Можем да използваме тази топлина за производство на електричество или за директно отопление на сгради.

Енергия от биомаса: идва от органични материали като гървесина, култури или отпадъци. Можем да изгорим тези материали, за да произведем топлина или електричество или да ги преобразуваме в биогориво като етанол.

След като се снабдява с горивото, роботът се оглежда и забелязва, че на бензиностанцията работят само мъже. От любопитство той пита един от работниците: "Защо всички са мъже? Забранено ли е на жените да работят тук?"

Интерактивна част, в която учителят задава един и същи въпрос, а децата изразяват мнението си за мъжките и женските професии

GSW отговаря: "Интересен въпрос! Не, всеки може да работи тук, но някои работни места като това се считат за „мъжки“. Това е така, защото някои хора вярват, че жените са по-слаби от мъжете и не могат да се справят с условията. Обратното важи и за мъжете: няма толкова много представители на мъжкия пол за работата на бабачка, например, защото някои хора смятат, че мъжете се грижат за децата по-зле от жените!"

Интерактивна част, в която учителят ще попита: „Какви други видове разделение на труда познавате?“ Възможни отговори на учениците: бавачка, стилист, готвач, дизайнер, дървосекач, шофьор, политик за жена

GSW продължава: „Има много работни места, които мога да назова, за които се претендира въз основа на пола, но не е честно, защото всеки трябва да прави това, което обича и към което има страст, независимо от пола.“
Боти казва: „Уау, хората имат толкова много професии! А ти какъв искаш да станеш?“

Интерактивна част, в която децата започват да мислят и казват на работа кои искат да станат

Накрая Боти се връща в космическия кораб, за да налее гориво в резервоара на космическия кораб. След това Боти благодари на децата и ги моли да продължат да му помагат в ремонта на космическия кораб и следващия път.

ДЕЙНОСТ 1

Преди започване на дейността учителят ще обясни необходимостта от газообразно гориво за космическия кораб; след това ще бъде въведена темата за различните налични енергийни източници, последвана от израта за намиране на съвпадения с помощта на илюстрациите на картата.
В края, преподавателят ще проведе кратка дискусия върху наученото.

В тази увлекателна дейност за визуално търсене, учениците ще работят, за да идентифицират правилните енергийни източници от набор от визуални знаци. Дейността започва с игра за намиране на съответствие, при която на децата се представят карти (поставени по подходящ начин на картата), представящи различни енергийни източници, включително газообразно гориво, слънчева енергия и вятърна енергия. Учениците ще разгледат внимателно илюстрациите на картите и ще свържат всяка от тях със съответния тип енергия. Тази интерактивна задача им помага да научат за разнообразието от налични енергийни източници и ги насърчава да мислят за това как тези източници се използват в света около тях.

След дейността по съпоставяне ще се проведе кратка групово дискусия, която ще позволи на учениците да помислят за характеристиките и употребата на всеки източник на енергия. Дискусията ще засегне важни концепции като възобновяема срещу невъзобновяема енергия, ползите от чистата енергия като слънчева и вятърна енергия и ролята на газообразните горива. Тази дейност не само насърчава визуалните и когнитивните умения, но също така развива фундаментални знания за енергията и нейното значение за околната среда и обществото.

ДЕЙНОСТ 2

В този момент ролята на педагога е много деликатна, защото освен че трябва да ръководи ролевата игра, той/тя ще трябва също така да обясни по ясен и лесен начин на децата проблема, свързан с половете стереотипи.

В тази увлекателна ролева игра децата ще изследват професиите, традиционно свързани с един пол, което им позволява да размишляват върху равенството между половете и да предизвикат стереотипите. Като поемат различни роли, те активно ще поставят под съмнение обществените очаквания, като същевременно придобиват представа за значението на неутралните по отношение на пола възможности на работното място.

Дейността има за цел да насърчи съпричастност, да насърчи критичното мислене и да даде възможност на децата да осъзнаят, че всеки може да преследва всякаква кариера, независимо от пола.

Ситуация 1: Смяна на ролите

Описание: Децата ще работят по двойки и ще избират професии, традиционно свързани с противоположния пол. Например, едно момче може да влезе в ролята на медицинска сестра, докато едно момиче може да стане строител.

В ролите си децата ще участват в интерактивен сценарий, в който изпълняват специфични за работата задачи, изправят се пред стереотипи и предизвикват предположения за това кой може или трябва да върши определена работа. След ролевата игра те ще споделят своя опит, обсъждайки как тези възприятия са им повлияли и размишлявайки върху това как могат да помогнат за премахване на барьерите, свързани с пола, в реалния свят.

Ситуация 2: Откриване на умения

Описание: В този сценарий децата ще изследват различни задачи и умения, обикновено свързани със специфични роли на пола. Например, едно момче може да поеме ролята на готвач, докато момиче може да играе ролята на инженер. Докато се справят с предизвикателства, свързани с всяка професия — като приготвяне на храна или решаване на технически проблем — децата ще открият, че способностите и талантите не се определят от пола. След като завършат дейността, те ще обсъдят как тези преживявания са им помогнали да разпознаят стойността на индивидуалните умения и значението на погледа отвъд социалните норми.

Анализът, който ще извършат, ще ги насърчи да приложат това разбиране към собствения си живот и бъдещи стремежи.

Чрез тези интерактивни сценарии децата не само ще се забавляват, но и ще развият по-задълбочено съзнание за равенството между половете, научавайки, че кариерите и уменията са отворени за всеки, независимо от традиционните стереотипи.

Стъпка 2

Педагогът помага на децата да изпълнят блоковия програмен код на Scratch.

По време на този урок класът, воден от учителя, ще използва блоково програмиране на Scratch, следвайки стъпките, обяснени в първата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ1. Грамотност по кодиране за уроците**.

В тази специфична част педагогът ще даде кратко обяснение за използването на Scratch, за да пресъздаде заедно с децата историята по програмата.

Стъпка 3

Педагогът ще ръководи дискусията между децата, като я насочва и насърчава да разгледат всички стъпки, извършени в урока.

В края на урока ще бъде направено кратко обобщение, за да се засилят ключовите понятия, изследвани по време на сесията, като се фокусира върху равенството между половете, значението на предизвикателните стереотипи и вземането на избор на кариера въз основа на лична страст, а не на обществени очаквания. Това размишление ще гарантира, че децата схващат основните идеи и могат да ги свържат със собствения си живот.

След обобщението учениците ще участват в творческа дейност, предназначена да им помогне да възприемат посланието на урока. Всяко дете ще напише или нарисува кратка лична декларация за ангажимент относно равенството между половете и бъдещия си професионален избор. По-конкретно, те ще бъдат насърчавани да рисуват или творчески да представят своята мечтана професия, без каквито и да било ограничения по пол. Те могат да изберат всяка работа, към която се стремят, независимо от традиционните роли, и да изразят как виждат себе си в тази професия.

След като техните рисунки или изявления са готови, децата ще бъдат поканени да споделят своя избор и мотивация с групата. Този процес на споделяне ще насърчи открит дискусия, позволяваща на децата да празнуват различни стремежи и да подкрепят взаимно мечтите си. Освен това ще затвърди идеята, че всеки, независимо от пола си, може да преследва всяка кариера, към която е страстен. Дейността има за цел да вдъхне увереност в бъдещите им амбиции и да затвърди разбирането им за важността на равенството и себеизразяването в професионалния свят.

В ТЪРСЕНЕ НА ВОДА

ANSWER THE
QUESTIONS!



HELP ME FIND
WATER!



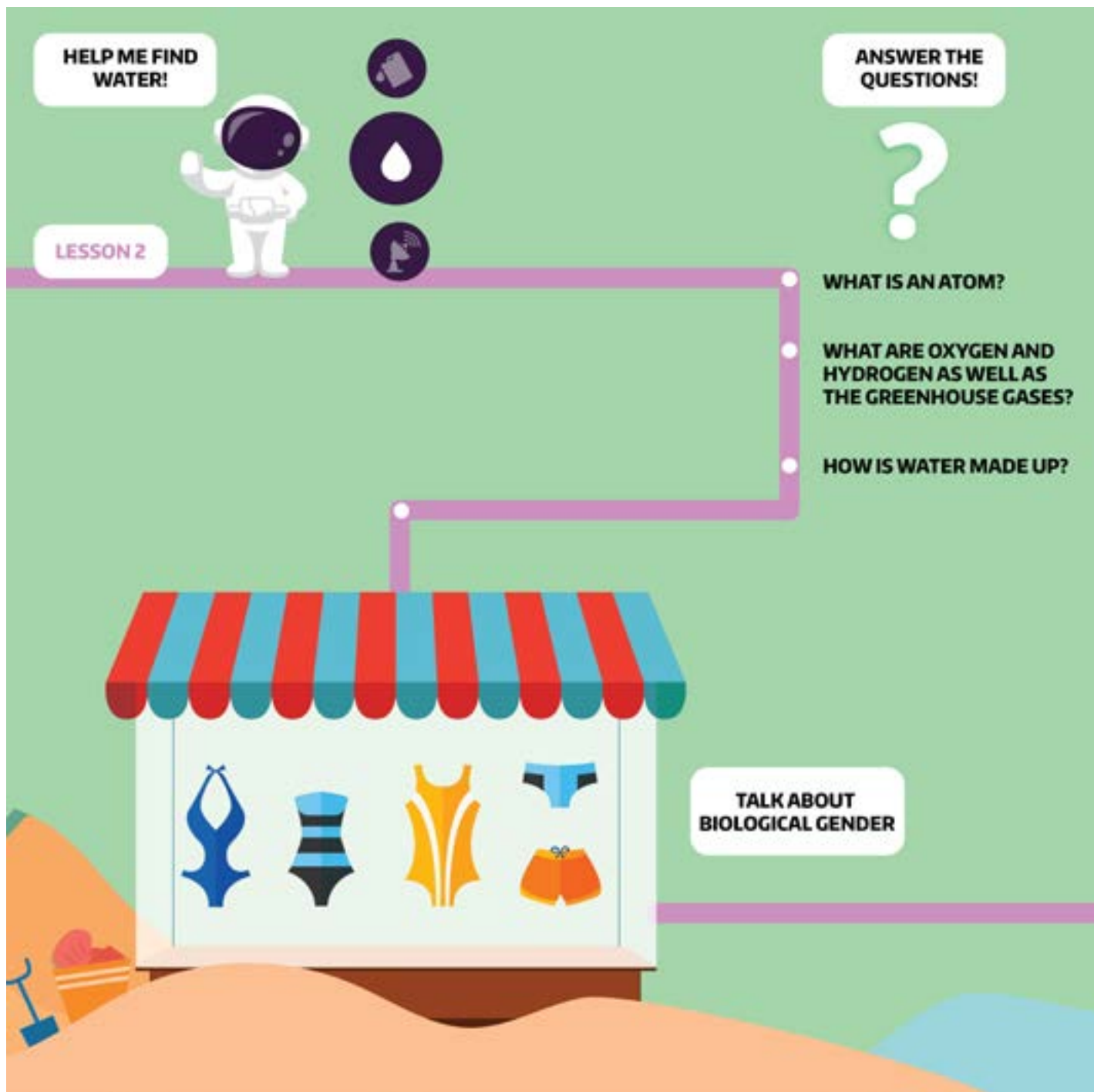
2

УРОК

TALK ABOUT
BIOLOGICAL GENDER



Този раздел от картата е посветен на втория урок.
На графично ниво, той представя всички елементи, полезни за разказване, както и свързаните дейности.



Педагогически цели

Обучителните цели са пряко свързани с разказа на мата и имат за цел да развият както научни познания, така и социално съзнание.

- Основна химия: децата ще научат, че водата е съставена от водород и кислород, свързвайки това с нуждата на Боти от тези елементи за ремонт на космическия кораб;
- Полът в биологията: децата ще изследват биологичните различия между половете и ще научат, че много обществени неравенства са културно конструирани, както е илюстрирано чрез взаимодействията на Боти на плажа;
- Свобода на изразяване: матът ще насърчи децата да размишляват върху това как културните норми могат да ограничат себеизразяването, особено във връзка с пола;
- Предизвикателство към половете стереотипи: децата ще разберат и оспорват половете стереотипи, особено тези, свързани с облеклото и социалните роли;
- Уважение към многообразието: децата ще се научат да разпознават и зачитат различните полови идентичности и тяхното изразяване, като насърчават равенството;
- Научно съдържание: децата ще разберат състава на водата и ще се запознаят с концепцията за атома;
- Меки умения: чрез взаимодействие с Боти децата ще подобрят комуникационните умения, ще развият емпатия и ще се ангажират с критично мислене относно социалните норми и стереотипи.

Тези цели балансират научното обучение с дискусии за равенство между половете, съпричастност и социална рефлексия.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват

- възпитател, който участва активно по време на урока;
- дисплей, на който да се показва картата по време на и след изчитането на история, както и за гледане на видеоклиповете, предложени за някои от дейностите;
- компютър/таблет, с който децата могат да извършват част от дейностите и програмирането на Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране).

Методология

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е

фундаментален момент: всички

грешки учат на нещо и от тях

можем да се учим и подобряваме

заедно. Грешката трябва да бъде

коригирана по положителен начин,

без никакво наказание (порицание,

отрицателна оценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група

в търсене на най-добрите решения

и обясняване на причините

(кооперативно учене – колективен

интелект).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 5 мин

Първите 5 минути ще бъдат посветени на първата част от разказа. По време на разказа преподавателят прожектира картата на екран.

ДЕЙНОСТ 1 /ДИСКУСИЯ И ОНЛАЙН РЕСУРСИ – 15 мин

Преподавателят ще обясни основите на химията, като следва това, което е илюстрирано на картата и осигурява достъп до интерактивна връзка, която навлиза в повече подробности по темата.

ДЕЙНОСТ 2 /ДИСКУСИЯ – 20 мин

Започвайки от дискусия за навиците за плажно обличане, преподавателят ще започне разговор за пола в биологията. Фокусът ще бъде поставен върху научните изследвания и технологичното развитие, които са склонни да използват само мъжкия пол като универсален ориентир.

ДЕЙНОСТ ПО КОДИРАНЕ ВЪРХУ SCRATCH (СТЪПКА 2 ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК) – 10 мин

Тази дейност е за извършване на блоково програмиране на Scratch.

РАЗМИСЪЛ И СПОДЕЛЯНЕ (СТЪПКА 3) – 10 мин

Тази фаза позволява на учениците да направят кратко обобщение на урока и научените концепции. Класът ще дискутира и относно свободата на изразяване в облеклото.

Стъпка 1

Педагогът, заедно с учениците, припомня случилото се в предишния урок. Сега той/тя чете внимателно историята на гецията, като ги насърчава да участват.

По-конкретно, в историята, представена тук, някои части са обозначени със звездички, които предлагат на педагога някои паузи от историята, в които да включи активно гецията с въпроси.

Боти информира всички, че за функционирането на космическия кораб липсват два минерала: кислород и водород. Боти и гецията откриват как водата се състои от тези два химически елемента и роботът тръгва да търси източник на вода, насочвайки се към морето. Там роботът намира много хора, наслаждаващи се на времето. Роботът намира за объркващо, че хората носят различни видове бански гащета.

Докато се обръща към някои от тях и ги моли за кофа, за да донесе вода от морето, Боти също пита защо има разлика в банските костюми.

Преди педагогът да отговори чрез герой от историята, гецията се насърчават да помислят и да отговорят на въпроса на Боти

Къпещ се отговаря, че хората често покриват сексуалните си части от тялото с бански костюми.

Чрез този случаен момент гецията се сблъскват с разликата между половете, от биологична гледна точка

Банските костюми също така се правят в различни форми и размери, продължава къпещият се, но хората трябва да се гордеят от начина, по който изглеждат. По този начин роботът разпознава, че жените са покрити с костюм от две части. След това Боти пита човек наблизко с костюм от една част: „Хей, човече, мога ли да взема назаем кофата ти, за да нося вода?“

Човекът отговаря: „Разбира се, но аз съм момиче!“, което още повече обърква робота и пита защо, обяснявайки какво е научил; тя казва на робота, че хората могат да бъдат и следователно да носят каквото пожелаят, стига да са щастливи и че не е необходимо да следват общо правило, за да принадлежат на този свят. Любопитното е, че тя носи цяло боди и така му обяснява, че има различни модели бански костюми за хора. Това прави робота впечатлен от хората.

Те събират водата и я отвеждат обратно в космическия кораб. Боти най-накрая достига водата в космическия кораб, предупреждавайки гецията, че следващия път ще има нужда от тяхната помощ, за да намери... Антена!

ДЕЙНОСТ 1

Педагогът ще напътства гецията в процеса на обучение, като започне от въпросите на картата. Ако се сметне за необходимо и функционално за обяснението,

Първата дейност се фокусира върху запознаването на гецията с основните понятия по химия, по-специално състава на водата. Чрез интерактивни въпроси (написани на картата) и насочвано обучение гецията ще изследват как водата е изградена от водородни и кислородни атоми. Дейността е структурирана като поредица от стъпки, като всеки правилен отговор позволява на робота Боти да премине към следващия етап от своята мисия.

възможно е да се интегрира творческа дейност, която включва създаването на модел на атом.

Учителят ще води децата през процеса, като насърчава участието и по-задълбочено разбиране.

Стъпките на дейността са:

1. Какво е атом?

Педагогът ще започне с обяснение на концепцията за атом, като използва прост език и визуални средства, за да помогне на децата да разберат.

За засилване на ученето може да се включи незагължителна творческа дейност, при която децата са помолени да нарисуват как си представят, че изглежда атом. Това може да им помогне да се свържат с абстрактната концепция чрез изкуство и въображение.

2. Какво представляват кислородът, водородът и парниковите газове?

Обучителят ще представи кислорода и водорода като специфични видове атоми. Може да се включи и кратка дискусия за парниковите газове, за да се помогне на децата да разберат по-широката роля, която тези газове играят в околната среда. Този етап насърчава децата да осъзнаят, че кислородът и водородът са градивните елементи на водата, а парниковите газове са различни атоми или молекули, присъстващи в атмосферата.

3. Как се образува водата?

На този етап децата ще научат химичния състав на водата: два водородни атома и един кислороден атом (H_2O). Преподавателят ще предизвика учениците да разберат тази концепция, като им задава въпроси и ги въвлеча в дискусии за това как тези атоми се комбинират, за да образуват вода. Може да се въведе онлайн ресурс, снабден с интерактивни игри, за допълнително укрепване на концепцията, правейки ученето забавно и визуализирайки как се образуват водните молекули.



Натиснете бутона, за да отидете на онлайн ресурса

Дейността е проектирана да бъде ангажираща и интерактивна, като помага на децата да разберат основните химични процеси, като същевременно интегрира елементи на творчество и решаване на проблеми. Отговаряйки правилно на въпросите и напредвайки на Боти към следващия етап, децата ще изпитат чувство на постижение, засилвайки разбирането си за атомите и състава на водата. Онлайн играта допълнително ще подпомогне тяхното обучение, като предостави динамичен и игрив начин за изследване на концепциите, обсъждани в клас.

ДЕЙНОСТ 2

За да въведе правилно темата за пола в биологията, преподавателят ще припомни на децата частта от историята, в която Боти е изумен от разликата в плажното облекло между мъжете и жените. След това той ще уточни, че на биологично ниво – а не на социално – наистина има разграничение.

Преподавателят ще започне с фасилитиране на дискусията относно навигацията за плажно обличане, използвайки това като отправна точка за изследване на по-широки теми, свързани с пола в биологията. Разговорът ще подчертае как изследванията и технологичното развитие често използват мъжкия пол като универсална референция, пренебрегвайки необходимостта от специфичен за пола анализ. Тази сесия има за цел да насърчи критичното мислене за ролята на пола в научните изследвания и неговите последици както за здравето, така и за обществото.

Интерактивен разговор относно половете по биология

Дискусията ще се фокусира върху тенденцията на научните изследвания и технологичното развитие да използват мъжкия пол като референция по подразбиране. В исторически план изследванията често са екстраполирали констатации от мъже и са ги прилагали и към гвата пола. В много случаи субектите от женски пол се включват по-късно в изследователския процес и се анализират като отклонения от установена норма, ориентирана към мъжа. Този подход пренебрегва решаващи биологични различия между половете, които могат значително да повлияят на резултатите и значимостта на научните изследвания.

Преподавателят ще подчертае, че разглеждането на променливата за пола трябва да бъде основно изискване при всеки тип изследване, включващо хора, животни, тъкани или клетки. Включването на гвата пола от самото начало гарантира по-точни, надеждни и приобщаващи резултати. Това включва обмисляне и определяне на половия състав на изследователските извадки, тъй като включването на гвата пола – или фокусирането върху единия – трябва да бъде умишлен и оправдан избор въз основа на обекта на изследване.

Основни съображения

1. Балансирано представителство: В зависимост от фокуса на изследването, може да е от решаващо значение да се гарантира участието и на гвата пола или, в някои случаи, да се извършат полови специфични анализи, за да се получат значими резултати.

2. Изрична обосновка: Независимо от това дали едно проучване включва и гвата пола или е фокусирано върху единия, това решение трябва да бъде ясно обосновано и в съответствие в целите на проучването. Пренебрегването на полови различия може да доведе до подвеждащи или частични заключения.

Пример: медицина и биотехнологии

Пример за значението на включването на пола в научните изследвания може да бъде извлечен от клинични изпитвания в медицината и биотехнологиите. В случай на изпитвания на ваксина срещу COVID-19 страничните ефекти първоначално са анализирани предимно въз основа на данни за мъже. В резултат на това има по-висока честота на нежелани реакции, докладвани при жени, което подчертава несъответствието в начина, по който са проведени и анализирани клиничните изпитвания. Това илюстрира защо е важно да се включат и гвата пола в медицинските изследвания, за да се отчетат различните биологични реакции, които могат да имат значителни последици за общественото здраве.

Чрез тази дискусия учениците ще се научат да оценяват значението на изследванията, свързани с пола, и ролята им за напредъка както на научното разбиране, така и на справедливото третиране в области като медицина, биотехнологии и други.

Стъпка 2

Педагогът помага на децата да изпълнят блоковия програмен код на Scratch.

По време на този урок класът, воден от учителя, ще използва блоково програмиране на Scratch, следвайки стъпките, обяснени във втора глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ1. Грамотност по кодиране за уроците**.

В тази специфична част педагогът ще даде кратко обяснение за използването на Scratch, за да пресъздаде заедно с децата историята на програмата.

Стъпка 3

Педагогът ще ръководи дискусията между децата, като я насочва и ги насърчава да разгледат всички стъпки, изпълнени в урока, и да изследват концепцията за свобода на изразяване.

В този интерактивен дебат учениците преглеждат основните моменти от уроците, като се фокусират върху концепцията за свобода на изразяване, свързана с облеклото, като изследват как личният стил и облекло могат да отразяват идентичността, културата и обществените норми. Дискусията ще се задълбочи в различните начини, по които облеклото се използва не само като форма на себеизразяване, но и като инструмент за укрепване или предизвикване на ролята на половете и социалните очаквания.

1. Облеклото като себеизразяване

Дебатът ще започне с обсъждане на това как облеклото позволява на хората да изразят своята личност, предпочитания и ценности. Учениците ще бъдат насърчавани да разсъждават върху това как изборът им на облекло ги кара да се чувстват и как тези избори съобщават кои са те на света.

2. Културни и обществени очаквания

Разговорът ще се насочи към изследване на това как различните култури и общества са установили норми за това какво се счита за подходящо облекло за различни полове, възрастови групи и поводи. Учениците ще обсъждат дали тези очаквания ограничават личната свобода и дали такива норми се развиват в съвременното общество.

3. Полове и облекла

Основен акцент ще бъде поставен върху полото естество на облеклото, където определени стилове, цветове и видове облекло традиционно се приписват на определени полове. Дебатът ще насърчи учениците да задават въпроса защо определено облекло се счита за „мъжко“ или „женско“ и дали тези разграничения ограничават индивидуалната свобода на изразяване.

4. Свобода срещу конформизъм

Групата ще разгледа ситуации, при които свободата на избор на облекло е ограничена от обществени или институционални правила, като например училищни униформи, грескод на работното място или културни очаквания за облекло. Дебатът ще изследва баланса между личната свобода и желанието за съобразяване с обществените норми, задавайки въпроса дали тези ограничения са необходими или несправедливо ограничаващи

5. Оспорване на стереотипите

Дискусията ще обсъди също как облеклото може да бъде мощен инструмент за оспорване на половете стереотипи и премахване на барьерите. Ще бъдат разгледани примери за лица или движения, които са използвали облекло, за да правят изявления относно равенство, полова идентичност и свобода на избора, вдъхновявайки учениците да мислят за това как облеклото може да бъде както личен избор, така и политическо изявление.

Учениците ще бъдат поканени да разсъждават върху собствения си опит с облеклото, дали някога са се чувствали съдени или ограничавани в избора си на облекло и как могат да насърчават по-приобщаваща среда, в която всеки се чувства свободен да се облича според своята идентичност, без страх от осъждане.

Чрез този дебат учениците ще развият по-задълбочено разбиране относно пресечната точка между облеклото и свободата на изразяване, както и начините, по които изборът на облекло може едновременно да отразява и да предизвиква обществените норми. Целта е да се насърчи критичното мислене за индивидуалността, равенството между половете и социалните очаквания, като се даде възможност на учениците да се изразяват уверено и автентично.

НЕОБИКНОВЕН МУЗЕЙ



**TIME TO BECOME
AN ARTIST!**



**HELP ME FIND
ANTENNA!!**

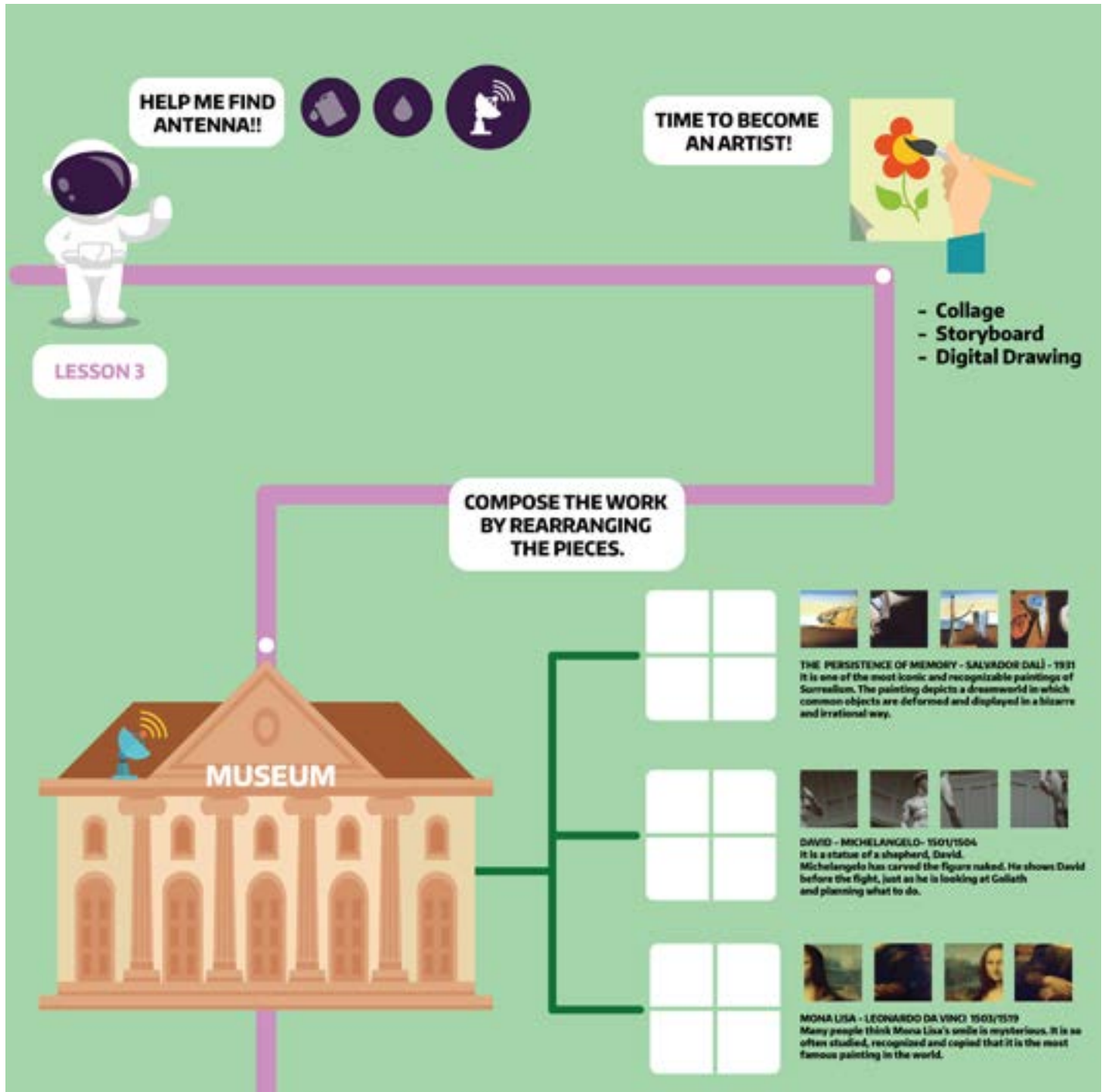


3

УРОК

**COMPOSE THE WORK
BY REARRANGING
THE PIECES.**

Този раздел от картата е посветен на третия урок.
На графично ниво, той представя всички елементи, полезни за разказване и свързаните дейности.



Следните цели гарантират балансиран подход за насърчаване на равенство, артистична оценка и меки умения, като същевременно интегрират както научните знания, така и творчеството по начин, който е ангажиращ и достъпен за младите учаци. Това са:

- Равенство: предизвикване на стереотипите, свързани с пола, като се демонстрира, че артистичното изразяване е независимо от пола, чрез насърчаване на равни възможности за всички да се занимават с изкуство и да го ценят;
- Научно съдържание: изследване на връзката между технологията и изкуството, като се въвеждат научни и технологични концепции по начин, който свързва двете области в рамките на разказа;
- Развиване на съпричастност чрез разбиране на липсата на креативност на работа в сравнение с хората и насърчаване на ефективна комуникация чрез взаимодействие с робота и своите артисти;
- Насърчаване на критичното мислене чрез отразяване на индивидуалността на художественото изразяване;
- Оценка на изкуството: насърчаване на изследването и оценяването на различни произведения на изкуството, като се набляга на творчеството и себеизразяването. Улесняване на артистичните експерименти, като се позволява на децата да създават свои собствени рисунки или скулптури, които отразяват как техните настроения влияят върху работата им.

Историята и нейните дейности изискват:

- възпитател, който да участва активно по време на урока;
- дисплей, на който да се показва картата по време и след четене на историята и да се гледат видеоклиповете, предложени за някои дейности;
- компютър/таблет, с който децата да извършват част от дейностите и програмирането на Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране);
- вестници, списания, хартиени листове, моливи, ножици и лепило.

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е

фундаментален момент: всички

грешки учат на нещо и от тях

можем да се учим и подобряваме

заедно. Грешката трябва да бъде

коригирана по положителен начин,

без никакво наказание (порицание, отрицателна оценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група

в търсене на най-добрите решения

и обясняване на причините

(кооперативно учене – колективен интелект).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 5 мин

Първите 5 минути ще бъдат посветени на първата част от разказа.

По време на разказа преподавателят прожектира картата на екран.

ДЕЙНОСТ ПО КОДИРАНЕ ВЪРХУ СКРЕТЧ (СТЪПКА 2) – 10 мин

Тази дейност е за извършване на блоково програмиране на Scratch.

ДЕЙНОСТ 1 / ИЗКУСТВА И ЗАНАЯТИ – 25 мин

С помощта на педагога децата ще имат възможност да експериментират с различни художествени средства и техники, за да разкажат случка от ежедневието, която им се е случила и която смятат за интересна за себе си.

ДЕЙНОСТ 2 / ПЪЗЕЛ – 10 мин

Децата, водени от възпитателя, ще решават пъзелите на картата.

В тази фаза преподавателят ще има възможност да покаже на класа някои от най-важните произведения в историята на изкуството.

РАЗМИСЛЯНЕ И СПОДЕЛЯНЕ (СТЪПКА 3) – 10 мин

Тази фаза позволява на учениците да направят кратко обобщение на урока и научените концепции. Класът също така ще разсъждава върху връзката между пола и артистичното изразяване, като декларира своите идеи по темата.

Стъпка 1

Педагогът, заедно с учениците, припомня случилото се в предишния урок. Сега той/тя чете внимателно историята на гецията, като ги насърчава да участват. По-конкретно, в историята, представена тук, някои части са обозначени със звездички, които предлагат на педагога някои паузи от историята, в които да включи активно гецията с въпроси.

По-късно Боти говори за трети предмет, с който трябва да се сдобие, за да поправи космическия кораб: обектът на практика е антена, която се е отделила от кораба по време на аварийното кацане. Въпреки това, Боти отразява факта, че за щастие тази антена може да бъде намерена, защото има GPS чип.

След това пътуването започва. Боти се насочва към непознатата сграда: той разбира благодарение на банер, че сградата е „музей на изкуството“. Тогава Боти влиза в музея и тъй като антената е на покрива на сградата, той се качва на етажите на музея, където са изложени различни произведения на изкуството. Заинтригуван, той започва да ги наблюдава по-отблизо.

****Учителят ще говори с гецията за някои от най-известните произведения на изкуството в историята****

След като вижда произведенията, Боти стига до покрива и, за щастие, намира антената. По-късно, слизайки по стълбите, Боти среща някои художници, дошли да черпят вдъхновение от изложбата. Боти разговаря с тях и казва, че е впечатлен от произведенията на изкуството, които е видял, и ги пита дали са свързани по някакъв начин с това да си мъж или жена.

****Този въпрос се задава и от учителя на гецията****

Двойката отговаря, че няма връзка между това да си мъж или жена и създадените произведения на изкуството. На практика областта на изкуството се фокусира върху изразяването на себе си по по-дълбок начин: всяко човешко същество с творчество се опитва да изрази това, което чувства в произведение на изкуството, а крайният продукт няма нищо общо с пола.

Боти благодари на двойката художници и казва, че на неговата планета няма творчество, роботите се фокусират само върху логиката на нещата и повтарящите се действия. Затова им благодари, че са му показали нова гледна точка какво да прави. Боти се връща на космическия кораб, за да прикрепи антената към самия кораб, като го ремонтира.

Боти вече е готов да напусне планетата Земя, защото корабът е напълно ремонтиран. Той казва, че ще запомни тези фантастични приключения и ще ги разкаже на своя приятел робот на неговата планета. Боти запалва двигателя, но тогава чува... трясък...

Стъпка 2

Педагогът помага на гецията да изпълни кода за блоково програмиране на Scratch.

По време на този урок класът, воден от учителя, ще използва блоково програмиране на Scratch, следвайки стъпките, обяснени в третата глава на специалната допълнителна брошура, наречена МАТ1. Грамотност по кодиране за уроците.

ДЕЙНОСТ 1

В тази фаза педагогът ще напътства децата в творческия процес, насърчавайки всяко от тях да изрази себе си в пълна свобода и с предпочитаните художествени средства.

Първата дейност включва насърчаване на учениците да експериментират с различни инструменти и техники за творческо представяне на всекидневно събитие, което намират за лично значимо или интересно. За да ръководят техния артистичен процес, в тази първа част учениците ще бъдат запознати със селекция от техники, всички от които са често използвани в света на изкуството днес. Това изследване позволява на учениците да експериментират с различни медии и да изразяват себе си чрез изкуство.

Първа част: Техники за рисуване и разказване

1. Колаж: Учениците ще изрежат изображения от списания или вестници, които представляват елементи от избраното от тях ежедневно събитие и ще ги сглобят във визуална композиция. Тази техника е особено подходяща за тези, които предпочитат да работят с вече съществуващи изображения, предлагайки практическо изживяване с визуална композиция. Преподавателите трябва да осигурят разнообразие от списания и вестници, от които учениците да изрязват изображения, преди да започнат дейността;

2. Storyboard: В тази техника учениците ще разделят лист хартия на квадрати и ще начертаят последователност от изображения, които разказват тяхното събитие в хронологичен ред, подобно на комикс. Този подход развива умения за визуално разказване на истории и организационно мислене, като помага на учениците да разбият и представят разказ чрез изображения;

3. Дигитално рисуване: Използвайки приложения за рисуване или програми на планшети или компютри, учениците ще създават цифрови илюстрации на избраното от тях събитие. Тази техника съчетава традиционното изкуство с технологията и е особено привлекателна за ученици, запознати с електронни устройства. Дигиталният аспект насърчава експериментирането с AI инструменти за създаване на вариации на техните произведения на изкуството, разширявайки техните артистични възможности. Преподавателите трябва да гарантират, че необходимият софтуер е изтеглен и готов за използване преди сесията.

Втора част: Скулптура и представяне на настроение

Втората част от дейността включва работа със скулптура за изследване и изразяване на емоции. Учениците ще бъдат помолени да изберат настроение (от набор, предоставен от преподавателя) и да създадат скулптура, която отразява или въплъщава тази емоция. Използването на пластилин се препоръчва за тази динамична дейност, тъй като позволява на учениците лесно да оформят и манипулират материала, насърчавайки практическото ангажиране с триизмерното изкуство.

Чрез тези дейности учениците не само ще експериментират с различни артистични техники, но и ще развият по-задълбочено разбиране за себеизразяването, разказването на истории и връзката между изкуството и емоциите.

ДЕЙНОСТ 2

Педагогът ще използва елементите, илюстрирани по подходящ начин на картата, но, ако е необходимо, ще покаже подробности за произведенията на изкуството в интернет.

В тази дейност децата, под ръководството на педагога, ще работят заедно за решаване на пъзели, илюстрирани на картата. Тези пъзели са предназначени да стимулират критичното мислене и уменията за решаване на проблеми, като същевременно ангажират учениците по забавен и интерактивен начин. По време на тази фаза преподавателят също ще се възползва от възможността да запознае класа с някои от най-значимите и емблематични произведения в историята на изкуството, интегрирайки богат образователен опит в дейността за решаване на пъзели.

1. Устойчивостта на паметта от Салвадор Дали

Преподавателят ще представи тази известна сюрреалистична картина, обяснявайки как Дали е използвал подобни на сънища образи и топящи се часовници, за да представи плавността на времето. Децата ще бъдат насърчени да мислят за това как изкуството може да предизвика нашето разбиране за реалността.

2. Давид от Микеланжело

Този шедевър на ренесансовата скулптура ще бъде представен, за да подчертае невероятното умение и реализъм, постигнати от Микеланжело при издълбаването на човешката форма от мрамор. Преподавателят може да обсъди как Давид символизира силата и красотата и как работата на Микеланжело е повлияла на безброй художници.

3. Мона Лиза от Леонардо да Винчи

Като една от най-известните картини в света, Мона Лиза предлага перфектна възможност да изследвате мистерията и израза в изкуството. Преподавателят ще напътства учениците да анализират известната енигматична усмивка на картината и ще обсъдят техниките, използвани от Леонардо, за да създадат тази вечна творба.

Чрез тази комбинация от решаване на пъзели и изследване на историята на изкуството, учениците не само ще развият когнитивни умения, но и ще получат възможност да оценят някои от най-големите художествени постижения в света. Този подход съчетава активното учене с културното обогатяване на визуалните изкуства, което прави урока едновременно интелектуално стимулиращ и творчески вдъхновяващ.

В този интерактивен дебат учениците преглеждат основните моменти от уроците. Те също така ще участват в насочен размисъл относно липсата на връзка между пола и артистичното изразяване. Чрез открита дискусия, водена от учителя, учениците ще бъдат насърчавани да споделят своите лични гледни точки и идеи. Учителят ще улесни разговора, предоставяйки примери от историята на изкуството и съвременните практики, за да илюстрира как изкуството надхвърля границите на пола.

Ключови дискуссионни точки:

- Учителят ще напътства учениците да изследват как артистичният талант, креативността и изразяването не са ограничени до нито един пол и че и мъжете, и жените исторически са допринесли еднакво за богатството на света на изкуството;
- Като подчертава забележителни мъже и жени художници, учителят ще подчертае, че креативността е човешка черта и всеки човек - независимо от пола - може да стане успешен артист;
- Чрез въпроси за анализ децата ще бъдат накарани да разберат, че артистичното изразяване е форма на себеизразяване, водена от лични преживявания, емоции и творчество, нито едно от които не се определят от пола.

До края на дискусията целта е учениците да осъзнаят, че полът не диктува артистичните способности или изразяване, насърчавайки чувството за равенство и приобщаване в класната стая. Тази дейност ще помогне на учениците да се освободят от стереотипите и да оценят изкуството като универсален начин на изразяване, достъпен за всички.

Стъпка 3

Педагогът ще ръководи дискусията между децата, като я насочва и ги насърчава да разгледат всички стъпки, извършени в урока, и да изследват концепцията за свобода на изразяване.

ЗАВРЪЩАНЕТО

DOESN'T WORK!!



TYPES OF JOBS
AND THEIR
PECULIARITIES

4
УРОК



Този раздел от картата е посветен на четвъртия урок.
На графично ниво, той представя всички елементи, полезни за разказване и свързани дейности.

DOESN'T WORK!!

MATCH WITH THE CORRECT TASK

LESSON 4

TYPES OF JOBS AND THEIR PECULIARITIES

The graphic organizer features a central purple path. At the top left, a rocket launch is shown with a speech bubble saying "DOESN'T WORK!!". An astronaut stands next to it, with three circular icons representing a document, a drop of liquid, and a signal tower. To the right, under "MATCH WITH THE CORRECT TASK", there are three pairs of icons: a screwdriver with a photo of a stove, a wrench with a photo of a car engine, and a hammer with a photo of a tennis court. The path leads down to a house on the left, then right to a grid of 16 circular icons representing various professions: a chef, a construction worker, a nurse, a firefighter, a farmer, a doctor, a chef, a scientist, a chef, a police officer, a doctor, a scientist, a construction worker, a pilot, a doctor, a scientist, and a construction worker. A rocket is shown launching from the bottom right.

Следните цели имат за цел да съчетаят образованието за равенство между половете, проучването на кариерата и развитието на критично мислене и комуникационни умения. Това са:

- Насърчаване на осъзнаването на ролите на половете и оспорване на съществуващите стереотипи, свързани с определени професии;
- Насърчаване учениците да оспорват убеждението, че специфичните работни места са присъщо свързани с един пол, насърчавайки разбирането, че всички кариери са отворени както за мъже, така и за жени;
- Подчертаване на значението на равните възможности за всички полове във всяка област, с особен фокус на науката, технологиите, инженерството и математиката (STEM);
- Въвеждане на основополагащи концепции за различни професии, с акцент върху тези в научния и технологичния сектор;
- Насърчаване оценяването на разнообразието от роли в обществото, чрез внасяне на яснота как различните професии допринасят за общността;
- Насърчаване решаването на проблеми чрез интерактивни дейности, свързани с конкретни кариери и обсъждане на различни работни роли;
- Развиване на комуникационни умения чрез взаимодействие с преподавателя и връстници по време на дискусии за кариера и полове равенство;
- Стимулиране критичното мислене, като биват предизвиквани учениците да разсъждават върху и да поставят под съмнение възприеманата връзка между пола и интелигентността, като насърчават открития диалог относно пристрастия и предположения.

Историята е структурирана в блокове и изисква:

- възпитател, който да участва активно по време на урока;
- екран, на който да се показва картата по време и след четене на историята и да се гледат видеоклиповете, предложени за някои дейности;
- компютър/таблет, с който децата могат да извършват част от дейностите и програмирането на Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране).

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е фундаментален момент: всички грешки учат на нещо и от тях можем да се учим и подобряваме заедно. Грешката трябва да бъде коригирана по положителен начин, без никакво наказание (порицание, отрицателна оценка и т.н.) Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене - колективен интелект).

РАЗКАЗ И МЕЖДИННА ДЕЙНОСТ (СТЪПКА 1) - 10 мин

Първите 5 минути ще бъдат посветени на първата част от разказа.

По време на разказа преподавателят прожектира картата на екран.

ДЕЙНОСТ 1 / ИГРА ЗА СВЪРЗВАНЕ - 10 мин

В тази фаза учителят ще обобщи основните моменти от историята и впоследствие, използвайки илюстрациите на картата, децата ще трябва да съпоставят инструментите (чук, отвертка, гаечен ключ) и задачите.

ДЕЙНОСТ 2 / ДИСКУСИЯ - 10 мин

Класът, воден от преподавателя, ще изследва различни професии (инженер, лекар, адвокат, художник, учен) и техните особености в групово дискусия.

ДЕЙНОСТ 3 / ОНЛАЙН ИГРА - 15 мин

Децата, водени от възпитателя, ще играят онлайн игра, в която ще трябва да свържат професията с правилната картинка.

ДЕЙНОСТ ПО КОДИРАНЕ ВЪРХУ SCRATCH (СТЪПКА 2) - 10 мин Тази дейност е за извършване на блоково програмиране на Scratch.

РАЗМИСЪЛ И СПОДЕЛЯНЕ (СТЪПКА 3) - 10 мин

Тази фаза позволява на учениците да направят кратко обобщение на урока и научените концепции. Учениците също така ще разсъждават върху връзката между интелекта и пола, като декларираат своите идеи по темата.

Стъпка 1

Педагогът, заедно с учениците, резюмира случилото се в предишния урок.

Сега той/тя чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват.

По-конкретно, в историята, докладвана тук, някои части са обозначени със звездички, които предлагат на педагога някои паузи от историята, в които да включи активно децата с въпроси.

Боти е готов да се върне на своята планета. Той стартира космическия кораб, но изведнъж избухва голяма експлозия. Един последен проблем трябва да бъде разрешен! Боти моли децата да му помогнат да разбере какъв е проблемът.

Вътре в космическия кораб има три различни инструмента, които могат да се използват, но той се нуждае от професионалист.

Боти казва: „Можете ли да ми помогнете да намеря някой, който може да ми помогне да отремонтирам космическия кораб?“. Боти наистина има нужда от учен или... инженер! Боти отива към къща и моли собственика (възрастна жена) да използва нейния wi-fi, за да потърси в интернет учен, който да му помогне в интернет. В търсене на инженери, които да му помогнат, роботът открива, че има повече мъже инженери, отколкото жени инженери. Той обаче не намира никой, който може да му помогне, затова напуска къщата, благодарни на жената, че му е помогнала и обяснява защо му е трябвал Wi-Fi. Но преди да си тръгне, той я пита за причината за това несъответствие, наивно мислейки, че има разлика в интелигентността между мъжете и жените.

Както обикновено, в този случай децата също са приканени да отговорят на въпроса

Жената отговаря на Боти, че няма разлика в интелигентността, гадана от пола, и че ако жените не избират да бъдат учени, това е защото културата, в която са заченати, ги свързва повече с артистичните неща. Това обаче не е вярно за всички жени: по-късно тя ще разкрие, че за щастие на Боти е страхотен пенсиониран инженер и с радост ще отиде да му помогне да поправи космическия си кораб.

След това се връщат в космическия кораб, който след известно време е готов за полет! Боти благодарни на възрастната жена, заявявайки, че тя е правилният пример за планета, на която начинът да бъдеш човек не е свързан с пола, а с конкретните страсти и афинитети, които изразява! След това Боти моли да си направи селфи с жената, като казва, че ще покаже своя инженер-героиня на всички свои приятели роботи на неговата планета.

Накрая Боти се сбогува с всичките си човешки приятели и излита от Земята.

ДЕЙНОСТ 1

В тази фаза обучителят ще обобщи основните моменти от историята и впоследствие ще покаже картата, за да завърши задачата за съпоставяне на инструмента и дейността.

В тази дейност Боти, чрез разказа на педагога, запознава децата с различни инструменти, които биха могли да бъдат полезни за ремонт на космически кораб: чук, отвертка и гаечен ключ. След това децата получават задачата да съпоставят всеки инструмент с правилната му задача. Чрез това интерактивно и игрово упражнение учениците ще придобият основно разбиране за това как се използват различни инструменти в ситуации от реалния

живот, особено в контекста на историята, където Боти трябва да ремонтира и сглобява различни части на космическия кораб.

Ключови обучителни моменти:

- Когато децата свързват инструменти със задачи или професии, те ще развият усещане за това как тези инструменти са от съществено значение в различни кариери и ежедневни дейности;
- Дейността ще насърчи практическото учене, позволявайки на учениците да изследват как работят инструментите и как могат да бъдат използвани за разглобяване и сглобяване на предмети, насърчавайки логическото мислене;
- Играейки тази игра за съпоставяне на инструменти, учениците също така ще засилят уменията си за решаване на проблеми, научавайки как различните инструменти служат за конкретни цели и как изборът на правилния инструмент е от решаващо значение за ефективното изпълнение на дадена задача.

Тази дейност не само затвърждава практическите знания за инструментите и техните приложения, но също така насърчава критичното мислене, логиката и фините двигателни умения, докато децата се справят с всяко предизвикателство. Чрез игра те ще разберат как инструментите са свързани с конкретни професии, свързвайки урока с по-широки концепции за технологии и решаване на проблеми.

○ ДЕЙНОСТ 2

Използвайки ръководството, представено тук, преподавателят говори с класа за някои видове професии и техните особености.

В тази дейност децата ще помогнат на Боти да идентифицира типа работник, от който наистина се нуждае, за да реши проблема си. Като описват и обсъждат различни професии, децата ще помогнат на Боти да разбере уникалните роли и отговорности на различните професии. Педагогът ще напътства децата да определят какво означава да бъдеш инженер, лекар, адвокат, художник, учен и др. Чрез този процес децата не само ще развият своето разбиране за тези професии, но и ще подобрят способността си да артикулират идеи и да мислят критично за кариерните си пътища.

Ръководство за обяснение на различни професии:

- **Инженер:** Инженерът е някой, който проектира, изгражда и подобрява нещата. Инженерите могат да работят в много области, като например гражданско инженерство, където изграждат мостове, сгради и пътища, или софтуерно инженерство, където разработват приложения, видео игри и технологични системи. Инженерите използват своята креативност, съчетана с математика и наука, за да решават проблеми и да направят света по-ефективно място;
- **Лекар:** Лекарят помага на хората да останат здрави и ги лекува, когато са болни или наранени. Лекарите прекарват много години в изучаване на човешкото тяло и учене как да диагностицират и лекуват различни заболявания. Те работят в болници, клиники и лекарски кабинети, осигурявайки основни грижи, за да поддържат хората здрави;
- **Адвокат:** Адвокатът е професионалист, който помага на хората да решават правни проблеми и да разбират закона. Те могат да представляват лица в съда, да защитават правата им или да предоставят съвети по сложни правни въпроси. Юристите изучават задълбочено закони, правила и разпоредби, за да защитят правата на хората и да ги напътстват през правни предизвикателства;

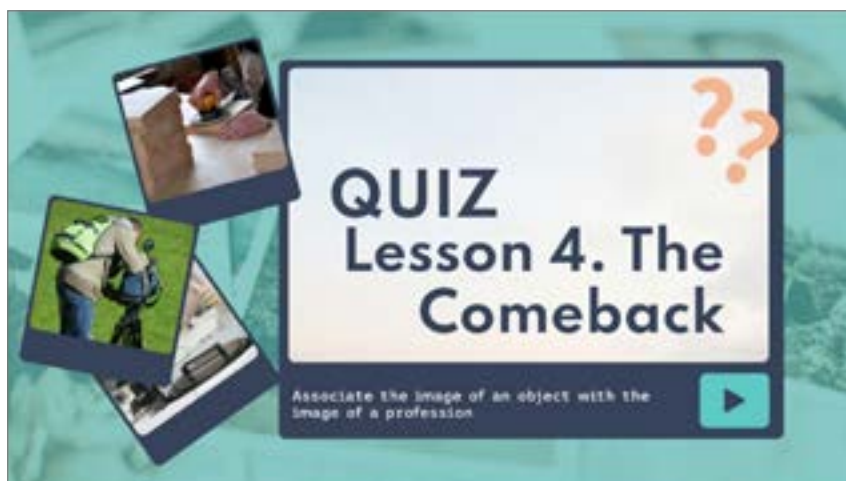
- **Художник:** Художник създава красиви и значими произведения на изкуството, използвайки своето въображение и артистични таланти. Художниците могат да работят в различни среди, като живопис, скулптура, рисунка или дори моден дизайн. Някои артисти работят самостоятелно в студиа, докато други си сътрудничат по мащабни проекти, които се възхищават от хора по целия свят;
- **Учен:** Учен е някой, който изследва света около нас, като задава въпроси и провежда експерименти. Учените изучават широк спектър от теми, от биология (изучаване на животни и растения) до астрономия (изучаване на космоса). Тяхното любопитство ги кара да откриват нова информация за това как работят светът и вселената, помагайки ни да разберем и подобрим заобикалящата ни среда.

Включвайки се в тази дискусия, децата ще помогнат на Боти да определи коя професия е най-подходяща за посрещане на настоящите му нужди. Тази дейност насърчава критичното мислене, комуникативните умения и по-задълбочено разбиране на различни кариерни пътеки. Освен това насърчава учениците да оценят разнообразието от работни места и как всяка професия играе критична роля за решаването на проблеми и напрежка на обществото.

ДЕЙНОСТ 3

Децата, подпомогани от възпитателя, ще играят тази игра с компютър или таблет.

Тази онлайн игра, разработена с *Genially* специално, за да помогне на децата да прилагат знанията си на практика, се състои от 10 въпроса, свързани с работни професии и техните специфични характеристики.



Натиснете бутона, за да играете играта онлайн

Стъпка 2

Педагогът помага на децата да изпълнят кода за блоково програмиране на Scratch.

По време на този урок класът, воден от преподавателя, ще използва блоково програмиране на Scratch, следвайки стъпките, обяснени в четвъртата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ1. Грамотност по кодиране за уроците.**

Стъпка 3

Педагогът ще ръководи дискусията между децата, като ги насочва и насърчава да разгледат всички стъпки, изпълнени в урока. Те също така ще проучат значението на избора на кариера въз основа на личната страст, а не на пола.

В тази дейност, учителят ще води дискусия с децата относно вярвания и стереотипи за връзката между интелекта и пола, особено на работното място. Целта е да насърчи учениците да споделят мненията си и да разсъждават задълбочено по темата, помагайки им да осъзнаят, че интелигентността и способностите не се определят от пола. Това ще подтикне учениците да мислят критично за ролята на половете и да предизвикат идеята, че определени професии или умения са по-подходящи за единия пол, отколкото за другия.

Ключови моменти в дискусията:

- Децата ще бъдат помолени да изразят мнението си дали смятат, че интелигентността е свързана с пола, особено във връзка с различни професии. Чрез този процес учителят ще ги напътства да разсъждават върху това защо съществуват такива стереотипи и дали носят някакви ползи;
- Разговорът ще подчертае, че страстта и отдадеността са това, което наистина движи успеха във всяка област, а не пола. Целта е да се помогне на децата да разберат, че могат да преследват всяка желана кариера или цел, стига да подхождат към нея със страст и отдаденост;
- Преподавателят също така ще подчертае значението на създаването на приобщаващо и равнопоставено работно място, където хората се ценят заради техните умения и таланти, а не ограничени от остарели стереотипи.

Подкрепяща дейност

За допълнително стимулиране на дебата учениците ще бъдат поканени да използват генератор на изображения, за да търсят визуални представяния на връзката между интелекта и пола на работното място. Чрез изследване на тези генерирани изображения, учениците ще имат възможност да разсъждават върху това как медиите и визуалната култура могат да подсилят или предизвикат стереотипите. Това упражнение ще ги насърчи да анализират критично влиянието на обществените възприятия върху пола и интелигентността, което ще подтикне към дискусии за това как подобни пристрастия могат да бъдат премахнати.

Чрез този диалог и съпътстващата визуална дейност децата ще осъзнаят по-добре вредните ефекти от половете стереотипи, особено на работното място, и важността на преследването на кариера въз основа на страст и интерес, а не на обществени очаквания. Дискусията ще им даде сили да повярват, че техният потенциал е безграничен, независимо от пола, и че истинският успех идва от следване на мечтите и талантите. Тази дейност не само насърчава критичното мислене, но също така насърчава разбирането за равенство и справедливост както в образователната, така и в професионалната среда.

ПАРТНЬОРИ

FINISH

5



Main partners



ИСПАНИЯ

Esciencia е МСП със седалище в Сарагоса, създадено през 2006 г. като клон на университета в Сарагоса. Esciencia Eventos Científicos S.L. е посветен на управлението и организацията на проекти за разпространение на науката. Компанията предлага както консултантски услуги, така и изготвяне на образователни програми.



ИТАЛИЯ

Университет Сапиенца в Рим, (Катедра по планиране, дизайн, технология на архитектурата). Sapienza е основан от папа Бонифаций VIII през 1303 г. Това е един от най-старите университети в света и вторият по големина университет в ЕС, с 11 факултета, 63 отдела, 111 000 студенти и повече от 4 700 професори.

All partners



ИТАЛИЯ

CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Scuola) е съюз на персонала на детските градини, началните и средните училища и професионалното обучение на CISL. Основан е през 1997 г. от съюза на SINASCEL (Национален съюз на началното училище) и SISM (Италиански съюз на средното училище).



ИТАЛИЯ

Pixel е институция за образование и обучение, базирана във Флоренция (Италия). Pixel е основана през 1999 г. Мисията на Pixel е да популяризира иновативен подход към образованието, обучението и културата, като това се прави най-вече чрез опит да се използва най-добрият потенциал на ИКТ за образование и обучение.



РУМЪНИЯ

Основно училище EuroEd включва детска градина и основно училище. И двете са акредитирани от румънското министерство на образованието. Той насърчава европейското измерение на образованието и също така насърчава мултикултурализма и многоезичието, като предоставя образование на деца от различни националности или етнически групи.



ПОРТУГАЛИЯ

Agrupamento de Escolas Miguel Torga е училище, разположено в Браганса, Португалия, град във вътрешността на страната. Училището се състои от три саради, две за предучилищна и начална и една за средно и средно училище. Има 88 учители, 2 психолози и логопед



БЪЛГАРИЯ

Зинев Арт Технологии ЕООД е компания, разработваща, изпълняваща и управляваща европейски проекти и предоставяща консултации в сферата на културата, изкуството, интернет базираните дейности и образование, професионалното образование и обучение, електронното обучение и развитието на училищното образование, както и регионалното развитие.

