



**Облечете костюма си на STEAM супергерой**

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



# ПРИКАЗКА ЗА ПЕРО

# 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/>.

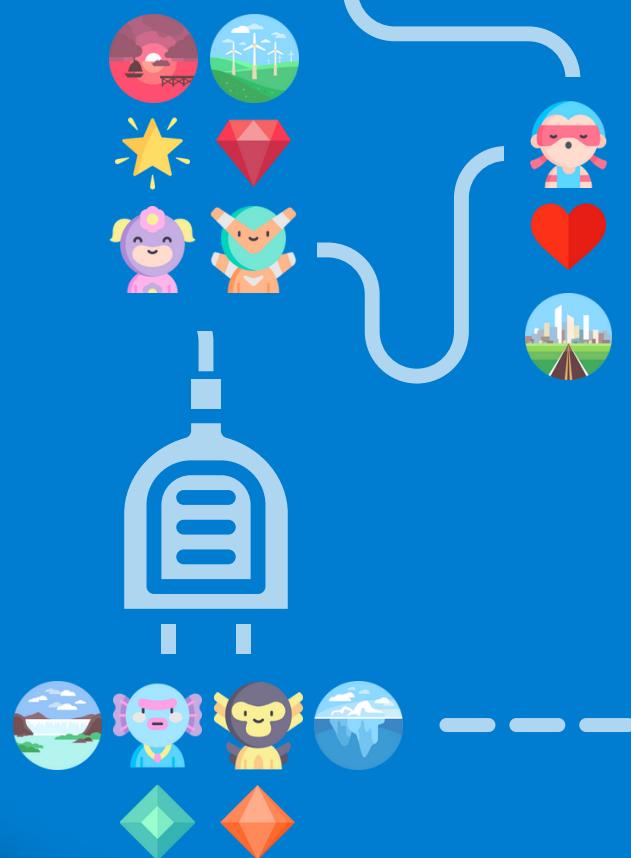
## ЛИЦЕНЗ

### 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.



**Въведете  
търсенето**



# Добре дошли



The Unplugged Quest е настолна игра, съставена от различни дейности, всяка от които има ясна образователна насоченост. Цялото съдържание е написано, разработено и проектирано от участници в неформалното образование с творчески и културен опит. Вселената на Unplugged предлага на учителите многообразие в начина, по който подхождат към темите за граждanstvото, и в организацията и динамиката на самите игри, за да поддържат учениците фокусирани и мотивирани.

**Единството на вселената Unplugged идва от общата нагласа за гражданско участие и критично мислене, насырчаваща интердисциплинарността и творчеството и претворена в малката приказка за Плум... приказка, в която децата, учениците и учителите имат своята роля ....**

## ВСИЧКО ЗА ПЛЮМ...

Перото е дъгова птица, която пътува по света и символизира хармонията на живите същества. Когато вижда, че планетата Земя е замърсена, а обществата се движат към гняв, отчаянието му го кара да изгуби перата си и той изчезва.

За да му помогнете да полети и да обиколи света отново, трябва да помислите как да направите света по-добро място в 4 територии:

- Обиколете Острована мира и се превърнете в загрижен гражданин;
- Разгледайте улиците на града на силната общност за изграждане на колективни и хармонични общества;
- Навигирайте през Лудия байоу, като запазвате естествените екосистеми;
- И използвайте въображението си в рамките на Фабриката за фантазия, за да създадете един по-добър свет.

**Да намерим цветовете на Плюм обратно!**



## ПРЕГЛЕД НА ОТКЛЮЧЕНОТО ПЪТУВАНЕ

### Качете се на борда - Добре дошли в Unplugged Вселена

Първата вселена е изградена като стартова база за цялото Unplugged Quest под формата на обикновена и все пак невероятна училищна зона! Учителите и учениците ще открият динамиката на играта и ще изпълнят четирите бордови игри, за да придобият 4 основни умения, които ще бъдат полезни за изпълнението на пълния куест!

### Първа територия - Изследване на Островът на мира

Като начало учениците ще разсъждават върху собствената си представа за граждanstvото, какво означава то за тях и как подхождат към тази концепция на индивидуално ниво. Ще бъдат предложени игри, посветени на равенството, приобщаването, опознаването на другите и борбата с бедността.

### Втора територия - Разгледайте Силната общност

След като съм направил самоанализ на гражданска си роля като индивидуален представител на обществото, може да се приложи колективен подход, за да се прецени как да живеем заедно в териториите. Втората планета има за цел да подходи към няколко концепции, свързани с общностите, управлението, обществените услуги ...

### Трета територия - Изследване на Щурият биом

След като устойчивостта бъде постигната на ниво колектив, ще се стимулира размисълът за това как нашето поведение се отразява на природните екосистеми. Предлагат се игри, свързани с управлението на ресурсите, и експерименти за приближаване до ключови концепции, стоящи зад екологичните показатели.

### Финална територия - Открийте Фантастичната фабрика

Последната вселена е посветена на прилагането на всички придобити компетентности, знания и ноу-хау, за да създадем собствена визия за бъдещото общество, като развием въображението и творчеството си за фантастични и устойчиви вселени. Може би в тази вселена, изградена от нашите творчески умове, Перо ще се завърне ...

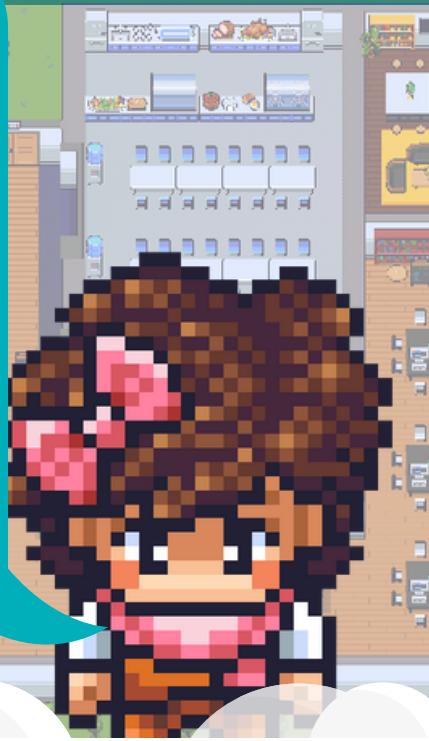
## Открийте нашите игри и играйте

В това ръководство ще намерите цялото въведение в играта, включително историята на Куил стъпка по стъпка и описанията на куестовете! За да получите подробен достъп до всяка игра и да изтеглите материалите за игра, разгледайте нашата метавселена тук <https://www.unplugged-metaverse.eu/bg/games> !



Плюм беше птица-дъга, която цял живот пътуваше по света и летеше над красиви земи. Цветовете му олицетворяваха хармонията и даваха надежда и радост на живите същества. Но стъпка по стъпка земята се превърна в лудост. Винаги било твърде топло или твърде студено, а въздухът станал токсичен. За всеки срецнат проблем величествената птица губеше по едно перо. Никога не успя да ги възстанови, тъй като Земята стана твърде опасна, за да кацне на нея. Претоварено от умора и отчаяние, Перото извика хората за помощ, преди да изчезне. За да полети отново и да върне красотата си на света, птичето помоли смели приключенци да потърсят изгубените му пера.

**"За да ми помогнете в това търсене, трябва да сте умни и доброволци. Ще изследвате четирите територии, в които са се изгубили перата ми. Поправете това, което не е наред в тези страни. Върнете ми четирите пера, за да мога да се върна към мисията си: да летя по света и да накарам очите и умовете на живите същества да заблестят отново. Успех, мои приключенци! Последен съвет: отворете сърцето си, развихрете въображението си и освободете мозъка си. Върнетесе скоро, аз ви чакам."**



## Likadislike

**Изразяване и разбиране на чувства и емоции.** Умение за изразяване на мнение, преодоляване на предубежденията в класната стая. Играта настърчава емоционалното развитие на децата, които се учат да изразяват мнението си и да уважават възгледите и чувствата на другите. Един играч тегли карта, описва ситуация и я прочита на глас на останалите. След това всички играчи изразяват с карта с емотикони с лицето надолу дали харесват, не харесват или обичат описаната ситуация. Всички играчи обръщат картите с емотикони едновременно и обсъждат, без да съдят, чувствата на другите.

## Brain twister & Programming a Choreography

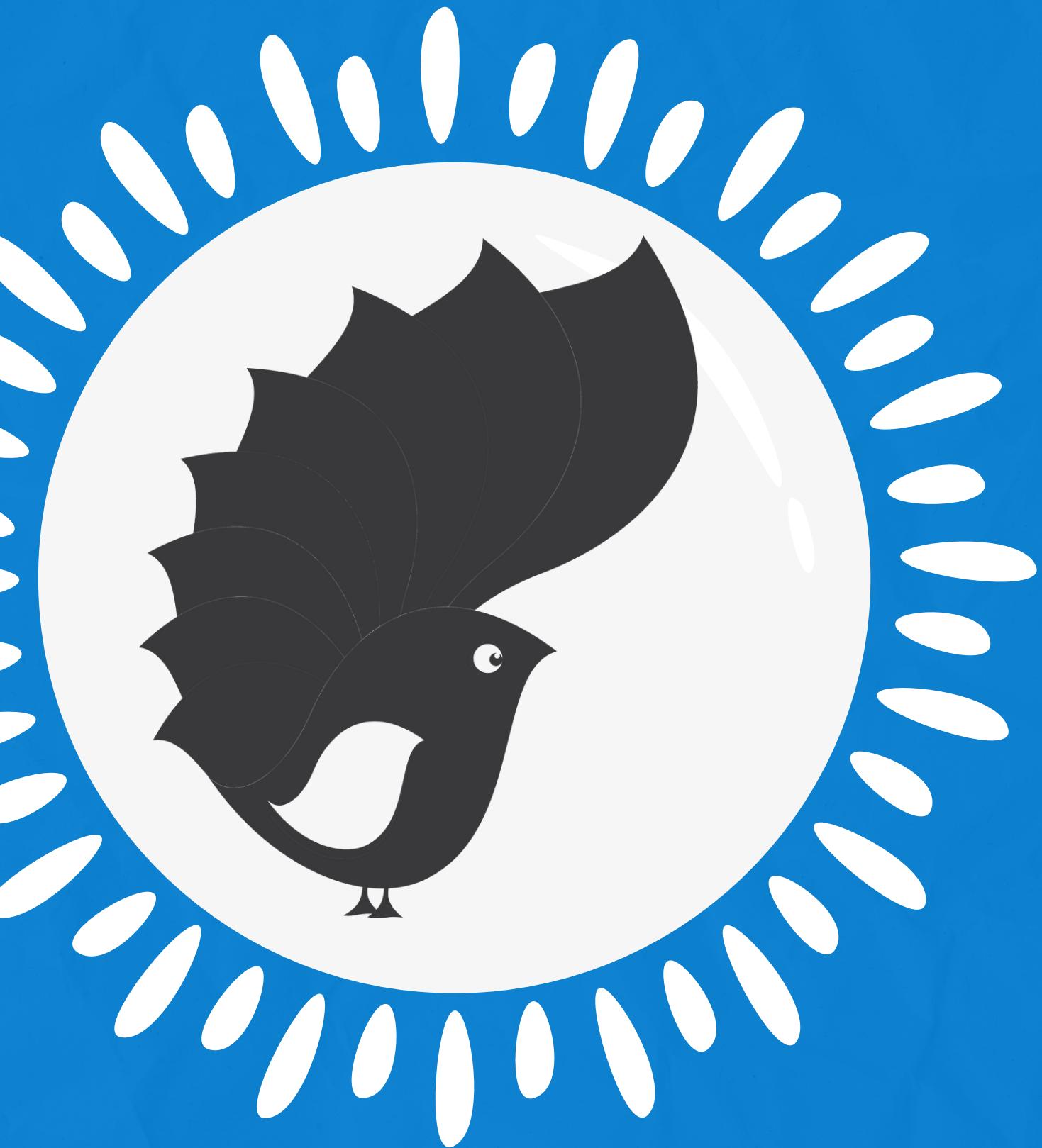
**Да се научите да се изразявате логично и разбирамо и да се движите в пространството.** Взаимодействието с роботи ще стане обичайно в бъдеще. За да разговаряте с машина, трябва да давате много ясни наредждания. Тази игра обучава децата да дават ясни наредждания на машина, като използват само цифри и указания. Учителят рисува маса на земята. Един от играчите ръководител на играта, който дава инструкции на роботите. Другите играчи са роботите. За да спечелит играта, ръководителят на играта трябва да постави правилно роботите на масата, за да съответстват на предварително зададена цифра от карта.

## Brainstorming

**Обменяйте и обсъждайте.** Разгръщане на детската креативност чрез дискусии. Играта настърчава емоционалното развитие на децата, които се учат да изразяват мнението си и да уважават възгледите и чувствата на другите. Един играч тегли карта, описва ситуация и я прочита на глас на останалите. След това всички играчи изразяват с карта с емотикони с лицето надолу дали харесват, не харесват или обичат описаната ситуация. Всички играчи обръщат картите с емотикони едновременно и обсъждат, без да съдят, чувствата на другите.

## Binary counting

**Изчисляване на информация и логическо мислене.** Разбиране на изчислителните процеси и нездадълбочени дейности. Децата се научават да броят като компютър (използвайки двоичната бройна система) без включване. Двоичната бройна система е единица с основа 2. Разбирането на двоичните числа, двоичната бройна система и начина на преобразуване между двоична и десетична бройна система е от съществено значение за всеки, който се занимава с компютри, кодиране и работав мрежа.



**Поздравления, малки приключенци! Благодарение на  
вашата упорита работа можете да започнете да връщате  
цветовете на Перото! Ето и първото парче от пъзела!  
Разпечатайте го и го изрежете, скоро ще има още...**

**Пристигнахте на първата територия: мирния остров! Тук ще научите за гражданството, приобщаването и справедливостта! Изпълнете тази мисия, за да намерите жълтите и оранжевите пера на нашата малка птица! Готови ли сте?**

#### Виждали ли сте птицата Плюм?

"Ами, последният път, когато го видях, беше преди известно време. Опитваше се да кацне, за да пее, но хората се дразнеха, бяха твърде заети със собствените си проблеми. Един мъж му махна с ръка, а едно малко момиченце хвърли камък по него. Натъжен, той оставил жълтото перо да падне от опашката му. Оттогава нещата стават все по-зле и по-зле. За да намерите перото, опознайте себе си, поработете върху собствените си емоции и се помирите с външния свят, иначе търсенето ви е напразно."



## Poverty-free game collection

**Насърчаване на креативността при обсъждане на достъпа до дейности за свободното време за всички.** Хората от по-бедните слоеве често са изключени от социалния живот, само защото не могат да си позволяват да се включат в такива дейности. Участниците в това търсене трябва да създадат в екипи игра от предмети в рамките на класната стая, да я изиграт и да я оценят.

### Equal

**Преодоляване на половите стереотипи.** "Equal" предлага възможност за размисъл и обучение за равенството и стереотипите, свързани с пола, чрез разрушаване на предразсъдъците, свързани с работата и работните роли. Тази игра се основава на поредица от предизвикателства, чиято цел е да накара децата да отгатнат професиите чрез описание, пантомима и рисунки.

### Cookies and Peace

**Разбиране на устойчивите хранителни системи.** Играта дава на децата представа за неравенството по отношение на разпределението на ресурсите и подчертава важността на създаването на устойчив и равноправен свят. Участниците работят по групи, за да изпекат успешно своите бисквитки. Това, което не знаят, е, че на всяка група ще бъдат разпределени различен набор от ресурси за изпълнението на тази задача. Докато някои групи ще разполагат с твърде много от определени съставки, други няма да разполагат с достатъчно или няма да разполагат с нито една от тези съставки.

### Form Factor

**Изправяне на децата пред необходимостта от приобщаване.** Геометрия и абстракция. Това е игра за моделиране на сложни форми с основни такива чрез общуване и сътрудничество в екип. Целта на отборите е да попълнят сложна форма по най-добра възможен начин, без да излизат извън очертанията ѝ, с прости форми, с които разполагат играчите. Победителите се избират след групово гласуване.

### Clay and Sculpture

**Изразяване, тълкуване и разбиране на собствените и чуждите чувства.** Играта подпомага децата да идентифицират, изразяват и управляват своите чувства и емоции и да интерпретират тези на другите. Играчите се разделят по двойки: единият играч действа като моделираща глина, а другият - като Микеланджело, който определя позицията на тялото на моделиращата глина, за да изрази определено чувство, например: страх, радост, напрежение, отчаяние и т.н. Глината не знае кое чувство моделира скулпторът и го отгатва, като дава обратна връзка за чувството, което позицията предизвиква.

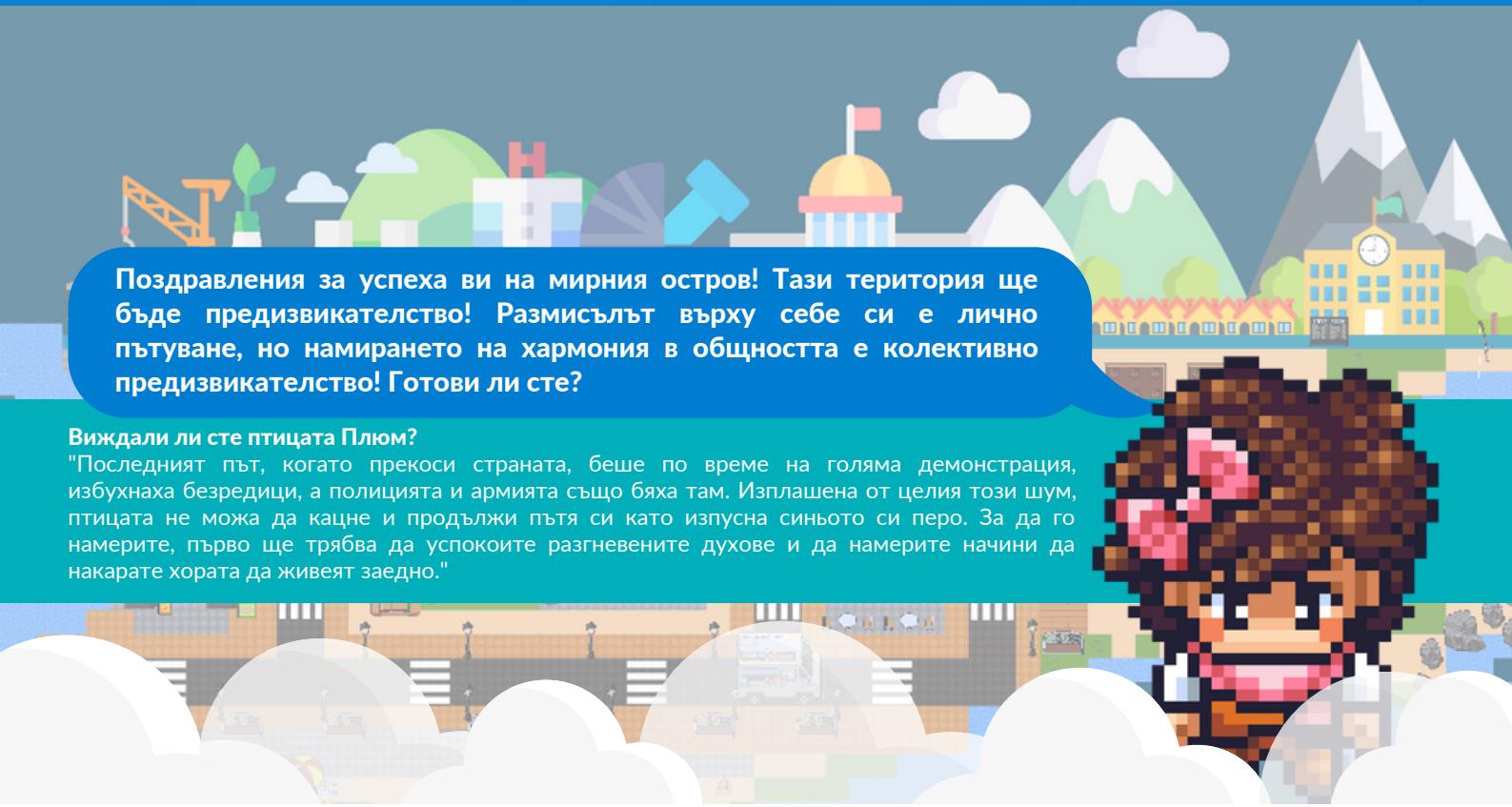
### Peace Magic Grid

**Идентифициране и коригиране на грешки при предаване на данни.** На децата се представят решетки и се обясняват принципите на проверката на четността. Дава им се задача да открият съобщението, скрито в мрежата, като извършват демонстрираната проверка на четността и коригират съответните грешки. След това се разсъждава върху съобщението и се провежда интерактивна дискусия, за да се свърже то с предизвикателствата на днешния свят.



**Поздравления, малки приключенци! Благодарение на усърдната ви работа на тази територия вече сте събрали 2 пера от общо 8! Продължавайте да изследвате! Нашата малка птица е все по-близо!**

Перата за разпечатване са налични в книжката! Не се колебайте да ги оцветявате, да създавате шарки и да проявявате творчество, за да придадете цвят на нашата малка птица!



Поздравления за успеха ви на мирния остров! Тази територия ще бъде предизвикателство! Размисълът върху себе си е лично пътуване, но намирането на хармония в общността е колективно предизвикателство! Готови ли сте?

### Виждали ли сте птицата Плюм?

"Последният път, когато прекоси страната, беше по време на голяма демонстрация, избухнаха безредици, а полицията и армията също бяха там. Изплашена от целия този шум, птицата не можа да кацне и продължи пътя си като изпусна синьото си перо. За да го намерите, първо ще трябва да успокоите разгневените духове и да намерите начини да накарате хората да живеят заедно."

## Dr. Nanoï

**Насърчаване на логиката, илюстриране на химията.** Играта се развива в химическа лаборатория с епруветки, формули и химически елементи. Играчите трябва да намерят ваксина с правилната химична формула, като прехвърлят елементите от една епруветка в друга!

## Live in Harmony

**Размисъл за идентичността при формирането на личността.** Геймифицирана STEAM дейност, в която децата изследват всички аспекти на идентичността: лична, регионална, национална и европейска. Те обсъждат въпросите на равенството по отношение на пола, образоването и възможностите. Математиката се прилага, за да се представят основните европейски географски характеристики. Заключителният игрови художествен проект подсилва целия опит.

## Reroute better world

**Разбиране на влиянието на личните действия върху другите, пространствена ориентация и стратегия.** Действието се провежда на територията на Европейския съюз. Играчите планират логистиката на своя товар от едно място до друго въз основа на няколко предварителни условия. Играта насърчава разсъжденията и пространствената ориентация на децата, за да планират транспортирането на товара си до предварително определена точка, където другите превозвачи (играчи) имат същата цел. Играчите трябва да преодоляват бариерите от сблъсъка с други играчи.

## Farm in the city

**Насърчаване на планирането на градовете и ресурсите, логическото и критичното мислене.** Мрежите предоставят много възможности за разработване на алгоритми, които са практически полезни. В тази дейност кръстовищата или по-големите "възли" се поставят по такъв начин, че всички други възли да са на най-много една крачка един от друг. Целта на играчите е да намерят решение за комбиниране на възможно най-малко възли, които се свързват с всички точки.



**Какви смели приключенци намерихме, за да помогнат на нашия приятел Плюм! Вие успяхте да изградите устойчива общност в хармония! Ето 2 пера за вас!**

Перата за разпечатване са налични в книжката! Не се колебайте да ги оцветявате, да създавате шарки и да проявявате творчество, за да придадете цвят на нашата малка птица!

Хармоничният живот в една общност означава също така да намерите устойчиви начини за управление на ресурсите! Нека разгледаме проблемите на човешкото въздействие върху екосистемите в тази трета територия: Лудост в залива!

### Виждали ли сте птицата Плюм?

"Той идваше да си почива в езерата на залива. Сутрин, когато слънцето изгряваше, можеше да го чуеш да пее. Но последния път, когато дойде, цялата земя беше опустошена. Тревата вече не растеше, дърветата бяха изсечени, за да се направят опаковки, а земята беше пробита, за да се извлекат нейните елементи. Прекалено тъжен, за да се приземи, Перо продължи да лети. Той пусна едно зелено перо и продължи по пътя си. За да го намерите, ще трябва да се помирите със земята и да я нахраните, за да я възстановите, така че цветята и дърветата да могат да растат отново. Тогава животните и насекомите ще се върнат."



## Ecosystem in a jar

**Разбиране на биологичния жизнен цикъл и въздействието на човешката намеса.** Това е експеримент, който представя компонентите на миниатюрната екосистема в буркан. След като бурканът се затвори, растението използва водата, слънчевата светлина и хранителните вещества от почвата, за да оцелее. Тъй като растението губи някои листа, те се разграждат от бактерии и се превръщат в хранителни вещества в почвата. При правилен баланс екосистемата в бурканана може да оцелее в продължение на години. Наблюдавайки тези промени и взаимодействия между организмите и тяхната среда, децата ще разберат как функционира цикълът на CO<sub>2</sub>, как всеки фактор влияе на естествения цикъл и т.н.

## Good Ways

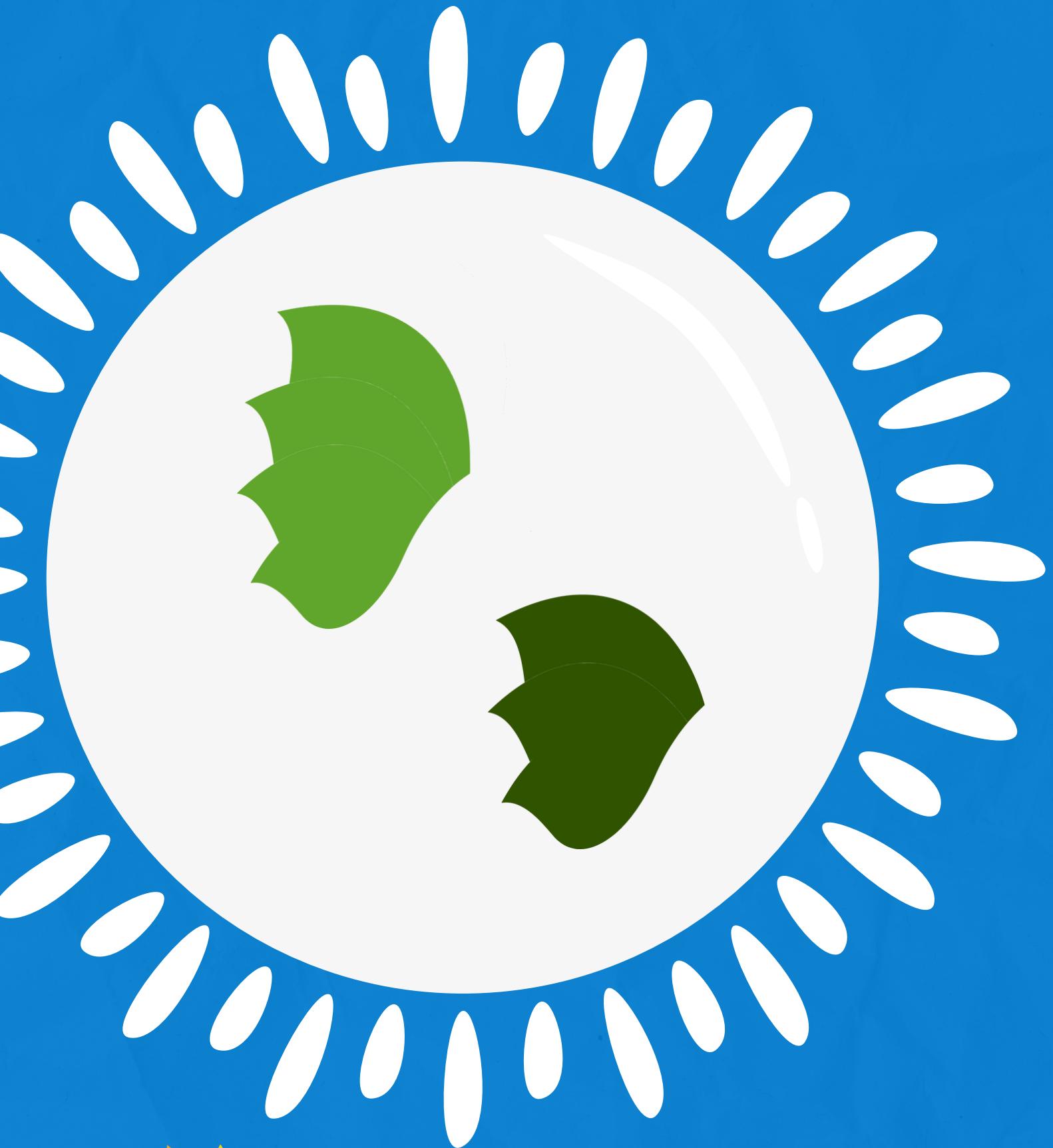
**Повишаване на осведомеността относно Целите на устойчивото развитие, на сърчаване на сръчността.** Това е игра за наблюдателност и прецизност, в която играчите чертаят непрекъсната линия, без да вдигат ръка, от прозрачен лист хартия, за да възпроизведат възможно най-точно маршрут, показан на отделна картичка. Целта е да се спечелят възможно най-много бонуси (при покриване със специално обозначени възли на маршрута) и да се избегнат препятствия (други възли на маршрута, съответно обозначени).

## PotLuck March

**Предизвикване на достъпността и неравномерното разпределение на хранителните ресурси.** Децата научават за достъпността на хранителните ресурси, неравнопоставеността и предизвикателствата при разпределението им. На всеки играч се дава произволно количество храна, което му дава определено количество енергия, позволяващо му да направи определен брой стъпки, за да се придвижи напред към финалната линия. Неизбежно някои играчи няма да успеят да стигнат до финала, а някои играчи, които разполагат с изобилие от енергийни ресурси, могат да ги споделят с други, за да им помогнат да напреднат.

## Plastic Continent

**Разглеждане на вредните последици от човешката дейност върху Земята и океаните, разсъждения и логика.** Действието се развива в средата на пластмасов континент, създаден от човешката небрежност. Един делфин, затворен в средата му, трябва да си проправи път през купчината планини от боклуци, за да се измъкне! Играчите преместват купчините боклук на дъската, за да освободят хванатия в капан делфин.



**Невероятно! Преминахте през Байоу! Никой вуду  
майстор или вещица няма да може да те спре в тези  
блата! Ето още две пера! Почти си стигнал...  
Продължавайте!**

Перата за разпечатване са налични в книжката! Не се колебайте да ги оцветявате, да създавате шарки и да проявявате творчество, за да приадете цвят на нашата малка птица!

**Успяхте да придобиете всички умения, от които се нуждаете, за да бъдете отговорни за прекряването на бъдещето, в което Перо може да върне радостта и хармонията! За да ти помогнем в тази върховна мисия, открий инструментите на фабrikата за фантазии!**

### Виждали ли сте птицата Плюм?

"Той често прелиташе над града, кацаше на върха на някоя сграда и ни развеселяваше с песента си. Но последния път, когато дойде, не можа да намери пътя си. Беше заслепен от светлините на града, не можеше да открие слънцето и звездите, които бяха скрити зад огромните небостъргачи, и беше дезориентиран от гъстата безжична мрежа, която замъгли сетивата му. Изгубил последното си цветно перо, розовото, и изчезнал. За да намерите това перо, научете се да използвате машините и екраните си, за да създадете социална връзка между живите същества и да подобрите условията на живот."



## Fantasy out there!

**Стимулиране на въображението, откритостта и творчеството.** През прозореца на класната стая се вижда небето, но ако залепите пластмасов лист, на който сте нарисували динозаври, супергерои или НЛО, ще изглежда като отминала епоха, съبدнат комикс или извънземно нашествие! Превърнете гледката от прозореца на класната стая в прозорец на джип от Джурасик парк, в панорамен изглед към кулата Старк или в ниво от играта Space Invaders! Проведете първите дискусии за добавената реалност!

## The Perfect City

**Умение за справяне с манипулативно поведение и задаване на въпроси.** Задачата има за цел да научи децата да откриват и преодоляват манипулативното поведение, като поставят под въпрос информацията, намеренията и проверяват фактите. Участниците се разделят на малки групи, като към всяка група се присъединява по един възрастен. Задачата на екипите е да построят "идеалния град", като го нарисуват на хартия. Възрастният във всяка група има скрита цел да манипулира резултатите, за да постигне собствената си конкретна цел. В края на играта групите показват своя град на другите групи и обясняват защо техният град е съвършеният град и как са се чувствали по отношение на инструкциите на възрастния.

## Pop-up city of the Future

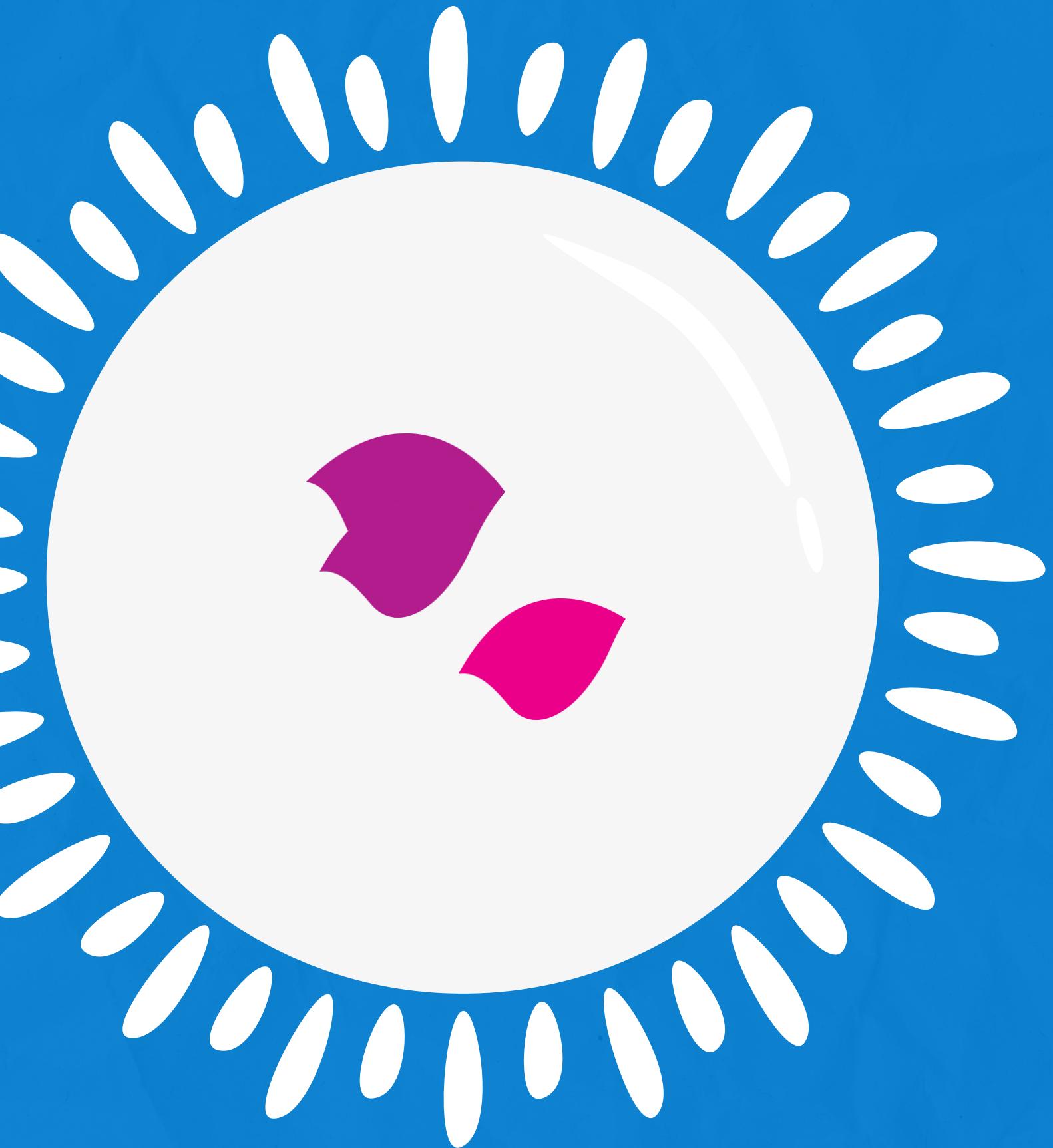
**Създаване на художествени вселени, разбиране на процесите на устойчиво развитие.** Играчите са помолени да проектират въображаем град, метаморфизирал в резултат на енергийни, екологични и демографски трансформации ... След това участниците изследват четири вселени и ги инсценират под формата на интерактивни изскачащи прозорци. Под водата, във въздуха, под земята и в дърветата. Различните Pop-ups могат да бъдат сглобени в Leporello (книга с хармоника).

## Memory

**Откриване на изчисленията и програмирането.** При търсенето на памет децата свързват думи (например компютърни устройства или команди от Scratch) с картинка. Изображенията са свързани с програмирането и компютрите. Децата научават повече за света на технологиите и програмирането на игри, без да използват реални устройства.

## Iterative Clues

**Повишаване на осведомеността относно правните и икономическите изисквания към новите технологии.** Открийте дневния и утрешния свят и новите технологии, докато се забавлявате! В тази игра един играч (съдията) тегли концептуална карта от купчина, пази я в тайна и казва първата подсказка в горната част на картата. Всички играчи могат да отговарят едновременно, но могат да дадат само 1 отговор. Целта е да се намери отговорът след разкриването на всички улики.



**Бъдещето на нашето общество изглежда е в добри ръце! Вие  
трябва да участвате в осъществяването му! Поздравления! Ето  
и последните пера! Нашата малка птичка ви благодари, че  
донесохте хармония!**

Перата за разпечатване са налични в книжката! Не се колебайте да ги оцветявате, да създавате шарки и да проявявате творчество, за да приадете цвят на нашата малка птица!



Поздравления, смели приключенци, преодоляхте всички предизвикателства и намерихте моите пера. Вече мога да летя отново! Вашата смелост ме трогна и ще направя всичко възможно, за да направя света по-добро място. Продължавайте напред, обичайте се, бъдете справедливи един към друг, грижете се за природата и изобретявайте машини, които ще доведат до по-добро бъдеще. Заедно можем да се надяваме да превърнем нашата планета в съвършено място.

# Това зависи от вас!

25 Unplugged игри, експерименти и предизвикателства вече са готови за използване. Екипът на проекта Unplugged ви кани да допринесете за усъвършенстването на нашите образователни игри и игриви интердисциплинарни задачи Unplugged.

**Приоритет ли е за вашата организация развитането на уменията на 21-ви век за следващото поколение? Стратегическата ви цел е да бъдете признати като водеща образователна организация в областта на STEAM образоването и компютърните науки? Намирате ли възможностите, предлагани от Unplugged, за очарователни и приложими?**

Станете част от пионерите, които вдъхновяват желанието за учене у младите хора! Играйте с децата и давайте обратна връзка, за да създавате и провеждате съвместно ефективни и забавни дейности в областта на STEAM и гражданскообразование.

## ПОЛЗИ ЗА ВАШЕТО УЧИЛИЩЕ/ОРГАНИЗАЦИЯ

- Бъдете част от международна общност и прилагайте активни педагогически методи - обмяна на опит между връстници, състезателни предизвикателства, взаимодействие на ниво учители и ученици.
- Получете достъп до иновативни, забавни, мултидисциплинарни учебни дейности, които повишават вътрешната мотивация и капацитета за учене на учениците, и ги създавайте съвместно.
- Получете признание за действията си чрез сертификати за участие в учебни дейности по STEAM; отворени значки за умения за решаване на проблеми, изчислително мислене, осъзнаване на УРН, сътрудничество и съвместно творчество.
- Развивайте знанията на учениците по въпросите на активното гражданство, свързани с ЦУР, критичното мислене, изчислителното мислене, STEAM темите.

## ВАШИЯ АНГАЖИМЕНТ

- Осигуряване на инфраструктура и логистика за провеждане на демонстрационните дейности на Unplugged в класните стаи.
- Подпомагане на определянето на ентузиазирани учители, които да прилагат учебните дейности в класните стаи.
- Осигуряване на стимули, включително времеви и евентуално материални ресурси, за проекта - обмен на учители за организиране на учебни дейности в класните стаи.

## РОДИТЕЛИ?

- Възползвайте се от инициативата Unplugged, за да се забавлявате у дома с прости, евтини, забавни и смислени дейности.
- Направете връзка между уроците в училище и проблемите, с които децата се сблъскват в реалния живот.
- Разглеждайте сложни понятия като приобщаване, уважение и съвместен живот чрез ръководени дейности.

## НАШИЯТ АНГАЖИМЕНТ

- Представяне на пълен набор от Unplugged куестове, обединени в завладяващ разказ, който води през териториите с тематични дейности Unplugged.
- Да предложим експертни знания и съвети за това как да приложим задачите в класната стая.
- Да помагате за провеждането на учебните дейности Unplugged в класната стая, ако е необходимо.
- Да осигурят виртуален и физически достъп до екосистемата на Unplugged от образователни инструменти и ресурси, включително набор от материали за изработка, таблица за игри (виртуални и физически), общността на Unplugged, игрови зали за срещи и др.

# Поддържайте връзка



## СЪБЕРЕТЕ СВОИТЕ ЖЕТОНИ ИЛИ НИ ЗАДАЙТЕ ВЪПРОСИ

Свържете се с нас по имейл: [contact@unplugged-quest.eu](mailto: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](http://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](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

---

