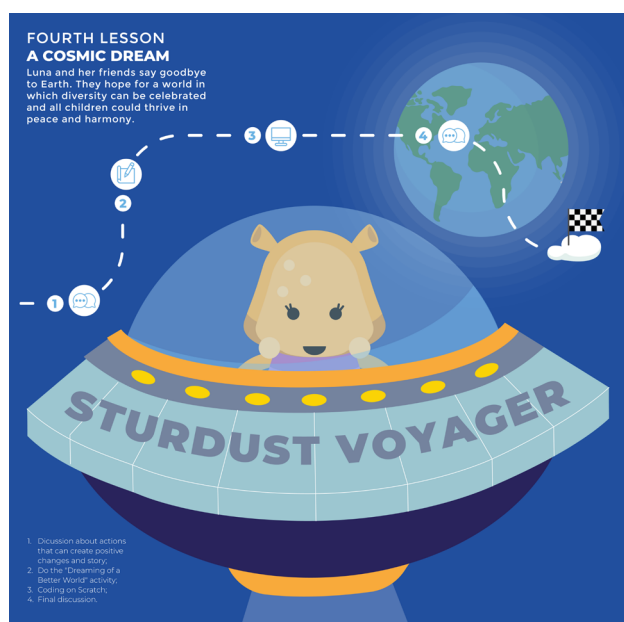
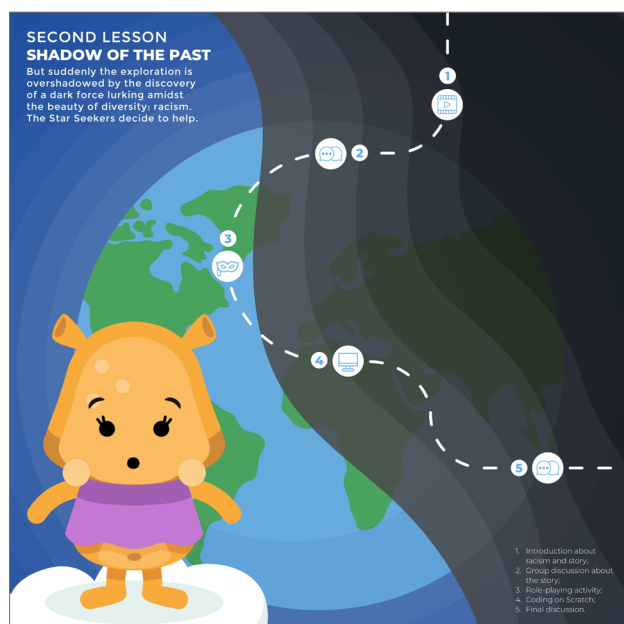


ЕТНИЧЕСКО РАВЕНСТВО: КОСМИЧЕСКОТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА ТЪРСАЧИТЕ НА ЗВЕЗДИ

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
(EACEA). Нито Европейският съюз,
нито EACEA могат да носят
отговорност за тях.

**Attribution-NonCommercial-
ShareAlike 4.0 International**



START

АНАЛИЗ НА КОНТЕКСТА



0



9/10 з.



ЕТНИЧЕСКО РАВЕНСТВО: КОСМИЧЕСКОТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА ТЪРСАЧИТЕ НА ЗВЕЗДИ

Структура на
обучителната
програма

Сценарий

Този проект е разработен в 4 срещи по около един час всяка завършени последователно. Този документ илюстрира практическите указания за всяка дейност и свързаното с нея време.

В свят, оформен от богатството на човешкото многообразие, този проект има за цел да намали неравенствата чрез насърчаване на етническото равенство и премахване на системния расизъм, който разделя хората. Твърди се, че истинският напредък се крие в разпознаването на присъщата красота на различни култури, перспективи и идентичности. Чрез насърчаване на взаимопомощ и сътрудничество през географски и етнически граници, този проект се стреми да създаде по-справедливо и приобщаващо общество, където всеки – независимо от раса или произход – има равен достъп до възможности и ресурси.

Чрез подхранване на межкултурно разбирателство и солидарност чрез образование и действие, този мат ще разруши структурите, които увековечават неравенството, проправяйки пътя за общество, базирано на справедливост, уважение и единство.

Тези теми се разглеждат с помощта на история, развиваща се в далечните краища на далечна галактика, смела група малки извънземни формира отряда Търсачи на звезди, воден от Луна, техния безстрашен лидер. Заедно те предприемат невероятно пътешествие сред звездите на борда на *Stardust Voyager* и в крайна сметка се озовават на малка синя планета, наречена Земя.

В **Епизод 1: Небесна мозайка**, търсачите на звезди се срещат с деца от различни етнически групи по света, празнувайки красотата на уникалните традиции на всяка култура.

В **Епизод 2: Сянка от миналото** те се сблъскват с тъмната сила на расизма, заплахата за единството и приемането, и се изправят, за да разпространят послания на съпричастност и разбиране.

Епизод 3: Ръце около Земята показва как търсачите на звезди се хващат за ръце с децата на Земята, преодолявайки предизвикателствата заедно чрез актове на доброта и взаимопомощ.

И накрая, в **Епизод 4: Космическа мечта**, Луна и нейният екип гледат към Земята, вдъхновени от пътуването си да си представят свят, в който разнообразието е прегърнато и всички деца живеят в хармония, с надеждата, че стремежът им към мир и разбирателство ще продължи сред звездите.

Включени предмети



ГРАЖДАНСКО ОБРАЗОВАНИЕ



ГЕОГРАФИЯ



ИЗКУСТВО



ТЕХНОЛОГИЯ

Педагогически потребности

Този мат може да отговори на следните педагогически нужди на деца на възраст 9–10 год., насърчавайки тяхното когнитивно, социално и емоционално развитие:

- Културно съзнание и уважение. Проектът запознава децата с различни култури и традиции, като им помага да развият уважение и признателност към различните етнически групи;
- Социално-емоционално обучение (SEL). Като набляга на емпатията, сътрудничеството и разрешаването на конфликти, проектът подхранва емоционалната интелигентност и социалните умения на децата;
- Критично мислене и решаване на проблеми. Чрез изследване на проблемите на социалната справедливост като расизма, проектът насърчава критичното мислене и решаването на проблеми в контекста на реалния свят;
- Включване и сътрудничество. Проектът насърчава работата в екип и приобщаването, като показва на децата значението на сътрудничеството извън културните и географски граници;
- Морално и етично развитие. Като се занимава с честност и справедливост, проектът помага на децата да изградят силна етична основа и да разберат колко е важно да се противопоставят на неравенството. Проектът също така разширява представата за света на децата, като ги насърчава да виждат себе си като част от глобална общност.

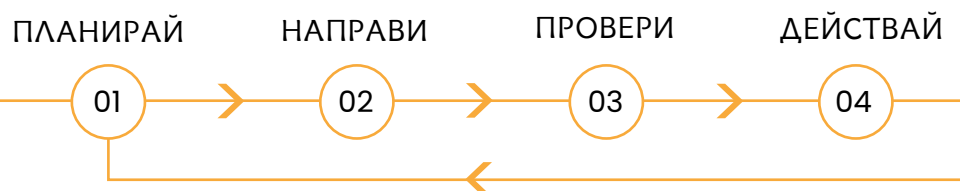
Педагогически цели

Следните цели имат за цел да подхранват завършени, социално осъзнати личности, които ценят разнообразието и са готови да допринесат за обществото.

- Насърчаване на осъзнаването и оценяването на различни култури, етноси и традиции;
- Помагане на децата да разпознаят и разберат чувствата на другите, насърчавайки емпатия и състрадателно поведение;
- Научаване на децата да идентифицират и анализират проблеми като расизъм и неравенство и проучете начини за справяне с тези предизвикателства;
- Насърчаване на сътрудничеството, екипната работа и включването, като работите заедно с връстници от различен произход;
- Поощряване на честността, справедливостта и добротата, чрез насърчаване на децата да действат според тези ценности в ежедневието си;
- Вдъхновение на децата да се видят като част от глобална общност, разбирайки значението на взаимопомощта и колективната отговорност.

Методология

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



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.

НЕБЕСНА МОЗАЙКА



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.

FIRST LESSON CELESTIAL MOSAIC

Luna and Star Seekers meet many children of the Earth. Together they celebrate the beauty of diversity.

Hi! I'm Luna e I landed on Earth with the **Star Seekers Squad**. Who are you? You're so wonderfully different!

START

Hello! My name is **Ulla** and I'm from Greenland. We live in very particular houses. Are you coming to see them?

Hi, I'm **Dimitri** and I am from Russia. Here we have many monuments to visit. Come on, come and see them!

I'm **Ahmed**, I'm from Algeria and I know a lot of stories about the Sahara Desert. Would you like to hear them?

Hi! I'm **Mei Ling** and I'm from China. My mum taught me a lot of traditional recipes. Let's cook together!

O!! My name is **Maya**, I'm from Brasil and I love dancing to the samba rhythm!

1. Introduction about diversity and reading the story;
2. Play the game "Cultural Collage";
3. Coding on Scratch;
4. Final discussion.

Педагогически цели

- Разбиране на концепцията за многообразието и неговата роля в обществото. Учениците ще изследват значението на многообразието, включително расови, културни и етнически различия, и ще разберат как тези елементи допринасят за едно жизнено и динамично общество. Те ще анализират ползите от многообразието за насърчаване на творчеството, иновациите и устойчивостта в рамките на общностите, като признават, че различията обогатяват социалната тъкан;
- Идентифициране и оценка на уникалните характеристики на етническите групи. Учениците ще изследват и ще празнуват културните, езиковите и физическите характеристики, които определят различните етнически групи, разбирайки тяхното историческо и социално значение. Те ще сравняват традициите, обичаите и езиците на различните етноси, придобивайки по-дълбока оценка за глобалното многообразие и взаимосвързаността на човешкия опит;
- Показване на емпатия, уважение и непредубеденост. Учениците активно ще практикуват съпричастност, като се включват в дискусии и дейности, които предизвикват стереотипите и насърчават разбирането на хора от различен произход.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват:

- педагог, 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 могат 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.

Методология

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е основен 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 преценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене, колективна интелигентност).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 10 мин

Първите 10 минути ще бъдат посветени на кратко въведение в темата и на разказване на истории. По време на разказа педагогът ще прожектира картата на екран и ще включва децата с подходящи въпроси.

ОСНОВНА ДЕЙНОСТ – 20 мин

Педагогът представя дейността „Културен колаж“, където учениците, разделени на групи, ще трябва да създават колаж, който подчертава характеристиките на различните етнически групи.

ДЕЙНОСТ ПО КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – 20 мин

По време на урока децата ще правят блоково програмиране на Scratch. Всички дейности ще се ръководят от учителя.

РАЗМИСЛИ И СПОДЕЛЯНЕ (СТЪПКА 3) – 10 мин

Тази фаза позволява на учениците да разсъждават върху тази първа част от проекта (включително стъпки 1 и 2) и да споделят своите постижения. Децата могат също така да обобщят ключовите концепции на урока и да подчертаят важността на разнообразието.

Стъпка 1

Педагогът чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват.

Преподавателят също ще използва тази фаза, за да въведе темата и да обясни на учениците значението на разбирането и оценяването на многообразието, които са учебните цели на урока.

В една далечна галактика, група приключенски настроени малки извънземни деца сформираха *Отряда на търсачите на звезди*. Водени от своя безстрашен водач Луна, те предприеха епично пътешествие из космоса на борда на техния страхотен космически кораб *Stardust Voyager*. С очи, пълни с учудване и сърца, пълни със смелост, те се издигнаха през блещукащите звезди, докато достигнаха малката синя планета, наречена Земя.

Луна и нейните приятели, търсачите на звезди, прелетяха в космоса, докато стигнаха Земята. Когато кацнаха, срещнаха деца от цял свят. Там бяха Ула, от Гренландия, щастлива да говори за къщата си; Мая от Бразилия, която обичаше да танцува под ритъма на барабани; Ахмед от Алжир, който разказа истории за пустинни приключения под блещукащите звезди; Мей Линг от Китай, която сподели вкусни рецепти, научени от нейното семейство; и Димитри, от Русия, запален към изкуството на своята страна.

Заедно, Луна и търсачите на звезди научиха за различните начини, по които хората изглеждат, говорят и живеят. Те видяха, че всеки е специален и уникален, като парчета от пъзел, които се сглобяват, за да превърнат света в красива картина.

ОСНОВНА ДЕЙНОСТ

Сега учителят провежда дейността „Културен колаж“, където учениците ще трябва да проучат информация и след това да създават колажи, които показват основните характеристики на различните етнически групи.

Преподавателят ще предостави материали и насоки, докато учениците работят в малки групи, за да създават своите колажи. Учениците ще бъдат насърчавани да обсъждат и споделят своите открития с връстниците си.

Културен колаж

Учениците ще работят заедно в малки групи, максимум 4 деца, за да научат повече за различни етнически групи. Всяка група ще получи етническа група и ще създаде колаж за тази група, който показва традиционно облекло, типична храна и специални празници. Учениците ще имат достъп до различни информационни материали, за да намерят необходимото съдържание и творчески материали, както и вестници, списания и печатни снимки, полезни за композирането на колажа.

След като приключи, всяка група представя своя колаж на класа, учейки всички за многообразието на нашия свят.

Стъпка 2

Учителят 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 **МАТ7. Грамотност за кодиране за уроците.**

Стъпка 3

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

В тази фаза учениците ще обмислят тази първа част от проекта и ще имат възможност да споделят своите резултати, получени по време на основната дейност и кодирането в Scratch. Децата също така ще могат да обобщят ключовите концепции на урока и да подчертаят, разговаряйки с връстниците си, важноста на разнообразието.

СЯНКА ОТ МИНАЛОТО

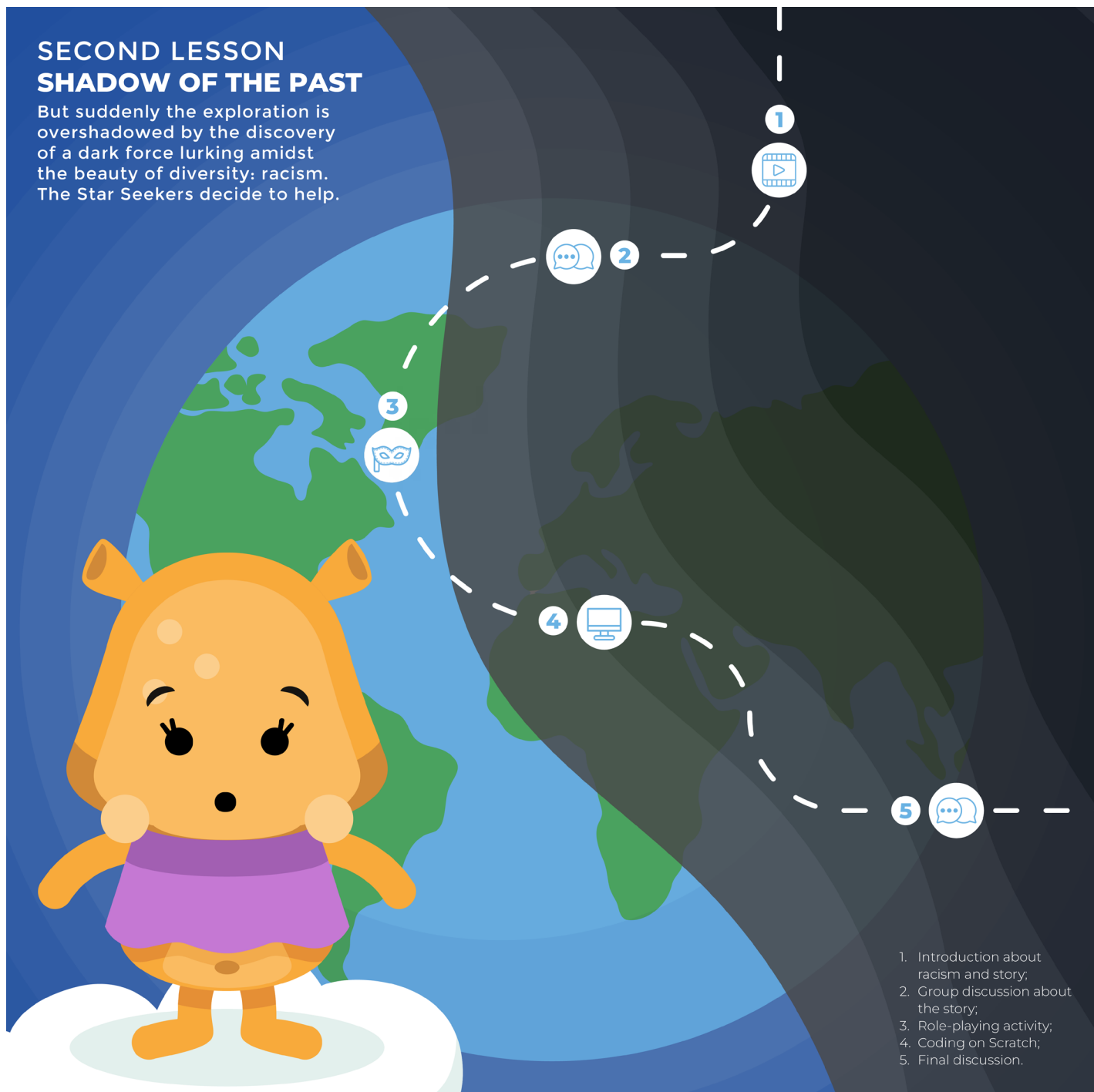
2

УРОК



Този раздел от картата е посветен на втория урок.

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



Педагогически цели

- Признаване на вредните ефекти от расизма и дискриминацията. Учениците ще изследват социалното, емоционалното и психологическото въздействие на расизма и дискриминацията върху индивидите и общностите, разбирайки как тези сили увековечават неравенството и разделението. Те ще разгледат исторически и съвременни примери за расизъм, идентифицирайки системния характер на предразсъдъците;
- Развиване на съпричастност и разбиране към засегнатите от расизма. Чрез разкази, казуси и рефлексивни дейности децата ще придобият по-задълбочена представа за личния опит на хора, които са се сблъскали с расизъм, насърчавайки емоционална връзка с тях. Учениците ще имат смислени разговори, за да разберат сложността на расовата идентичност и как пристрастията могат да оформят преживяванията;
- Преподаване на стратегии за противопоставяне срещу расизма и насърчаване на приобщаването. Учениците ще научат и практикуват конкретни стратегии за противопоставяне на расизма, включително как да се противопоставят на дискриминационното поведение, да подкрепят засегнатите и да насърчават приобщаването. Чрез ролеви игри и упражнения за решаване на проблеми те ще развият увереността и уменията, необходими да се противопоставят на предразсъдъците и да се застъпват за справедливост в своите общности.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват:

- преподавател, който ще 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 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 основен 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 преценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене, колективна интелигентност).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 10 мин

Първите 10 минути ще бъдат посветени на кратко въведение в темата и на разказване на истории. По време на разказа педагогът ще прожектира картата на екран и ще включва децата с подходящи въпроси.

ОСНОВНА ДЕЙНОСТ – 20 мин

Педагогът въвежда дейността „Изправяне срещу несправедливостта“, където учениците ще участват в ролеви дебати, чрез които ще разберат важността на правата на всеки.

ДЕЙНОСТ ПО КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – 20 мин

По време на урока децата ще правят блоково програмиране на Scratch. Всички дейности ще се ръководят от учителя.

РАЗМИСЛИ И СПОДЕЛЯНЕ (СТЪПКА 3) – 10 мин

Тази фаза позволява на учениците да обмислят тази част от проекта (включително стъпки 1 и 2) и да споделят своите постижения. Децата също така ще могат да обобщат ключовите концепции на урока, подчертавайки важността на противопоставянето на дискриминацията.

Стъпка 1

Преподавателят чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват. Учителят също ще използва тази фаза, за да обясни вредните ефекти от расизма и дискриминацията и да обясни защо е важно да се изправим срещу несправедливостта, което са учебните цели на урока.

Един ден Луна и търсачите на звезди видяха, че някои деца се държат лошо едно с друго. Чуха нараняващи думи и видяха лоши действия само защото някои деца изглеждаха различно от другите. Луна се почувства тъжна, защото знаеше, че всеки трябва да бъде третиран с доброта и уважение, независимо как изглежда.

Луна и нейните приятели решиха да помогнат. Те се изправиха срещу насилниците и показаха на всички, че да си различен е нещо, което трябва да се празнува, а не да се страхуваш. Бавно, със своята доброта и смелост те накараха сенките на расизма да изчезнат.

ОСНОВНА ДЕЙНОСТ

Преподавателят провежда дейността „Изправяне срещу несправедливостта“, където учениците ще участват в ролеви дебати, чрез които ще разберат важноста на правата на всеки. След всеки сценарий ще има дискусия за укрепване на разбирането и съпричастността. Ако сметне за необходимо, педагогът може да покаже на децата видео или да прочете история, която разказва за истинско свидетелство на някой, който е бил жертва на расизъм.

Изправяне срещу несправедливостта

За тази дейност учениците ще бъдат напътствани чрез смислена дискусия относно темите на историята, като се фокусират върху значението на противопоставянето на несправедливостта. Учителят ще ги насърчи да споделят мислите и чувствата си относно предизвикателствата, пред които са изправени хората, жертви на расизъм, и ще ги свърже със ситуации от реалния живот. Задавайте въпроси, които насърчават критичното мислене, като например „Защо е важно да се изправим срещу расизма?“ и „Как защитата на другите може да създаде промяна в обществото?“ Тази дискусия ще помогне на учениците да усвоят ценностите на справедливостта, съпричастността и смелостта.

Сега учениците ще бъдат разделени на малки групи и всяка група ще има сценарий, в който трябва да се изправи срещу расизма или дискриминацията в реалистична, подходяща за възрастта среда, като класна стая, детска площадка или квартал. Те ще бъдат поощрени да помислят как могат да реагират с емпатия, категоричност и уважение, когато станат свидетели или преживеят дискриминация. След ролевата игра ще има дискусия за различните подходи, използвани от учениците и как противопоставянето на несправедливостта може да промени нещата.

Тази дейност им помага да практикуват практически стратегии за справяне с предразсъдъците и насърчава чувството за отговорност при създаването на приобщаваща среда.

Стъпка 2

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

Стъпка 3

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

По време на този урок, класът, воден от учителя, ще използва блоково програмиране на Scratch, следвайки стъпките, обяснени във втората глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ7. Грамотност за кодиране за уроците**.

Тази стъпка насърчава учениците да разсъждават върху опита си по време на основната дейност и Scratch кодирането, като им предоставя възможност да споделят своите изводи с връстници. Те ще обсъдят как са се справили с проблемите на расизма, изследвайки предизвикателствата и решенията, които срещат. В допълнение, учениците ще обобщат ключовите концепции на урока, засилвайки значението на емпатията и противопоставянето на дискриминацията.

До края на размишленията им те ще бъдат насърчени да пренасят тези ценности в ежедневието си живот, като поощряват приобщаването и справедливостта в своите общности.

РЪЦЕ ОКОЛО ЗЕМЯТА



3

УРОК



Този раздел от картата е посветен на третия урок.

На графично ниво той представя всички елементи, полезни за разказване и свързани дейности.

THIRD LESSON HANDS ACROSS THE EARTH

Luna and the Star Seekers see a lot of children helping others who are in trouble. They decided to join hands across cultures learning that union is strength.

1. Introduction about the importance of helping others and story;
2. Do the activity "Acts of Kindness Challenge";
3. Coding on Scratch;
4. Final discussion.



- Разбиране на значението на помагането на другите и влиянието му върху общността. Учениците ще проучат как проявите на доброта и подкрепа укрепват техните общности, признавайки по-широкото въздействие на техните индивидуални действия. Чрез примери от реалния живот и съвместни дискусии, те ще научат как помагането на другите създава вълнообразен ефект, влияейки положително както на даващия, така и на получаващия, и насърчавайки култура на грижа и солидарност;
- Демонстриране на емпатия и състрадание към нуждаещите се. Чрез дискусии и обмисляне учениците ще развият по-задълбочено разбиране на предизвикателствата, пред които са изправени хората в нужда. Това ще засили способността им да съчувстват и ще ги мотивира да действат със състрадание и доброта към другите;
- Сътрудничество с връстници, за да планират и осъществят прояви на доброта. Работейки в групи, учениците ще проектират и извършват смислени добри постъпки, научавайки се как да се справят с нуждите на реалния живот в своите общности. Чрез тези дейности те ще укрепят своите лидерски умения, умения за сътрудничество и решаване на проблеми, като същевременно ще култивират силно чувство за отговорност и гражданство.

Историята и нейните дейности изискват:

- учител, който ще 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 в Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране).

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е основен 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 преценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене, колективна интелигентност).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 10 мин

Първите 10 минути ще бъдат посветени на кратко въведение в темата и на разказване на истории. По време на разказа педагогът ще прожектира картата на екран и ще включва децата с подходящи въпроси.

ОСНОВНА ДЕЙНОСТ – 20 мин

Педагогът въвежда дейността „Предизвикателство за добри дела“, за която учениците ще трябва да измислят прояви на доброта, които да извършат в училище или в своята общност през определен период от време.

ДЕЙНОСТ ПО КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – 20 мин

По време на урока децата ще правят блоково програмиране на Scratch. Всички дейности ще се ръководят от учителя.

РАЗМИСЛИ И СПОДЕЛЯНЕ (СТЪПКА 3) – 10 мин

Тази стъпка позволява на учениците да обмислят тази част от проекта (включително стъпки 1 и 2) и да споделят своите постижения. Децата също така ще могат да обобщат ключовите концепции на урока и да насърчат своите връстници да продължат да помагат на другите в ежедневието си.

Стъпка 1

Преподавателят чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват.

Учителят също така използва тази фаза, за да обясни колко е важно да помагаме на другите и да работим заедно като общност, което са учебните цели на урока.

Един слънчев ден Луна и търсачите на звезди видяха няколко деца да помагат на други, които бяха в беда. Видяха Мария да помага при почистването след голяма буря, Радж да споделя играчките си с деца, които нямаха, и София да утешава приятел, който се чувстваше тъжен. Луна се усмихна, защото знаеше, че взаимната помощ прави света по-добро място.

Луна и нейните приятели се присъединиха, помагайки, където могат. Те работиха заедно, за да поправят счупени неща, садиха цветя, за да направят света по-красив, и презгръщаха тъжни приятели, за да се чувстват по-добре. Чрез своите добрини те показваха, че когато си помагаме, всички светим по-ярко.

ОСНОВНА ДЕЙНОСТ

Преподавателят въвежда дейността „Предизвикателство за добри дела“, за която учениците ще обмислят добри дела, които да извършат в училище или в своята общност през определен период. Учителят ще осигури насоки и подкрепа, докато децата планират и след това изпълняват своите добри постъпки.

Предизвикателство за правене на добрини

Учениците ще започнат, като се включат в групова сесия за мозъчна атака, за да генерират творчески идеи за добри дела, които могат да извършат, като се фокусират върху начините да помогнат на другите в тяхното училище или общност. Те ще обмислят както малки жестове, като предлагане на помощ на съученик, така и по-големи инициативи, като организиране на обществено почистване или създаване на кампания за доброта. След това всеки ученик ще избере добро дело, което да завърши през седмицата, като внимателно документира своя опит чрез запис в дневника или размисъл.

В края на седмицата учениците ще се съберат, за да споделят историите си с класа, като обсъждат не само какво са направили, но и как са се почувствали да окажат положително въздействие. Чрез тази дейност учениците ще разсъждават върху емоционалните ползи от помощта на другите и по-широкото въздействие, което техните действия могат да имат върху изграждането на състрадателна и подкрепяща общност.

Стъпка 2

Учителят 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 третата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ7. Грамотност за кодиране за уроците**.

Стъпка 3

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

Тази стъпка дава възможност на учениците да разсъждават върху опита си по време на основната дейност и Scratch кодирането. Те ще бъдат насърчавани да споделят своите Scratch проекти с връстници, обяснявайки как са използвали кодирането, за да предадат послания за взаимна помощ и сътрудничество. Тази сесия за споделяне ще насърчи дискусията относно творческите начини, по които са приложили концепциите за доброта и общност в своите проекти.

След това учителят ще обобщи ключовите концепции на урока, като подчертава значението на взаимопомощта и съпричастността. Учениците ще бъдат насърчавани да пренесат тези уроци извън класната стая и да продължат да помагат на другите в ежедневието си.

КОСМИЧЕСКА МЕЧТА

4

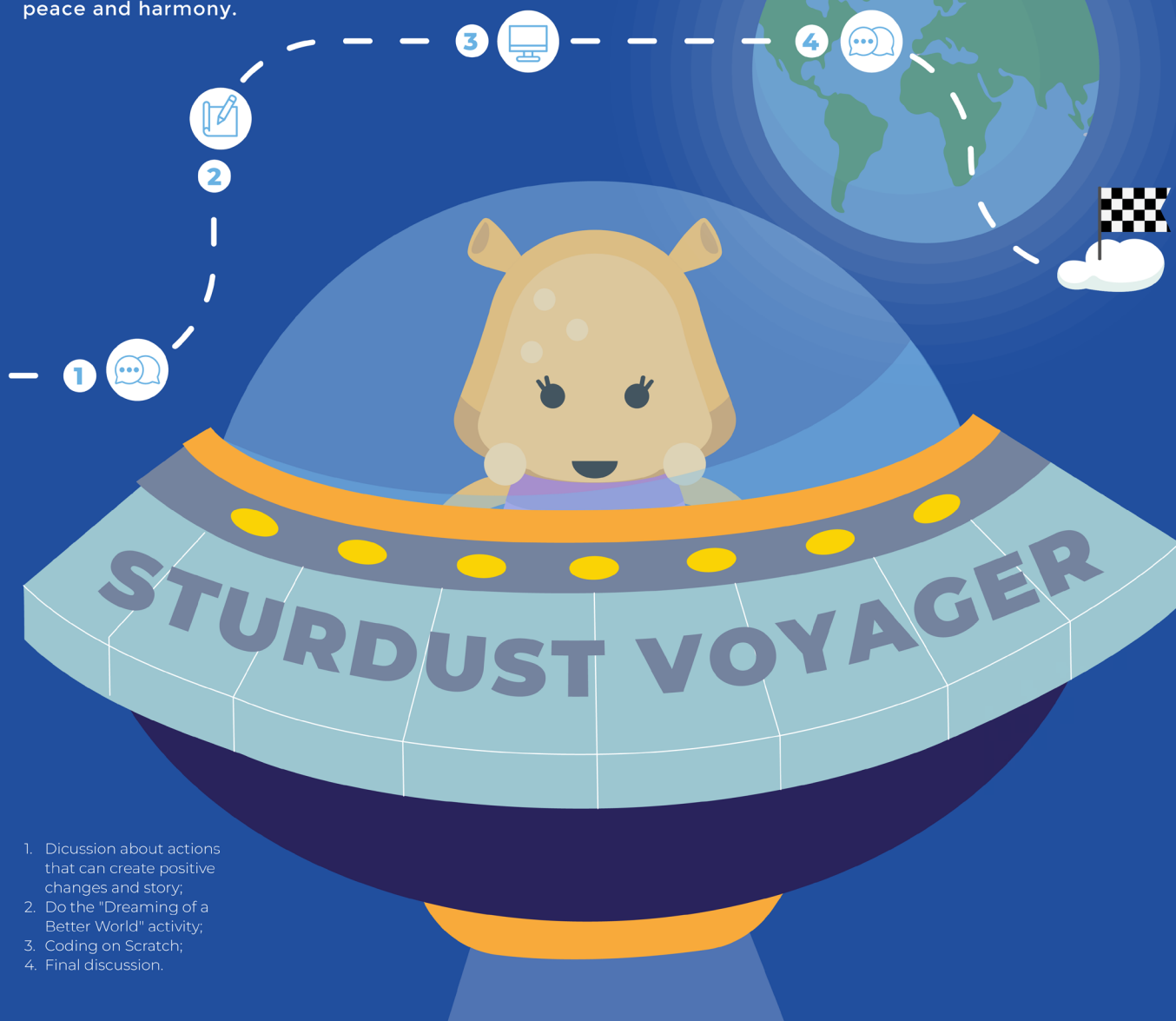
УРОК

Този раздел от картата е посветен на четвъртия урок.

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

FOURTH LESSON A COSMIC DREAM

Luna and her friends say goodbye to Earth. They hope for a world in which diversity can be celebrated and all children could thrive in peace and harmony.



- Представа и дефиниране на идеали за един по-добър свят. Учениците ще изразят творчески своята визия за един по-добър свят, наблюдайки на основни ценности като доброта, приятелство, равенство и приобщаване. Те ще изследват как тези идеали могат да оформят едно по-хармонично и уважително общество чрез дискусии, изкуство или разказване на истории;
- Ролята на индивидуалните и колективните действия. Учениците ще проучат как както индивидуалните усилия, така и колективните действия могат да доведат до положителна промяна в техните общности. Размишлявайки върху примери за социална промяна от реалния свят, те ще разберат значението на работата в екип, солидарността и отговорността за повторно справяне с проблеми като неравенство и несправедливост;
- Развиване на чувство за свобода на действие и овластяване. Учениците ще развият силно чувство за лична свобода на действие, признавайки силата си да допринасят за един по-добър свят. Чрез практически проекти и участие на общността те ще придобият увереност в способността си да променят нещата, осъзнавайки, че дори малки действия могат да помогнат за създаването на по-справедливо и приобщаващо общество.

Историята и нейните дейности изискват:

- учител, който ще 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).
- вестници, списания, хартия, моливи, ножици и лепило.

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е основен 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 преценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене, колективна интелигентност).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 10 мин

Първите 10 минути ще бъдат посветени на кратко въведение в темата и на разказване на истории. По време на разказа преподавателят ще прожектира картата на екран и ще включва децата с подходящи въпроси.

ОСНОВНА ДЕЙНОСТ – 20 мин

Педагогът представя дейността „Мечтаем за по-добър свят“, където учениците трябва да си представят и илюстрират своите идеали за по-добър свят.

ДЕЙНОСТ ПО КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – 20 мин

По време на урока децата ще правят блоково програмиране на Scratch. Всички дейности ще се ръководят от учителя

РАЗМИСЛИ И СПОДЕЛЯНЕ (СТЪПКА 3) – 10 мин

Тази фаза позволява на учениците да обмислят тази част от проекта (включително стъпки 1 и 2) и да споделят своите постижения. Децата също така ще могат да обобщат ключовите концепции на урока, подчертавайки важноста на съвместната работа за създаване на по-добър свят.

Стъпка 1

Учителят чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват. Преподавателят също така ще използва тази фаза, за да обсъди с учениците техните виждания за един по-добър свят и ролята на индивидуалните и колективните действия за създаване на положителна промяна, което е учебната цел на урока.

ОСНОВНА ДЕЙНОСТ

Учителят провежда дейността „Мечтаем за по-добър свят“, където учениците си представят и илюстрират своите идеали за по-добър свят. Преподавателят ще осигури материали и подкрепа, докато учениците изразяват своите виждания чрез рисуване или писане.

Когато космическото им пътуване приключи, Луна и търсачите на звезди погледнаха Земята с изпълнени с надежда очи. Те мечтаеха за свят, в който всички са приятели, в който никой не се чувства изоставен и в който всеки има това, от което се нуждае, за да бъде щастлив. Луна знаеше, че мечтите могат да се сбъднат, ако всички работим заедно, за да ги превърнем в реалност.

С изпълнени с надежда сърца Луна и нейните приятели се сбогуваха със Земята и отлетяха обратно в космоса. Те обещаха да разпространяват доброта и приятелство, където и да отидат, знаейки, че дори малки прояви на любов могат да променят света.

Мечтаем за по-добър свят

Учениците ще започнат, като затворят очи и се включат в насочена визуализация, представяйки си своя идеален свят – свят, изпълнен с доброта, приятелство, равенство и взаимопомощ. Те ще бъдат насърчени да помислят как би изглеждал свят без дискриминация, в който всеки се третира с уважение и съпричастност.

След това учениците ще изразят своите визии чрез творчески похвати, като рисуване, писане или изработване на колажи, които улавят мечтите им за един по-добър свят. Те ще включват концепции като помагане на другите, насърчаване на приятелства и насърчаване на приобщаването.

След като завършат, учениците ще споделят своите виждания с класа в подкрепяща групово дискусия. Заедно те ще обмислят практически стъпки, които могат да предприемат в своето училище и общност, за да започнат да превръщат тези мечти в реалност. Този съвместен размисъл ще вдъхнови учениците да предприемат действия и да осъзнаят силата на колективните усилия за създаване на положителна промяна.

Стъпка 2

Учителят 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 четвъртата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ7. Грамотност за кодиране за уроците**.

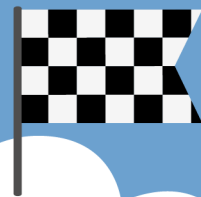
Стъпка 3

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

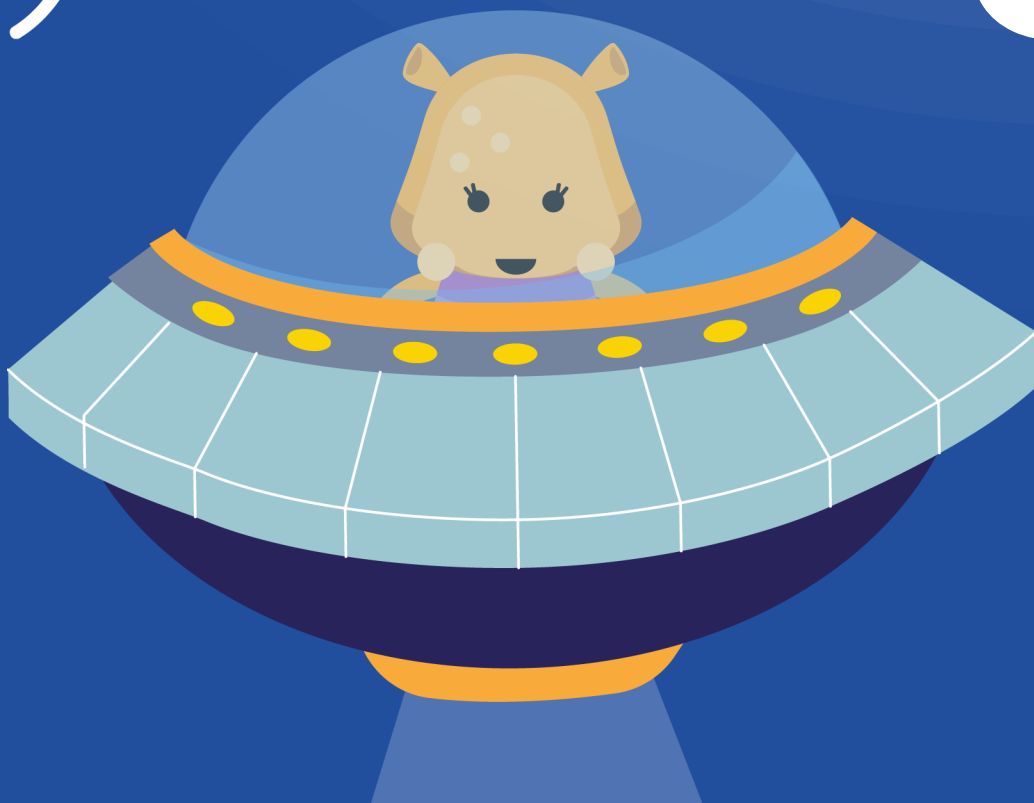
Тази стъпка позволява на учениците да разсъждават върху своите мечти и преживявания както от основната дейност, така и от своите проекти за Scratch кодиране. Преподавателят ще насърчи учениците да споделят своите Scratch проекти с връстниците си, обсъждайки творческите начини, по които са предали послания на надежда, позитивност и изграждане на по-добър свят. Ще има и групова дискусия, където учениците ще могат да обменят идеи за това как технологията може да се използва за насърчаване на тези ценности.

И накрая, класът ще обобщи ключовите концепции на урока, засилвайки значението на съвместната работа за по-приобщаващо и любезно общество, а преподавателят ще насърчи учениците да продължат да преследват своята визия за по-добър свят извън класната стая.

ПАРТНЬОРИ



5





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.



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.



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.



ПОРТУГАЛИЯ

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



ИСПАНИЯ

Escienciac е МСП със седалище в Сарагоса, създадено през 2006 г. като клон на университета в Сарагоса. Escienciac 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.



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.

