



Облечете костюма си на STEAM супергерой

смислени търсения за развиваене на креативността и
критичното мислене в училище и извън него.



ПЕДАГОГИКА

Въведение



Unplugged - Unplugged подход към компютърното мислене за деца, който развива креативност и умения за критично мислене

Проектът Unplugged, координиран от Университета на Екс-Марсилия, е финансиран от програмата "Еразъм+" в рамките на извънредните покани, обявени през 2020 г., за подкрепа на цифровата грамотност и творческите умения в контекста на здравната криза COVID-19. Той се изпълнява в 5 европейски държави - Франция, Белгия, Италия, Австрия и България - като обединява мултидисциплинарен консорциум.

Unplugged е създаден, за да укрепи връзката между формалните (училища) и неформалните (музеи, библиотеки, асоциации, семейства...) образователни екосистеми чрез разработване на творчески практики, които да подпомогнат позиционирането на учениците като критично мислещи и активни граждани на обществото на ХХI век.

Тази книга с игри представя цялото Unplugged Quest - цялостна игра, съставена от няколко игрови предизвикателства, обединени в една вселена, предлагаша последователен път в развитието на гражданско поведение, позволяващ на децата да разпознаят ценностите, необходими за живот в общността.

Комплектът от игри Unplugged може да се използва и като отворен прозорец от дейности, които могат да се прилагат както в класната стая, така и у дома, като всички те са свързани с няколко ясно изразени образователни цели.

ВНОСКИ

Автори

Sébastien Nedjar, Mickael Martin-Nevot, Christophe Delagarde, Théo Radakovitch, Gabriel Radakovitch, Axelle Benaïch, Capucine Lemaire, Jeanne Morzuch, Margarida Romero, Altynai Jusupova, Najat Fahed, Lorena Tovar, Federica Taeko Centra, Paolo de Gasperis, Silvia Di Benedetto, Alessandra Arcella, Milena D. Savova, Cindy Smits, Lina De Borgher, Polina Hitova, Manon Ballester, Jonathan Baudin, Sarai Lenzberger, Aza Karimova, Maral Eghbalzadeh

ДИЗАЙН И КРЕДИТИ

Европейски консорциум

Спомоществователите, посочени в това ръководство за игра, са част от консорциума Unplugged, който можете да намерите тук: <https://www.unplugged-metaverse.eu/>. Консорциумът се състои от следните организации: Университет Екс-Марсилия, Лазурен бряг, Explora - Детски музей в Рим, Muzeiko, Digitale Wolven, ZeUGMA, Hands On! - Международната асоциация на детските музеи, La Fabulerie.

Графики и илюстрации

Издал: ZeUGMA. Снимки на екрана на ресурсите Unplugged. Икони на Freepik: <https://www.freepik.com/>.

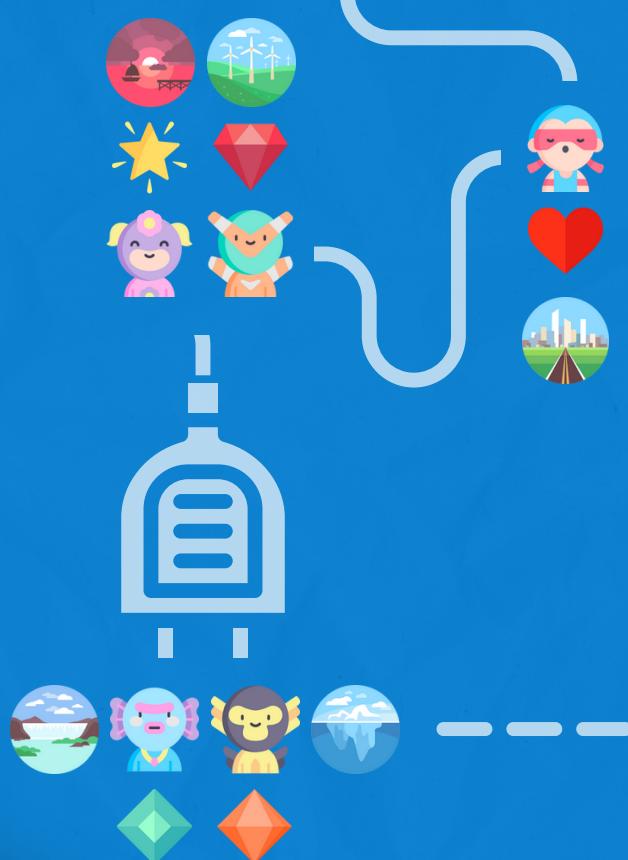
ЛИЦЕНЗ

Европейски принос

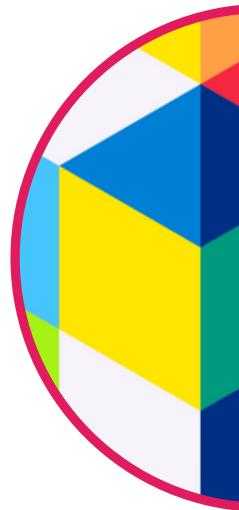
Тази публикация отразява единствено възгледите на автора и Европейската комисия не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.

Лиценз

Това произведение е лицензирано под международния лиценз Creative Commons Признание-Споделяне на споделеното 4.0, който позволява неограничено използване, разпространение и възпроизвеждане във всякаявъ вид медии, при условие че авторът и източникът са надлежно посочени, предоставена е връзка към лиценза, посочени са модификациите и произведението е споделено като споделено.



Игра: представяне на педагогическия подход



Изграждане на играта



ДОБРЕ ДОШЛИ В ИНИЦИАТИВАТА UNPLUGGED QUEST - ПЪТУВАНЕ КЪМ ГРАЖДАНСТВЕНОСТ И ТВОРЧЕСТВО

Квестурата Unplugged е създадена, за да осигури забавен начин за събиране, развиване на ключови умения и предизвикване на поведението и разбирането на децата за гражданството. Тези компоненти са подбрани заради високата им добавена стойност в образователния път от ранна възраст и са организирани така, че да бъдат свързани във всички дейности, предлагани от нашия квест.

Всяка игра има различни цели и използва различни механизми. Вселената на Unplugged предлага на учителите, възпитателите или родителите както многообразие в начина, по който подхождат към темите за гражданството, така и в динамиката на самите игри, за да поддържат учениците фокусирани и мотивирани. Единството на вселената на Unplugged идва от общата нагласа за гражданство и критично мислене, която се подхранва от това разнообразие от механизми, насърчаващи интердисциплинарността и творчеството. В този смисъл Unplugged Quest е изградена с помощта на методи за творческо мислене и игрови механики около три компонента.

КОМПОНЕНТ #1: ОБЩЕСТВЕН АНГАЖИМЕНТ

Програмата до 2030 г. за устойчиво развитие, приета от всички държави - членки на ООН, през 2015 г., е общий план за мир и просперитет за хората и планетата. В основата ѝ са 17-те цели за устойчиво развитие (ЦУР), които представляват спешен призив за действие от страна на всички държави - развити и развиващи се - в рамките на глобално партньорство. В тях се признава, че изкореняването на бедността и другите лишения трябва да върви ръка за ръка със стратегии за подобряване на здравеопазването и образованието, намаляване на неравенството и стимулиране на икономическия растеж, като същевременно се справяме с изменението на климата и работим за опазването на нашите океани и гори. Unplugged разглежда първите 16 ЦУР. Всяка игра обхваща една, няколко или всички ЦУР. Този ангажимент е централен за разработването на квеста, тъй като насърчава учителите, възпитателите и родителите да поемат отговорност за обществените проблеми и да ги пренесат в класните стаи или домовете си, за да започнат смислен диалог. Тази работа е силно вдъхновена от проучванията и инструментите, предложени от Лабораторията за иновации в цифровото образование, относно игрите с карти за справяне с ЦУР и образователните игровые дейности. Повече информация за тази изследователска работа можете да намерите тук: <https://margaridaromero.me/2021/01/10/jeux-de-cartes/>.

КОМПОНЕНТ #2: ИГРИВО УЧАСТИЕ

Вторият градивен елемент на инициативата Unplugged е игровото участие, което е вдъхновено от съществуващи инициативи в рамките на консорциума и извън него. Тази работа доведе до разгръщането на цветна и радостна вселена, която осигурява мотивация и забавление за учениците. Инициативи като проекта GameChangers бяха чудесен източник на вдъхновение, в целта си да "направят дизайна на игри по-достъпен за всеки с различни игровые умения". Вдъхновен от завладяващия характер на играта като средство за обучение, GameChangers се фокусира върху проектирането на игровые преживявания, съобразени с целевата аудитория." Можете сами да изprobвате тези ресурси, да разбърквате картите си и да започнете да създавате невероятни дейности с инструмента Remixplay: <https://remixplay.gchangers.org/>.

КОМПОНЕНТ #3: ПЕДАГОГИЧЕСКИ АНГАЖИМЕНТ

И накрая, последният компонент на този взаимосвързан триптих беше да се фиксира всяка игра в класната стая чрез ясен педагогически избор. Това ни позволява да определим как игрите се възприемат и приемат в контекста на формалното училище, особено в контекста на Unplugged, където съдържанието и механизмите идват от неформални и неофициални екосистеми. Следователно игрите са конструирани като отворени сценарии, които могат да бъдат интегрирани в училищните педагогически практики. По този начин сценариите на игрите предполагат както възможности, така и предизвикателства за преподаването и за постигането на конкретни учебни цели.

Педагогическият подход



Търсеноето "Unplugged" е настолна игра, съставена от различни дейности, които са свързани с ясни педагогически решения. Цялото съдържание, което ще намерите в квеста, е написано, разработено и проектирано от участници в неформалното образование от творчески и културен произход. Извършена е задълбочена работа за превръщането на тези дейности в реални педагогически активи, в които учителите, възпитателите и родителите имат решаваща роля да превърнат тези игрови преживявания в учебни сценарии.

ПОДКРЕПА ЗА ГРАЖДАНТЕ НА 21-ВИ ВЕК И РАЗВИВАНЕ НА КРИТИЧНО МИСЛЕНЕ

Предизвикателствата на 21-ви век налагат въвеждането на гражданско образование като набор от знания, умения и нагласи, които позволяват на децата да разпознават ценностите, необходими за живот в общност. Подкрепяна от учителите, тази насоченост допринася за предаването на ценности и принципи, свързани с живота в демократичните общества.

Тези специфични знания трябва да бъдат адаптирани към различни контексти, което подчертава необходимостта от нови умения, които да позволят на децата да се справят с иновативната, творческа и технологична среда.

Ситуацията в COVID-19 е отличен пример за необходимостта от развиване на умения за решаване на проблеми, за да се подхожда по-добре към сложни ситуации с правилното разбиране, още от ранна възраст.

УЧЕНЕ ЧРЕЗ ИГРА

Нашето общество често разграничава играта от ученето. Играта може да се разглежда като дейност, която не е продуктивна по отношение на развитието на умения. Твърди се, че ангажираността и удоволствието от играта се противопоставят на усилията, необходими за учене. Този дихотомичен възглед за играта - удоволствие и усилие за учене пренебрегва необходимостта от позитивна психология и ориентирана към человека мотивационна перспектива за учене. Всъщност използването на игри в образователната система позволява на децата по-добре да изследват и разбират даден контекст по игрови начин, без да поемат реални рискове. Играта фокусира вниманието и дейността върху конкретен контекст, управляем от определени правила, много често изрични и ограничени.

Ето защо използването на игри в образованието е отличен начин за откриване на заобикаляния свят, за повишаване на нивото на интерактивност и мотивацията на децата да учат и изследват. Играта е универсална човешка дейност, която започва още в ранна възраст като път за откриване и опознаване на заобикаляния ни свят. Игровите преживявания стават все по-популярни в образователните системи, тъй като позволяват на децата да придобиват нови знания чрез различни стимули, като по този начин повишават мотивацията и способността за задържане на потока от информация.

Изследванията, проведени от членовете на консорциума в областта на ученето чрез игра, подчертаха, че игрите все още до голяма степен отсъстват от справочните материали, свързани с ключовите основни умения от рамката на обучението. Възприемането и ефективността на обучението чрез игри зависи от приемането на играта в класната стая от учителя, поради което е необходимо да се приложи методология и педагогически подход, които да улеснят преминаването на класните стаи към използването на игри, които са изключително подходящи за придобиването на ключовите компетентности, определени като решаващи в началното училище.

По-конкретно, в областта на гражданскообразование и разбирането на предизвикателствата на нашия век, когато целите на една игра са свързани с решаването на проблеми от реалния живот, тогава е възможно концепциите да се превърнат в разбираеми практики и умения за посрещане на предизвикателствата от реалния живот. Експериментите показват, че преходът от средата на играта към реалността е плавен, което позволява на играчите - в нашия случай децата - да прилагат научените концепции по игрови начин в реалния живот.

VALORISER L'ESPRIT CRÉATIF DÈS LE PLUS JEUNE ÂGE

Духът на създателите, който набляга на творчеството, експериментите и практическите дейности, навлезе в образоването, разпространявайки най-добрите практики на културата "Направи си сам". Движението Maker пуска корени в училищната култура, като повишава креативността, иновациите, любопитството, мотивацията и техническите познания чрез забавна среда. Дейностите в рамките на проекта Unplugged имат за цел да развият този начин на мислене, вкоренен в културата на пестеливост и гъвкавост. Тази ангажираност се отразява в творческите постановки, свързани с всяка игра, малка или голяма, пристрастна или по-сложна, които могат да приемат различни форми: малки художествени проекти, поп-арт техники, създаване на карти за игри, моделиране, готвене, създаване на инсталации. Този подход е интересен от гледна точка на образователния ангажирането на Unplugged. Всъщност, както посочва изследователската общност (COVUNI - <https://sylvesterarnab.com/2021/05/18/playful-learning-for-developing-resilience/>), "съществува силна връзка между итеративната, експериментална и социално ангажирана игра и развитието на редица умения, които ще са необходими на младите хора, за да се развиват. Итерацията и експериментирането могат да доведат до развитие на устойчивост, като настъпват способността за постоянство при изпълнението на дадена задача или дейност. Умения, които очевидно са ни необходими, за да се развиваме като загрижени граждани!"

ОЦЕНЯВАНЕ НА НЕСВЪРЗАННИТЕ ИЛИ ОТКЪСНАТИТЕ ОТ МРЕЖАТА ДЕЙНОСТИ

През последните десетилетия в световен мащаб се наблюдава интерес към изучаването на компютърното мислене и свързаните с него понятия (напр. кодиране, програмиране, алгоритично мислене) в образователния сектор, тъй като то е тясно свързано с развитието на основните умения на 21-ви век. Изчислителното мислене е процес на решаване на проблеми, при който възможните решения се разглеждат по абстрактен и алгоритмичен начин, в поредица от последователни стъпки. Хората, които мислят по този начин, обикновено са добри в обобщаването и прехвърлянето на този процес на решаване на проблеми към голямо разнообразие от проблеми. Компютърното мислене е приветствано като способно да настърчи нова култура на учене, в която творчеството се възнаграждава и хората се настърчават да експериментират.

Въпреки този широк интерес, интегрирането на компютърното мислене в задължителното образование е изправено пред нерешени предизвикателства. Налице са редица инициативи в областта на кодирането/ програмирането, както на международно, така и на национално равнище (напр. въвеждането на програмирането в задължителната училищна програма). В европейско проучване от 2016 г. се посочва "важността на въвеждането на концепциите за изчислително мислене при децата от началото на училищното образование [тъй като] основните умения, свързани с тях, трябва да се развиват от ранна възраст [...]" . Въпреки че изчислителното мислене все още най-често се включва в средното образование, все повече държави вече го интегрират и в началното образование.

На практика, и особено в началното образование, изчислителното мислене може лесно да бъде настърчавано чрез "отключени" дейности, т.е. игри, посветени на изучаването на информатика чрез пъзели или дейности, които използват карти, конци, моливи и много задачи, но по принцип са разработени без екрани. Чрез тези задачи учениците придобиват ключови умения за това как да опишат даден проблем, да идентифицират важните детайли, необходими за решаването му, да го разбият на малки логически стъпки, да използват тези стъпки, за да създадат процес (алгоритъм), който решава проблема, и след това да оценят този процес. Тези умения могат да се пренесат във всяка друга област на учебната програма, но са особено подходящи за разработване на системи и решаване на проблеми с помощта на възможностите на компютрите. За да научите повече за инициативата CS Unplugged, вдъхновила проекта Unplugged, можете да видите техните ресурси тук: <https://www.csunplugged.org/>.

УЧЕНЕ ИЗВЪН КЛАСНАТА СТАЯ

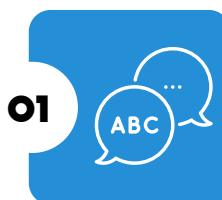
Образователните и културните институции бяха силно засегнати от кризата на COVID-19, което предполага преосмисляне на начините за предоставяне на съдържание на младите хора по творчески начин, като същевременно се запазват силните образователни ангажименти, дори при хибриден формат и дистанционно обучение. Както посочва ОИСР, допълващите се стратегии следва да бъдат подсилени чрез прилагане на динамика на сътрудничество между формалната и неформалната учебна среда, където училищата и учителите могат да намерят възможности за използване на ресурсите на музеите и библиотеките за създаване на мотивиращи и активни учебни преживявания, които да погледнат извън класната стая, за да вдъхновят децата по пътя им към превръщането им в активни граждани.

Unplugged е разработен в тази рамка, за да подкрепи диалога между екосистемите за формално и неформално учене, включително училища, музеи, библиотеки, асоциации и семейства, за развитието на общи творчески практики, които подпомагат процеса на позициониране на учащите се като критично мислещи и граждани пред лицето на обществените предизвикателства на 21-ви век.

Образователно картографиране



В допълнение към този педагогически подход партньорите по проекта Unplugged работиха върху съответствието на всяка предлагана игра с училищната програма, за да се осигури съответствие между предлаганите ресурси и нуждите на класа. Тези умения бяха разделени на 8 ключови теми, които се разглеждат от куестовете поотделно и като цяло:



01

овладейте майчиния си език

Затвърждаване на комуникативните и социалните умения на учениците, структуриране на отношенията им със света и подпомагане на придобиването на увереност чрез реч и диалог.



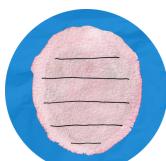
Прочетете



Разбиране на даден документ



Разбиране и устно изразяване



Разбиране на функционирането на езика



Разбиране и изразяване в писмена форма

подход към историята и географията



02

Постепенно и ясно изграждане на отношението на децата към времето и пространството, като се използва приносът на историята и географията, в допълнение към гражданските и културните теми.



Разбиране на природните и техническите системи



Разбиране на връзката между предметите и пространството



Разбиране на представите за света и човешката дейност

03



изучаване на математика

Решаването на задачи е основният критерий за овладяване на знанията във всички области на математиката, но то е и средството, което гарантира, че знанията се усвояват по начин, който гарантира тяхното значение.



Изчисляте



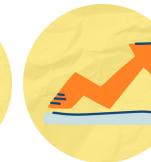
Общуваите на



Моделиране



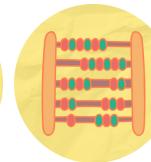
Разъждаване



Представлява



Търсene



Разбиране на числата и изчисленията



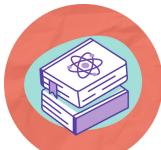
Разбиране на количествата и измерванията

поставяне на света под въпрос

Учениците изследват и наблюдават света около тях. Научават се да задават точни въпроси чрез научен и рефлексивен подход. Целите са да се даде възможност на учениците да придобият знанията, необходими за описание и разбиране на заобикалящия ги свят, и да развият уменията си за разсъждение.



Обосноваване на искане



Практикуване на научния подход



Придобиване на инструменти и методи



Получаване на информация в цифровия свят



Намиране на пътя в пространството и времето



Представяне, осъществяване

05



Да бъдеш креативен - визуални изкуства

Обучението по изобразително изкуство развива творческия потенциал на учениците в рамките на отворени ситуации, които насърчават самостоятелността, инициативата и критичната дистанция. То е изградено върху елементите на художествения език: форма, пространство, светлина, цвет, материал, жест, опора, инструмент, време.



Изпълнение на артистичен проект



Бъдете чувствителни към проблемите на изкуството



Размяна и споделяне



Експеримент иране, производство, създаване



Изследвайте и си представяйте



Изразяване на емоции



Изразяване на себе си чрез изкуствата

опознаване на света чрез чужди езици

Да се доближат до нови култури и среди чрез използването на чужди езици, да опознаят света и ежедневието на граждани на други държави.



06



Опознаване на ежедневието в чужди страни



Събиране на географски, исторически и културни справки



Придобиване на морална и гражданска култура и критичен ум

07

Развитието на тези умения и нагласи позволява на учениците постепенно да осъзнават своите отговорности в личния и обществения живот. Общият набор от ценности включва достойнство, свобода, равенство - особено между момичетата и момчетата - солидарност, свобода на съвестта, дух на справедливост, уважение и свобода от дискриминация.



Развивам своя дух на самостоятелност, сътрудничество и отговорност към другите - Сътрудничество и споделяне



Развиване на морална съвест



Работете върху изразяването, идентифицирането, изразяването с думи и обсъждането на емоции и чувства.



Придобиване на представа за правилата на съместния живот



Придобиване на умения за обсъждане и поставяне под въпрос на моралните избори, пред които е изправен всеки човек в живота.



Приемане на етично и отговорно поведение

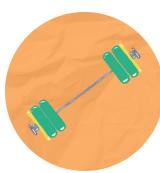
Да бъдеш активен в света - спортно образование

08

Физическото възпитание и спортът осигуряват достъп до богата област от практики със силно културно и социално значение, важни за развитието на личния и колективния живот на индивида. През целия период на училищното образование целта на физическото възпитание и спорта е да възпитава ясен, самостоятелен, физически и социално образован гражданин с оглед на съместния живот.



Споделяне на правила, поемане на роли и отговорности

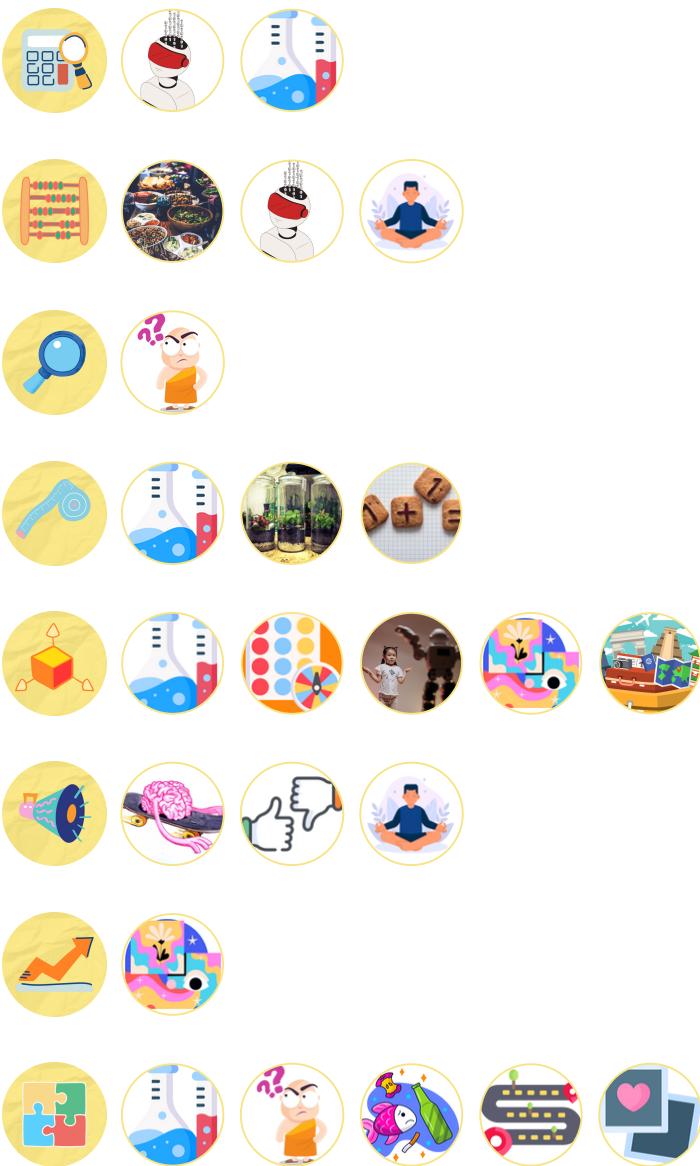


Усвояване на методи и средства чрез физически упражнения и спорт

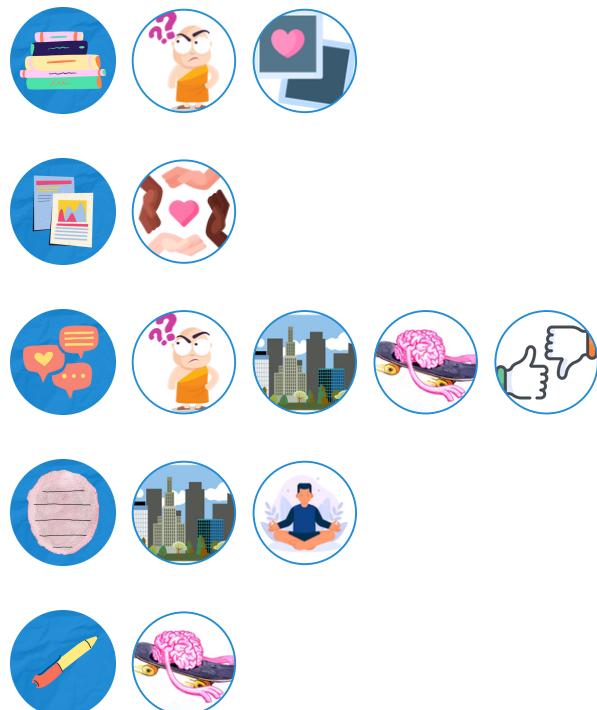


да развия двигателните си умения и да се науча да изразявам себе си с помощта на тялото си

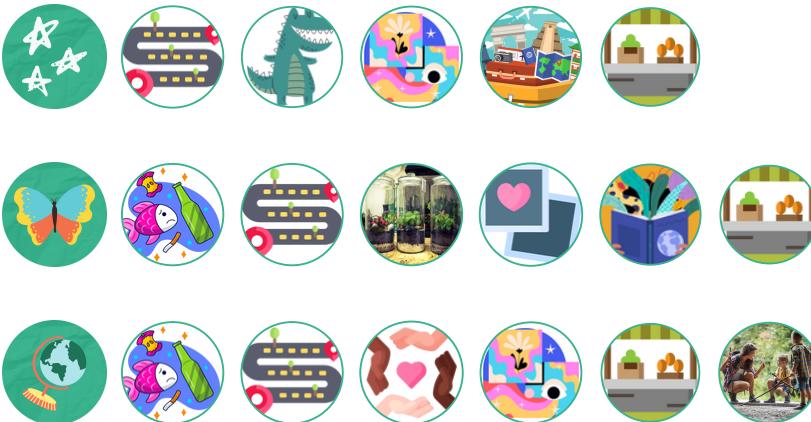
изучаване на математика



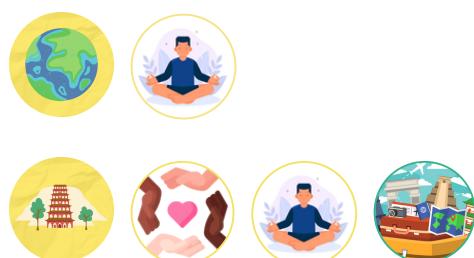
владеете майчиния си език



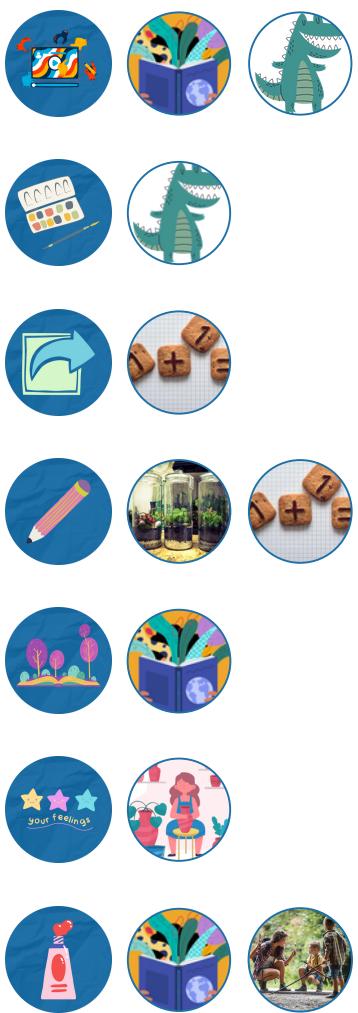
география



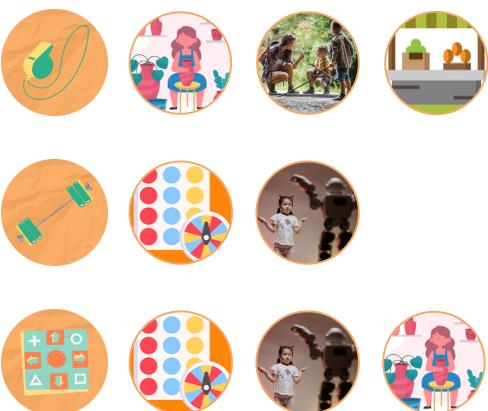
светът



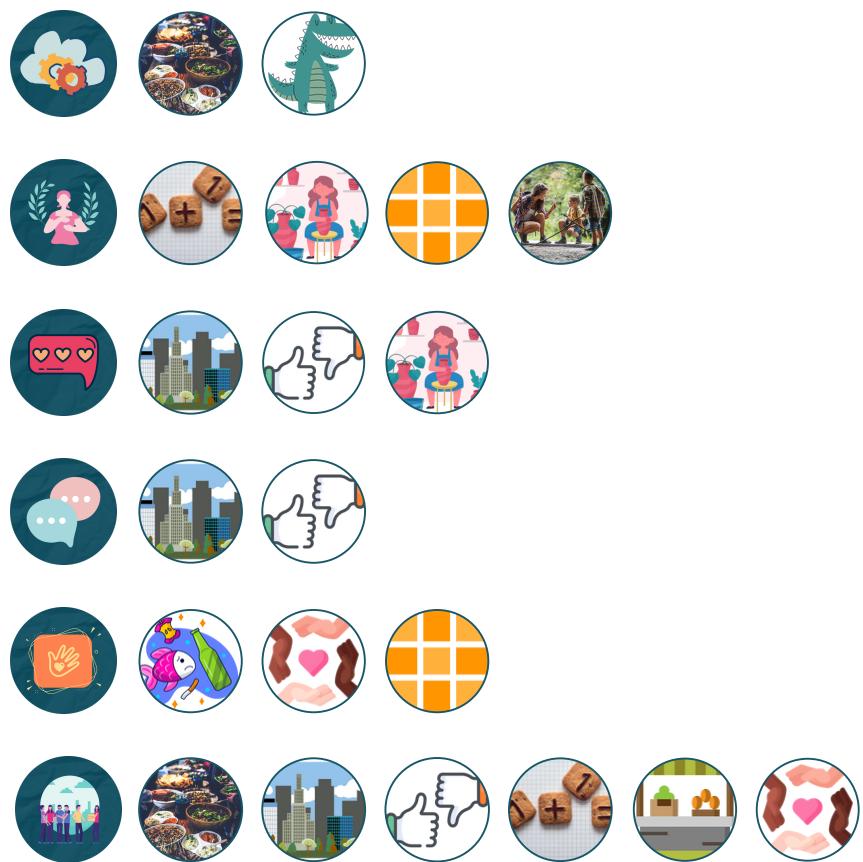
Да бъдеш креативен - визуални изкуства и музика



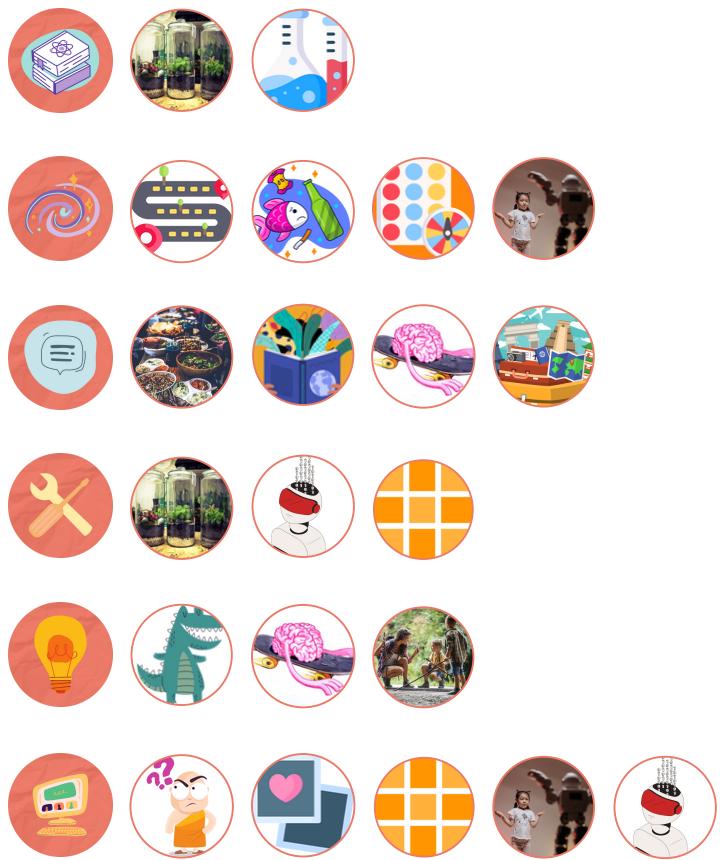
Спортни дейности



Да придобие морална и гражданска култура



поставяне на света под въпрос



Поддържайте връзка



СЪБЕРЕТЕ СВОИТЕ ЖЕТОНИ ИЛИ НИ ЗАДАЙТЕ ВЪПРОСИ

Свържете се с нас по имейл: contact@unplugged-quest.eu и получете своите жетони и награди! Ние сме тук, за да ви помогнем, не се колебайте да питате!



ОТКРИЙТЕ НАШИТЕ ПАРТНЬОРИ

Елете и ни вижте на място във Франция, Белгия, България, Италия и Австрия и открийте нашите невероятни пространства или ни открийте онлайн на нашия уебсайт: www.unplugged-metaverse.eu.



СЪЗДАЙТЕ СВОИ СОБСТВЕНИ ИГРИ

Чувствайте се свободни да създавате свои собствени игри с нашия безплатен шаблон, който можете да намерите тук: https://miro.com/app/board/uXjVP9MOggA=/?share_link_id=716659515511.



ИЗПРАТЕТЕ НИ ВАШИТЕ КОМЕНТАРИ И КОРЕКЦИИ

Това търсене и свързаните с него игри са направени с възможно най-доброто качество и с истинско желание да участват в появлата на ново съдържание в областта на компютърното мислене, творчеството и игривостта на дейностите в началните училища. Въпреки това ние сме само хора! Ако откриете някакви грешки или корекции, които трябва да бъдат направени, моля, не се колебайте да се свържете с нас! Ние ще се погрижим да бъдете възнаградени и кредитирани за вашата помощ!



ДА СИ ПАРТИРИТЕ С НАС В НОВИ ПРОЕКТИ

Всички членове на консорциума са отворени за ново сътрудничество, както с училища, така и с участници от културния и творческия свят. Ние редовно стартираме нови инициативи. Дръжте ни в течение, ако искате да получите повече информация!



<http://www.unplugged-metaverse.eu>



@UnpluggedQuest



unplugged

