



STEAM educational approach and foreign language learning in Europe



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Поїздка до Помпей



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Поїздка до Помпей

1-е видання: Травень 2022 року. Іспанія.

Консорціум SELFIE - освітній підхід STEAM та вивчення іноземних мов у Європі

2020-1-ES01-KA201-081850

- Веб-сайт: project-selfie.eu
- Інстаграм: [/selfie_clil_stem/](https://www.instagram.com/selfie_clil_stem/)
- Twitter: [@SELFIE_CLILSTEM](https://twitter.com/SELFIE_CLILSTEM)



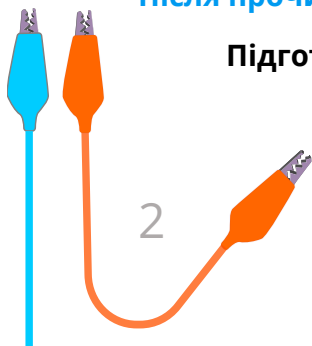
Ця робота доступна за ліцензією Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Цей проект був профінансований за підтримки Європейської Комісії за номером проекту 2020-1-ES01-KA201-081850. Ця публікація відображає лише погляди автора, і Комісія не несе відповідальності за будь-яке використання інформації, що міститься в ній.



Індекс

Теоретичні аспекти моделі Selfie.....	4
Модель селфі.....	4
Партнери проекту.....	4
Характеристики та підхід моделі Selfie.....	5
Баланс між мовою та контентом у моделі Selfie.....	6
Спільне навчання в моделі Selfie.....	7
Проект.....	8
Вступ.....	9
Зона читання.....	10
Тематичний куточок.....	10
Книга.....	11
Перед прочитанням.....	14
Аудиторна реалізація.....	14
Діяльність 1. Як ми вчимося!.....	14
Діяльність 2. Відкриття історії!.....	17
Завдання 3. Де знаходяться Помпеї?.....	19
Діяльність 4. Головоломки.....	21
Діяльність 5. Передбачаємо історію.....	22
Завдання 6. Які персонажі?.....	24
Завдання 7. Що я відчуваю?.....	26
Під час читання.....	29
Підготовка.....	29
Аудиторна реалізація.....	29
Діяльність 8. Розповідь.....	29
Після прочитання.....	32
Підготовка.....	32





Аудиторна реалізація	32
Заняття 9. Подорож в історію.....	32
Дія 10. Безладна історія	34
Дія 11. Факт чи вигадка.....	36
Діяльність 12. Плюси і мінуси.....	37
Дія 13. Акрівірш	39
Дія 14. Заспіваємо	41
Завдання 15. Експерименти з каміннями	42
Дія 16. Історія тріщинуватості	47
Діяльність 17. Римські дослідники	49
Діяльність 18. Подорожуймо!.....	50
Діяльність 19. Інженерія до влади	52
Завдання 20. Давайте організуємо подорож	55
Діяльність 21. Римська математика	57
Діяльність 22. Жінки в Стародавньому Римі.....	59
Діяльність 23. Ми лектори	61
Оцінка	63
Підготовка	63
Аудиторна реалізація	63
Kahoot	63
Рубрики оцінювання.....	65

Теоретичні аспекти моделі Selfie

Модель селфі

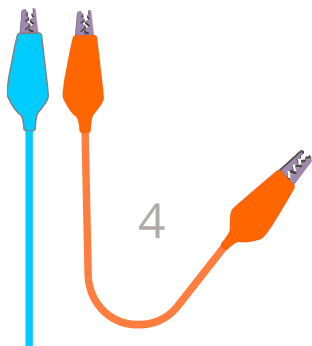
Представлений тут набір інструментів SeLFiE використовує інноваційні підходи до викладання предметів STEAM (наука, технології, інженерія, мистецтво та математика) та поєднує їх із підходами до вивчення другої мови. Радикально інноваційний потенціал моделі SeLFiE полягає в її здатності інтегрувати наукову мову, яка, як правило, є простішою та легшою для розуміння учнями, з багатою повсякденною мовою та практичним лексиконом структури CLIL (Інтегроване навчання та іноземні мови).

Запропоновано інтегрований підхід, заснований на виконанні проектів за допомогою сюжетів, які поєднують різні навчальні напрямки. Таким чином, захоплюючий досвід навчання досягається за допомогою таких педагогічних прийомів, як навчання на основі запитів та інженерний дизайн

Партнери проекту

Цей проект координується Університетом Бургосу у співпраці з двома університетами: Університетом Мальти (UM) на Мальті та Університетом Гранади (UGR) в Іспанії. Крім того, бере участь Міжнародна тримовна школа Варшави (ITSW) в Польщі; Центр підготовки вчителів та освітніх інновацій (CFIE) у Бургосі, Іспанія, державна установа регіонального уряду освіти в Іспанії, яка готує вчителів розвитку раннього дитинства, початкової та середньої освіти; та Kveloce I + D + I, експерт-консультант з реалізації європейських проектів.

Партнери працювали разом, щоб розробити модель SeLFiE та зібрати приклади гарної практики від практикуючих вчителів з усієї Європи. Щоб знайти більше інформації про проект, відвідайте веб-сайт: <https://project-selfie.eu/> та канал YouTube: https://www.youtube.com/channel/UCjF4_Jhz0gcbIV2cJpHkmiw/featured





Характеристики та підхід моделі SeLFiE

Що стосується характеристик проекту, то його головна мета полягає у вдосконаленні навичок двомовних вчителів раннього дитинства та початкової освіти.

STEAM для сприяння вивчення другої мови; а також покращення загальної компетенції в STEAM та в іноземних мовах учнів раннього дитинства та початкової освіти по всій Європі. Ось як з'являється новий метод навчання STEAM у двомовному контексті: модель SeLFiE.

Ця модель намагається сприяти цілісному підходу до набуття навичок другої мови (англійської, іспанської, французької чи будь-якої іншої другої мови на першому етапі навчання) за допомогою тем STEAM, одночасно інтегруючи низку активних педагогічних прийомів, головним чином: проект- підхід до навчання на базі (ABP); навчання на основі запитів (IBL); Процес інженерного проектування в науковій освіті (EDP); й інтегроване вивчення змісту та іноземних мов (CLIL).

Таким чином, розповідь історії використовується для створення контексту, який пов'язує різні області змісту. Завдяки цьому навчання буде справді автентичним; це краще відобразить реальний світ і дозволить адаптувати навчання до різних контекстів, сприяти емоціям і мотивації, які є важливими для досягнення змістовного навчання.

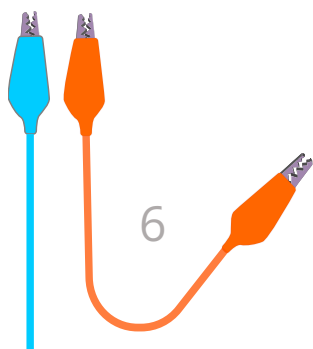
Баланс між мовою та контентом у моделі SeLFiE

Модель SeLFiE поєднує вивчення предметів STEAM із вивченням другої мови за допомогою різних методологій: активної, дослідницької, орієнтованої на студента та роботи а команді. Ця модель відображає складність реальності, застосовуючи інтегрований підхід до навчання CLIL з інтегрованим навчанням областей STEAM.

У цьому контексті розповідь, у найширшому сенсі, використовується як спільна нитка, яка мотивує та залучає дітей до розгляду теми, пов'язуючи одне дослідження з іншим, коли діти запитують про різні аспекти, включені в історію, або зосереджуються на конкретній темі. Участь дітей у дослідженнях, які можуть проводитися або не проводитися другою мовою, створює можливості, за яких діти можуть спілкуватися та співпрацювати під час роботи, а також ділитися своїми висновками іноземною мовою.



Рисунок 1. Модель SeLFiE для вивчення STEAM+L2 у початковій школі.



Спільне навчання в моделі SelfiE

Представлені різні предметні області в моделі SelfiE. Вчителі також повинні працювати разом з дітьми, щоб гарантувати, що проект залишається єдиним і вимагає спільного викладання. Ця співпраця може бути з іншими професіоналами, наприклад, з вчителями-спеціалістами, а також з викладачами того самого курсу, асистентами вчителя та керівниками центру.

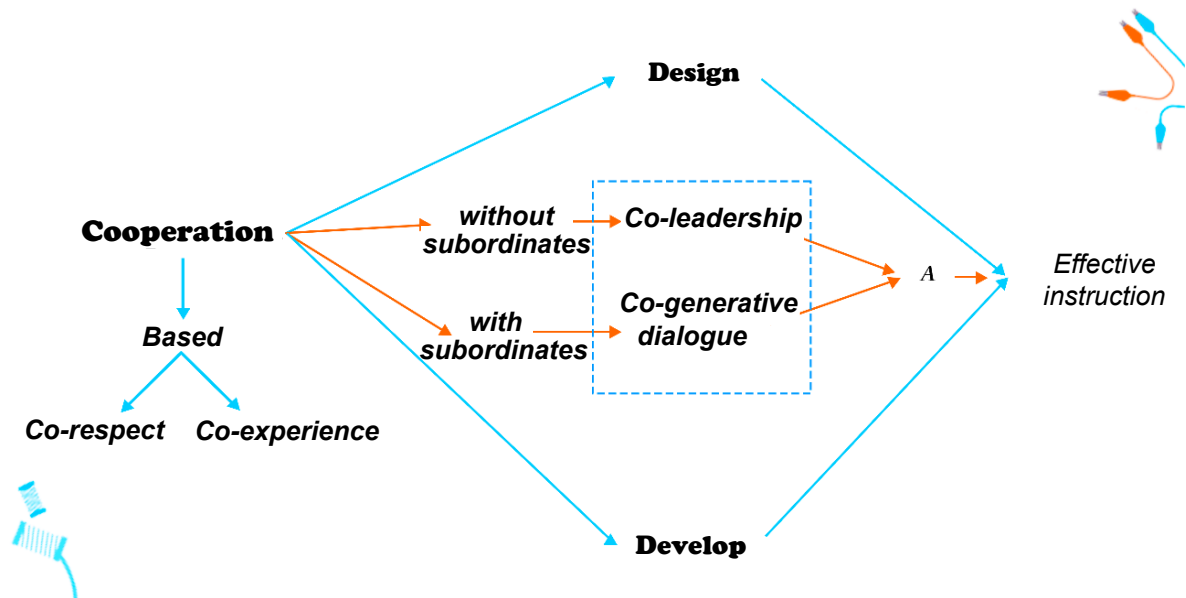


Рисунок 2. Зв'язок між різними факторами, які визначають ефективність спільного викладання

Таким чином, спільне викладання є невід'ємним аспектом моделі SelfiE, оскільки співпраця з іншими педагогами також необхідна для досягнення справжньої інтеграції у викладанні. Щоб навчання стало цінним досвідом, має бути і спосіб його застосування. Тому обговорюйте та діліться можливістю співпраці зі своїми колегами. Важливо, щоб ви працювали разом демократично та з повагою, використовуючи педагогічні переваги кожного, щоб навчання було змістовним, творчим і цікавим для учнів.

Команда SelfiE запрошує вас прочитати набір пропозицій, які ми представляємо вам у цій книзі, організованій у формі проекту, основою якого є збірник оповідань. Ви побачите, вони різноманітні та адаптовані, тому ми сподіваємося, що ви захочете спробувати та змінити, відповідно до своїх потреб, деякі приклади підходів до навчання, які ми вам пропонуємо.

ПРОЕКТ





Вступ

У цьому проекті ми використаємо книжку з малюнками Viatores (Алонсо-Сентено та Руїс-Бартоломе, 2022) як тему, щоб допомогти дітям розвивати мовні навички, а також розуміти повсякденне життя Стародавнього Риму. Важливо мати на увазі, що розуміння проблем повсякденного життя римського періоду пов'язане з проблемами сучасного життя. Таким чином, до вивчення римської історії підходили з точки зору зв'язку минулого з сьогоденням. Наприклад, ми вважаємо, що легше зрозуміти систему доріг, спроектовану римлянами, а також спосіб, у який здійснювався рух, і інфраструктуру, яка використовувалася в цьому випадку, якщо студент зможе розглянути всі ці питання у своєму повсякденному житті. Це дасть змогу усвідомлювати потреби, враховуючи численні фактори.

До вивчення історії часто підходили з політичної та хронологічної перспективи, але інколи було важко для розуміння. Ми пропонуємо підхід до класичної римської історії, заснований на потребах і проблемах, які можуть виникнути для населення, а не на основних історичних подіях, які визначають великі римські періоди: монархія, республіка, імперія тощо. Учні зрозуміють, як будується історія на основі різних джерел: письмових текстів, археологічних залишків тощо. Діти працюватимуть з різними типами розповідних текстів, такими як: історична розповідь та поезія. Вони матимуть можливість дізнатися про те, що сталося в Помпеях через розповіді тих, хто вижив.

Важливо зрозуміти римську спадщину в нашому житті. Ми розмовляємо тією ж мовою, якою говорили римляни 2000 років тому, враховуючи еволюцію, яку вона зазнала з часом. Однак цей зв'язок очевидний у деяких термінах, які використовуються сьогодні. З іншого боку, сімейна структура, політична та соціальна організація безпосередньо пов'язані з нашим римським минулим. З цієї точки зору місто Помпеї є особливо корисним, оскільки воно дозволяє дітям наблизитися до свого минулого через археологію, надаючи чудово добре збережені залишки міської структури, інфраструктури, житла та матеріальних залишків, що полегшує розуміння минулого. Таким чином виверження вулкана Везувій представляє проблему, яку можна перенести на сьогоднішній день, оскільки про подібні виверження в різних частинах світу відносно часто повідомляють ЗМІ. Виверження вулкана представляє ситуацію, яку легко можна перенести на вивчення географії та історії та всіх соціальних наук.

Крім того, можна звернутись до такої важливої наукової концепції, як різні типи гірських порід та їх формування. Ми вважаємо, що використовуючи вибух вулкана,



який пояснюється в оповіданні, діти зможуть краще зрозуміти формування гірських порід. До цієї проблеми буде підходити за допомогою методології навчання керованим запитом. Частиною повсякденного життя римлян є їхні вражаючі інженерні досягнення. Використовуючи цей факт, ми познайомимо студентів з інженерним методом проектування, розширивши їхнє розуміння того, що таке інженер, і дозволимо їм спроектувати та оцінити одне з найвідоміших удосконалень римлян у військовій справі: катапульти. Крім того, ми пропонуємо, щоб діти побудували в 3D-моделі інші римські інженерні рішення, які все ще існують у Європі. Таким чином ми можемо допомогти дітям зрозуміти, як інженерні рішення можуть покращити наше життя, і наскільки римляни впливають на наш спосіб життя. Крім того, діти повинні застосовувати математичні знання про рахунок, квантори, ваги та вимірювальні прилади.

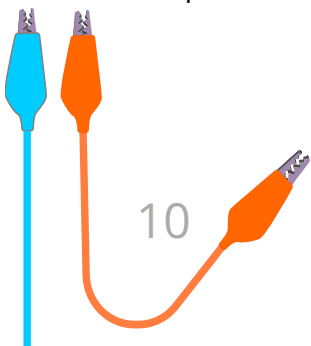
Політична та економічна організація Стародавнього Риму настільки розвинулась, що ми продовжуємо використовувати її. Важливо подумати про те, як рахівниця допомогла прискорити їх ріст, хоча римські цифри були менш складними, ніж арабські. Ми можемо допомогти дітям визначити рік побудови багатьох старовинних (і не дуже) будівель Європи. Життя в Стародавньому Римі також залишило спадщину для розваги, діти навчаться стратегічним та імовірнісним іграм за допомогою кубиків. Це дозволить їм переглянути свою позицію під час гри в римські хрестики-нулики та розрахувати кидання кубиків.

Зона читання

У цій зоні можна розміщувати науково-популярні книги та художню літературу про Стародавній Рим або ключові слова з історії в класі. Студенти також можуть приносити книги, які є в них вдома або позичені в публічній бібліотеці. Хлопчики та дівчатка зможуть отримати доступ до цієї зони у відведений для них час, пройшовши поодиночі чи парами, а потім поділившись своїми думками про читання з однокласниками.

Тематичний куточок

Учні можуть принести предмети чи іграшки, пов'язані з історією та змістом, вивченим у цьому проекті. Наприклад, сімейні фотографії римських доріг, місця руїн тощо, будуть розміщені на тематичному столі, місці, куди вони можуть піти, щоб пограти та переказати історію.





Книга

Замовити

Alonso-Centeno, A. i Ruiz-Bartolomé, E. (2022). Viatores. Viatores. Опубліковано самостійно.

- Назва: Viatores.
- Автори: Almudena Alonso Centeno i Erica Ruiz Bartolomé.
- Рік: 2022.
- Видавець: Independently Published.
- ISBN: 13: 9781845070595

Навчальний рік

Цей проект можна виконувати з третього року початкової освіти, заглиблюючись у концепції, які розглядаються під час роботи зі старшими дітьми.

Предмети

Природничі та суспільні науки, іспанська мова, пластична та музична освіта.

Методики

- Кооперативне навчання.
- Інтегроване вивчення змісту та іноземних мов (CLIL).
- Навчання науковим дослідженням (ЕСВІ).
- Інженерне проектування.
- Проблемне навчання.

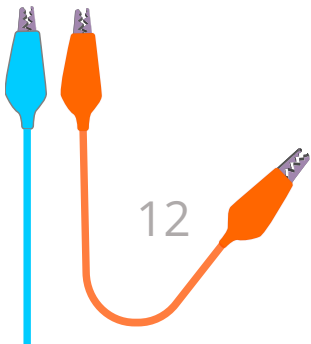
Навички

- Спілкування іноземною мовою.
- Математична компетентність.
- Базові навички в галузі науки і техніки.
- Навички навчання.
- Цифрова компетентність.
- Соціальна та громадянська компетентність.
- Обізнаність і культурне самовираження.



Цілі

- Розташувати місто Помпеї в межах Римської імперії.
- Підійти до вивчення історії через її археологічні та документальні джерела.
- Поміркувати над життям Стародавнього Риму та порівняйте його з життям сьогодні.
- Запропонувати вирішення проблем, пов'язаних із повсякденним життям римської давнини: транспорт, інфраструктура, житло.
- Дізнатися про римську спадщину та поміркуйте про її важливість у нашій культурі.
- Дізнатися про характеристики та соціальні цінності римської античності та сучасного суспільства.
- Розвинути критичне мислення на основі реальних проблем давнини.
- Визначити різні види гірських порід.
- Описати процес утворення гірських порід.
- Зрозуміти процес інженерного проектування.
- Розробити та оцінити катапульта.
- Побудувати 3D модель.
- Послухати автентичний художній текст *Viatores*, який читає вчитель, і приєднатися до нього, роблячи передбачення, закінчуючи речення та відповідаючи на запитання.
- Отримати значення нової лексики з автентичних художніх та науково-дослідних текстів.
- Прочитати інформативні тексти та узагальніть головне.
- Написати і прочитати вірші з почуттям і виразністю.
- Виступити з усним повідомленням.
- Слухати виступи однокласників і ставити запитання.
- Розробити спільні завдання для розробки остаточного завдання.
- Використовувати іспанську мову для навчання.
- Знайти зразок місця з різними кубиками.
- Розраховувати ймовірності різних подій за допомогою кубиків.
- Придумати виграшні стратегії для різних ігор.
- Розрізняти, представляти, писати та читати римські цифри.
- Представляйте числа та маніпулюйте ними за допомогою рахівниці





Оцінка

- ✓ Техніки
 - Систематичне спостереження.
 - Метапізнання.
 - Аналіз учнівських постановок.
 - Специфічний тест.
- ✓ Інструменти
 - Рубрики та список завдань.
 - Робочі аркуші.
 - Усні доповіді та Kahoot.

Потреби

- Індивідуалізація процесу навчання.
- Заняття, які швидко закінчуються.
- Діяльність з будівництва лісів.
- Бонус за активну участь.
- Різні типи групувань.
- Діяльність для візуальних, аудіальних та кінестетичних учнів.

Будівельні ліси

- Модель і демонстрація.
- Опис понять різними способами.
- Включення наочного посібника.
- Дайте студентам час для розмови.
- Постійно перевіряйте розуміння учнями матеріалу.
- Активізуйте попередні знання.



Перед прочитанням

Підготовка

Перед читанням книги важливо створити приємну атмосферу, яка заохочуватиме допитливість, мотивацію та інтерес студентів. Для цього можна використовувати декорації, пов'язані з темою розповіді.

Таким чином учні відчують різні емоції, зроблять численні висновки та поставлять незліченну кількість запитань, які дозволять вам дізнатися їхні попередні ідеї, їхню схильність та інтерес до навчання.

Крім того, зручно, що у вас є готові всі матеріали, які вам знадобляться під час заняття. Їх послідовне розташування в певному місці в класі дозволить вам легко отримати до них доступ, сприяючи динамізму під час діяльності та скорочуючи час між одними завданнями та іншими.

Аудиторна реалізація

Діяльність 1. Як ми вчимося!

Процес метапізнання має важливе значення для усвідомлення учнями власних когнітивних процесів та їх регулювання.

Для цього ви можете використовувати процедури мислення або сходи метапізнання, за допомогою яких ви заохочуватимете учнів розмірковувати над їхнім попереднім досвідом та ідеями, досліджувати їхні проблеми та інтереси та встановлювати цілі, яких потрібно досягти відповідно.

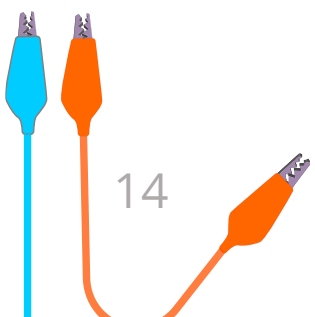
Таким чином учні будуть більш чітко уявляти хід свого навчання, взаємозв'язувати поняття та навички, покращувати свій онтогенетичний розвиток..

ПРИМІТКА: як мотиваційний компонент можна створити персоналізовану картку для кожного студента з фото та особистими даними, ніби це акредитація наукової лабораторії.



ПРИМІТКА: Бажано виконувати цю діяльність до та після навчання, щоб мати глобальне бачення процесу.

Важливо заохочувати критичне мислення та аналіз завдань, досягнень і вдосконалень, а також труднощів і проблем, сприймаючи їх як майбутні можливості для навчання.



ОСНОВНИЙ ДОСВІД

- Поміркуйте над тим, що ви вже вивчили або знаєте про цю тему.
- Сформулюйте, чого ви хочете навчитися, включаючи концептуальні, світоглядні та процедурні знання.
- Поміркуйте над тим, що і як ви дізналися.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 3 хвилини, щоб пояснити частини, які складають процедуру мислення або сходи метапізнання.
- 5-7 хвилин на виконання одного з розділів.
- 5 хвилин на обмін відповідями.

МАТЕРІАЛИ

- Фотокопія зі структурою, яку повинні заповнити учні.
- Олівець, фарби, фломастери тощо.

ЗВ'ЯЗОК З РОДИНАМИ

- Надсилати родинам регулярні повідомлення з детальним описом розвитку та навчання учнів.
- Заохочувати членів сім'ї закріплювати вдома те, над чим вони працювали на уроці. Батьки можуть заохочувати допитливість і бажання досліджувати.
- Підготуйте досє із заходами та пропозиціями для проведення у вихідні дні.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Знання мого навчання за допомогою процедури KWL

Він починається з пояснення учням важливості знати, чого, як і чому ми вчимося. Дозвольте учню поговорити і висловити свою точку зору. Знання допоможе вам адаптувати розпорядок дня до їхніх потреб.

Далі, пов'язавши їхні ідеї із завданням, запропонуйте виконати процедуру мислення або метакогнітивну драбину. Тут ми

ПРИМІТКА: Рекомендується, щоб студенти сіли на підлогу в коло, заплющили очі і говорили тихим голосом.



ПРИМІТКА: Одночасно з прослуховуванням музики запропонуйте студентам повторювати ритм за допомогою плескання, клацання, ударів.



пропонуємо процедуру KWL (знаю, хочу дізнатися, дізнався):
що я знаю (K), що я хочу знати (W) і чого я навчився (L).

Студенти фіксуватимуть свої попередні ідеї у ксерокопії,
стверджуючи, що таким чином, коли мине час, зможуть
згадати, що було відправною точкою і що допоможе їм
побачити прогрес.

Через кілька хвилин запропонуйте студентам поділитися
своїми творами. Важливо, щоб вони знали, що немає
неправильних відповідей, що кожен матиме різні пропозиції, і
всі вони однаково дійсні.

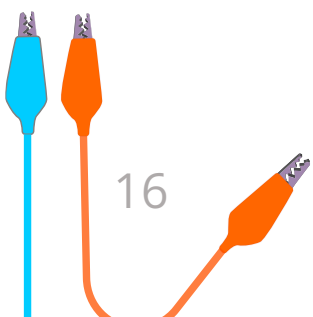
Протягом усього проекту вони завершуватимуть різні частини,
для яких рекомендується робити нові внески без візуалізації
вже написаного, щоб на них не вплинули їхні попередні ідеї та
інтереси. Подальший аналіз покаже їм усе, чого вони
навчилися, і важливо, щоб ви виділили їхній прогрес,
удосконалення та розвинені здібності.

ПРИМІТКА: Цю вправу можна виконувати в малих групах, але рекомендується, щоб студенти виконували її індивідуально, оскільки прогрес кожного буде різним, що дозволить вам підкреслити сильні сторони кожного, а також прогрес, покращити самооцінку та Я-концепцію.

K, W, L (Knows, Want, Learn)

Topic

K	W	L
What I know	What I want to know	What I have learnt



Діяльність 2. Відкриття історії!

Презентуючи книгу для читання, важливо, щоб ви намагалися створити атмосферу інтригу, цікавість та емоції, які заохочують студентів дізнатися більше. Ви можете почати з квест-кімнати або пошуків скарбів, які приведуть учнів до книги, назва якої буде прихована. Таким чином, лише з малюнком на обкладинці можна буде вгадувати нові назви та уявляти можливі пригоди, які вона приховує.

ОСНОВНИЙ ДОСВІД

- Придумайте назву для історії.
- Робити прогнози, обґрунтовуючи їх у письмовій роботі.
- Спілкуватися та усно ділитися власними ідеями з іншими.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 15-20 хвилин на те, щоб знайти книгу.
- 2-3 хвилини на спостереження та обдумування обкладинки.
- 5 хвилин на придумування заголовка та його обґрунтування.
- 5-7 хвилин для обміну ідеями, думками, аргументами.

МАТЕРІАЛИ

- Книга *Viatores* (Алонсо-Сентено та Руїс-Бартоломе, 2022) із заголовком
- Листи для комплектації з різними можливостями.
- Письмовий матеріал.

ЗВ'ЯЗОК З ЦІЛЯМИ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

- Пов'язує вміст класу з ЦСР, такими як якісна освіта, гендерна рівність або стійкі міста та громади.
- Пропонуйте дослідницьку діяльність, яка посилить усвідомлення студентами їхньої відповідальності за кращу планету.



- Відтворіть відео, які показують учням поточну ситуацію на планеті та актуальність ЦСР.

TEACHING PLAN ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Пошуки втраченої книги

Перш за все, важливо скласти схему, в якій ви встановите тести, які потрібно виконати, і їх порядок. Рекомендується, щоб вони між собою були пов'язані, а діяльність була більш динамічною, інтуїтивно зрозумілою та автономною. Крім того, ви можете скористатися перевагами загадок, щоб опрацювати попередні знання, закріпити концепції та вдосконалити процедури.

Що стосується груп, то вони зроблять ставку на спільну роботу, формуючи групи приблизно з чотирьох учасників. Важливо пам'ятати правила співіснування та правила класу, щоб зберегти середовище, яке заохочує до навчання.

Беручи до уваги всі ці аспекти, можна стверджувати, що розв'язування математичних операцій є ключем до відкриття замка, який надасть доступ до ящика, що містить невпорядковані частини новини. Після впорядкування учні зможуть прочитати текст, який приведе їх до наступної підказки, і так далі, поки не знайдуть книгу.

Потрібно не забути прикрити заголовок обкладинки, для чого можна використовувати аркуш паперу і шматок скотчу.

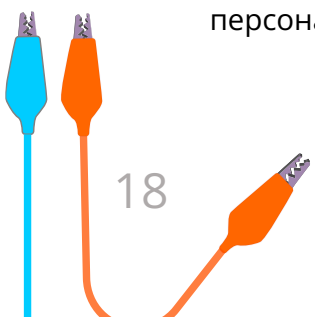
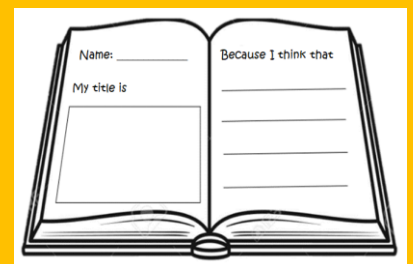
Відкриття книги

Знайшовши, запропонуйте учням сісти на підлогу півколом. При такому розташуванні всі учні зможуть без труднощів побачити обкладинку книги.

Залишення заголовка викликає запитання, які спонукають до роздумів над історією, яку вони дізнаються пізніше.

- Що це за малюнок? Чому може з'явитися на обкладинці?
- Яка це буде книга? Про пригоди? Страшно? Інтригуюче?
- Де відбуватиметься дія оповідання? Чи з'явиться більше персонажів

ПРИМІТКА: Вправа може бути доповнена малюванням альтернативної обкладинки книги за їхніми пропозиціями.



Після усних відповідей на запитання кожен учень отримує аркуш, на якому він повинен самостійно придумати власний заголовок і обґрунтувати його, вказавши, яким, на їхню думку, буде оповідання.

Потім вони виділять кілька хвилин, щоб поділитися своїми пропозиціями, висвітлюючи різні точки зору та варіанти. Крім того, написані роботи можна розмістити на дошці в класі як прикрасу.

Завдання 3. Де знаходяться Помпеї?

Знання географічного положення, на якому базується книга для читання, допоможе учням контекстуалізувати своє навчання. З цією метою інструменти Web 2.0 можна використовувати для заохочення побудови самого навчання, сприяння допитливості, незалежності, автономності, співпраці, експериментів і досліджень.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 5 хвилин для дослідження за допомогою Google Earth.
- 10 хвилин, щоб виміряти відстань між різними містами та місцями.
- 20 хвилин, щоб намалювати карту.
- 5 хвилин, щоб поділитися своїми відповідями.

МАТЕРІАЛИ

- Цифрові пристрої з підключенням до Інтернету.
- Олівець, фарби, фломастери тощо.

ЗВ'ЯЗОК З ГЕНДЕРНИМИ ПРОБЛЕМАМИ

- Не забувайте заохочувати участь і мотивацію учнів. Використовуйте мову та позитивне підкріплення.
- Заохочуйте студентів брати участь під час занять і брати на себе відповідальність у динаміці класу.

ПРИМІТКА. Якщо у вас немає цифрового пристрою або підключення до Інтернету, ви можете використовувати глобус або друковані карти.



- Створюйте гетерогенні групи, встановлюючи ротаційні ролі, у яких учні, як і їхні однолітки, мають певні обов'язки.
- Включайте в пояснення жіночі опорні фігури. Підкресліть його актуальність і значення їх роботи

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Відкриття Помпеї

Почніть із розмови зі студентами:

- Ви чули раніше про Помпеї?
- Ви знаєте, де це на карті? Де це?

На основі їхніх відповідей запропонуйте їм шукати Помпеї за допомогою програми Google Earth. Для цього вони повинні збільшити масштаб Середземного моря, точніше, Неаполітанської затоки.

Оформлення карти

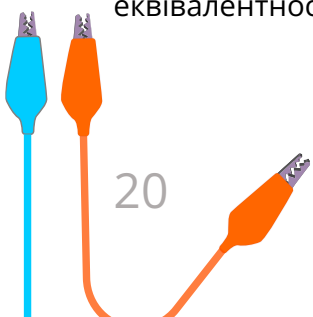
Коли учні наближаються до цієї території, вони зможуть спостерігати її близькість до вулкана Везувій, що ви можете використати як можливість попросити їх виміряти відстань між двома точками. Потім попросіть їх виміряти відстані до інших міст у затоці, таких як Ерколано чи Оплонті.

Зібравши всю інформацію, попросіть їх у групах по чотири-п'ять осіб скласти карту, на якій вони можуть приблизно розмістити всі місця. Щоб отримати більш реалістичний результат, введіть поняття масштабу, вказавши на його важливість у картографічному зображенні та те, як він використовується.

Нарешті, запросіть їх представити свої творіння та пояснити, які місця вони вирішили включити, а також використаний масштаб. Решта однокласників можуть виміряти деякі відстані та перевірити, чи справді існує вказане відношення еквівалентності

Студентка 5-го курсу ЕРО: "Я думаю, що це було дуже круто, тому що ми дізналися багато цікавого, і я також дізнався про місто, якого не знав".

ПРИМІТКА: щоб опрацювати математичну компетентність, попросіть учнів перетворити відстані в різні одиниці, наприклад кілометри, метри та сантиметри. Вони також можуть порівнювати та впорядковувати їх відповідно до того, наскільки близько чи далеко вони знаходяться від певної точки, наприклад Помпеї чи вулкана Везувій.



Діяльність 4. Головоломки

Такі головоломки, як пошук слів і кросворди, розвивають увагу, концентрацію та дрібну моторику. Крім того, їх можна використовувати як ігровий ресурс для роботи над лінгвістичною компетенцією, дозволяючи учням розширити свій словниковий запас, переглянути вже набуту лексику та покращити правопис, серед інших аспектів.

З іншого боку, вони дають можливість попрактикуватися у вирішенні проблем через логічне мислення, прийняття рішень і пошук рішень, що також розвиває творчі здібності.

На додаток до цих переваг, це діяльність, яка дозволяє дітям від'єднатися та розслабитися, проводячи тривалий період часу сидячи та зосереджуючись на їх розв'язанні.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- Час для кожної розваги змінюватиметься залежно від складності діяльності.
- 10 хвилин, щоб прокоментувати досвід.

МАТЕРІАЛИ

- Олівці, фарби, фломастери.
- фотокопії пазлів.

ПІДКЛЮЧЕННЯ З ВКЛЮЧЕННЯМ

- Активно сприяє повазі до відмінностей серед учнів.
- Визначає можливі бар'єри (фізичні, соціальні, культурні) і організовує клас з їх урахуванням.
- Вона пропонує однакові можливості для всіх, але уникає уніформізму; Методології, які ми пропонуємо в цьому проекті, допоможуть вам досягти цієї мети.
- Організовує учнів у різноманітні групи, в яких вони можуть розвивати власні здібності та відчувати можливість допомагати своїм одноліткам розвиватися академічно та особисто



ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Passing the time

Дайте кожному студенту або групі з чотирьох чи п'яти осіб фотокопію розваги – ви можете дозволити їм вибрати з пошуку слів, кросвордів або будь-якого іншого доступного варіанту. Якщо в класі є фліпчарт, ви можете виконувати завдання разом, що приверне увагу учнів.

Якщо діяльність виконується спільно, ви можете встановити керівні принципи, щоб усі члени групи могли брати участь, наприклад, кожен міг знайти слово та перегорнути сторінку.

Завдяки відкритому характеру діяльності ви можете використовувати її для перегляду концепцій або лексики, над якими працювали раніше, для представлення нових тем або як розбивання льоду серед інших видів діяльності.

Для створення матеріалів можна використовувати такі веб-сайти, як <https://www.educima.com/>.

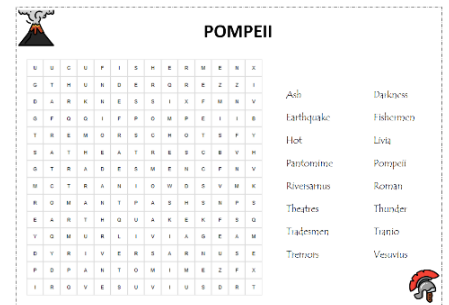
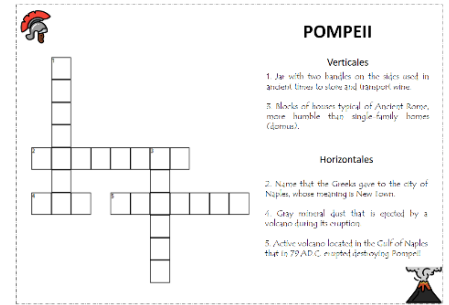
Діяльність 5. Передбачаємо історію

У процесі читання передбачення є типом висновку, коли читач пов'язує те, що він читає в тексті, зі своїми попередніми знаннями та досвідом, намагаючись передбачити, передбачити, що станеться далі.

Цей крок є важливим у всьому процесі читання, сприяючи плануванню та передбаченню читання, а також перевірці, перегляду та контролю прочитаного. З іншого боку, також важливо мотивувати та підтримувати інтерес до тексту, встановлюючи емоційний зв'язок із книгою.

ОСНОВНИЙ ДОСВІД

- За обкладинкою книжки передбачте, що відбуватиметься в оповіданні.
- Правильно аргументувати думки й оцінки.
- Удосконалюйте усне висловлювання.



ПРИМІТКА: Ви можете попросити студентів класифікувати знайдені слова після того, як вони виконали вправу, відповідно до того, чи це назви місць, природних явищ чи слова з іншої епохи. Щоб полегшити класифікацію, доцільно призначити кожній категорії колір, щоб підкреслити поняття.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 5-7 хвилин для мозкового штурму концепції передбачення.
- 10 хвилин на прогнозування історії.
- 5 хвилин для обміну пропозиціями

МАТЕРІАЛИ

- Обкладинки.
- Ручки, фарби, олівці.
- Аркуш на передбачення.

ПРИМІТКА. Рекомендується надавати учням наочні посібники, наприклад плакати чи постери, які допоможуть їм краще зрозуміти таке абстрактне поняття. Також важливо, щоб вони пов'язували свій внесок із повсякденними прикладами, такими як прогноз погоди

ЗВ'ЯЗОК З ГРОМАДЯНСЬКОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ

- Нагадує учням про важливість поваги до правил співіснування як у шкільному середовищі, так і в сімейному та соціальному середовищі.
- Використовуйте дебати та рольові ігри, щоб представити реальні ситуації, які сприяють усвідомленню учнями своєї відповідальності за покращення свого фізичного та соціального середовища. Попросіть його запропонувати дії для вирішення або покращення цих ситуацій.
- Встановлює спільні візити та програми дій з місцевими асоціаціями, щоб студенти співпрацювали у пошуку рішень у своєму реальному середовищі.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Brainstorming of predictions

Почніть із запрошення студентів обміркувати концепцію передбачення. Важливо, щоб ви ставили запитання, які заохочують учнів до рефлексивного мислення та дозволяють їм побудувати повну концепцію передбачення.

- Що таке передбачення? Як воно утворюється?

WHAT IS A PREDICTION?



A prediction is, according to Duke and Pearson (2002), a riddle, an idea or an estimate of what might happen in the future.

WHY SHOULD READERS MAKE PREDICTIONS?

- ✓ Because they make the reader think about the idea or the main event during the text and monitor their understanding.
- ✓ Because they allow the reader to think before they read.
- ✓ Because they make the reader more engaged and entertained.



MAKE PREDICTIONS

A prediction is a guess that is made with the help of text or images



"I believe that _____ because _____"

1 Before reading

Watch the title and illustrations

2 During the reading

STOP! Predict what's going to happen



3 After reading

✓ Confirms ✗ Modify your prediction



- Для чого використовують передбачення в повсякденному житті? А під час читання?
- Коли вони проводяться? Тому що вони важливі?

Прогнозування історії

Коли поняття передбачення буде з'ясовано, попросіть студентів подивитися на обкладинку книги та зробити власні передбачення. Нехай вони поміркують над різними елементами історії:

- Персонажі, якими вони будуть? Як вони збираються поводитися? Де вони будуть жити?
- Які події відбудуться? Як вони вплинуть на персонажів?
- Як ці проблеми будуть вирішені? Яким буде кінець історії?

На основі відповіді на ці питання вони можуть скласти схему, в якій відображені всі передбачення. Таким чином, у міру прогресу в читанні книги, їх можна буде переглядати та змінювати. Для його оформлення та організації ви можете розділити клас на малі групи та призначити кожній тему для роботи.

Завдання 6. Які персонажі?

Зробивши прогнози щодо історії, ми перейдемо до іншого фундаментального елемента — персонажів. Учням важливо пізнати головних героїв, уявити, якими вони є, що відчувають. Ця близькість сприятиме емпатії та ентузіазму, щоб дізнатися більше, просуватися в книзі та відкривати, що відбувається в історії.

ПІДГОТОВКА

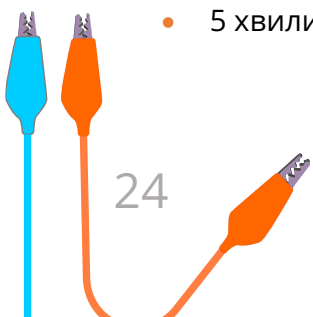
ЧАС

- 3-5 хвилин, щоб розрізнити фізичні риси та риси особистості.
- 10 хвилин на опис персонажів, які фігурують у анотації книги.
- 5 хвилин на роздуми та перегляд результату.

2-й студент ЕРО: «Мені дуже сподобалося передбачати майбутнє, це як мати кришталеву кулю».

ПРИМІТКА: Пам'ятайте, що важливо, щоб кожна група усно пояснювала свої пропозиції класу, підкреслюючи, які аспекти вони взяли до уваги, щоб їх реалізувати..

ПРИМІТКА: цю вправу можна виконувати до або після читання, і її можна включити в обидва моменти. Перед читанням робляться передбачення щодо того, якими будуть герої, спираючись на текст анотації книги. Після прочитання передбачення, які не відповідають історії, можна оцінити та змінити



МАТЕРІАЛИ

- Два силуети героїв (формат А3).
- Позиції.
- Олівець, фарби, фломастери тощо.

ЗВ'ЯЗОК З ЦИФРОВИМ СВІТОМ

- Створіть блог з обмеженим доступом, у якому будуть цікаві теми, над якими працювали, пропозиції щодо розширення та закріплення вправ.
- Використовуйте цифрові платформи, такі як Padlet, щоб сприяти обговоренню та поширенню ідей і думок серед студентів.
- Покращує пошук інформації в цифрових джерелах. Важливо підкреслити важливість порівняння даних.
- Працюйте над позитивними аспектами (стійкість, гнучкість тощо), а також над негативними аспектами мереж (кіберзалякування, цифрова залежність, крадіжка особистих даних тощо) і пропонуйте разом із сім'ями прості дії для їх мінімізації.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Знайомство з героями

Перш ніж виконувати описи, важливо, щоб учні розуміли необхідність включати не лише фізичні риси, а й риси, пов'язані з особистістю, емоціями та почуттями людини.

У зв'язку з цим ви можете пояснити, що існують різні типи описів людей залежно від того, який вміст включено.

- Просопографія: фізичні особливості.
- Епопея: характер і почуття.
- Портрет: фізичні риси, характер і почуття.

Далі учням буде запропоновано застосувати те, що вони навчилися, і скласти портрети героїв, Джона та Найри. Для цього ви розмістите на дошці або на пробці плакат із силуетом дівчинки та хлопчика формату А3, щоб було легше оцінити всі

ПРИМІТКА. Створення діаграми з основними відмінностями допоможе закріпити концепції, одночасно забезпечуючи візуальну підтримку під час вправи.





деталі, і кожному учневі дасте кілька позицій. Ви можете використовувати два кольори для розрізнення внутрішніх і зовнішніх ознак, що допоможе вам перевірити розуміння обох понять.

Кожен учень повинен написати на аркуші слово, яке описує одного з двох персонажів, і може супроводжуватися малюнком. Коли він буде готовий, вони приклеять його навколо плаката.

Щоб допомогти їм думати, ви можете поставити такі запитання: вони молоді чи старі?

- Вони молоді чи старі?
- Волосся у них довге чи коротке? Якого вона кольору?
- Вони веселі, чи сумні, чи злі?
- Їхній одяг новий? Що вони носять?

Важливо намагатися, щоб слова не повторювалися, щоб усі учні брали участь у діяльності та щоб використовувався словниковий запас, який вони вже знають, маючи можливість розширити його за допомогою словника.

Коли всі учні розмістять хоча б щось, доцільно прочитати всі слова, ще раз підкресливши відмінності між фізичними рисами та рисами характеру.

З іншого боку, діяльність може бути зосереджена на опрацюванні кожного типу особистих описів окремо. У цьому випадку вказівки до завдання передбачатимуть включення або читання лише слів цієї категорії.

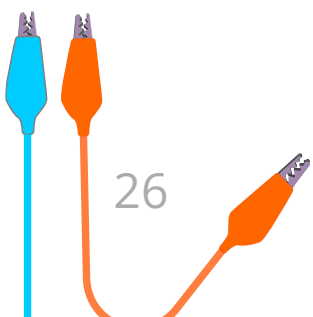
Завдання 7. Що я відчуваю?

Музика дозволить вам працювати над темою проекту, водночас звертаючись до емоційного інтелекту, оскільки музика пробуджує емоції через зміну темпу, режиму чи інтенсивності, викликаючи гнів, радість, смуток чи спокій. У цьому сенсі робота над емоційним інтелектом має фундаментальне значення для досягнення учнями соціального та психічного благополуччя, яке допомагає їм розуміти

Учень 5 ЕРО: «Мені дуже сподобалося, це інший спосіб складання описів».

3-й студент ЕРО: «Використовувати було дуже круто»

ПРИМІТКА: Для виконання цього завдання учням рекомендується сісти на підлогу в коло, заплющивши очі та зберігаючи тихий тон.



оточення та виражати себе, беручи до уваги свої почуття та почуття інших.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- Відтворити відео один раз повністю без зображення.
- 2-3 хвилини для індивідуального обдумування прослуханого.
- 5 хвилин, щоб поділитися ідеями, думками, емоціями...
- знову відтворити відео зі звуком і зображенням.
- 2-3 хвилини, щоб прокоментувати остаточні міркування.

МАТЕРІАЛИ

Усе необхідне для проектування зображення та звуку відео вулкана Етна. <https://youtu.be/3OivXallUTE>

ЗВ'ЯЗОК З ОЦІНЮВАННЯМ

- Пам'ятайте про використання методів та інструментів оцінювання, які узгоджуються з пропозицією щодо розвитку компетенції та запропонованими методологіями активної та спільної роботи. Рубрики дозволять популяризувати самооцінювання та залучити учнів до процесу оцінювання.
- Важливо, щоб ви провели початкове, формувальне та остаточне оцінювання, щоб зрозуміти прогрес учнів.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Роздуми про звук

Відтворіть відео без зображення, лише зі звуком, дозволяючи учням уважно слухати. Потім попросіть їх поміркувати над тим, що вони почули.

- Що може видавати цей звук, як він звучить, чи чули ви його раніше?
- Як почуваєшся? Що це означає? У яких ситуаціях ви відчуваєте це?

ПРИМІТКА: Буде використано звук виверження вулкану Етна, оскільки записів виверження Везувію не існує. Все, що вам знадобиться для проектування відео та аудіо вулкану Етна.

<https://youtu.be/3OivXallUTE>

Учениця 5-го класу: "Я вважаю, що це було дуже веселе та унікальне заняття".

ПРИМІТКА: Для розвитку художньої компетентності запропонуйте учням створити зображення вулкана з пластиліну.



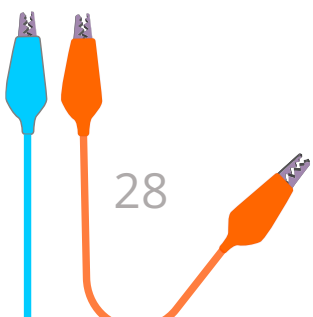


Після обміну відповідями та коментарів до думок студентів, відео із зображенням і звуком буде відтворено знову.

- Як ти зараз думаєш, чи бачив ти щось подібне раніше?
- Чи змінюється ваше сприйняття звуку, і він все ще передає те саме?
- Як ви думаєте, як це було записано?
- Як ви думаєте, чи всі вулкани звучать однаково?

Відтворіть відео без зображення, лише зі звуком, дозволяючи учням уважно слухати. Потім попросіть їх поміркувати над тим, що вони почули.

- Що може створити цей звук? Як? Ви чули щось подібне раніше?
- Як почуваєшся? Що воно вам передає? У яких ситуаціях ви відчуваєте це?



ПРИМІТКА: Читання книги не обов'язково проводиться за один сеанс, його можна розділити та охопити кілька класів. Таким чином ви зможете перемижувати дії, пов'язані з кожною частиною історії (див. розділ «Після прочитання»), що допоможе учням краще зрозуміти їх зв'язок і контекстуалізацію.

Крім того, необхідно, щоб перед тим, як продовжити читання, ви витратили кілька хвилин на запитання, рольові ігри або спільне узагальнення. З ними ви повторите те, що ви раніше прочитали, закріплюючи ключові слова, розглядаючи найбільш релевантні події та роблячи висновки про те, що станеться далі.

2-й студент ЕРО: «Я вважаю цю історію дуже смішним та дуже цікавим способом вивчення нового змісту».

5-й студент ЕРО: «Мені це було дуже весело та цікаво. Це була тема, яка мені дуже сподобалася правда».

4-й студент ЕРО: «Я знайшов тему веселою, розважальною та способом навчання за допомогою ігор та різних заходів, які ми проводимо на цю тему. По-моєму, мені сподобалося».

Під час читання

Підготовка

Під час читання книги важливо, щоб ви створювали невимушену атмосферу, яка запрошує вас бути уважними, слухати та насолоджуватися розповіддю. Крім того, ви повинні мати на увазі, що всі учні повинні мати можливість візуалізувати книгу, тому сидіти на підлозі, утворюючи півколо, є ідеальним розташуванням.

Що стосується матеріалів, у вас повинні бути під рукою всі ресурси, які ви збираєтеся використовувати, щоб не витратити час і, перш за все, не відволікати своїх учнів. З цієї ж причини рекомендується прочитати книгу заздалегідь, що дозволить вам дізнатися її зміст і можливості навчання.

Маючи цю інформацію та враховуючи особливості ваших учнів, ви можете скласти план, який буде керувати вам під час читання. Таким чином, ви знатимете, які питання поставити, де підкреслити або коли необхідно зупинитися і уточнити поняття чи подію.

Аудиторна реалізація

Діяльність 8. Розповідь

Під час читання пам'ятайте, що важливо, щоб учні проявляли інтерес, були уважними та брали участь у динаміці. Нижче наведено деякі вказівки, динаміку та стратегії, які допоможуть вам цього досягти

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 2-3 хвилини на ознайомлення з книгою, розбір обкладинки, характеристики головного героя...
- 20 хвилин на читання.
- 5 хвилин для остаточного обдумування.



МАТЕРІАЛИ

Хрестоматія *Viatores* і матеріали, необхідні для динаміки уваги.

ЗВ'ЯЗОК З СІМ'ЯМИ

- Надсилає сім'ям регулярні повідомлення з детальним описом еволюції та навчання учнів.
- Заохочує членів сім'ї закріплювати вдома те, над чим вони працювали на уроці. Вони можуть заохочувати допитливість і дослідження.
- Підготуйте досье із заходами та пропозиціями для проведення у вихідні дні.

TEACHING PLAN

РОЗВИТОК

Щоб представити книгу, ви можете знову вплинути на обкладинку, переглядаючи назву та автора, які на ній зображені.

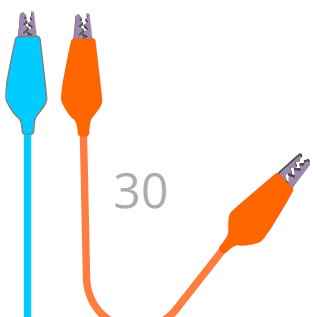
Коли ви починаєте читати, ви повинні взяти до уваги кілька аспектів. Перш за все, намагайтеся весь час показувати книгу, дозволяючи учням дивитися на ілюстрації, що допоможе їм зрозуміти усний текст.

Що стосується усного висловлювання, вам слід звернути увагу на вимову та модуляцію голосу. Важливо відтінити та підкреслити ті слова чи вирази, які є найбільш важливими для розповіді та подальшої діяльності. Крім того, ви можете спиратися на жести і міміку.

З іншого боку, важливо, щоб ви ставили запитання протягом усього читання, ви можете змусити студентів розмірковувати про те, що станеться далі, таким чином вони будуть робити гіпотези та прогнози, практикуючи синтаксичні структури та граматику у відповідній іноземній мові.

Так само, з метою стимулювання читання та сприяння його участі, він запрошує учнів робити жести, завершувати речення,

ПРИМІТКА. Ви можете частково змінити текст книги, використовуючи простіші структури або включити концепції та ключові слова, пов'язані з темою, які з'являються в оригінальній історії в інший



повторювати слова чи вирази, які регулярно з'являються під час читання та які вони можуть знати...

Крім того, ви можете включити динаміку, щоб закріпити ключову лексику та заохотити учнів до активного слухання. Наприклад, використовуйте картки, на яких поняття пов'язані із зображеннями. По одній буде дано кожному студенту, який повинен вставати щоразу, коли чує відповідне слово. У цьому сенсі доцільно встановити слово, з яким встають усі учні, досягаючи відчуття єдності та згуртованості групи.

Студентка 4-го курсу: "Було дуже цікаво, адже читати цю історію дуже весело, а найбільше мені сподобалися ілюстрації".

ПРИМІТКА: Ви можете приклеїти картки до дерев'яних паличок, щоб було легше користуватися ними. Намагайтеся, щоб малюнки були наочні та прості. Багато повторюйте слова, щоб забезпечити їх закріплення.

Нарешті, коли читання закінчено, важливо сприяти роздумам, скористатися можливістю переглянути найважливіші моменти та вплинути на ті ситуації, які стануть основою наступної діяльності. Не забудьте поставити запитання про те, чи сподобалася їм книга чи ні, яка частина була їх улюбленою, чи порадили б вони книгу своїм друзям.





Після прочитання

Підготовка

Читання книги дозволить вам включити різні види діяльності, за допомогою яких ви зможете працювати над численними концепціями, змістом і процедурами з різних дисциплін.

Важливо встановити зв'язок між історією книги та тим, над чим працювали в кожній діяльності чи вправі, таким чином учням буде легше пов'язувати навчання та взаємопов'язувати їх, водночас приділяючи важливу роль до читання.

Як і в моменти, зазначені вище, ви повинні створити невимушену атмосферу для участі, яка сприяє мотивації та інтересу студентів. Крім того, як ви вже знаєте, рекомендується мати під рукою всі матеріали та ресурси, які вам знадобляться в кожній ситуації. Крім того, складання плану допоможе вам досягти всіх ваших цілей і максимально використати наявний час.

Аудиторна реалізація

Заняття 9. Подорож в історію

Усі історії мають елементи, які їх характеризують. Дослідження персонажів, декорацій або послідовності подій може бути способом перегляду прочитаного, перевірки того, чи зрозуміла історія, і, водночас, створення загальної бази, яка допоможе учням створювати власні історії послідовно та корекція.

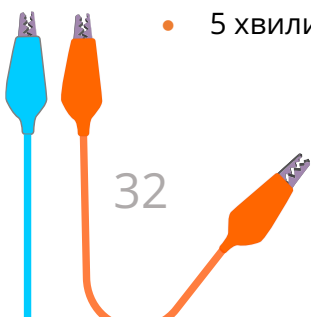
Важливо, щоб ви направляли весь процес питаннями, які спонукають до роздумів і аргументації пропозицій.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 8-10 хвилин на представлення елементів історії та їх обговорення.
- 15 хвилин на заповнення ментальної карти.
- 5 хвилин для обдумування діяльності.

ПРИМІТКА: Залишивши книгу в куточку для читання, учні зможуть підійти та ознайомитися з нею, коли їм буде потрібно.



З студент ЕРО: «Мені дуже сподобалася тема, хоча вона була трохи довгою і в принципі складнішою за інші проекти. Це було дуже весело, і вправи були дуже корисними, щоб дізнатися, що таке історія».

МАТЕРІАЛИ

- Фотокопії з контурами ментальної карти для заповнення.
- Олівець, ручки, фарби тощо.
- Або, якщо можливо: цифровий пристрій із підключенням до Інтернету.

ЗВ'ЯЗОК З ЦІЛЯМИ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

- Пов'язує вміст класу з ЦСР, такими як якісна освіта, гендерна рівність або стійкі міста та громади.
- Пропонуйте дослідницьку діяльність, яка посилить усвідомлення студентами їхньої відповідальності за кращу планету.
- Відтворіть відео, які показують учням поточну ситуацію на планеті та актуальність ЦСР.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Структура оповідання

Щоб наблизити структуру розповіді, ви можете використовувати техніку олівців у центрі, таким чином учні, розділені на групи по 4-5 учнів, протягом кількох хвилин будуть говорити про елементи, які вони вважають спільними для всіх історій. Коли цей час мине, кожен учасник окремо напише свою пропозицію. Потім вони будуть опубліковані, і в групі буде досягнуто консенсусу.

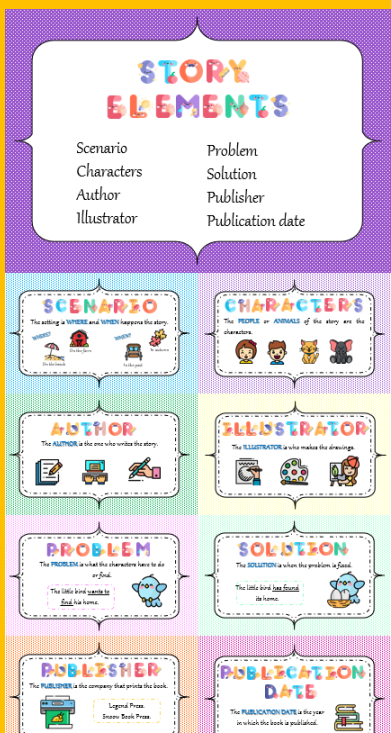
Розумова карта

Ознайомившись з основними елементами, ви можете запропонувати учням скласти ментальну карту, тобто схему, до якої будуть включені всі характеристики, пов'язуючи їх із прочитаною книгою.

Щоб допомогти вам у цьому процесі, ви можете поставити такі запитання, як:

- Який початок оповідання? Який результат? А кінець?

ПРИМІТКА: Ви можете використовувати наочні посібники, щоб допомогти учням пригадати всі елементи та їхні характеристики.





- Хто є головним героєм? А другорядні персонажі? Що тобі в них подобається? Який твій улюблений персонаж?
- Де відбувається дія оповідання?
- Чи є проблема в оповіданні? Якщо так, то як це вирішується?
- Як ви думаєте про кінцівку? Вам це подобається? Ви б щось змінили?
- Чи є зв'язок між початком і кінцем?

Кожен учень може заповнити власну ментальну карту або, за бажанням, вони можуть зробити це в невеликих групах. Ось пропозиція керованої інтелектуальної карти, у якій студенти мають лише заповнити певну інформацію в книзі, однак ви можете запропонувати їм створити свій шаблон самостійно, таким чином сприяючи творчості та автономії.

З іншого боку, якщо у вас є цифрові пристрої, ви можете використовувати програму Mindomo, таким чином сприяючи цифровій компетентності.

На завершення діяльності рекомендується обговорити та обговорити створені карти, заохочуючи аргументацію та виклад. Важливо, щоб ви показали учням важливість синтезу та організації інформації у візуальний та синтетичний спосіб. Цей процес допоможе вам узагальнити план навчання та краще зрозуміти тексти загалом.

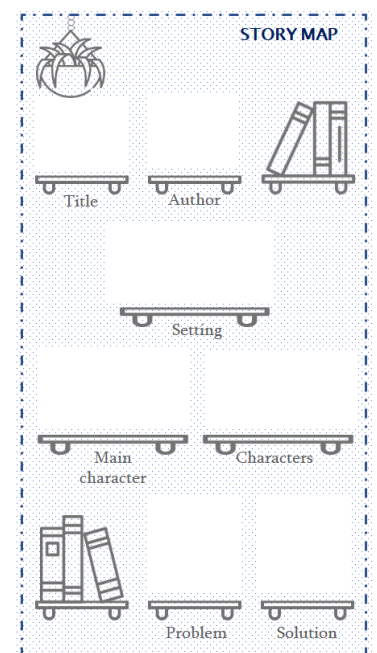
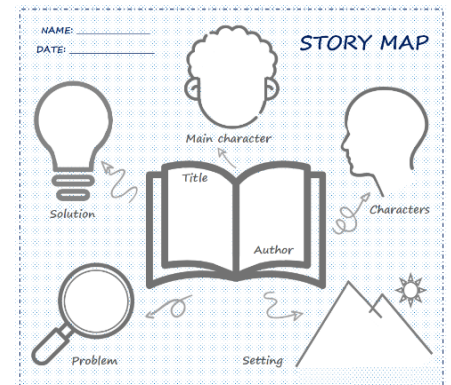
Дія 10. Безладна історія

Подібно до того, як було важливо знати елементи оповідань, учні також повинні вміти будувати послідовність подій і подій, які в них відбуваються. Ця організація допоможе вам ще раз переглянути прочитаний текст і покращити ваше розуміння, одночасно закріплюючи поняття та ідеї, пов'язані зі станами та змінами матерії.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 5 хвилин на визначення основних подій.
- 15 хвилин для написання та заповнення фотокопій.



Студентка 3-го курсу ЕРО: "Мені дуже сподобався предмет, хоча він був трохи довгим і, в принципі, складнішим, ніж інші проекти. Було дуже весело, а вправи були дуже корисними для того, щоб дізнатися, як виглядають історії".

ПРИМІТКА: Вправу можна виконувати як індивідуально, так і в малих групах. Крім того, її можна розвивати під час читання або як метод корекції.

- 5 хвилин для обміну пропозиціями.

МАТЕРІАЛИ

- Книга.
- Зображення частин оповідання.
- Фотокопії для завершення послідовності подій.
- Олівець, ручки, фарби.

ЗВ'ЯЗОК З ГЕНДЕРНИМИ ПРОБЛЕМАМИ

- Не забувайте заохочувати участь і мотивацію учнів. Використовуйте мову та позитивне підкріплення.
- Заохочує студентів брати участь під час занять і брати на себе відповідальність у динаміці класу.
- Створюйте групи, встановлюючи ротаційні ролі, у яких учні, як і їхні однолітки, мають певні обов'язки.
- Включайте в пояснення жіночі опорні фігури. Підкресліть його актуальність і значення їх роботи

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

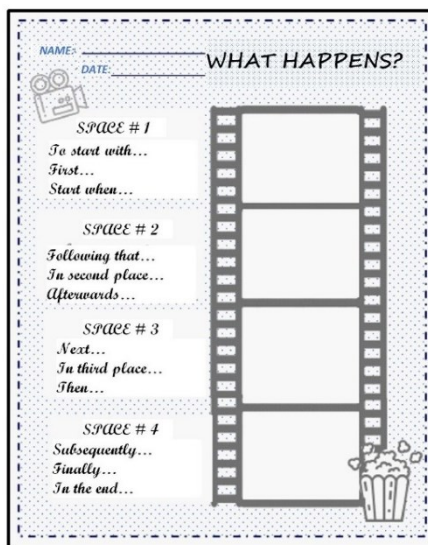
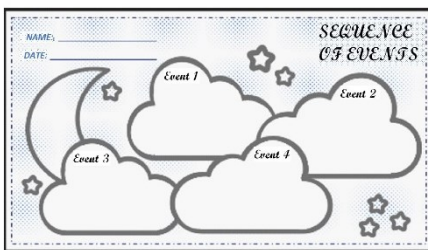
Замовлення історії

Рекомендується, щоб учні намагалися дотримуватися часової послідовності, що полегшить їм запам'ятати всю інформацію, не забуваючи жодного важливого аспекту.

Щоб допомогти їм у цьому процесі, ви можете дати кожній групі або студенту, якщо це робиться індивідуально, зображення з невпорядкованими сценами з оповідання, які вони повинні привести в порядок протягом кількох хвилин.

Ви можете запропонувати студентам розробити власний розклад подій або використати шаблони, подібні до наведених тут, щоб керувати процесом.

З іншого боку, важливо зміцнити словниковий запас, пов'язаний з темою. Нагадайте учням про важливість включення місця події та часу, в якому воно відбувається, а також задіяних персонажів.





Дія 11. Факт чи вигадка

Включення світу фантастики в реальність класної кімнати є важливим для стимулювання уяви та навчання розрізняти те, що є реальним, а що ні. Психічний процес, що стоїть за такою диференціацією, допомагає розвитку вищих когнітивних функцій, які відіграють фундаментальну роль у критичному та рефлексивному мисленні, а також у спостереженні, аналізі та зіставленні реальності.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

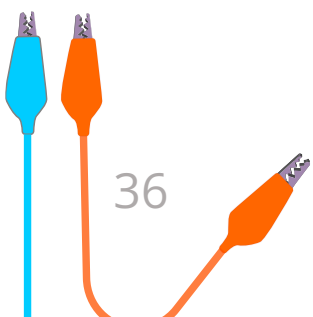
- 5 хвилин, щоб згадати історію книги.
- 15 хвилин на заповнення таблиці.
- 10 хвилин на вгадування пропозицій однокласників.
- 5 хвилин для коментарів щодо досвіду

МАТЕРІАЛИ

- Книга.
- Фотокопії для заповнення таблиці.
- Олівець, ручки, фарби.

ПІДКЛЮЧЕННЯ З ВКЛЮЧЕННЯМ

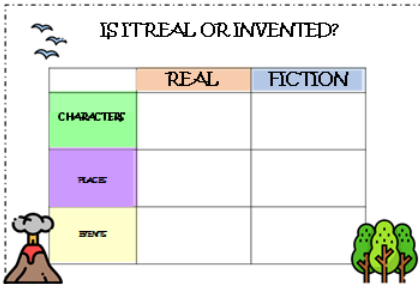
- Активно сприяє повазі до відмінностей серед учнів.
- Визначає можливі бар'єри (фізичні, соціальні, культурні) і організовує клас з їх урахуванням.
- Вона пропонує однакові можливості для всіх, але уникає уніформізму; Методології, які ми пропонуємо в цьому проекті, допоможуть вам досягти цієї мети.
- Організовує учнів у різні групи, в яких вони можуть розвивати власні здібності та відчувати можливість допомагати своїм одноліткам розвиватися академічно та особисто.



ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Розбір оповідання



IS IT REAL OR INVENTED?		
	REAL	FICTION
CHARACTERS		
PLACE		
EVENTS		

Взявши за основу книгу, запропонуйте учням пригадати прочитане, звертаючи увагу на героїв, які в ній з'являються, згадані місця та основні події, що відбуваються.

Потім розділіть учнів на групи по чотири-п'ять осіб і запропонуйте їм заповнити таблицю, упорядкувавши всі згадані факти відповідно до того, чи вони вважають їх справжніми чи вигаданими авторами.

Коли вони заповнять таблицю, дозвольте їм поділитися своїми пропозиціями з рештою груп і досягти консенсусу щодо наданої інформації.

Справжня чи вигадана?

Після того як розповідь буде проаналізовано, попросіть учнів самостійно придумати дві короткі історії тривалістю приблизно півхвилини. Одна з них повинна бути вигаданою, а інша повинна розповісти щось реальне, що сталося.

Кожен учень зачитує вголос дві свої пропозиції, а решта його/її однокласників повинні спробувати вгадати, яка з них є яка.

Важливо нагадати їм звернути увагу на спосіб модулювання голосу, міміку, жести, інтенсивність... усі ці аспекти можуть дати їм підказки щодо того, справжня історія чи вигадана.

Діяльність 12. Плюси і мінуси

The analysis of reality and decision-making are two fundamental skills in the development process of students. These skills are related to critical thinking, reflection and data analysis, which are essential processes for carrying out most school-related, personal, family and social tasks.



ПІДГОТОВКА

ЧАС

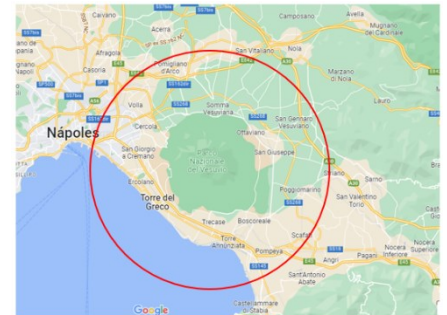
- 5 хвилин на пригадування історії книги.
- 5 хвилин, щоб поговорити про вплив виверження.
- 10 хвилин, щоб завершити список плюсів і мінусів.
- 5 хвилин для обговорення досвіду.

МАТЕРІАЛИ

- Читанка.
- Карта.
- фотокопії, щоб завершити список.
- Олівець, ручки, фарби.

ЗВ'ЯЗОК З ГРОМАДЯНСЬКОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ

- Нагадує учням про важливість поваги до правил співіснування як у шкільному середовищі, так і в сімейному та соціальному середовищі.
- Використовуйте дебати та рольові ігри, щоб представити реальні ситуації, які сприяють усвідомленню учнями своєї відповідальності за покращення свого фізичного та соціального середовища. Попросіть його запропонувати дії для вирішення або покращення цих ситуацій.
- Встановлює спільні візити та програми дій з місцевими асоціаціями, щоб студенти співпрацювали у пошуку рішень у своєму реальному середовищі.



ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

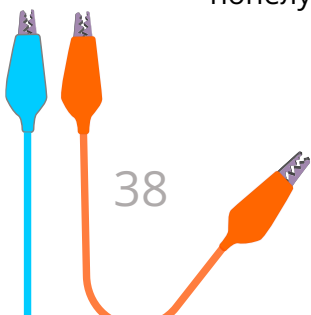
РОЗВИТОК

Наскільки великим могло бути виверження?

Повертаючись до історії в книзі, попросіть студентів пригадати момент, коли Джонай, Найра та Ельвіо тікали з Помпеї на рибальському човні.

- Як ви думаєте, як далеко зайшли пірокласти? А дощ із попелу?

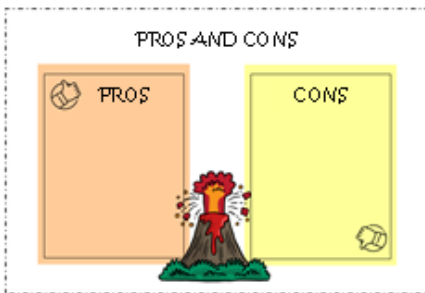
Студентка 5-го курсу ЕРО: "Я вважаю, що це дуже хороший спосіб навчання, який дуже відрізняється від того, що ми зазвичай робимо. Я хотів би продовжити навчання в такий спосіб".



- Скільки часу знадобиться, щоб клуб диму зник?
- Як ви думаєте, що сталося в інших містах біля Везувію? Як далеко мешканці були б у безпеці?

На основі їхніх відповідей попросіть їх намалювати на карті радіус місць, які постраждали від виверження. Вони можуть скласти список усіх муніципалітетів, поставивши на перше місце ті, які, можливо, зазнали найтяжчих наслідків.

Це гарна ідея чи ні?



Потім, враховуючи малюнок на карті та наслідки, яких могли зазнати мешканці найближчих міст, попросіть учнів написати плюси та мінуси життя поблизу вулкана.

- Які економічні переваги, які переваги для здоров'я, які переваги для їжі?
- Чи хотіли б ви жити біля вулкана? Чому?

Дія 13. Акровірш

Читання та письмо - це два процеси, які сприяють покращенню розуміння, рефлексії та концентрації, а також сприяють розвитку мислення та мови. Зокрема, письмо допомагає зосередити увагу на інформації, дозволяючи мозку краще оцінювати дані, організовувати їх і створювати нові ідеї та концепції, які полегшать їх запам'ятовування.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 20 хвилин, щоб написати вірш і оформити його.
- 15 хвилин, щоб поділитися своїми пропозиціями.
- 5 хвилин, щоб прокоментувати досвід.

МАТЕРІАЛИ

- Читанка
- Плакат із наочністю до опрацьованих типів віршів.
- Олівець, ручки, фарби.



ЗВ'ЯЗОК З ЦИФРОВИМ СВІТОМ

- Створіть блог з обмеженим доступом, у якому будуть цікаві теми, над якими працювали, пропозиції щодо розширення та закріплення вправ.
- Використовуйте цифрові платформи, такі як Padlet, щоб сприяти обговоренню та поширенню ідей і думок серед студентів.
- Покращує пошук інформації в цифрових джерелах. Важливо підкреслити важливість порівняння даних.
- Працюйте над позитивними аспектами (стійкість, гнучкість тощо), а також над негативними аспектами мереж (кіберзалякування, цифрова залежність, крадіжка особистих даних тощо) і пропонуйте разом із сім'ями прості дії для їх мінімізації.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Ми стаємо поетами і поетесами

Взявши за відправну точку сцену в книзі, в якій Джонай, Наїра та Ельвіо біжать вулицями Помпеї та проходять повз римський театр, де все ще є залишки останньої театральної вистави, учням буде запропоновано поміркувати над тим, який вид тексти, які читали римляни.




- Вони розповідали б реальні чи вигадані історії, про що б вони розповідали, хто б були головними героями?
- Це були б дуже довгі оповідання, вони б лише грали п'єси чи ще й інші тексти? Як що?

Дозвольте студентам поговорити кілька хвилин і обговорити можливості римського життя. Потім зазначте, що справді, окрім таких п'єс, як комедії та трагедії, декламувалися також вірші та пісні.

У цьому контексті попросіть учнів написати вірш, тема якого пов'язана з прочитаним. Більше того, це не буде звичайний вірш, а вони зможуть вибрати між трьома дещо різними типами: акровірш, вірш хайку та вірш синквейн.

ПРИМІТКА. Щоб пояснити характеристики та умови цих віршів, ви можете показати їм плакат, подібний до запропонованого тут.

DIFFERENT POEMS

<p>Acrostic Poem</p> <p>The first letter of each line is capitalized and forms a word, which is the theme of the poem.</p> <p>Snow in the snow. Exiting ice cream. Animals underwater.</p> 	<p>Haiku Poem</p> <p>Traditional Japanese poem of three verses. It is usually about animals, seasons or nature.</p> <p>1st verse: 5 syllables 2nd verse: 7 syllables 3rd verse: 5 syllables</p> <p>I saw four seagulls and a red bird in a tree waiting for the spring</p> 	<p>Cinquain Poem</p> <p>Five-verse poem</p> <p>1st verse: 1 noun 2nd verse: 2 adjectives 3rd verse: 3 verbs 4th verse: one sentence about 1 idea 5th verse: 1 synonym of the 1st verse</p> <p>Dog Agile, affectionate Bouncing, jumping, barking Loves to play Zoo</p> 
---	--	---

Коли всі студенти підготують свої пропозиції, попросить їх продекламувати їх. Дуже важливо нагадати їм читати спокійним голосом, рівномірним темпом, але не надто швидко, ретельно вимовляючи всі слова та звертаючи увагу на модуляцію голосу, жести та міміку.

Ми аналізуємо наше пластикове середовище

Після того, як учні чітко визначилися з характеристиками, запропонуйте їм озирнутися навколо і створити таблицю, подібну до запропонованої тут, до якої вони включають принаймні по одному прикладу кожного типу, заповнивши вказані дані, такі як властивості пластику, використання та переробка. Щоб завершити вправу, ви можете попросити учнів вирізати етикетки з номерами і наклеїти їх на ксерокопію.

Дія 14. Заспіваємо

ПРИМІТКА. Ви можете використовувати цю дію як льодокол у різний час під час процедури. Чим більше разів вони прослухають пісню, тим ближче вони будуть знайомі з нею і, ймовірно, тим більше вони братимуть участь.

Подібно до ритмів, пісні зроблять внесок у навчальну діяльність динамічність і плавність. З ними відпрацьовується не тільки ритмічна частина, але й усне висловлювання, вдосконалюється інтонація, вимова, ритм..., а також вираз тіла, контрольовані рухи та міміка відповідно до повідомлення, яке має бути передано. передається.

Робота над цими аспектами під час перегляду попередньо розглянутого змісту буде дуже корисною для покращення усних виступів студентів під час закріплення концепцій.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- Відтворіть відео скільки завгодно разів.

МАТЕРІАЛИ

- Аудіовізуальний пристрій для відтворення та прослуховування відео з піснею.



ЗВ'ЯЗОК З ОЦІНЮВАННЯМ

- Пам'ятайте про використання методів та інструментів оцінювання, які узгоджуються з пропозицією щодо розвитку компетенції та запропонованими методологіями активної та спільної роботи. Рубрики дозволять популяризувати самооцінювання та залучити учнів до процесу оцінювання.
- Важливо, щоб ви провели початкове, формувальне та остаточне оцінювання, щоб зрозуміти прогрес учнів.

2-й студент ЕРО: «Мені дуже сподобалося, ми вивчили лексику іспанською, якої не знали».

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Запропонуйте учням встати зі стільців і довільно розподілитися по класу.

Коли всі студенти знайдуть свої місця, відтворіть відео, яке можна знайти за наступним посиланням <https://youtu.be/AFJ3zC0rh9c>. Під час виконання пісні він запрошує учнів взяти участь, співаючи ті частини, які вони знають, або придумуючи танець за текстом.

Важливо, щоб ви також брали участь, співаючи і танцюючи. Нагадайте їм, що вони можуть пересуватися по класу і що вони не повинні наслідувати вас, кожен має свій власний стиль і може рухатися вільно з повагою та освітою.

Завдання 15. Експерименти з каміннями

У цій вправі ви познайомите студентів із світом науки з історії. Важливо дотримуватися кроків, які приблизно використовували вчені, і повторювати ту саму структуру в усіх експериментах. Таким чином студенти заздалегідь знатимуть, як вони мають бути організовані, і дізнаються з перших вуст, як працювати в науці.

Пам'ятайте, що маніпуляції важливі, дайте своїм учням можливість експериментувати, робити помилки та вчитися самостійно. Ставте йому запитання та змушуйте його розмірковувати над кожним етапом процесу.



ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 5 хвилин для представлення наукового методу та його етапів.
- 5 хвилин для спостереження та аналізу того, що відбувається в книзі, і для висунення гіпотези дослідження.
- 15 хвилин для спостереження та аналізу.
- 15 хвилин на роботу зі шкалою Мооса.
- 10 хвилин для презентації проведеного процесу та обговорення того, що сталося.

МАТЕРІАЛИ

- Зразки різних порід (осадових, метаморфічних і вивержених).
- або збільшувальне скло.
- Олівці, фарби, папір.

ЗВ'ЯЗОК З СІМ'ЯМИ

- Надсилає сім'ям регулярні повідомлення з детальним описом еволюції та навчання учнів.
- Заохочує членів сім'ї закріплювати вдома те, над чим вони працювали на уроці. Вони можуть заохочувати допитливість і дослідження.
- Підготуйте досьє із заходами та пропозиціями для проведення у вихідні дні.

ПЛАН ВЧИТЕЛ РОЗВИТОК

Inquiry into sciences



Щоб представити експеримент, ви можете пояснити учням, що експерименти насправді будуть проводитися, але для цього ви повинні дотримуватися певних кроків, яких дотримуються вчені. Ви можете поставити запитання, які змусять їх задуматися про цей процес і спільно вивести різні фази наукового методу.



- Подумайте про лабораторію, що в першу чергу робить учений? І потім?
- Що відбувається, коли ви отримуєте результати експерименту?

Після того, як усі фази будуть згадані, повторіть їх у відповідному порядку. Щоб завершити закріплення цих понять, можна пограти в ігри на швидке повторення. Також можна використовувати пісні або візуальні схеми

Аналіз гірських порід

Як уже згадувалося, важливо починати з книги, тому ми повернемося до моменту виверження Везувію. Як уже згадувалося, важливо почати з книги для читання, щоб повернутися до моменту виверження вулкана Везувій.

- Які породи викидає вулкан? Як вони виглядають?
- Чи є у світі ще види гірських порід, які вони мають особливості, чим вони схожі, чим відрізняються?
- Відповіді на ці запитання допоможуть учням визначити дослідницьке запитання: на що схожі різні типи гірських порід?

Стосовно цих питань можна вивчати різні змінні, такі як колір, текстура, форма, запах...

Далі розділіть учнів на групи по чотири-п'ять осіб, з якими вони працюватимуть разом. Щоб розглянути всі можливості експериментів, ми рекомендуємо вам призначити зразки порід із трьох груп (осадових, метаморфічних і магматичних) до кожної групи, щоб вони могли чіткіше бачити відмінності та подібності.

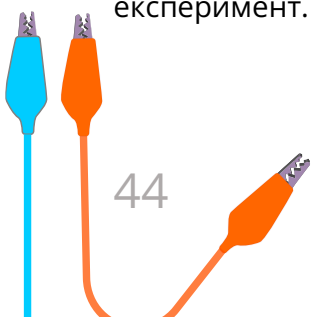
Студенти повинні сформулювати свої дослідницькі гіпотези з урахуванням цих змінних: вивержені гірські породи більш грубі, ніж осадові.

Коли дослідницьке питання та гіпотезу встановлено, настав час починати експериментувати. Для цього дайте кожній групі всі необхідні матеріали та дозвольте їм спланувати свій експеримент.

КОМЕНТАР: 3-й студент ЕРО: «Тема була дуже цікава. Спосіб роботи був веселим і пізнавальним».

2-й студент ЕРО: «Мені подобалося проводити експерименти, так наука легша і веселіша».

Умовний спосіб використовуватиметься для формулювання, яке часто є досить складним, тому ви можете зберегти структуру фіксованою та заповнити решта слів піктограмами, що вказують на різні поняття, наприклад грубий, гладкий, великий, маленький...



ПРИМІТКА. Таблиця, яку заповнюють учні, має бути відкритою, щоб заохочувати до систематичного спостереження, роздумів і самостійності ..

NAME	ORIGIN	TYPE OF ROCK	USUAL WEATHER (COLOR OR ST. NUMBER)	TOUCH	SMELL	WEIGHT

NAME	Instruments used to scratch the rocks				Mohs Scale (1 to 10)
	Fingernail	Coin	Nail	Steel Nail	

ПРИМІТКА. Під час експерименту важливо задавати запитання та давати прості, конкретні та послідовні інструкції. Так учням буде легше правильно стежити за процесом.



- Що збираєтеся робити, чи є план дій?
- Що тобі потрібно? У вас є всі матеріали та посуд?

Кожна група буде спостерігати та аналізувати породи, які їм дали, заповнюючи таблицю зібраною інформацією, що дозволить їм встановити подібність та відмінність між типами гірських порід. Окрім описових слів і фраз, вони можуть малювати малюнки, що ілюструють форму та колір зразків. Крім того, попросіть їх дати кожній скелі фантастичну назву, за якою вони зможуть її пізніше відрізнити та назвати.

Після заповнення таблиці запропонуйте учням підсумувати те, що вони спостерігали, і поділитися своїми висновками з однокласниками.

- Якими бувають осадові породи, якими бувають метаморфічні породи, якими бувають магматичні породи?
- Чим три групи схожі, а чим відрізняються?
- Чи всі вони однаково важкі? Як, на вашу думку, можна виміряти твердість?
- Наскільки тверде каміння?

На основі відповідей учнів на останні запропоновані питання, зокрема на останнє запитання, поясніть учням, що, хоча це може здаватися і відчуватися, не всі камені однаково тверді. Для вимірювання ступеня твердості гірських порід і мінералів вчені використовують нумеровану шкалу — шкалу Мооса.

Покажіть їм графік, на якому показано алмаз як найтвердіший мінерал із оцінкою 10, який може подряпати всі інші мінерали, тоді як найнижчу твердість (1) має тальк, який можна подряпати всіма іншими мінералами.

Враховуючи цей масштаб і значення нумерації, запропонуйте учням скласти порівняльні речення зі ступенем твердості попередньо проаналізованих порід.

Для цього вони подряпають кожен камінь різними елементами, такими як ніготь, монета, цвях і сталевий клинок. У такій таблиці, як запропонована тут, вони напишуть х, якщо



камінь не змінився, і галочку, якщо він подряпаний, а потім встановлять числа за шкалою Мооса.

Після того, як вони заповнять таблицю, вони поділяться своїми нотатками зі своїми однокласниками, встановивши груповий консенсус, який буде виправлено в пошуках справжньої шкали Мооса.

Нарешті, вони класифікують усі камені, над якими вони працювали (називаючи їх за присвоєною їм фантастичною назвою), за групами, записуючи спільні для кожної групи характеристики. Ви можете запропонувати студентам створити плакат за допомогою програми Canva або презентацію за допомогою Prezi, щоб повідомити про свої результати.

Як утворюються гірські породи?

Як доповнення до попереднього експерименту, ви можете запропонувати учням поміркувати над процесом утворення гірських порід і відтворити його в класі.

Матеріали

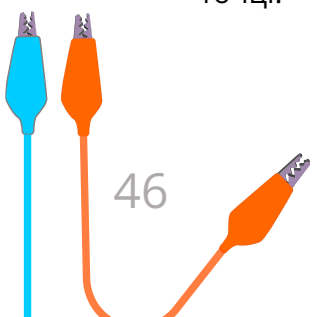
- 2 склянки коричневого цукру.
- 60 г шоколаду для випічки.
- 1 щіпка солі.
- 1 чайна ложка ваніліну.
- 1 жменя волоських горіхів.

Процедура

1. 1. Покладіть цукор, шоколад і сіль на гарячу сковороду. Тримайте на сильному кипінні рівно 3 хвилини, постійно помішуючи.
2. 2. Зніміть з вогню, додайте ваніль і волоські горіхи та перемішайте суміш. Вилийте суміш назад у сковороду і перемішуйте, поки не утвориться карамель.
3. 3. Розкладіть суміш у прозору миску, щоб імітувати шари осадових порід.
4. 4. Потім застосуйте тепло та тиск, щоб імітувати утворення метаморфічних порід, якщо охолонути в цій точці.

3-й студент ЕРО: «Я думаю, що це дуже цікавий і динамічний проєкт, у якому ви працюєте весело, а ми вивчаємо іспанську набагато краще».

2-й студент ЕРО: «Мені дуже сподобалося, тому що це інший спосіб викладання іспанської мови, і ми граємо у багато ігор».



5. Коли все добре перемішано, змоделюйте виверження вулкана, охолодіть його та змоделюйте утворення магматичної породи.

Після завершення процесу поставте студентам запитання, які змусять їх задуматися над процесом:

- Чи може процес, що відбувається, бути схожим на той, який переживають скелі?
- Як змішуються інгредієнти? Що необхідно для плавлення і змішування речовини?
- Коли інгредієнти ще не повністю розтанули, чи є на шоколаді смуги? Які гірські породи, здається, утворюються таким чином?
- Якими ще способами можна виготовляти гірські породи?

Дія 16. Історія тріщинуватості

Уява та креативність мають бути частиною процесу розвитку учня. Розвиток цих навичок підвищить здатність студентів розв'язувати проблеми, готуючи їх легше стикатися з проблемами, які виникають у їхньому повсякденному житті, і вирішувати їх. У цьому сенсі пропонується змінити історію, яка одночасно дозволить переглянути раніше опрацьовані концепції.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 5 хвилин на пояснення різних можливостей.
- 10 хвилин на внесення змін.
- 5-7 хвилин для обміну пропозиціями.
- 25 хвилин, щоб придумати власну історію.
- 5-7 хвилин для обміну пропозиціями

МАТЕРІАЛИ

- Ксерокопії з шаблоном коміксу або мінібука.
- Олівець, ручки, фарби.

ЗВ'ЯЗОК З ЦІЛЯМИ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

- Пов'язує вміст класу з ЦСР, такими як якісна освіта, гендерна рівність або стійкі міста та громади.
- Пропонуйте дослідницьку діяльність, яка посилить усвідомлення студентами їхньої відповідальності за кращу планету.
- Відтворіть відео, які показують учням поточну ситуацію на планеті та актуальність ЦСР.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Розбийте історію

Поясніть учням можливості аналізу історії. Для цього ви можете спиратися на елементи історії, переглядаючи поняття, над якими працювали раніше, або представляючи їх як новий зміст (у праві 9 це пояснюється поглиблено).

Таким чином учні зможуть вибрати один або кілька елементів для зміни, наприклад, персонажів, обстановку, проблему, сюжет, кінцівку або фокус. Під час цього творчого процесу він намагається давати дуже загальні вказівки, які не обумовлюють розвиток його творчості та уяви.

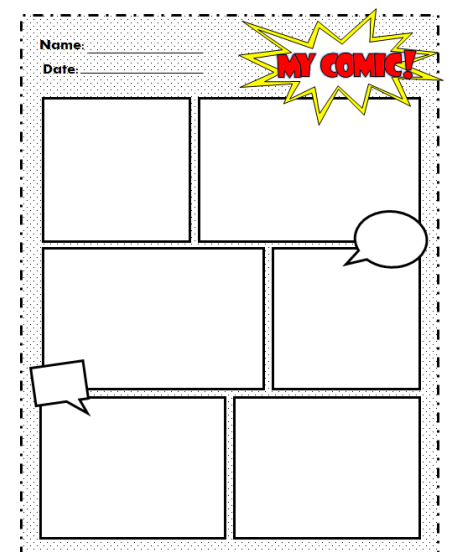
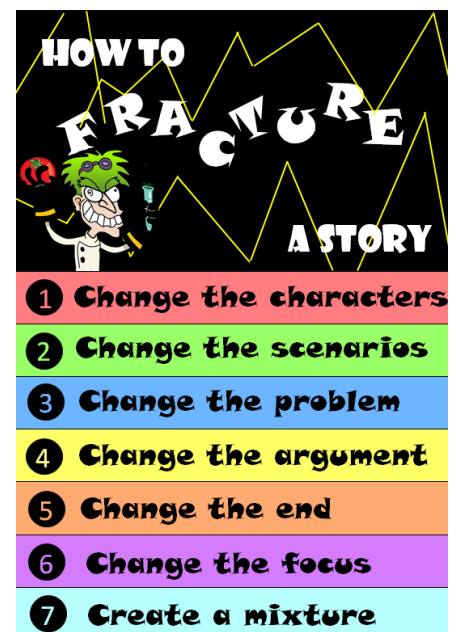
Важливо, щоб ви нагадали учням, що немає неправильних відповідей, що всі зміни дійсні, якщо вони відповідають орфографії та правилам внутрішньої зв'язності.

Коли всі студенти підготують свої історії, ними можна поділитися в читальній зоні класу.

Створення коміксу або міні-книжки

Далі, спираючись на внески студентів, ви можете запропонувати їм поміркувати про інші виверження, наприклад, про виверження вулкана Кілауеа.

З цією ідеєю запропонуйте їм створити, використовуючи цей або інший власний шаблон, комікс, головним героєм якого міг би бути житель Гаваїв.



Студентка 4-го курсу ЕРО: "Цей проект був дуже цікавим, ми дізналися багато нового, мені дуже сподобалася тема книги і проведені заходи".

Іншим варіантом буде створення міні-книги, у якій дизайн тексту буде схожий на дизайн коміксів, будучи розділеним на маркери, що полегшить учням структурування своєї історії та відображення її в малюнках та ілюстраціях.

В обох випадках важливо витратити кілька хвилин на те, щоб поділитися пропозиціями, висвітливши позитивні аспекти та вказавши, що потрібно покращити.

Діяльність 17. Римські дослідники

Пошук інформації є освітньою стратегією, яка сприяє розвитку таких навичок, як здатність до синтезу, лексичного розширення та розвитку письмового вираження. З іншого боку, заохочується критичне мислення, покращується здатність вибирати та порівнювати корисну інформацію.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 5 хвилин, щоб згадати історію книги.
- 15 хвилин на пошук інформації та заповнення аркуша.
- 5 хвилин, щоб поділитися результатами

МАТЕРІАЛИ

- або Ксерокопія з даними для заповнення.
- або Олівці, фарби, фломастери...
- о підключення до Інтернету та цифрові пристрої для пошуку інформації.

ЗВ'ЯЗОК З ГЕНДЕРНИМИ ПРОБЛЕМАМИ

- Не забувайте заохочувати участь і мотивацію учнів. Використовуйте мову та позитивне підкріплення.
- Заохочує студентів брати участь під час занять і брати на себе відповідальність у динаміці класу.
- Створюйте гетерогенні групи, встановлюючи ротаційні ролі, у яких учні, як і їхні однолітки, мають певні обов'язки.

ПРИМІТКА. Якщо у вас немає підключення до Інтернету, ви можете надати студентам різноманітну інформацію з предмету в паперовому вигляді. Рекомендується включати всі типи даних і їх варіації, щоб учні могли вибрати потрібні дані.



- Включайте в пояснення жіночі опорні фігури. Підкресліть його актуальність і значення їх роботи.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Римські дороги

З історії книги поверніться до моменту, коли Джонай, Найра та Ельвіо бігли вулицями Помпеї, щоб дістатися до будинку маленького хлопчика. Do you know what the name of this type of road is?

- Чи знаєте ви, як називається цей вид дороги?
- З якого матеріалу вони виготовлені? Як вони були побудовані? Скільки часу це зайняло?
- Сьогодні ще залишилися дороги? Вони ще використовуються?
- Що ви про них думаєте, чи подобаються вони вам, чому?

Діяльність 18. Подорожуймо!

Знання географічного та просторового положення навколишнього середовища є фундаментальним для контекстуалізації навчання учнів. У цьому сенсі важливо розташувати учнів на картах, змусити їх поміркувати про зв'язок місць і видів транспорту історичного періоду, який опрацьовується.

Знання географічного розташування сприятиме розвитку просторового бачення, орієнтації та вивчення сторін світу. Це також дозволить вам включити еволюцію засобів транспорту та важливість торгових шляхів.

РПІДГОТОВКА

ЧАС

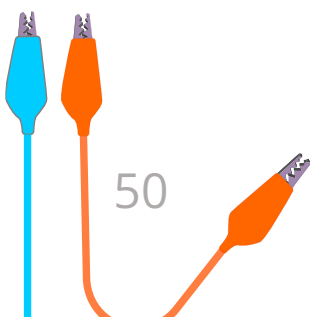
- 5 хвилин, щоб пригадати історію книги та поміркувати над темою.
- 15 хв на розробку маршруту подорожі.
- 5 хвилин, щоб поділитися пропозиціями.

ПРИМІТКА: Ви можете запропонувати учням створити з пластиліну та перероблених матеріалів зображення вулиць Помпеї. Для створення дизайну вони можуть проаналізувати різні зображення та прочитати описові тексти.

Студентка 6-го ЕПО: "Завдяки цьому проекту ми змогли краще зрозуміти, що сталося. Використання пластиліну та інших ремесел - це цікавий спосіб навчання".

Студентка 4-го ЕПО: "Найбільше мені сподобалося ліпити римську вулицю".

Студентка 4-го курсу ЕПО: "Мені сподобався захід, тому що він пояснює проблему пластику для людей, яким нудно, щоб їм не було так нудно".



МАТЕРІАЛИ

- о Карта, що показує головні римські міста та дороги того періоду. Ви можете знайти його за наступним посиланням https://www.geografiainfinita.com/wp-content/uploads/2017/06/Rome_III-01-1.png
- або Олівці, фарби, фломастери...
- о Ксерокопія, яка має бути доповнена вказаним маршрутом.

ПІДКЛЮЧЕННЯ З ВКЛЮЧЕННЯМ

- Активно сприяє повазі до відмінностей серед учнів.
- Визначає можливі бар'єри (фізичні, соціальні, культурні) і організовує клас з їх урахуванням.
- Вона пропонує однакові можливості для всіх, але уникає уніформізму; Методології, які ми пропонуємо в цьому проекті, допоможуть вам досягти цієї мети.
- Організовує учнів у різномірні групи, в яких вони можуть розвивати власні здібності та відчувати можливість допомагати своїм одноліткам розвиватися академічно та особисто

ПЛАН НАВЧАННЯ

РОЗВИТОК

У подорож Стародавнім Римом

З історії книги поверніться до того моменту, коли Джонай, Найра та Ельвіо невпинно біжать по Віа Стабіана.

- Віа Стабіана була дорогою? На що це було схоже?
- Чи знаєте ви ще якісь римські міста, де могли бути дороги?
- Ти знаєш, де були Іспанія та Емерита Августа?

На основі відповідей учнів запропонуйте їм поміркувати, як мешканці того часу могли пересуватися між цими містами.

- Дороги були лише всередині міст чи й поза ними? Як вони подорожували з одного міста в інше?



ПРИМІТКА: Ви можете згадати вислів «Усі дороги ведуть до Риму» і попросити учнів пояснити, чому це сказано.



- Який наземний транспорт був найпоширенішим, а який водний?

Далі попросіть студентів розробити маршрут у групах по чотири-п'ять осіб для подорожі з Неаполіса (в Італії) до Емеріта-Августа (в Іспанії, сучасна Іспанія). Для цього вони повинні подивитися на карту римських доріг і вказати міста, через які вони проїдуть, включаючи принаймні три міста в Іспанії.

Коли всі групи визначають свій маршрут, запропонуйте їм поділитися ним з рештою класу та перевірте, чи можна дістатися до потрібного пункту призначення.

- Що ви думаєте про римську систему доріг і чи подобається вона вам?
- Як ви думаєте, скільки часу зайняла дорога з одного міста в інше? Здається, це довгий шлях?
- Чи хотіли б ви жити в римському місті? В якому? Чому?

Діяльність 19. Інженерія до влади

У цьому занятті ви познайомите студентів з інженерним проектуванням, дидактичним методом, який наближає процес створення прототипу до класу.

Важливо дотримуватися всіх встановлених кроків, поєднуючи навчання та рефлексію над здійсненим процесом.

Пам'ятайте, що маніпуляції важливі, дайте своїм учням можливість експериментувати, робити помилки та вчитися самостійно. Ставте йому запитання та змушуйте його розмірковувати над кожним етапом процесу.

ПІДГОТОВКА

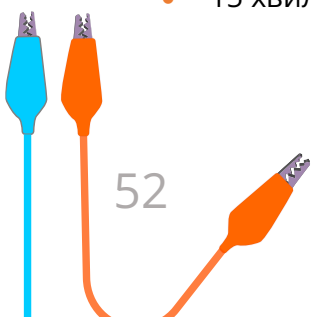
ЧАС

- 5-7 хвилин на ознайомлення з методом інженерного проектування.
- 5-7 хвилин для представлення проблеми та проекту, який необхідно виконати.
- 20 хвилин для створення різних катапульт.
- 15 хвилин для виконання запусків і аналізу результатів.

ПРИМІТКА. Щоб трохи заглибитися в римське життя, запитайте своїх учнів про значення назви вулиці в книзі: Via Stabiana.

- Яка це мова і що, на вашу думку, вона означає?
- Чи схожі англійська та латинська мови? Можете навести приклад?

За їхніми відповідями запропонуйте їм розшифрувати значення різних латинських слів, намагаючись знайти зміни, які відбулися з часом. Деякі приклади латинських слів: aqua, tabernae, patronus, mare, corpus.



- 5 хвилин, щоб представити процес і обговорити те, що сталося.

МАТЕРІАЛИ

- Дерев'яні палички (можна палички від морозива).
- Гумки різних розмірів і товщини.
- пластикові ложки різних розмірів.
- Снаряди: пластикові ковпачки, гумки тощо.

ЗВ'ЯЗОК З ГРОМАДЯНСЬКОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ

- Нагадує учням про важливість поваги до правил співіснування як у шкільному середовищі, так і в сімейному та соціальному середовищі.
- Використовуйте дебати та рольові ігри, щоб представити реальні ситуації, які сприяють усвідомленню учнями своєї відповідальності за покращення свого фізичного та соціального середовища. Попросіть його запропонувати дії для вирішення або покращення цих ситуацій.
- Встановлюйте спільні візити та програми дій з місцевими асоціаціями, щоб студенти співпрацювали у пошуку рішень у своєму реальному середовищі.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

РОЗВИТОК

Інженерне проектування

Щоб представити експеримент, ви можете пояснити студентам, що вони справді збираються створити прототип, але для цього вони повинні виконати кроки інженерного проектування. Ви можете поставити запитання, які змусять їх задуматися про цей процес і спільно вивести різні фази наукового методу.

- Коли хтось хоче побудувати чи створити щось нове, що він робить у першу чергу? А потім?
- Що ви робите, коли у вас уже є перший проект?



ПРИМІТКА. Ви можете обговорити зі студентами, чи вважають вони римлян інженерами. Інколи студенти схильні думати, що наших професійних робіт не було в минулому.

Після того, як усі фази будуть згадані, повторіть їх у відповідному порядку. Щоб завершити закріплення цих понять, можна пограти в ігри на швидке повторення. Також можна використовувати пісні або візуальні схеми.

Експеримент

Починаючи з римської культури, запитайте своїх учнів, чи бачили вони коли-небудь катапульта.

- Для чого їх використовували, як працювали?
- Чи можна було б зробити катапульта, як і що для цього знадобиться?
- Відповіді на ці запитання допоможуть учням визначити дослідницьку проблему: як би виглядала найкраща катапульта?

Потім розділіть клас на групи з чотирьох або п'яти учасників, які працюватимуть разом, і, повернувшись до етапів інженерного проектування, учні знатимуть, що необхідно уявити, спланувати та спроектувати продукт, який вони хочуть отримати. Вони повинні враховувати необхідні інгредієнти та посуд, а також процедуру, якої вони повинні дотримуватися.

Для цього запропонуйте їм обміркувати, які ключові частини катапульти та як ви плануєте їх змінити, щоб знайти найкращий дизайн. Важливо, щоб ви поділилися своїми вподобаннями та думками щодо цього.

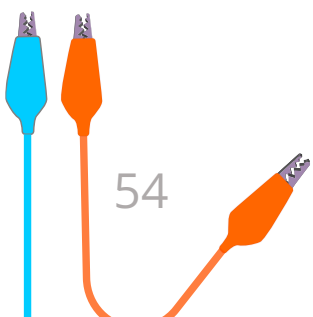
Коли план складено, час починати експериментувати. Дайте кожній групі всі необхідні матеріали, а також послідовність зображень із зазначенням етапів процесу, які вони повинні впорядкувати відповідно до порядкових номерів, які зображені на них.

Дозвольте кожній групі вільно експериментувати та створювати свої проекти на основі своїх початкових ідей. Нагадайте їм, що існує безліч варіантів і що їм цікаво спробувати кілька версій, змінюючи елементи, щоб знайти те, що найкраще відповідає їхньому дизайну. Ви можете показати



3-й студент ЕРО: «Це було дуже весело, я був радий, що зміг провести експеримент, хоча нам довелося довго чекати, щоб побачити результат».

2-й студент ЕРО: «Мені дуже сподобалося робити пластик, це було дуже легко».



їм, як з'єднати елементи гумками, щоб вони могли легко змінити їх організацію.

Важливо, щоб у всіх групах були гумки різного розміру та товщини, а також більші та менші пластикові ложки.

Коли катапульти будуть побудовані, попросіть кожну групу перевірити, як вони працюють. Вони повинні завжди використовувати один і той же снаряд і повторювати запуски принаймні чотири рази, щоб отримати більш надійні результати. Після кількох запусків студенти можуть проаналізувати дані та частково змінити свої проекти, щоб спробувати покращити їх продуктивність.

Після завершення експерименту запропонуйте студентам оцінити різні катапульти, що є фундаментальним процесом інженерного проектування. Щоб допомогти їм легше уявити відмінності та властивості кожного з варіантів, вони можуть організувати інформацію в таблиці.

Нарешті, вони повинні підсумувати те, що сталося, і пояснити своїм однокласникам процес, яким вони дотримувалися, і результат, який вони отримали.

- Чому ви обрали ту ложку і такий спосіб розміщення елементів? Як ви цього досягли? Які гумки ви використовували?
- Який варіант ви вважаєте найефективнішим і чому?
- Чи були розбіжності? Як ви досягли консенсусу?

Завдання 20. Давайте організуємо подорож

ПРИМІТКА. Якщо у вас немає цифрових пристроїв або підключення до Інтернету, ви можете показати учням зображення різних місць. Спробуйте надати їм зображення з деталями та різними кутами, щоб вони могли скласти повну картину.

Робота з культурою в класі має важливе значення для розширення бачення світу учнями, пробудження їхньої допитливості, інтересу до відкриття невідомого, до спілкування іншими мовами та знайомства з новими людьми.

Знайомство з новими культурами покращує ставлення до поваги, толерантності та емпатії, покращує соціальні стосунки та міжкультурне навчання, що є таким корисним для досягнення всебічного розвитку.



ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 15 хвилин на пошук гарячих джерел і вибір оптимального варіанту.
- 5 хвилин для спостереження та аналізу.
- 5 хвилин, щоб поділитися своїми пропозиціями.

МАТЕРІАЛИ

- Цифрові пристрої з підключенням до Інтернету та програмою Google Earth.
- або Олівці, фарби, фломастери...
- Фотокопія, на якій потрібно вказати вибір і пропозиції, які потрібно відвідати.

ЗВ'ЯЗОК З ЦИФРОВИМ СВІТОМ

- Створіть блог з обмеженим доступом, у якому будуть цікаві теми, над якими працювали, пропозиції щодо розширення та закріплення вправ.
- Використовуйте цифрові платформи, такі як Padlet, щоб сприяти обговоренню та поширенню ідей і думок серед студентів.
- Покращує пошук інформації в цифрових джерелах. Важливо підкреслити важливість порівняння даних.
- Працюйте над позитивними аспектами (стійкість, гнучкість тощо), а також над негативними аспектами мереж (кіберзалякування, цифрова залежність, крадіжка особистих даних тощо) і пропонуйте разом із сім'ями прості дії для їх мінімізації.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

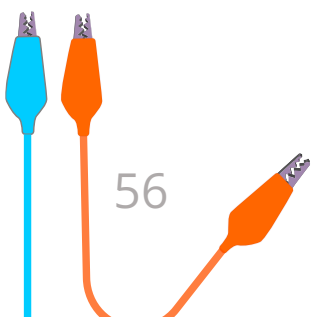
РОЗВИТОК

Відвідування Помпеї

Повідомте студентам, що Ельвіо отримав листа від друга, який збирається відвідати Помпеї на вихідні. Він досліджував римські традиції і хоче відвідати римські лазні, але не знає, яку

ПРИМІТКА: Окрім дослідження римських лазень, ви можете попросити учнів знайти інформацію про інші важливі місця в Помпеях. Вони можуть шукати римські храми або будівлі і створювати півтвіник.

ПРИМІТКА: Ви можете написати листа й попросити студентів прочитати його, щоб дізнатися, що робити, таким чином попрацюючи над розумінням прочитаного.



з них вибрати. Він має три варіанти: Terme Suburbane, Terme Centrali, Terme del Foro і Terme Stabiane.

У цьому контексті попросіть студентів у групах по чотири-п'ять осіб дослідити кожен із варіантів, зібрати інформацію про їх розташування та характеристики та вибрати, який із них порекомендувати. Щоб візуалізувати гарячі джерела, учні можуть скористатися додатком Google Earth.

Важливо, щоб ви нагадали учням про важливість аргументації своїх тверджень і можливість супроводжувати їх фотографіями чи малюнками, які полегшують візуалізацію понять, які вони вказують.

Коли всі групи отримають свої пропозиції, попросіть їх поділитися ними з іншими однокласниками. Вони можуть дійти консенсусу та написати спільну рекомендацію на обрану тему. Вони можуть створити інформаційний плакат за допомогою Canva та розмістити його як плакат.

Відкриття Domus

Далі скажіть студентам, що протягом днів візиту друг Ельвіо буде проживати в Domus.

- Ви знаєте, що таке Domus, якої форми він може бути, хто там буде жити?
- У якій частині міста вони будуть? чому?

На основі їхніх відповідей запропонуйте їм шукати Domus у Google Earth і опишіть те, що вони бачать. Щоб дати їм можливість створити повну уяву про цей тип житла, запропонуйте їм пошукати в Інтернеті зображення реконструкцій, які показують повну структуру, включаючи внутрішній поділ простору, оздоблення та загальні риси.

Діяльність 21. Римська математика

Підхід до математики через іншу сферу знань, таку як історія, покращує дивергентне мислення та зв'язок навчання. У цьому сенсі поєднання обох дисциплін є простим, якщо ми посилаємося на римську економічну систему, включаючи

ПРИМІТКА: Окрім вивчення римських лазень, ви можете запропонувати учням знайти інформацію про інші важливі місця в Помпеях. Вони можуть шукати римські храми чи будівлі та створювати путівник.

ПРИМІТКА: У книзі інсула згадується як житло, попросіть учнів знайти інформацію та створити таблицю з відмінностями між двома будівлями. Вони повинні вказати кімнати, які вони мали, наприклад, сади, зовнішні вікна, ванні кімнати... і хто, на їхню думку, там живе. Ви також можете звернутися до соціальних класів того часу та розподілу влади та суспільства



інструмент абак, вираження римських цифр і виконання математичних операцій з ними.

ПІДГОТОВКА

ТЧАС

- 15 хвилин для виконання операцій з абаком.
- 15 хвилин на експерименти з римськими цифрами.
- 5 хвилин, щоб прокоментувати досвід

МАТЕРІАЛИ

- База 10 рахівниць.
- Олівці, фарби, фломастери...
- Фотокопія, на якій потрібно вказати кроки рахівниці.
- Фотокопія з римськими цифрами та операціями, які необхідно виконати.

ЗВ'ЯЗОК З ОЦІНЮВАННЯМ

- Пам'ятайте про використання методів та інструментів оцінювання, які узгоджуються з пропозицією щодо розвитку компетенції та запропонованими методологіями активної та спільної роботи. Рубрики дозволять популяризувати самооцінювання та залучити учнів до процесу оцінювання.
- Важливо, щоб ви провели початкове, формувальне та остаточне оцінювання, щоб зрозуміти прогрес учнів.

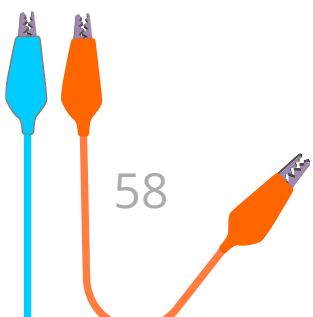
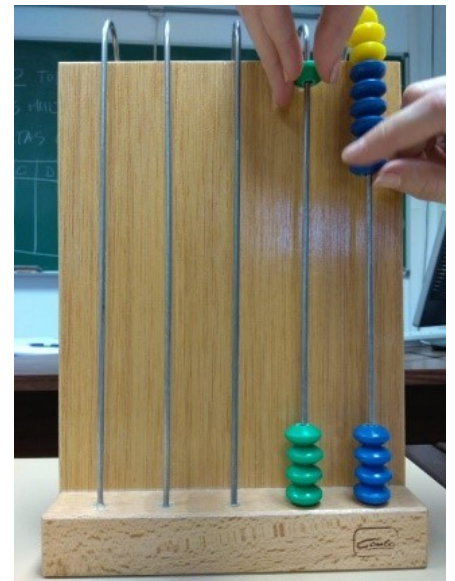
ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

DEVELOPMENT

Дії на рахівниці

Розглянувши різні аспекти римської культури, запитайте своїх учнів про економічну систему того часу.

- Як ви думаєте, як це було організовано? Як проводилися рахунки та математичні операції?
- Чи існували калькулятори та будь-які інші елементи для полегшення операцій?



Спираючись на їхні відповіді, запропонуйте їм використати рахівницю з основою 10 для представлення та виконання операцій додавання та віднімання.

Поясніть розміщення кульок у кожному стовпчику чи колонці та правила виконання операцій. Важливо, щоб вони ознайомилися з еквівалентами сотень, десятків і одиниць, щоб правильно виконувати переноси.

Окрім виконання операцій, попросіть їх пояснити процес на аркуші паперу, вказавши на зміни кульки.

Римські цифри

Після того, як вони опанують абак, нехай учні подумают про римську математичну систему.

- Чи використовували вони такі цифри, як ми сьогодні? Ви чули про римські цифри? Ви знаєте якісь приклади?
- Як робили операції? Як додавали, віднімали і множили?

На основі їхніх відповідей покажіть їм римські цифри, їхні еквіваленти до сьогоднішніх чисел і те, як виконується додавання та віднімання.

Потім попросіть їх представити кілька римських цифр і розбити їх. Вони також можуть виконувати прості операції.

Студентка 5-го курсу ЕРО: "Проект про Помпеї був дуже крутим, мені дуже сподобалося використовувати рахівницю і робити з нею додавання і віднімання з ним. Так математика стає цікавішою".

Діяльність 22. Жінки в Стародавньому Римі

Роль жінки в суспільстві з часом змінилася. Цікаво проаналізувати роль жінки на кожному етапі історії та спостерігати, яке визначне місце в Стародавньому Римі вона посідала в порівнянні з іншими стародавніми суспільствами.

Студентам важливо знати про цю еволюцію, щоб сприяти гендерній рівності та рівним можливостям. Особливо важливо популяризувати цінність жінок у науці, щоб зменшити гендерний розрив у цій галузі.



ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 5 хвилин, щоб пригадати історію та повернутися до книги для читання.
- 15 хвилин, щоб прочитати новини та інформацію про римських жінок.
- 15 хвилин на опис римлянки.
- 5 хвилин на роздуми.

МАТЕРІАЛИ

- Цифрові пристрої з підключенням до Інтернету.
- Олівці, фарби, фломастери...

ПРИМІТКА. Якщо у вас недостатньо цифрових пристроїв та/або підключення до Інтернету, надайте студентам друковану інформацію. Обов'язково внесіть дані про те, як жінки одягаються, їхні обов'язки та завдання, соціальне становище, роль у прийнятті рішень.

ЗВ'ЯЗОК З СІМ'ЯМИ

- Надсилає сім'ям регулярні повідомлення з детальним описом еволюції та навчання учнів.
- Заохочує членів сім'ї закріплювати вдома те, над чим вони працювали на уроці. Вони можуть заохочувати допитливість і дослідження.
- Підготуйте досьє із заходами та пропозиціями для проведення у вихідні дні.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

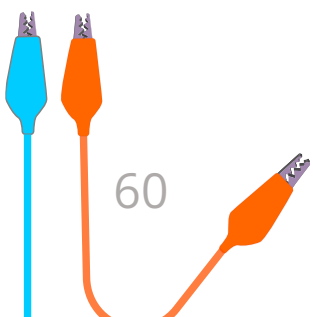
РОЗВИТОК

Жінки в Римі

З хрестоматії запитайте учнів про Флавію, матір Ельвія.

- Який одяг вона носила, і чи є різниця з чоловічим одягом?
- Чим би вона займалася, чи мала б роботу, у чому?
- Як жінка, вона могла б бути лікарем, вчителем, архітектором?

Висловивши свої гіпотези, запропонуйте учням прочитати новини та інформацію про життя римських жінок. Їм слід звернути увагу на одяг, обов'язки, соціальне становище...



Коли вони зберуть всю інформацію, попросить їх уявити жінку й описати її, враховуючи всі аспекти її життя: сім'ю, соціальне життя, роботу, економічне становище...

Коли всі студенти підготують свої описи, запропонуйте їм поділитися ними зі своїми однокласниками та поміркувати над цією темою.

- Як ви вважаєте, чи обов'язково було одружуватися, а зараз чи є ідеальний вік для одруження і який?
- Чи хотіли б ви бути жінкою в Стародавньому Римі? чому?
- Ви бачите якісь зміни порівняно з сьогоднішнім днем? Який? Як ви думаєте, чому так?
- Як ви вважаєте, чи зараз більше цінують жінок, як і чому?

Діяльність 23. Ми лектори

Уміння грамотно висловлюватися усно необхідне в повсякденному житті. Учні повинні навчитися передавати інформацію ясно, просто і зв'язно.

Вони повинні не тільки навчитися піклуватися про форму вмісту, включаючи сполучники та уникати ідіом, але також повинні звертати увагу на невербальну мову, як жести, так і рухи, а також модуляцію голосу.

ПІДГОТОВКА

ЧАС

- 5 хвилин на вибір теми для лекції.
- 5 хвилин на складання плану.
- 20 хвилин на пошук інформації та її систематизацію.
- 20 хвилин для усних доповідей.

МАТЕРІАЛИ

- Цифрові пристрої з підключенням до Інтернету.
- Олівці, фарби, фломастери, папір.



ЗВ'ЯЗОК З ЦІЛЯМИ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

- Пов'язує вміст класу з ЦСР, такими як якісна освіта, гендерна рівність або стійкі міста та громади.
- Пропонуйте дослідницьку діяльність, яка посилить усвідомлення студентами їхньої відповідальності за кращу планету.
- Відтворюйте відео, які показують учням поточну ситуацію на планеті та актуальність ЦСР.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

DEVELOPMENT

Конференція

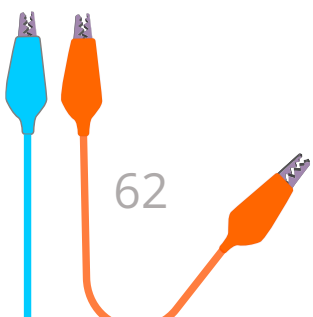
Щоб завершити проект, запросіть студентів стати викладачами. Для цього розділіть клас на групи по чотири-п'ять осіб і дозвольте кожній групі вибрати тему з попередньо обговорених, щоб підготувати усну презентацію перед рештою учнів школи.

Повідомте їм, що вони повинні підготувати п'ятихвилинну презентацію на обрану тему і що дуже важливо, щоб усі члени групи виступали та брали участь. Щоб підтримати їх під час презентації, вони можуть використовувати Power Point, Prezi або плакати, зроблені своїми руками або з додатком Canva.

Важливо, щоб ви нагадали їм про важливість заздалегідь скласти план, організувати дані в плані, а потім шукати інформацію для її послідовного структурування. Крім того, рекомендується включати зображення або графіку, які допомагають краще зрозуміти інформацію, уникаючи довгих абзаців.

Наприкінці кожної презентації аудиторія зможе поставити запитання, щоб збагатити пропозиції студентів.

Студентка 5-го курсу ЕРО: "Мені дуже сподобався проект проект "Помпеї", я б повторив його тому що це дуже весело і ми дізнаємося більше про речі світу".



Оцінка

Підготовка

Оцінювання є основним інструментом у процесі викладання та навчання. Воно має бути інтегроване в повсякденну роботу класу, оскільки лише так воно стане орієнтиром для корекції та вдосконалення навчального процесу.

Важливо, щоб ви розглядали це з глобальної перспективи, в якій враховуються не лише концептуальні змісти, а й процедурні та ставлювальні. Крім того, доцільно включити оцінку компетентності з урахуванням попередньо встановлених цілей.

У цьому сенсі включення всіх цих елементів має бути зосереджено не на опануванні іноземної мови чи наукового змісту, над яким опрацьовується, а на прогресі та вивченні цього з урахуванням попередніх знань кожного студента.

Аудиторна реалізація

Kahoot

Пропонується використання Kahoot як інструмент оцінки.

Це цифровий додаток, за допомогою якого ви можете створювати конкурси як тест. Можливостей багато, оскільки ви можете редагувати запитання та відповіді, змінювати час і варіанти відповідей, а також додавати фотографії та відео.

Завдяки своїй ігровій та динамічній природі, він зменшить стрес у студентів, який виникає від складання традиційних тестів, таких як іспити, що покращить академічні результати.

ПРИМІТКА. Якщо у вас недостатньо цифрових пристроїв для всіх учнів, ви можете скористатися Plickers, подібним додатком, у якому вибір відповідей здійснюється обертанням QR-коду та його скануванням за допомогою пристрою з камерою.



ПІДГОТОВКА

ЧАС

- змінюватиметься залежно від кількості запитань і часу, встановленого для вашої відповіді.

МАТЕРІАЛИ

- Комп'ютер і проектор для показу запитань у класі.
- Цифровий пристрій для вибору відповідей.

ЗВ'ЯЗОК З ГЕНДЕРНИМИ ПРОБЛЕМАМИ

- Не забувайте заохочувати участь і мотивацію учнів. Використовуйте мову та позитивне підкріплення.
- Заохочує студентів брати участь під час занять і брати на себе відповідальність у динаміці класу.
- Створюйте гетерогенні групи, встановлюючи ротаційні ролі, у яких учні, як і їхні однолітки, мають певні обов'язки.
- Включайте в пояснення жіночі опорні фігури. Підкресліть його актуальність і значення їх роботи.

ПЛАН ВЧИТЕЛЯ

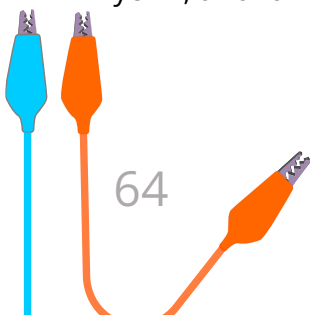
РОЗВИТОК

Щоб відповісти на запитання, кожному студенту чи групі студентів знадобиться цифровий пристрій, наприклад комп'ютер, планшет чи смартфон. Вони будуть входити в додаток через код і писати ім'я, з яким хочуть грати.

Тоді розпочнеться змагання. Запитання з'являтимуться одне за іншим, а потім варіанти відповідей, пов'язані з певним кольором.

Кожен учень або група вибере на своєму пристрої колір, який він вважає правильною відповіддю. Після того, як усі дадуть відповідь або закінчиться час, буде вказано, правильна чи неправильна відповідь, і в проекції з'явиться рейтинг позицій із іменами учасників. Для цієї класифікації програма враховує успіх, а також швидкість реакції.

КОМЕНТАР: 2-й студент ЕРО: «Мені дуже сподобалося, було дуже весело, це було як на телевізійному конкурсі».



З кожним питанням позиції можна змінювати до кінця змагання, у якому з'явиться подіум із першими трьома позиціями.

Рубрики оцінювання

ПРИМІТКА. Щоб їх використання було ефективним, важливо, щоб учні мали їх із самого початку заняття. Таким чином, ви зможете знати, які ваші сильні сторони та які аспекти ви можете покращити.

Рубрики — це документи, які описують конкретні характеристики продукту, проекту або завдання на різних рівнях ефективності. Таким чином вони надають інформацію про те, що очікується від роботи студента, що дозволить більш об'єктивне оцінювання, сприятиме зворотному зв'язку та покращить самооцінку.

З цієї точки зору вони являють собою інструмент, який полегшує формувальне оцінювання процесу викладання та навчання, оскільки вони надають детальну інформацію про кожен критерій, вказуючи на ступінь його перевищення. Усе це робить їх одночасно інструментом оцінювання та навчання.

Що стосується його характеристик, важливо встановити градацію якості відповідності стандартам, які вони встановлюють, які повинні бути пов'язані з елементами навчального плану, повинні відповідати освітнім цілям і рівню розвитку. учнівський колектив

Нижче наведено кілька прикладів для самооцінки, оцінки колег, оцінювання членів групи, процесу навчання та усних презентацій.



SELF-EVALUATION

DATE

STUDENT

Evaluate your work drawing piroclastos above each volcano.



Always



Sometimes



Often



Hardly ever

Total / 20



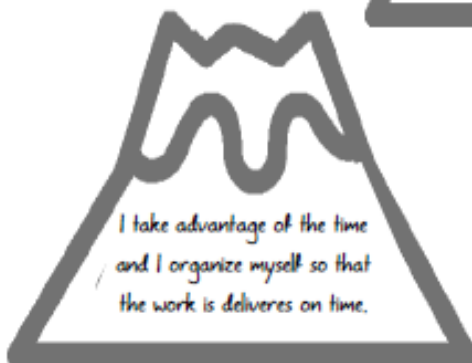
I participate in the tasks by contributing ideas and listening to suggestions, respecting the opinions of other group members.



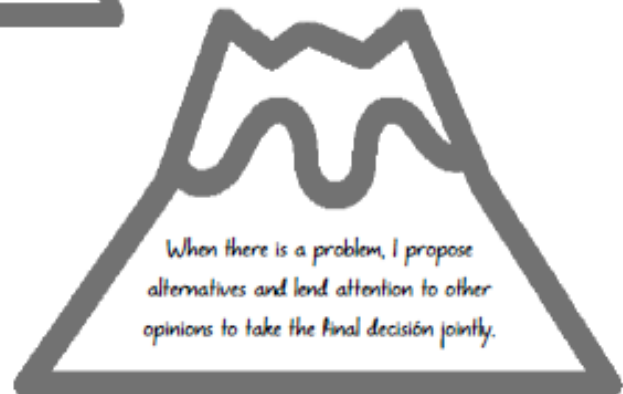
I make an effort to cooperate with my team helping my classmates when they need help.



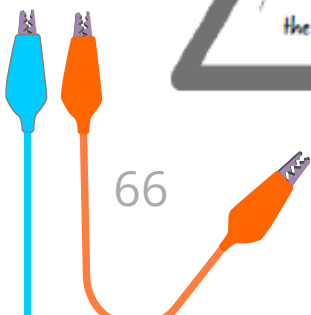
I speak in an educated respectful manner without raising my voice.



I take advantage of the time and I organize myself so that the work is delivered on time.



When there is a problem, I propose alternatives and lend attention to other opinions to take the final decision jointly.



GROUP CO-EVALUATION

DATE

MEMBERS

GROUP

The team paints the volcano to evaluate the work jointly.

- 1 Hardly ever
- 2 Sometimes
- 3 Often
- 4 Always

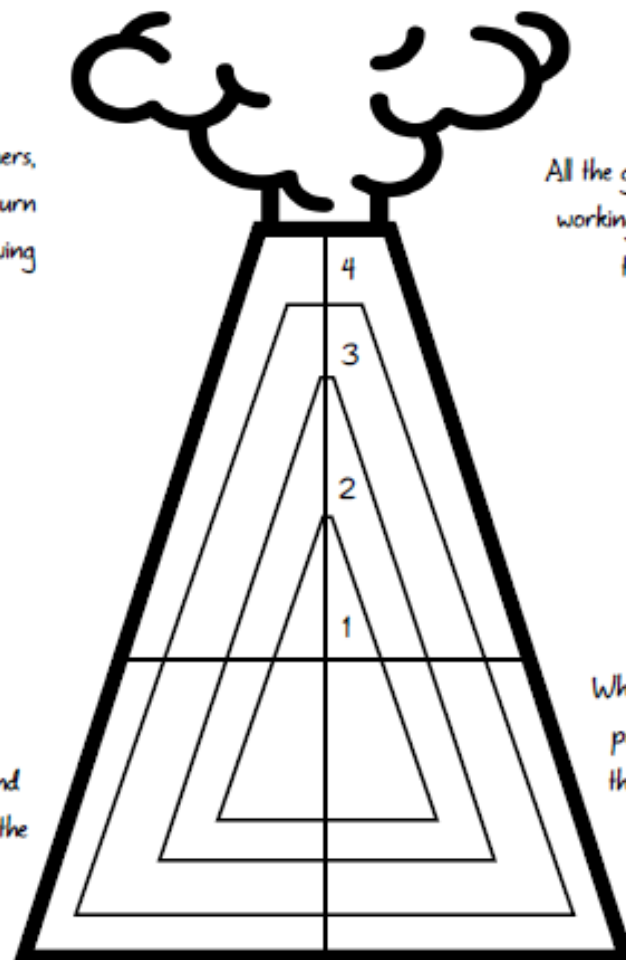
TOTAL / 16

ATTITUDE

We listen to the others, respecting each person's turn to speak and without showing disrespectful attitudes.

PARTICIPATION

The whole group has participated in the activities, giving ideas and suggestions to improve the work.



COOPERATION

All the group has collaborated, working in a cooperative way to achieve the objective.

CONFLICT RESOLUTION

Whenever there have been problems, we have solved them among us all, talking and jointly finding a solution.

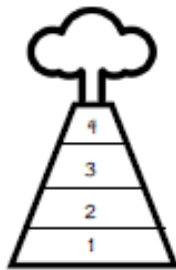


EVALUATION OF THE ORAL PRESENTATION

DATE

GROUP

The team paints the volcanos to jointly evaluate the work.



- 4 Always
- 3 Often
- 2 Sometimes
- 1 Hardly ever

TOTAL



All group members participate in the presentation.



They speak slowly, clearly and loudly enough.



They use acceptable postures and gestures, and they are acting normally.



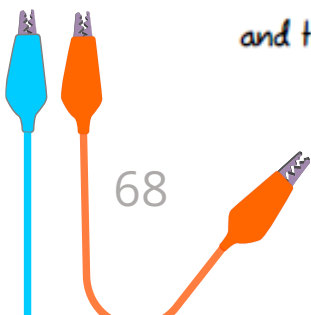
They demonstrate understanding of the topic and the process followed.



They use the specific vocabulary learnt during the activities.



They have learnt to respond to the questions that have been raised.



[Empty dashed box for name]

Total / 16



He/she contributes ideas, listens to suggestions and respects the ideas of the other group members.

[1] [2] [3] [4]

When there is a problem, he/she proposes alternatives and pays attention to other opinions to jointly take the final decision.

[1] [2] [3] [4]

He/she makes an effort to work in a team helping other classmates when necessary.

[1] [2] [3] [4]

He/she manages the time well and is organized so that the work is delivered on time.

[1] [2] [3] [4]

[Empty dashed box for name]

Total / 16



He/she contributes ideas, listens to suggestions and respects the ideas of the other group members.

[1] [2] [3] [4]

When there is a problem, he/she proposes alternatives and pays attention to other opinions to jointly take the final decision.

[1] [2] [3] [4]

He/she makes an effort to work in a team helping other classmates when necessary.

[1] [2] [3] [4]

He/she manages the time well and is organized so that the work is delivered on time.

[1] [2] [3] [4]

[Empty dashed box for name]

Total / 16



He/she contributes ideas, listens to suggestions and respects the ideas of the other group members.

[1] [2] [3] [4]

When there is a problem, he/she proposes alternatives and pays attention to other opinions to jointly take the final decision.

[1] [2] [3] [4]

He/she makes an effort to work in a team helping other classmates when necessary.

[1] [2] [3] [4]

He/she manages the time well and is organized so that the work is delivered on time.

[1] [2] [3] [4]





EVALUATION OF THE TEACHING PROCESS

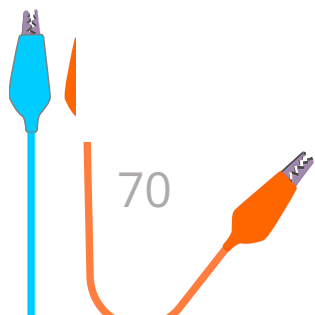
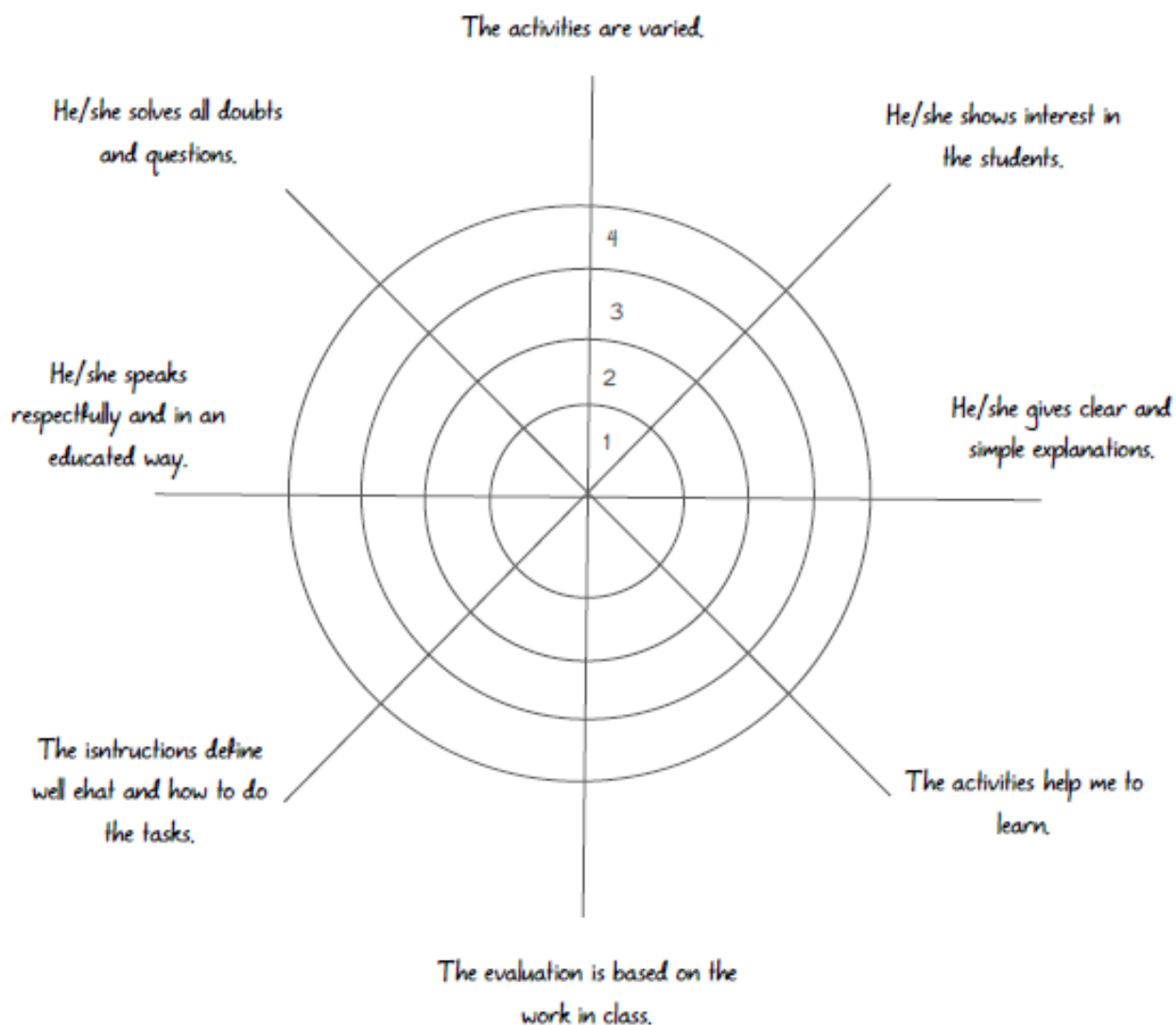
DATE

Evaluate the learning process painting a volcano on the corresponding line.

- 1 Hardly ever
- 2 Sometimes
- 3 Often
- 4 Always

TOTAL

/ 32





STEAM educational approach and foreign language learning in Europe

Автори:

Esther Sanz de la Cal, Університет в м.Бургос, Іспанія
Ileana María Greca Dufranc, Університет в м.Бургос, Іспанія
Almudena Alonso Centeno, Університет в м.Бургос, Іспанія
Alicia Martínez González, Університет в м.Бургос, Іспанія
Erica Ruiz Bartolomé, Університет в м.Бургос, Іспанія

Університет в м.Бургос, Іспанія: Erica Ruiz Bartolomé

Графіка: Beatriz Vallina Acha

Переклад на англійську мову: Antony Ross Price

Переклад на французьку мову: Lesia Yevdokimova

Переклад на українську мову: Juliia Horbatii

Тести якості: Esther Sanz de la Cal та Ileana María Greca Dufranc

Подяки: Ми хотіли б подякувати вчителям шкіл CEIP Gabriel Duque Acosta (Santa Cruz de la Palma) Santa Cruz de Tenerife. за їхню співпрацю в реалізації цієї пропозиції та за надані нам зображення своїх матеріалів для ілюстрації цього проекту.

