

ЖИВОТ И ЗЕМЯ: КАК ДА ЕЛИМИНИРАМЕ БРАКОНИЕРСТВОТО И ТРАФИКА?

Дигитален образователен мат & кодиране

НАЧАЛО



КРАЙ

Номер на проекта:

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

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

**Attribution-NonCommercial-
ShareAlike 4.0 International**



START

АНАЛИЗ НА КОНТЕКСТА

0





9/10 Г.



ЖИВОТ И ЗЕМЯ: КАК ДА ЕЛИМИНИРАМЕ БРАКОНИЕРСТВОТО И ТРАФИКА?

Структура на
обучителната програма

Сценарий

Този мат е разработен в 4 срещи от около 55 минути всяка, които трябва да бъдат завършени последователно. Това ръководство илюстрира практическите указания за всяка дейност и свързаното с нея време.

Трафикът на животни и браконьерството представляват две от най-належащите заплахи за глобалното биоразнообразие. Тези незаконни дейности, водени от печалби и подхранвани от търсенето на екзотични домашни любимци, части от тялото и трофеи, тласкат множество видове към ръба на изчезването. Много от набеязаните животни, от величествени слонове и носорози до екзотични птици и влечуги, играят решаваща роля в поддържането на екологичния баланс. Борбата срещу браконьерството и трафика е не само битка за оцеляването на застрашените видове, но и за опазването на глобалните екосистеми и природното наследство.

Проектът разглежда тези теми, използвайки измислена история, развиваща се в Иран, където група студенти четат тревожна новина, че четири застрашени животни – азиатски гепард, персийски леопард, персийски елен лопатар и персийски онагър – са избягали от националния парк Голестан. Решени да ги спасят, учениците, водени от своя учител, се подготвят за джунглата и се отправят към традиционен пазар, за да съберат провизици. Там те са ужасени от гледката на предмети, направени от животни, включително препарирания, което ги мотивира да действат бързо. Влизайки в дивата природа, те откриват признаци на браконьерство и откриват трагични останки от изчезнали персийски лъвове, което им напомня за спешната нужда да спасят други видове. Насърчавани от своя учител, учениците продължават своето търсене, научават за други застрашени животни и създават връзка с природата.

С помощта на следи от животни, които срещат по пътя, учениците в крайна сметка намират бегълците. Те насочват животните обратно, осъзнавайки жизненоважното значение на опазването на застрашените животни, разбирайки, че защитата на дивата природа е колективна отговорност.

Включени предмети



Природни науки



Технологии



Гражданско образование



Изкуство

Педагогически потребности

За деца на възраст 9-10 г. педагогическите нужди в рамките на този мат ще се насочат към учене чрез преживяване, екологично образование, критично мислене и социално-емоционално развитие. Ето основните педагогически нужди, които са обхванати в рамките на този проект:

- Разбиране на концепцията за застрашени видове и тяхната роля в екосистемите, научаване как човешките дейности застрашават биоразнообразието;
- Екологично съзнание за насърчаване на чувство за отговорност към природата и нейното биоразнообразие;
- Умения за решаване на проблеми, участие във вземане на решения, планиране и анализиране на улики за намиране на решения;
- Емпатия, насърчаване на състрадание към животните и разбиране на човешкото въздействие върху дивата природа;
- Работа в екип, насърчаване на сътрудничеството между учениците и учене от другите;
- Креативност, използване на художествен израз, като правене на маски, за свързване с животни и представения проблем;
- Гражданска ангажираност, обучение за опазване и отговорност на общността;
- Емоционална устойчивост, изграждане на постоянство чрез преодоляване на предизвикателства и неуспехи.

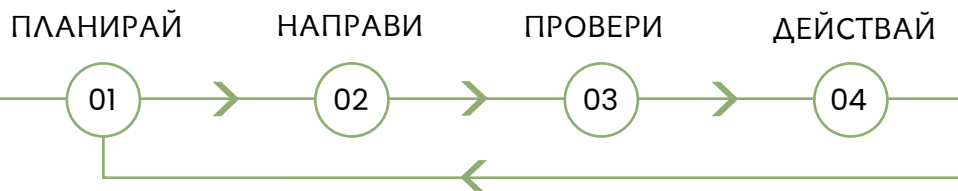
Педагогически цели

Педагогическите цели на частта от картата за информираност за браконьерство и трафик на животни за деца на възраст 9-10 години могат да бъдат очертани, както следва:

- Разбиране на концепцията „трафик на животни и браконьерство“: учене на причините и ефектите върху застрашените видове и екосистеми.
- Идентифициране и защита на застрашени видове, разпознаване на животни;
- Прилагане на стратегии за решаване на проблеми: разработване и прилагане на решения за проблеми от реалния свят като спасяване на животни;
- Демонстриране на съпричастност към дивата природа: показване на загриженост и уважение към животните и тяхното благополучие;
- Подобриване на работата в екип и лидерството: изграждане на сътрудничество и лидерски умения чрез групови дейности;
- Култивиране на отговорност: чувство на овластеност да предприемаме действия по проблемите на околната среда.

Методология

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



01_ Планиране и насрочване на учебни единици/дейности.

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

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

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

ΠΑΖΑΡ



1
ΥΡΟΚ

Този раздел от картата е посветен на първия урок.

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



Педагогически цели

- Разбиране на дефинициите за браконьерство и трафик и разликата между законни и незаконни дейности, свързани с дивата природа, като признаете въздействието, което тези практики имат върху животинските популации и екосистеми;
- Проучване на основните икономически, културни и социални фактори, движещи браконьерството, като търсене на луксозни стоки и традиционни практики, като същевременно се разбират мотивите на тези, които участват в тези дейности;
- Научаване как обичайните потребителски изисквания, като мода, медицина и декоративни предмети, допринасят за браконьерството и трафика на животни, свързвайки тези глобални проблеми с техните собствени ежедневни навици и потребителски избор;
- Развиване на по-голяма осведоменост за материалите и продуктите, които използват в ежедневието си, разбирайки как тези избори могат да повлияят на дивата природа. Учениците ще се научат да поставят под въпрос произхода на продуктите и ще развият умения за критично мислене относно устойчивостта и етичното потребление.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват:

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

Methodology

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е

фундаментален момент: всички грешки учат на нещо и от тях

можем да се учим и подобряваме

заедно. Грешката трябва да бъде

коригирана по положителен начин,

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

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения

и обясняване на причините

(кооперативно учене – колективен интелект).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 10 мин

Педагогът ще прочете историята. По време на разказа картата ще бъде прожектирана на екран и децата ще бъдат насърчавани да участват.

ВЪВЕДЕНИЕ / ВИДЕО И РИСУНКА – 10 мин

Учителят ще използва анимирано видео за използването на животни, за да въведе темата. След това децата ще нарисуват реиндъжъра, който ще бъде използван като главен герой на Scratch.

ДЕЙНОСТ 1 / ВИДЕО – 5 мин

Класът ще гледа видеоклип за опасностите за животните по време на тестване върху животни за козметика.

ДЕЙНОСТ 2 / ВИДЕО – 5 мин

Децата ще гледат видео за това как да използват билките като алтернатива на животните в процеса на производство на лекарства и за медицинска употреба.

ДЕЙНОСТ 3 / ДИСКУСИЯ – 5 мин

Преподавателят ще започне дискусия за употребата на животински кожи в света на модата.

ДЕЙНОСТ 4 / ИГРА В SCRATCH – 10 мин

Децата ще играят игра за съвпадение в Scratch. В края ѝ те ще имат награда, която ще им бъде полезна по време на следващите уроци.

ДЕЙНОСТ 5 / ИГРА НА СВЪРЗВАНЕ НА SCRATCH – 10 мин

Класът ще играе друга игра за съвпадение в Scratch

Стъпка 1

Педагогът чете внимателно историята на геца, като ги насърчава да участват. Историята се развива в Иран и започва с новина. След това геца решават да предприемат действия и да спасят животните. Пътуването им започва на пазара

Публикувана е новината: „Четири застрашени животни избягаха от националния парк Голестан; Азиатски гепард, персийски леопард, персийски елен лопатар, персийски онагър”.

Група ученици прочетоха новината и заявиха „Трябва да ги спасим!”

Те обсъдиха темата с учителя си и накрая решиха да отидат да потърсят животните, за да ги върнат в Националния парк. Започнаха да се оглеждат на пазар близо до училището. Те забелязаха някои странни и страшни неща, влизайки във всеки магазин: много артикули от животински произход.

„Ами ако нашите застрашени животни станат едни от тях?!” казаха учениците.

„Не се притеснявайте, те още не са тук, но ако не побързаме, те ще дойдат, всичко може да свърши тук. Дълго време се борим да спрем да продаваме тези стоки“, каза рейнджърът, който им предложи помощ. „Но докато има търсене, те ги имат. Има не само тези страшни физически неща, които виждате, някои материали са окей на пръв поглед, но те имат страховит произход! И много хора дори не ги познават. Нека ви покажа нещо.

Учениците са уплашени. „Страшен произход? Какво означава това?“, и след това последва рейнджъра. Минаха покрай много пазари и се отбиха в магазин за козметика.

„Това е просто магазин за козметика; какво не е наред с него?“ каза ученик.

„Нека поговорим с Федерико! Здравей колега как си? Можеш ли да опишеш малко твоите продукти?“ - каза рейнджърът.

Федерико: "Здравейте всички; Разбира се, че мога! Имам най-добрата козметика. Можете да я използвате и да сте сигурни, че нямате алергия към нея и тя има най-добрия възможен ефект!"

Рейнджърът: „Как може да си толкова сигурен?“

Федерико: "Това не са мои гуми; казаха го учените. Всички тези материали са тествани върху животни. Ако имаше някакви проблеми, щях да ги знам преди това. Не се тревожете! Те си знаят работата."

Рейнджърът се обърна и попита учениците: "Разбирате ли проблема?"

Никой не отговори, но всички бяха тъжни. „Да продължим напред.“

Стигнаха до друг магазин. Беше като аптека.

Рейнджърът отново попита продавача.

„Здравей Франка, можеш ли да ми разкажеш малко за любопитните си продукти?“

Франка: „Те са най-добрите и най-ефективните лекарства. Всички са тествани върху животни, така че можете да ги използвате без съмнение. Бриляnten учен!“

„ЖИВОТНИ!!! Всички те са тествани върху животни!“ — извика ученик.

„Но това са човешки лекарства или про... как...“ той се почувства толкова тъжен...

„Точно.. Това е нашият голям проблем. Толкова много животни са били заловени, за да бъдат използвани като тестери. Страдат много; страдат до смърт; Толкова е несправедливо. Това не е единственият начин за тестване, но тъй като е по-евтин, много компании го правят. Но чакайте, това не е единственото използване на животни. Да продължим, трябва да ви покажа и други магазини“, каза Рейнджърът.

Те продължиха и скоро разбраха, че има толкова много продукти и че много животни са страдали или умрели за човешката раса. Мечка - килим, грехи от животинска козина, чанти и обувки от животинска кожа и много луксозни предмети от слонски бивни или други части от животни и най-страшното... препарирани!

„Ами ако нашите изгубени животни на ръба на изчезване станат едни от тях?!“ каза един от учениците. „Чувствам се толкова тъжна.“

Рейнджърът: „Да, аз също. Но можем да променим всичко. Да хапнем нещо и да си починем; предстои ни дълго пътуване. Там има ресторант!“

Когато се приближиха, учениците започнаха да викат и крещат. "Какви са тези? Кои яде тези животни!"

Рейнджърът: „Да... ТОВА е проблемът. Дори не можете да си представите какво правят хората с животните; Знам, че сте тъжни, но можете да промените ситуацията. Вярвайте в себе си. И сега имам храна в раницата си. Съберете се да хапнете и да си починете!“

ВЪВЕДЕНИЕ

След като прочете историята, учителят прави кратко въведение в темата, като представя първата част от картата, която ще служи като дигитален фон в Scratch. За да започнат да използват платформата, децата ще нарисуват Рейнджъра, който ще бъде сканиран и използван като главен герой в Scratch за всеки от уроците.

След това децата ще имат възможност да сканират първия QR код, който ще им позволи да видят първото видео.

Задача: гледайте видеото

Продължителност на филма:
00:07:32

Местоположение: традиционен пазар

Мисия: информираност

След като са нарисували рейнджъра (герой на историята), преподавателят позволява на децата да гледат анимирано видео, наречено **Използване на животни (оригинална анимация)**, което обяснява по много прост начин, подходящ за деца, безмилостното малтретиране на животни от страна на хората в няколко категории.

Това видео има за цел да представи общата тема на мата.



Натиснете бутона, за да гледате видеото

ДЕЙНОСТ 1

Следвайки маршрута, предложен от картата, първият магазин е магазин за козметика (№1). Тук учениците ще научат колко опасни са тестовите върху животни в козметиката. Тяхното предизвикателство е да сканират QR кода и да гледат видеото (Спасете Ралф) и да открият опасностите за животните по време на тестване върху животни за козметика. Има и награда за този етап: това е одеяло, което ще помогне на учениците да спасят хванатите животни във втората среща.

Задача: гледайте видеото

Продължителност на филма:

00:03:54

Местоположение:

традиционен пазар, магазин за козметика

Мисия: информираност

Награда: памучно одеяло

Чрез сканиране на QR кода, както е предвидено от дейността, децата ще видят видео, наречено „Спасете Ралф“ – кратък филм с Тайка Уаитити от 2021 г. Ралф е зайчето-говорител на глобалната кампания на Humane Society International за забрана на тестването на козметика върху животни и да мотивира хората по света да подпишат петицията на HSI за забрана на тази ненужна практика.

„Спасете Ралф“ е въздействащ анимационен късометражен филм с участието на много известни личности и носителката на Оскар Тайка Уаитити като гласа на Ралф, който е интервюиран за документален филм, докато разказва за ежедневието си като „тестер“ в лаборатория.

Въпреки че Ралф е анимиран, страданията, които преживява в късометражния филм, далеч не са измислени. Както Спенсър Съсър, режисьорът на „Спасете Ралф“, казва: „Толкова е важно Ралф да се чувства истински, защото той представлява безброй истински животни, които страдат всеки ден.“



Натиснете бутона, за да гледате видеото

ДЕЙНОСТ 2

Вторият магазин, на който децата ще се натъкнат, е пазарната аптека (№2). Отново тяхното предизвикателство е да сканират втория QR код и да гледат видеото. То ще ги запознае с това как да използват билките като алтернатива на животните в процеса на производство на лекарства и за медицинска употреба. Има и награда за тази стъпка, която е билка, която учениците ще използват в бъдещи стъпки, за да лекуват хората, които ще срещнат.

Задача: гледайте

анимационния филм

Продължителност на

филма: 00:06:16

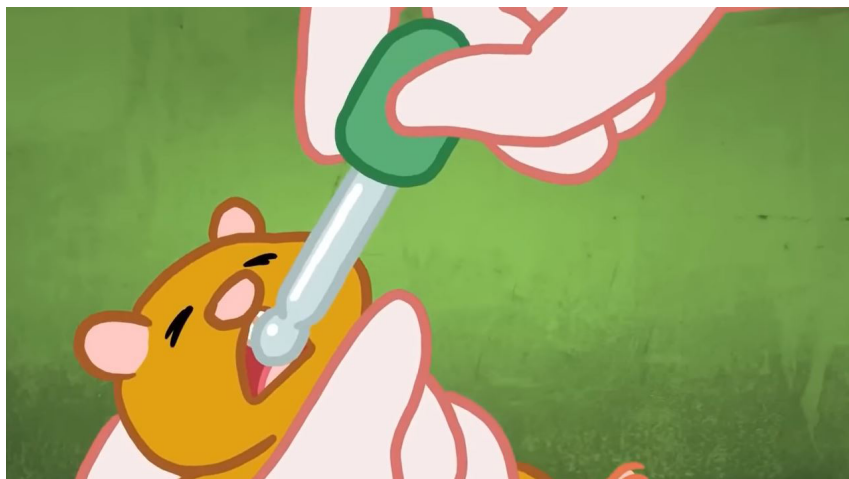
Местоположение:

традиционен пазар, аптека

Мисия: информираност

Награда: събирайте билки, вместо да ловите животни/ заменете лекарството

Преподавателят и децата гледат видео в YouTube, наречено „Провалът на опитите с животни“ – анимационен образователен филм от 2016 г., който ясно обяснява трагичните последици върху животните. Той също така подчертава възможността тестовите върху животни да доведат до съмнителни резултати, тъй като човешкият отговор на лекарствата не винаги съответства на този на животните, върху които са тествани.



Натиснете бутона, за да гледате видеото

ДЕЙНОСТ 3

Сега учениците ще влязат в магазина за грехи на пазара (#3). Тук те ще разгледат грехи от животинска кожа. Учителят говори с тях за това и им обяснява какви са алтернативите на животинската кожа. В тази фаза предизвикателството за учениците е да намерят творчески алтернативи на използването на животни.

Задача: дискусия

Местоположение:

традиционен пазар, магазин за грехи

Мисия: информираност

Награда: вземете шала (те ще го завържат, за да създадат въже за спасяване на животните, хванати в капан в гупките, във втория урок)

В оживения и динамичен пазар на грехи, учителят ще предизвика дълбока и увлекателна дискусия относно противоречивата употреба на животински кожи в модната индустрия. Сесията ще се задълбочи в историята и културното значение на използването на животински продукти в облеклото, проследявайки как е еволюирало от необходимост до символ на лукс и статус. Учителят ще напътства учениците да разберат тъмната страна на тази индустрия, обяснявайки как търсенето на екзотични кожи, кожени палта и кожени изделия допринася за браконьерството на застрашени животни, неетичните земеделски практики и тежките екологични щети.

Тази дискусия също така ще проучи как зависимостта на модната индустрия от животински продукти е подхранвала незаконната търговия с диви животни, засягайки не само биоразнообразието, но и поминъка на общности и екосистеми по целия свят. Чрез свързването на тези глобални проблеми с ежедневния моден избор, учителят ще насърчи учениците да поставят под въпрос устойчивостта и етиката за това, което носят, насърчавайки критичното мислене и осъзнаването на по-широките последици от тяхното потребителско поведение.

За да подобри разбирането, преподавателят може да представи внимателно подбран видеоклип, който илюстрира тези алтернативи, като предлага примери от реалния свят на етични модни практики и насърчава учениците да разсъждават върху собствения си потребителски избор.

ДЕЙНОСТ 4

В тази стъпка учениците ще бъдат в магазин за декорация на дома (#4) на пазара. Те ще видят различни животни, преследвани за направата на предмети за украса. Тяхното предизвикателство е игра за намиране на съвпадения. В тази стъпка те имат награда, която е да съберат лопати, които ще използват, за да спасят животно и да запълнят гупката-капан.

Задача: игра за намиране на съвпадения

Местоположение:

традиционен пазар, магазин за декорация на дома

Мисия: информираност

Награда: лопати

Преподавателят ще въвлече децата в задълбочена дискусия за суровите реалности за създаването на луксозни декоративни предмети, като богато украсени дърворезби, килими и орнаменти, направени от части на животни. Разговорът ще изследва как животните, включително застрашените видове, често биват убивани заради техните кожи, козина, кости, бивни и рога, за да се произведат тези предмети от висок клас. Преподавателят ще наблегне на жестокостта, включена в тези практики, като ще обясни как браконьерството и незаконният лов се движат от търсенето на луксозни стоки.

Като обсъжда примери като орнаменти от слонова кост, тигрови кожи и мечешки килими, учителят ще помогне на децата да разберат истинската цена на тези продукти – не само по отношение на парите, но и по отношение на загубата на живот, екосистеми, и биоразнообразие. Този разговор също така ще засегне културните и икономически мотиви за търговията, като ще повиши осведомеността за това как потребителското търсене подхранва експлоатацията на животни. В крайна сметка дискусията ще насърчи децата да разсъждават върху ролята си в подкрепа на етични и устойчиви избори.

ДЕЙНОСТ 5

Сега учениците ще влязат в (#5) ресторант на пазара. Учениците ще видят, че някои животни, които са забранени за лов, се използват в ресторантите за храна. Тяхното предизвикателство е игра за намиране на съвпадения. Те трябва да споставят животните с техния

Учениците ще научат за незаконната практика на лов на защитени животни и как някои от тези застрашени видове се използват тайно в ресторантите като екзотични ястия. Преподавателят ще обсъди правните и етични последици от консумацията на такива животни, като подчертава как тази практика допринася за намаляването на популациите на уязвими диви животни. Чрез изследване на конкретни примери учениците ще получат представа как някои видове, въпреки че са защитени от закона, продължават да се използват за печалба в света на кулинарията.

климат и да разберат кои животни са забранени за браконьерство.

Задача: игра за съпоставяне

Местоположение:
традиционен пазар,
ресторант

Мисия: информираност

Награда: вода, която да използвате за жадните животни в следващите уроци

В тази част преподавателят също така ще предаде на учениците основните познания за животинските местообитания и климата, обяснявайки как различните видове са адаптирани да оцеляват в различни условия на околната среда. Това основополагащо разбиране ще ги подготви за интерактивно обучение чрез игра в Scratch, където могат да приложат новите си знания за климата и екосистемите, за да помогнат при създаването и провеждането на образователни дейности.

Тази комбинация от етично съзнание и практическо обучение ще засили значението на защитата на дивата природа, като същевременно ще подобри разбирането на учениците за поведението на животните и средата.

ОПУСТОШИТЕЛЕН ПЪТ

HELP!



2

УРОК



Този раздел от картата е посветен на втория урок.

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



Педагогически цели

- Разбиране на това как браконьерството нарушава екосистемите, като причинява дисбаланси, като например загуба на ключови видове, което засяга хранителните вериги и местообитанията. Децата също така ще изследват как браконьерството може да повлияе отрицателно на местните общности и икономики, като подчертават взаимовръзката между човешкото оцеляване и здравите екосистеми;
- Запознаване с примери за изчезнали видове и такива на ръба на изчезване, чрез научаване за историческите и продължаващи заплахи като обезлесяване, унищожаване на местообитанията и изменение на климата. Децата също ще изследват дългосрочните последици от тези проблеми върху биоразнообразието и здравето на планетата;
- Развиване на силно чувство за собствена ефикасност чрез откриване как индивидуалните действия (като повишаване на осведомеността, участие в дейности за опазване и вземане на устойчив избор) могат да повлияят положително на защитата на дивата природа. Учениците ще бъдат насърчавани да виждат себе си като отговорни глобални граждани, способни да допринесат за екологични решения.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват:

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

Методология

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е фундаментален момент: всички грешки учат на нещо и от тях можем да се учим и подобряваме заедно. Грешката трябва да бъде коригирана по положителен начин, без никакво наказание (порицание, отрицателна оценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене – колективен интелект).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 10 мин

Педагогът ще прочете историята. По време на разказа картата ще бъде прожектирана на екран и децата ще бъдат насърчавани да участват.

КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК

Тази част има за цел да въведе блоково програмиране в Scratch. Всички дейности ще се ръководят от учителя.

ВЪВЕДЕНИЕ / ВИДЕО – 5 мин

Учителят ще използва анимирано видео за браконьерството и последиците от него върху сухоземните екосистеми.

ДЕЙНОСТ 1 / ИГРА ЗА СЪВПАДЕНИЕ – 10 мин

Децата ще играят игра за съвпадение в Scratch за животни и какво ядат, за да стигнат до следващата стъпка.

ДЕЙНОСТ 2 / ИГРА ЗА ЗАПОМНЯНЕ – 10 мин

Преподавателят ще помогне на децата да играят на игра за запомняне, която има за цел да асоциира животните и техните майки.

ДЕЙНОСТ 3 / ДИСКУСИЯ И ВИКТОРИНА – 10 мин

Учителят ще започне дискусия за изчезнали видове и някои животни, които в момента са застрашени. След това децата ще трябва да играят игра в Scratch.

ДЕЙНОСТ 4 / РИСУВАНЕ – 10 мин

Задачата на учениците ще бъде да започнат да създават лични карти, като рисуват екземпляри от животни и изброяват основните им характеристики.

Стъпка 1

Преподавателят чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват. Тази част от историята се развива по опустошителен път. Тук децата ще имат своеобразни срещи.

На следващия ден, когато започнаха да се отдалечават от пазара, те видяха трима души, седнали на земята; кашляха или се хващаха за корема и се оплакваха от нещо. Приближиха се до тях и ги попитаха как са. „Не сме добре! Не знам какво се случи с нас. Снощи бяхме добре. Бяхме на пазар, танцувахме и ядохме... Всичко беше наред до днес. Всички се чувстваме болни. Не знаем какво да правим.“ каза единият.

Рейнджър: „Ядохте ли в ресторанта една от онези екзотични храни?“

Болният: "Да.. га.. защо?"

Рейнджърът погледна учениците и каза: „Това е простото следствие от тези продукти, които видяхме. Те са болни, защото това е храна, неподходяща за човечеството. грешно е. Но сега можем да им помогнем с билките, които спечелихме.“

Дадоха им някакви билки и ги изчакаха да се оправят малко. След това децата продължиха пътуването си. Вървейки, те се изправиха пред гълъг, опустошителен път. Наоколо нямаше почти нищо, само куп мъртви гървета и тръни.

"Какво е това място?! Толкова е страшно! Защо тук няма нищо... къде са гърветата, животните, ЖИВОТА?!" каза ученик.

Рейнджърът: „Това, което виждате, е най-големият проблем, който заплашва всички същества. Нарича се обезлесяване. Хората секат гървета и убиват животни.

И това е, което имаме сега... нищо! Трябва да побързаме. Всяка минута е от значение за спасяването на живота на животните. Но бъдете внимателни: тук може да има капани или опасности. Нека останем заедно и да потърсим всякакви доказателства за нашите изчезнали животни.“

След около час те видяха няколко кашона около гърветата. Приближиха се и бяха шокирани: „Те са животни!“ , каза едно дете. Те се затичаха към тях, за да им помогнат. Но когато се приближиха, животните изпаднаха в паника.

"Спрете!" - каза рейнджърът. „Сигурен съм, че се страхуват от нас.“

Ученик: "Но ние искаме да им помогнем!"

Рейнджърът: „Знам, но определено нямат добра памет за човешката раса; нека поговорим с тях... Здравейте, аз съм Марко; Аз съм рейнджър и искам да ви помогна.“

Малката персийска котка отговори: „Ще ни нараниш ли пак?“

Рейнджърът: „Не, не! Категорично не... Ние с учениците търсим изчезналите животни и искаме да помогнем и на вас; какво ти се случи?“

Персийската котка отговори: „Някой дойде и ме взе, сложи ме в малка кутия и ме отнесе до колата. Тялото ме боли, толкова съм гладна и не мога да си движа лапата... Всички други животни имат същия проблем. Ние не знаем къде сме. Можете ли да ни развържете и да ни дадете храна или вода?“

Учениците потърсиха храна и вода в чантите си. Дадоха им и одеяло, за да се стоплят.

Рейнджърът: „Вижгате ли? Тези животни страгат заради хората. Те са ранени и изгубени. Ще се обадя на приятел да ги отведе на безопасно място.“

Ученик: „Къде е безопасната зона?“ Рейнджърът: „Нарича се Национален парк. Ще отидем там, след като намерим нашите животни.“

Те продължиха пътуването си. Докато вървяха, чува гласове, лай и груги звуци. Но на земята нямаше нищо.

Рейнджър: "Внимавайте... тези места са пълни с дупки!"

Ученик: "Вижте! Има толкова много и оттам излизат гласове!"

Когато се приближиха, те видяха много дупки и животни, заклещени в тях. Ученик: "Защо ще има толкова много дупки тук?"

Рейнджърът обясни: „Хората използват много различни методи за улавяне на животни. Дупките са един от тях. Изкопането на дупки е навредило на околната среда и много гървета и растения са били унищожени заради тях. Много животни, хванати в капан тук, страгат, докато не гоиде браконьер и не ги хване. Чакай... тези дупки са нови! Трябва да побързае! Нека спасим тези животни и да продължим напред. Браконьерите вероятно преследват и нашите животни!"

Учениците бързо завързаха шаловите си и помогнаха на животните да излязат от дупките, след което ги запълниха с лопатата на рейнджъра. Те продължиха, докато не видяха твърде много животински кости.

Рейнджър: „Закъсняхме да помогнем на тези животни. Това бяха последните живи...“

Стъпка 2

Преподавателят помага на децата да изпълнят блоковия програмен код в Scratch.

По време на този урок класът, воден от преподавателя, ще използва блоково програмиране в Scratch, следвайки стъпките, обяснени във втората глава на специалната допълнителна брошура, наречена **MAT5. Грамотност за кодиране за уроците**. Задачите за изпълнение са изброени по-долу.

ВЪВЕДЕНИЕ

След като прочете историята, педагогът прави кратко въведение за разрушителните последици от браконьерството. Вторият раздел на картата ще се използва като дигитален фон в Scratch.

Учениците продължават пътя си по дългия и опустошен път. Тук те могат да сканират QR код, който ще им позволи да имат първи подход към темата,

Преподавателят ще започне с кратко, но въздействащо въведение в разрушителните последици от браконьерството, подчертавайки как тази незаконна дейност опустошава не само животинските популации, но и цели екосистеми. Те ще обяснят как браконьерството кара видовете към изчезване, нарушава биоразнообразието и дестабилизира баланса на естествените местообитания. Освен това, преподавателят ще се докосне до по-широките ефекти, като икономическите щети върху общностите, които разчитат на туризма с диви животни и приноса на браконьерството към глобалните екологични кризи. Чрез определяне на браконьерството като сложен и широкообхватен проблем, въведението ще постави началото на по-задълбочено изследване на това защо е важно да се защитават застрашените видове и да се прилагат законите за опазване на дивата природа.

която след това ще бъде изследвана в дълбочина с последващи дейности.

Задача: гледайте видеото

Продължителност на филма:

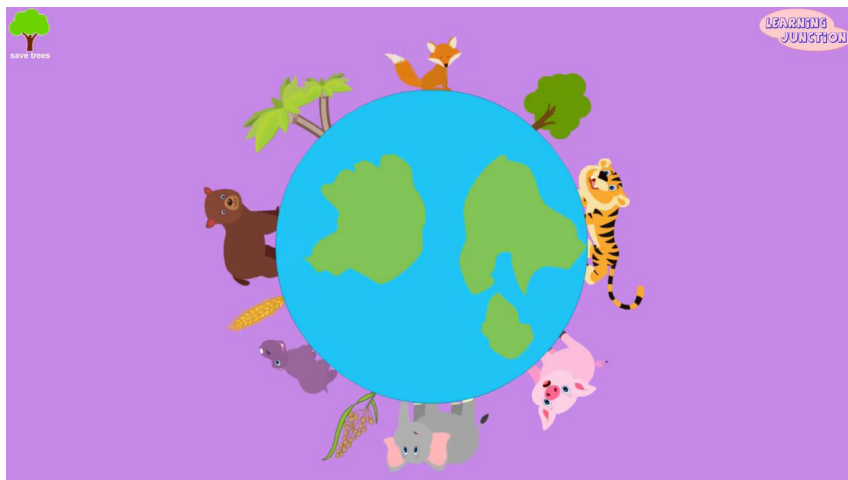
00:03:05

Местоположение: гълъз

опустошителен път

Мисия: информираност

Класът ще гледа анимационен видеоклип за обезлесяването, наречен **Обезлесяване | Причини, последици и решения | Видео за деца** от 2020 г. То обяснява възможните причини за обезлесяването, включително природни явления, човешка дейност и загуба на биоразнообразие поради браконьерство.



Натиснете бутона, за да гледате видеото

ДЕЙНОСТ 1

В тази фаза учениците виждат болни хора и тяхната задача е да им дадат билки и да ги излекуват. Учителят ще обясни някои понятия, свързани с тази специфична част от историята. Предизвикателството за децата е да играят игра за съвпадение в Scratch за животни и техните храни. Тази тема ще бъде предварително обяснена от учителя.

Задача: дайте билки на болни хора и играйте играта за съвпадение

Местоположение: гълъз, опустошителен път

Мисия: повишаване на осведомеността

Педагогът ще представи накратко темата, за да изясни някои сложни теми от историята. Децата ще се включат с въпроси.

Децата ще научат, че консумацията на необичайни или екзотични животни не само вреди на застрашените видове, но също така може да допринесе за разпространението на много болести, включително зоонози, които могат да преминат от животни към хора. Преподавателят ще обясни как консумацията на дивни животни е свързана с огнища на сериозни заболявания, като набляга на рисковете за здравето от консумацията на животни, които обикновено не са част от човешкото хранене.

В допълнение, учителят ще представи идеята, че природните лекарства, особено билките, могат да служат като алтернатива на лекарствата, получени от или тествани върху животни. Като изследва как някои билки имат лечебни свойства, преподавателят ще научи децата, че изборът на лекарства на растителна основа може да намали търсенето на браконьерство, което често се дължи на използването на части от животни в традиционната медицина. Този урок ще даде възможност на децата да правят информирани избори, които не само поддържат тяхното здраве, но и помагат за защитата на дивата природа чрез насърчаване на по-устойчиви и етични възможности.

ДЕЙНОСТ 2

Учениците ще се запознаят с животните, които са жертва на браконьерство и тяхното състояние. Животните се нуждаят от храна, вода и грижи. Следователно задачата на учениците е да им дадат одеяло и вода, получени в предишния урок.

Педагогът ще продължи дискусията за значението на животните за екосистемата, възприемайки казаното в предишната дейност. Той/Тя ще покаже 3 изображения на незаменими животни:

1. ПЧЕЛИ — Пренос на цветен прашец за растенията;
2. АКУЛИ — Регулиране на разпространението на риба;
3. ПРИМАТИ — Нашият вид произлиза от тяхната еволюция.

В тази фаза децата ще научат колко е важен животът на животните и колко вредни са капаните, които хората поставят в природата.

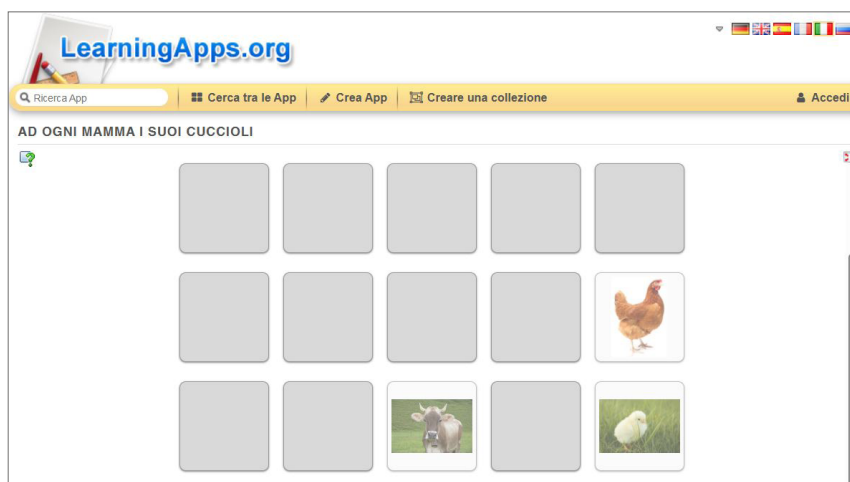
Друго предизвикателство е да играят играта за запомняне, която има за цел да свърже всяко малко с майка му.

Задача: свържете малките с майка им

Местоположение: гългия опустошен път

Мисия: информираност

Сега преподавателят представя онлайн играта за запомняне на уебсайта LearningApps.org. Децата ще играят индивидуално, като задачата им ще бъде да съвоят правилно всяко кученце с неговата майка. Играта е на италиански, но може да се адаптира чрез избор на друг език – преподавателите могат да направят безплатен акаунт и да го преведат на собствения си език.



Натиснете бутона, за да гледате видеото

ДЕЙНОСТ 3

Докато учениците се движат, те ще срещнат гупки с животни, хванати в капан. Учениците ще трябва да ги спасят с инструментите, които са спечелили на пазара: въже, за да ги измъкнат, одеяло, за да ги топят и лопата, за да запълнят гупките.

В Scratch предизвикателството на децата ще бъде да разпознаят животните. Ще им бъдат показани 5 изображения на животни с 3 възможни научни определения до тях, едно от които е правилното.

Задача: разпознайте животните

Местоположение: гълъг опустошителен път

Мисия: информираност

Преподавателят ще води дискусия с децата за изчезнали видове, помагайки им да разберат как някои животни, като гого или вълнестия мамут, вече не съществуват поради фактори като загуба на местообитания, изменение на климата и човешки дейности като браконьерство и прекомерен лов. Този разговор ще подчертае необратимото въздействие на изчезването и трагичната загуба на биоразнообразие.

След това учителят ще премести фокуса върху животни, които в момента са застрашени, като азиатски гепард, носорог и морски костенурки. Учениците ще научат за специфичните заплахи, пред които са изправени тези видове – независимо дали става въпрос за унищожаване на местообитания, незаконна търговия с диви животни или промени в околната среда – и колко близо са до изчезване завинаги. Обсъждайки както изчезнали, така и застрашени видове, преподавателят ще подчертае спешната нужда от опазване и ще вдъхнови децата да поемат активна роля в защитата на животните, които все още са с нас днес.

За да направи тези уроци по-въздействащи, учителят може да използва изображения или видеоклипове, за да покаже визуално как изглеждат тези животни, къде са живели и защо са изчезнали.

ДЕЙНОСТ 4

В тази част децата ще трябва да нарисуват животно. За да изпълни задачата, преподавателят ще раздаде листове хартия, ще представи различни видове животни и ще предложи на децата лесен начин да ги нарисуват.

В тази последна част преподавателят ще покаже на децата някои изчезнали животни: сирийския слон, персийския лъв и тасманийския тигър. Чрез визуални средства и разказване на истории учителят ще опише характеристиките на всяко животно, тяхното историческо значение и причините за тяхното изчезване, като унищожаване на местообитания и браконьерство. Това ще помогне на учениците да разберат крехкия баланс на екосистемите и как човешките действия са допринесли за загубата на тези великолепни видове.

За всяко животно учениците трябва да започнат да създават лични карти, като рисуват животното и изброяват основните му характеристики (всички лични карти ще бъдат попълнени по време на следващия урок).

По преценка на учителя е възможно да се организира групова работа и да се определи животно към всяка група. Всеки ще подготви личната карта на хартиен носител или евентуално дигитално.

Задача: разпознайте животните и ги нарисуйте

Местоположение: гълъг
опустошен път

Мисия: информираност

За задачата си учениците ще изберат или ще получат застрашено или изчезнало животно, което да нарисуват. След това те ще създадат „лична карта“ за своето животно, изброявайки основните му характеристики, включително местообитанието, диетата, заплахите и физическите характеристики

Тази дейност не само насърчава креативността и ангажираността, но също така помага на децата да осъзнаят значението на познаването и разбирането на животните, за да ги защитят.

Идентификационните карти ще бъдат попълнени в по-късна сесия, където учениците могат да разширят информацията и да обмислят как могат да допринесат за усилията за опазване на дивата природа.

ДЖУНГЛА



3

УРОК

Този раздел от картата е посветен на третия урок.

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

HEH! I'll catch you all!

RESCUE #1: TIGER
I see you saved the Persian rhinoceros and the deer's lives! Would you help the tiger?

RESCUE #1: RHINOCEROS
Papa! I'm so scared, I'm not feeling really safe here. The poacher is trying to harm me. Can you check if it's safe for me to go out in jungle?

RESCUE #2: DEER
Duck Henry! I need help, the poacher is coming after me. Can you stop him please!

Heck! I'm a Siberian crane, and here there are two of my friends. Monkeys are laughing and stopping me! If you want to help us, please help to know how we feel, what we eat, and so many other things!

THIRD LESSON: JUNGLE

START

- Разбиране на категориите за опазване. Учениците ще се научат да идентифицират и разграничават статусите на опазване като застрашени, уязвими и критично застрашени, като разбират факторите, които влияят на тези категории. Те също така ще се запознаят с видовете, успешно възстановени чрез усилия за опазване;
- Анализ на данните, за да се предложат решения. Чрез изучаване на тенденциите в дивата природа и моделите на браконьерство, студентите ще използват критично мислене, за да предложат креативни, основани на доказателства решения, като промени в политиката и образователни кампании;
- Участие в практическото опазване. Чрез дейности като спасяване на животни учениците ще придобият увереност и чувство за постижение, засилвайки ролята си на активни агенти на промяната в опазването на дивата природа;
- Развиване на екологична отговорност. Студентите ще разпознаят личната си роля в опазването на природата, разбирайки дългосрочното въздействие на своите действия и възприемайки устойчиви практики;
- Засилване на съпричастността към дивата природа, помагайки на учениците да оценят етичната важност на запазването на живота за бъдещите поколения.

Историята и нейните дейности изискват:

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

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е

фундаментален момент: всички грешки учат на нещо и от тях можем да се учим и подобряваме заедно. Грешката трябва да бъде коригирана по положителен начин, без никакво наказание (порицание, отрицателна оценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене - колективен интелект).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) - 5 мин

Педагогът ще прочете историята. По време на разказа картата ще бъде прожектирана на екран и децата ще бъдат насърчавани да участват.

КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) - ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК

Тази част има за цел да въведе блоково програмиране в Scratch. Всички дейности ще се ръководят от учителя.

ВЪВЕДЕНИЕ / ПРАВЕНЕ НА МАСКИ - 10 мин

След кратко въведение от преподавателя задачата на учениците е да създадат маски на животни, за да превъплатят в тях и да се опитат да видят света от тяхната гледна точка.

ДЕЙНОСТ 1 / ПОПЪЛВАНЕ НА ЛИЧНА КАРТА — 10 мин

Задачата на учениците е да попълнят идентификационните карти, започнати по време на урок 2, с информация за местообитанието и храната. Децата ще гледат и видео.

ДЕЙНОСТ 2 / ПЪЗЕЛ — 10 мин

Преподавателят ще даде на учениците информация как да спрат браконьерството, а след това децата ще играят пъзел в Scratch.

ДЕЙНОСТ 3 / СЪЗДАВАНЕ НА НОВА ЛИЧНА КАРТА — 15 мин

Задачата на учениците е да създадат поне 3 по-пълни лични карти, като избират от шестте животни, срещнати по време на тази трета фаза на мата.

Стъпка 1

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

Тази част от историята се развива в джунглата. Тук децата ще се срещнат с браконiera и други застрашени животни

Докато вървяха, те видяха пред себе си голяма зелена площ. Учениците се обнадееха и хукнаха да стигнат до мястото.

Рейнджърът: „Това е естествената гора. Ако всички са толкова отговорни, можем да имаме повече от тези зони по целия свят и животните да живеят спокойно в местообитанията си. Но сега трябва да сме по-наясно. Браконьерът, който хвана животните преди, трябва да е тук... Потърсете отпечатьци и говорете с всички животни, които видите, за да разберете дали са виждали нашите изчезнали животни или не!“

Учениците се разделиха на групи и търсеха различни пътеки. Те видяха много животни и разговаряха с тях. Животните бяха толкова мили, въпреки че някои от тях бяха малко уплашени.

Рейнджър: "Повечето от тях са застрашени животни; няма толкова много от тях в дивата природа! Важно е да се грижим за всички тях."

„Чух изстрел!“ — извика ученик.

"Вижте, ето отпечатьците!" — извика друг ученик.

Рейнджър: "Следвайте ме, бързо! Трябва да спасим животните."

Те тичаха и тичаха... можеха да чуят крясъците на животните, докато не видяха браконiera. Пред него стояха три уплашени и наранени животни.

Рейнджър: "СТОП, не ги убивайте!", извика той на браконiera.

Браконьерът: „Не е твоя работа. Махай се, приятелю.“

„Това е наша работа“, крещяха учениците.

Браконьерът беше шокиран. Той се обърна и видя много ученици да стоят зад рейнджъра.

"Те са нашето бъдеще!"

"Ако ги убие, никой никога няма да ги види отново."

„Ако ги хванете, те ще бъдат наранени и ще страдат.“

„Ако ти...“

Учениците един по един обясниха на браконiera защо трябва да спре браконьерството. Те разказаха цялата информация, която са научили за своето пътуване.

Те се приближаваха все по-близо и по-близо, докато не се озоваха точно между животните и браконiera.

„Не ви позволяваме да ги убивате. Те са част от нашето съществуване и имат право да живеят като нас. Ще ни убие ли и нас за вашите цели?“

Браконьерът пушна пушката си на земята и започна да плаче.

"Вие сте като моите дъщери и синове... как да ви застрелям? Не прецених действията ми от тази гледна точка. Ах... толкова съжалявам... толкова съжалявам..."

Рейнджърът: „Сега всичко е наред. Знаем, че не знаеш точно какво правиш и разбираме, че сега съжаляваш. Ела! Животните са ранени. Моля, помогни ни да ги върнем обратно в Националния парк.“

Стъпка 2

Преподавателят помага на децата да изпълнят блокови програмен код в Scratch.

По време на този урок класът, воден от преподавателя, ще използва блоково програмиране в Scratch, следвайки стъпките, обяснени в третата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ5. Грамотност за кодиране за уроците**. Задачите за изпълнение са изброени по-долу.

ВЪВЕДЕНИЕ

В тази фаза преподавателят предупреждава учениците за наличието на браконieri и други опасности за животните на свободни природни места. Задачата на учениците ще бъде създаването на маски на животни с помощта на ножици и готови шаблони, които могат да бъдат изтеглени онлайн.

Задача: изработване на маски

Местоположение: джунгла

Мисия: повишаване на чувството за отговорност и съпричастност

Третият урок започва с това, че преподавателят запознава учениците с концепцията за естествени гори и екосистеми, като обяснява как тези среди са от решаващо значение за оцеляването на дивата природа. Учениците ще научат, че спирането на браконьерството не само спасява отделни животни, но също така им позволява да възстановят естествените си местообитания, където те играят съществена роля в поддържането на баланса на екосистемите. Тази дискусия ще подчертае как защитата на животните е пряко свързана със здравето на горите и естествената среда.

След дискусията, преподавателят ще насочи учениците към творческа дейност, в която те правят маски, изобразяващи лица на различни животни. Тази практическа задача ще позволи на учениците да се свържат лично с избраното от тях животно, насърчавайки по-задълбочено разбиране на създанията, за които учат.

След като маските са завършени, всеки ученик ще импровизира диалог, играейки роли като избраното от него животно. Чрез това упражнение той/тя ще изрази какво може да почувства или изпита животното поради браконьерство или загуба на местообитание, показвайки своето разбиране на обсъжданите проблеми. Тази ролева игра не само ще демонстрира неговите знания, но и емоционалната му връзка и съпричастност към животните.

Тази дейност ще помогне на учениците да разберат, че могат да съчувстват на животните и да започнат да виждат света от тяхна гледна точка. Влизайки в „обувките“ на животните, учениците ще придобият по-дълбоко чувство за отговорност и състрадание към дивата природа, затвърждавайки идеята, че могат да бъдат адвокати на защитата и опазването на животните.

ДЕЙНОСТ 1

В тази фаза учениците ще се срещнат с три застрашени животни: латифската усойница (*montivipera latifii*), сибирския жерав и степния вълк. Задачата на учениците е да попълнят личните карти, започнати в урок 2.

След това те ще трябва да сканират QR кода и да гледат

За тази първа дейност децата, ръководени от възпитателя, ще трябва да попълнят личните карти, започнати по време на предишния урок. По-конкретно, те ще трябва да вмъкнат подробна информация за храната и местообитанието на участващите животни.

След срещата с трите застрашени вида, изобразени на карта, децата ще имат възможност да гледат видеоклип в YouTube, наречен **Застрашени и изчезнали животни | Видео за деца | Видео за редки изчезнали животни** от 2018 г.

видео, за да научат повече за изчезналите и застрашени животни.

Задача: попълнете личните карти и гледайте видеото

Продължителност на филма: 00:03:47

Местоположение: джунгла

Мисия: повишаване на чувството за отговорност и съпричастност

То показва по изключително ясен начин как поради природни явления и човешка дейност някои видове са изчезнали, докато други са в сериозна опасност от изчезване.



Натиснете бутона, за да гледате видеоклипа

ДЕЙНОСТ 2

Това е фазата, в която учениците се срещат с браконiera и първото спасено животно, онагер (Persian Hermione). Рейнджърът ще предостави на учениците малко информация как да спрат браконьерството.

Задачата на учениците, разделени на групи от по 4 души, е да създадат сцени върху листове хартия А4, фокусирани върху браконieri и/или екосистеми, за които са научили в предишни уроци.

Всяка група ще нареже своя лист на 12 части; те ще дадат парчетата на друга група, която ще има за задача да нареди пъзела.

Задача: подредете пъзела

Местоположение: джунгла

Мисия: научете за екосистемата, като прегледате цялата научена информация

Педагогът ще иницира дискусия с децата, като се фокусира върху различните начини, по които браконьерството може да бъде спряно. Разговорът ще изследва различни стратегии, както местни, така и глобални, които имат за цел да защитят дивата природа от незаконен лов и трафик. Тези методи могат да включват:

1. По-строги закони и правоприлагане: Преподавателят ще обясни как по-строги закони и по-добро прилагане от правителствата могат да помогнат за намаляване на браконьерството чрез наказване на нарушителите и защита на застрашените видове.

2. Програми за опазване: Дискусията ще обхване как резерватите за диви животни, националните паркове и защитените територии създават безопасни пространства за живот и развитие на животните без заплахата от браконьерство.

3. Образование и осведоменост на общността: Учениците ще научат колко е важно да се образуват общностите в близост до местообитанията на дивата природа, като се помага на хората да разберат стойността на животните и как защитата им може да бъде от полза за местните екосистеми и икономики.

4. Намаляване на потребителското търсене: Преподавателят ще обясни как изборът на потребителите играе критична роля в браконьерството и как намаляването на търсенето на продукти, произведени от животни – като слонова кост, козина или екзотични домашни любимци – може директно да помогне за спирането на браконьерството.

5. Подкрепа за НПО и организации за борба с браконьерството: Преподавателят ще подчертае ролята на неправителствените организации (НПО), които работят на място за борба с браконьерството, повишаване на осведомеността и рехабилитация на спасени животни. Чрез тази дискусия учениците ще проучат практически и постижими решения, научавайки, че спирането на браконьерството изисква колективни усилия от страна на правителства, общности и отделни лица по целия свят. Това ще им даде възможност да помислят как могат да допринесат, независимо дали чрез повишаване на осведомеността, вземане на устойчив избор или подкрепа на усилията за опазване. Веднага след това децата, разделени на групи от по 4, ще трябва да създадат и впоследствие да съставят пъзели, които ще имат за тема браконьерство и екосистемите, за които научихме в предишните уроци.

ДЕЙНОСТ 3

Тук учениците се срещат с елена и каспийския тигър, също преследвани от браконiera. Задачата на учениците е да създадат поне още 3 пълни лични карти, като избират сред животните, срещнати по време на тази трета част на проекта.

Задача: създаване на пълни лични карти

Местоположение: гжунгла

Мисия: повишаване на информираността и съпричастността

В заключителната част на урока преподавателят ще предостави на децата подробна информация за още два вида животни: елен и каспийски тигър. Преподавателят ще обясни характеристиките, местообитанията и предизвикателствата, пред които са изправени тези животни, с акцент върху каспийския тигър, вид, който вече е изчезнал поради браконьерство и унищожаване на местообитанията, и елените, които продължават да бъдат застрашени в някои региони.

След това въведение учениците ще имат задачата да създадат три нови лични карти. Тези карти за самоличност ще се фокусират върху три от шестте животни, обсъдени по време на този трети урок (включително каспийския тигър и елен).

Тази дейност насърчава учениците да консолидират наученото чрез обобщаване на ключова информация за животните, като им помага да развият допълнително своите умения за изследване и критично мислене. Създавайки карти за самоличност, учениците ще се ангажират с материала по творчески начин, укрепвайки разбирането си за значението на опазването на дивата природа и ролята, която всеки вид играе в своята екосистема.

ПРИРОДЕН ПАРК



WE CAN SAVE THE ANIMALS,
WE CAN SAVE THE WORLD!



4

УРОК

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



Педагогически цели

- Разбиране, че браконьерството е глобална криза, засягаща екосистемите по целия свят. Учениците ще проучат международните усилия, споразумения и инициативи, които са приложени за борба с браконьерството. Това ще разшири тяхното разбиране за това как държавите и организациите си сътрудничат за защита на дивата природа през границите;
- Откриване на различните гледни точки и подходи към премахване на браконьерството, от стриктно прилагане на закона и политически реформи до образование и усилия за опазване на общността. Децата ще научат също как културните, икономическите и социалните фактори влияят върху тези нагласи в различни региони на света;
- Развиване на по-задълбочено осъзнаване на ролята на хората като глобални граждани, разбирайки, че изборите и действията на всеки могат да допринесат за решението. Децата ще бъдат насърчавани да мислят критично за своите потребителски навици, отпечатъците върху околната среда и как могат да бъдат част от глобалното движение за защита на дивата природа и планетата;
- Признание на жизненоважната роля, която НПО (неправителствените организации) играят в усилията за опазване на дивата природа и борба с браконьерството. Чрез това учениците ще видят как работата в екип и колективните действия могат да доведат до по-ефективни и устойчиви резултати за опазване.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват:

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

Методология

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

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

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 5 мин

Преподавателят ще прочете историята. По време на разказа картата ще бъде прожектирана на екран и децата ще бъдат насърчавани да участват.

КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК

Тази част има за цел да въведе блоково програмиране в Scratch. Всички дейности ще се ръководят от учителя.

ВЪВЕДЕНИЕ / ДИСКУСИЯ – 10 мин

Учителят ще инструкира децата за правилата, които трябва да се спазват в природните паркове, като прочете последната част от историята.

ДЕЙНОСТ 1 / ИЗГРАЖДАНЕ НА ДИОРАМА – 15 мин

Задачата на учениците е да изградят диорама с рисунките, направени в предишните уроци. Децата ще гледат и видео.

ДЕЙНОСТ 2 / ИГРА ЗА СВЪРЗВАНЕ – 10 мин

Децата ще трябва да играят игра за съпоставяне в Scratch, която се състои в свързване на правилното име на пейзаж с показаната картина.

ДЕЙНОСТ 3 / НАПРАВЕТЕ ПЛАКАТ – 20 мин

В тази последна фаза на проекта децата, разделени на групи, ще трябва да изработят плакат срещу браконьерството, като използват и материала, създаден в предишните уроци.

Стъпка 1

Педагогът чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват. Последната част от историята се развива в природния парк. Тук децата ще бъдат посрещнати като истински герои

Групата се събра и помогна на животните да преминат през джунглата. Междувременно те разговаряха с браконiera и му обясниха защо браконьерството трябва да бъде премахнато.

Стигнаха до голяма охраняема зона. „Благодаря ви, че ме просветихте с вашата информация. Знам, че много групи браконiere също не знаеха за тези последици. Но ще им кажа и ще направя всичко възможно браконьерството да спре“, каза бившият браконьер.

Той си тръгна, а учениците влязоха в природния парк с животните и рейнджъра.

"Добре дошли!", много хора стояха точно на входа и бяха толкова щастливи. „Вие спасихте животните! Вие сте нашите герои!"

Доидоха няколко човека, взеха животните, за да ги лекуват. Една жена се приближи и каза: „Добре дошли в Националния парк в района. За нас е голяма чест да сте тук. Бяхте толкова смели и свършихте страхотна работа. Казаха ни, че сте спрели браконiera само като сте говорили с него!" Един мъж се приближи и каза: „Светът има нужда от повече смели и решителни деца като вас. Вие спасихте животните, за да спасите света!"

След това уредниците на парка обясниха на децата, че някои организации са посветени на спасяването на животинския свят и че те могат да се присъединят към тях или дори да създадат свои!

„Това е въпрос на вашата воля, а не на вашата възраст“, повтори Рейнджър.

Учениците бяха толкова щастливи и горди със себе си.

„Знаем, че цялата отговорност е наша! Ще дам всичко от себе си, за да спася животните!“, извика ученик.

„Да, аз също“, каза друг.

„Аз ще спася света“, каза един.

След няколко секунди, всички извикаха толкова щастливо, "МОЖЕМ ДА СПАСИМ ЖИВОТНИТЕ, МОЖЕМ ДА СПАСИМ СВЕТА!"

Стъпка 2

Преподавателят помага на децата да изпълнят блоковия програмен код в Scratch.

По време на този урок класът, воден от преподавателя, ще използва блоково програмиране в Scratch, следвайки стъпките, обяснени в четвъртата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ5. Грамотност за кодиране за уроците**. Задачите за изпълнение са изброени по-долу.

ВЪВЕДЕНИЕ

Учителят ще прочете допълнителна част от историята, за да изброи по-увлекателен начин някои от правилата, които трябва да се спазват в природните паркове. Накрая педагогът ще зададе на децата увлекателни въпроси, за да провери тяхното разбиране.

Задача: слушайте и разбирайте

Местоположение: природен парк

Мисия: научете за природните паркове и повишете осведомеността

Педагогът ще прочете следващата и последна част от историята.

Учениците разговаряха с рейнджъра след пристигането си в Националния парк. Тук те бяха наградени със семена от цветя за своите героични дела.

Рейнджърът запозна учениците с парка и ги научи как да направят всяко място безопасно. Групата студенти се събра около рейнджъра, който все още носеше характерната си широкопола шапка и зелено яке със значката на националния парк.

„Добре дошли в Национален парк Сините планини!“ – започна той с усмивка.

„Днес ще изследваме заедно тази красива природна среда и ще научим как да я запазим безопасна за всички!“

Учениците, въоръжени с тетрадки и моливи, бяха нетърпеливи да започнат своето приключение. Рейнджърът ги поведе по пътека, засенчена от високи борове и гъбове, докато обясняваше историята на парка и разнообразието от флора и фауна, които живеят там.

„На първо място“, започна той, спирайки на една поляна, „важно е да знаете как да се държите, когато посещавате национален парк.“

Един от най-важните принципи е уважението към природата. Не късайте цветя и растения и не безпокойте животните. Това е тяхното местообитание и ние трябва да бъдем почтени гости.“

Един от учениците вдигна ръка. „И как можем да направим безопасно всяко място, което посещаваме?“

„Добър въпрос!“ – отговори рейнджърът. „Има няколко прости правила, които трябва да следвате. Първо, винаги се придържайте към маркираните пътеки. Това не само ви предпазва от потенциални опасности, но и околната среда. Второ, никога не оставяйте боклук след себе си. Носете торба за събиране на боклука и не забравяйте да го изхвърлите в съответните контейнери, когато се върнете.“

След това направи пауза, за да се увери, че всички са разбрали, и след това продължи: „Трето, не палете огън, освен в определените за това места. Пожарите могат да опустошат гората и да застрашат живота на много същества. И накрая, ако видите животно, наблюдавайте го от разстояние и не се опитвайте да го доближите или да го нахраните. Това е важно както за вашата безопасност, така и за безопасността на животните.“

Учениците кимнаха, отбелязвайки всичко. Рейнджърът ги заведе до наблюдателна точка, откъдето можеха да видят цялата долина отдолу.

„Виждате ли колко е красиво?“ каза той. „Ако следваме тези прости правила, можем да гарантираме, че ще остане така за бъдещите поколения!“

В края на гения, когато слънцето залезе зад планините, учениците се сбогуваха със своя приятел, като обещаха да практикуват всичко, което са научили. Рейнджърът ги наблюдаваше как си отиват, доволен, че е възпитал у тях любов и уважение към природата.

ДЕЙНОСТ 1

В тази фаза учениците ще се срещнат с други застрашени животни като пандата, червената катерица и птичечовката.

Учителят ще обобщи някои от понятията, разгледани по време на предишните уроци, като се фокусира върху темата за изчезналите и застрашени животни. Учениците, които ще бъдат включени в дискусията, след това ще имат задачата да съберат хартиения материал, произведен за предишните дейности, и ще почерпят вдъхновение за създаване на диорама.

Задачата на учениците ще бъде да изградят диорама, използвайки рисунките, направени в предишните уроци. Те могат също да гледат видеоклип, за да научат повече за това как да защитават застрашените видове.

Задача: създайте диорами и гледайте видеоклипа

Продължителност на филма: 00:07:33

Местоположение: природен парк

Мисия: повишаване на чувството за отговорност и съпричастност

Истинско вдъхновение за създаване на диорама, истинска витрина, в която елементите принадлежат към растителното или животинското царство са представени в мащабна реконструкция на природната среда.

Докато децата са заети да правят диорамата, преподавателят може да реши да покаже видео в YouTube, наречено **Изчезнали и застрашени животни за деца | Какво можем да направим, за да защитим застрашените видове** от 2022 г.

Видеото показва опростено разликата между изчезнали и застрашени животни, като подчертава как е възможно да се помогне на тяхната категория, като се извършат някои конкретни действия, включително защитата и охраната на техните местообитания.



Натиснете бутона, за да гледате видеото

ДЕЙНОСТ 2

Учителят сега представя новата игра, която трябва да бъде завършена в Scratch: свържете изображенията на пейзажи с правилното име. Ако е необходимо, преподавателят ще изброи характеристиките на всеки пейзаж.

Задача: свържете имената с рисунките на пейзажите

Местоположение: природен парк

Мисия: знание

Втората дейност изисква от учениците да свържат правилното име с пейзажите, които ще бъдат показани на екрана. Сред тях: планина, хълм, равнина, море, пустиня, джунгла, гора, езеро и савана. Когато се появи всяко изображение, учениците ще трябва да идентифицират правилно типа пейзаж, насърчавайки разбирането си за различните екосистеми и как животните се адаптират да живеят в тези среди.

Тази дейност не само затвърждава географските знания, но също така помага на учениците да свържат всеки пейзаж с видовете, които ги обитават, задълбочавайки оценката си за дивата природа и естествените местообитания.

ДЕЙНОСТ 3

Това е последният етап: връщане на животните по местата им. Последната задача на учениците е да направят плакат.

Задача: направете плакати

Местоположение: природен парк

Мисия: повишаване на чувството за отговорност и съпричастност

Педагогът ще обясни на децата значението на развиването на по-задълбочено съзнание за ролята на хората като глобални граждани, разбирайки, че изборите и действията на всеки могат да допринесат за решението.

За да повишат информираността на своите връстници за спиране на браконьерството, децата ще трябва да направят плакат. Тази задача ще се изпълнява в групи от по четирима и ще е необходимо да се използва материалът, създаден в различните уроци (маски, картини, оригами, информация, лична карта).

ПАРТНЬОРИ



5

Main partners



ИТАЛИЯ

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



ИТАЛИЯ

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

All partners



ИТАЛИЯ

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



РУМЪНИЯ

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



ПОРТУГАЛИЯ

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



ИСПАНИЯ

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



БЪЛГАРИЯ

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

