

ECHITATE ETNICĂ: AVENTURA ÎN COSMOS A CĂUTĂTORILOR DE STELE

Mat educațională digitală și codare

START

SECOND LESSON SHADOW OF THE PAST

But suddenly the exploration is overshadowed by the discovery of a dark force lurking amidst the beauty of diversity; racism. The Star Seekers decide to help.

1. Introduction about racism and history.
2. Group discussion about the story.
3. Role-playing activity.
4. Coding on Scratch.
5. Final discussion.

FOURTH LESSON A COSMIC DREAM

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

1. Discussion about actions that can create positive changes in society.
2. Debate: Dreaming of a better world together.
3. Coding on Scratch.
4. Final discussion.

FIRST LESSON CELESTIAL MOSAIC

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

Hi! My name is Mia and I'm from Greenland. Can you help me to be a scientist like you?

Hi, I'm Dimitri and I'm from Russia. I love to read and play sports. Can you come and teach me?

Hi! My name is Amina and I'm from Mali. I love to read and play sports. Can you come and teach me?

Hi! My name is Maya and I'm from Brazil. I love to read and play sports. Can you come and teach me?

Hi! My name is Luna and I'm from China. I love to read and play sports. Can you come and teach me?

1. Introduction about diversity and racism.
2. Group discussion about the story.
3. Role-playing activity.
4. Coding on Scratch.
5. Final discussion.

THIRD LESSON HANDS ACROSS THE EARTH

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

1. Introduction about the importance of helping others and unity.
2. Discussion about Acts of kindness challenge.
3. Coding on Scratch.
4. Final discussion.

FINAL

Numărul proiectului:

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar pe cele Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură în Europa (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International



START

ANALIZA CONTEXTULUI

0





9/10
ani



ECHITATE ETNICĂ: AVENTURA ÎN COSMOS A CAUTĂTORILOR DE STELE

Configurarea programului de predare

Acest proiect este dezvoltat în 4 întâlniri de o oră fiecare, care trebuie finalizate secvențial. Acest kit ilustrează indicațiile practice pentru fiecare activitate și calendarul aferent.

Scenariul

Într-o lume modelată de bogăția diversității umane, acest proiect își propune să reducă inegalitățile prin promovarea echității etnice și demontarea rasismului sistemic care divizează oamenii. Se afirmă că adevăratul progres constă în recunoașterea frumuseții inerente a diverselor culturi, perspective și identități. Prin promovarea ajutorului reciproc și a cooperării dincolo de granițele geografice și etnice, acest proiect urmărește să creeze o societate mai justă și mai incluzivă, în care fiecare – indiferent de rasă sau origine – are acces egal la oportunități și resurse.

Prin cultivarea înțelegerii interculturale și a solidarității prin educație și acțiune, acest proiect va distruge structurile care perpetuează inegalitatea, deschizând calea către o societate înrădăcinată în corectitudine, respect și unitate.

Aceste teme sunt abordate prin intermediul unei povești plasate în îndepărtata galaxie, în care un grup curajos de mici extraterestri au format echipa Star Seekers Squad, condusă de Luna, liderul lor neînfricat. Împreună, ei au pornit într-o călătorie incredibilă prin stele la bordul navei Stardust Voyager și, în cele din urmă, s-au regăsit pe o mică planetă albastră numită Pământ.

În Episodul 1: **Mozaic celest**, Căutătorii de stele au întâlnit copii din diverse grupuri etnice din întreaga lume, sărbătorind frumusețea tradițiilor unice ale fiecărei culturi.

În Episodul 2: **Umbra trecutului**, ei au întâlnit forța întunecată a rasismului, o amenințare la adresa unității și acceptării, și s-au ridicat pentru a răspândi mesaje de empatie și înțelegere.

În Episodul 3: **Hands Across the Cosmos**, Căutătorii Stelelor și-au unit mâinile cu copiii Pământului, depășind împreună provocările prin acte de bunătate și ajutor reciproc.

În cele din urmă, în **Episodul 4**: Un vis cosmic, Luna și echipa ei au privit înapoi spre Pământ, inspirate de călătoria lor pentru a imagina o lume în care diversitatea este acceptată și toți copiii trăiesc în armonie, sperând că misiunea lor pentru pace și înțelegere va continua printre stele.

Materii implicate



EDUCAȚIE CIVICĂ



GEOGRAFIE



ARTĂ



TEHNOLOGIE

Nevoi pedagogice

Acest proiect poate răspunde mai multor nevoi pedagogice pentru copiii cu vârste cuprinse între 9 și 10 ani, favorizând dezvoltarea lor cognitivă, socială și emoțională. Acestea sunt:

- Conștientizarea și respectul cultural. Proiectul îi introduce pe copii în diverse culturi și tradiții, ajutându-i să-și dezvolte respectul și aprecierea pentru diferite grupuri etnice;
- Învățarea socio-emoțională (SEL). Prin accentuarea empatiei, cooperării și rezolvării conflictelor, proiectul cultivă inteligența emoțională și abilitățile sociale ale copiilor;
- gândirea critică și rezolvarea problemelor. Prin explorarea problemelor de justiție socială, cum ar fi rasismul, proiectul încurajează gândirea critică și rezolvarea problemelor în contexte reale;
- Incluziune și colaborare. Proiectul încurajează munca în echipă și incluziunea, arătând copiilor importanța colaborării dincolo de granițele culturale și geografice;
- Dezvoltarea morală și etică. Prin abordarea echității și justiției, proiectul îi ajută pe copii să construiască o bază etică solidă și să înțeleagă importanța de a se ridica împotriva inegalității. Proiectul extinde, de asemenea, viziunea asupra lumii a copiilor, încurajându-i să se vadă ca parte a unei comunități globale

Obiective pedagogice

Următoarele obiective vizează formarea unor persoane complete, conștiente de problemele sociale, care apreciază diversitatea și sunt pregătite să contribuie la societate.

- Promovarea conștientizării și aprecierii diverselor culturi, etnii și tradiții;
- Să ajute copiii să recunoască și să înțeleagă sentimentele celorlalți, promovând empatia și comportamentul plin de compasiune;
- Să învețe copiii să identifice și să analizeze probleme precum rasismul și inegalitatea și să exploreze modalități de abordare a acestor provocări;
- Să încurajeze cooperarea, munca în echipă și incluziunea prin lucrul împreună cu colegi din medii diferite;
- Să promoveze echitatea, dreptatea și bunătatea, încurajându-i pe copii să acționeze în conformitate cu aceste valori în viața lor de zi cu zi;
- Să inspire copiii să se vadă ca parte a unei comunități globale, înțelegând importanța ajutorului reciproc și a responsabilității colective.

Metodologie

CICLUL DEMING (Ciclul PDCA) este o metodă de implementare a îmbunătățirilor, de a testa modificările și rezolva problemele.



- 01_Planificarea și programarea unităților/activităților de predare.
- 02Realizarea activităților (unități de învățământ; sesiuni de formare teoretică; sesiuni de formare practică/laborator).
- 03_Control **continuu** al îndeplinirii obiectivelor și al dobândirii de noi competențe de către toți elevii într-un mod omogen.
- 04_La sfârșitul fiecărei sesiuni, profesorul evaluează activitatea, observă și identifică aspectele critice și modalitățile de implementare a acțiunilor corective pentru viitor.

MOZAIC CERESC



1
LECȚIA



Această secțiune a hărții este dedicată primei lecții.

La nivel grafic, acesta prezintă toate elementele utile pentru narațiune și activitățile conexe.

FIRST LESSON CELESTIAL MOSAIC

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

START

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

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

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

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

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

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

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

Obiective pedagogice

- Să înțeleagă conceptul de diversitate și rolul său în societate. Elevii vor explora semnificația diversității, inclusiv diferențele rasiale, culturale și etnice, și vor înțelege modul în care aceste elemente contribuie la o societate vibrantă și dinamică. Ei vor analiza beneficiile diversității în promovarea creativității, inovării și rezilienței în cadrul comunităților, recunoscând că diferențele îmbogățesc diversitatea socială;
- Să identifice și să aprecieze caracteristicile unice ale grupurilor etnice. Elevii vor examina și celebra caracteristicile culturale, lingvistice și fizice care definesc diferite grupuri etnice, înțelegând semnificația lor istorică și socială. Ei vor compara tradițiile, obiceiurile și limbile diferitelor etnii, dobândind o apreciere mai profundă a diversității globale și a interconectării experiențelor umane;
- Să dea dovadă de empatie, respect și deschidere de spirit. Elevii vor practica în mod activ empatia prin implicarea în discuții și activități care contestă stereotipurile și promovează înțelegerea indivizilor din medii diverse.

Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un cadru didactic care va participa activ în timpul lecției;
- un ecran pe care să fie proiectată harta în timpul și după citirea poveștii și să fie vizionate videoclipurile propuse pentru unele activități
- un calculator/tabletă cu care copiii pot realiza o parte din activități și programarea Scratch;
- ziare, reviste, coli de hârtie, creioane, foarfece și lipici.

Metodologie

ATENȚIE:
Momentul corecției

O greșeală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile aduc ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio sancțiune (mustrare, judecată negativă etc.) Corecția implică tot grupul în căutarea celor mai bune soluții și în explicarea rezultatelor (învățare prin cooperare – inteligență colectivă).

POVESTIRERA (PASUL 1) - 10 min

Primele 10 minute vor fi dedicate unei scurte introduceri a subiectului și povestirii. În timpul povestirii, profesorul va proiecta harta pe un ecran și îi va implica pe copii cu întrebări relevante.

ACTIVITATEA PRINCIPALĂ - 20 min

Profesorul prezintă activitatea „Colaj cultural” în cadrul căreia elevii, împărțiți în grupuri, vor trebui să creeze un colaj care să evidențieze caracteristicile diferitelor grupuri etnice.

CODAREA SCRATCH (PASUL 2) - 20 min

Scopul acestei părți este de a introduce programarea Scratch. Toate activitățile vor fi conduse de către un profesor.

REFLECȚIA ȘI ÎMPĂRTĂȘIREA (PASUL 3) - 10 min

Această fază le permite elevilor să reflecteze asupra acestei prime părți a proiectului (inclusiv etapele 1 și 2) și să își împărtășească realizările. De asemenea, copiii pot rezuma conceptele-cheie ale lecției și pot sublinia importanța celebrării diversității.

Pasul 1

Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

De asemenea, va folosi această fază pentru a introduce subiectul și pentru a explica elevilor importanța înțelegerii și aprecierii diversității, care sunt obiectivele de învățare ale lecției.

Într-o galaxie foarte, foarte îndepărtată, un grup de copii extraterestri aventuroși au format Echipa Căutătorilor de Stele. Conduși de liderul lor neînfricat, Luna, ei au pornit într-o călătorie epică prin cosmos la bordul navei lor spațiale, Stardust Voyager. Cu ochii plini de uimire și inimile pline de curaj, ei au zburat printre stelele sclipitoare până au ajuns pe o mică planetă albastră numită Pământ.

Luna și prietenii ei, Căutătorii de stele, au zburat prin spațiu până au ajuns pe Pământ. Când au aterizat, au întâlnit o mulțime de copii. A fost **Ulla**, din Groenlanda, fericită să vorbească despre casa ei deosebită; apoi **Maya**, din Brazilia, căreia îi plăcea să danseze în ritmul tobelor; **Ahmed**, din Algeria, care a povestit despre aventurile din deșert sub stelele sclipitoare; **Mei Ling**, din China, care a împărtășit rețete delicioase gătite de familia ei; și **Dimitri**, din Rusia, pasionat de arta țării sale.

Împreună, Luna și Căutătorii de stele au învățat despre diferitele moduri în care oamenii arată, vorbesc și trăiesc. Au văzut că fiecare este special și unic, ca piesele unui puzzle care se potrivesc pentru a face din lume un tablou frumos.

ACTIVITATEA PRINCIPALĂ

Acum, profesorul desfășoară activitatea „Colaj cultural”, în cadrul căreia elevii vor trebui să caute informații și apoi să creeze colaje care să prezinte principalele caracteristici ale diferitelor grupuri etnice.

Profesorul va oferi materiale și instrucțiuni în timp ce elevii lucrează în grupuri mici pentru a-și crea colajele. Copiii vor fi încurajați să discute și să împărtășească rezultatele lor cu colegii lor.

COLAJ CULTURAL

Elevii vor lucra împreună în grupuri mici, de maxim 4 copii, pentru a învăța despre diferite grupuri etnice. Fiecărui grup îi va fi atribuit un grup etnic și va crea un colaj pentru grupul respectiv, care să prezinte îmbrăcăminte tradițională, mâncare specifică și sărbători speciale. Elevii vor avea acces la diverse materiale informative, pentru a găsi conținutul necesar, și materiale creative, precum și ziare, reviste și fotografii tipărite, utile pentru compunerea colajului.

După ce termină, fiecare grup își prezintă colajul în fața clasei, învățându-i pe toți despre diversitatea lumii.

Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să execute codul de programare Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de educator va utiliza programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în primul capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT7. Competențe de codificare pentru lecții.**

Pasul 3

Profesorul va ghida discuția dintre copii, dirijând-o și încurajându-i să abordeze toate etapele desfășurate în cadrul lecției.

În această fază, elevii vor reflecta asupra acestei prime părți a proiectului și vor avea ocazia să împărtășească rezultatele lor, obținute în urma activității principale și a codificării pe scratch. Copiii vor putea, de asemenea, să rezume conceptele-cheie ale lecției și să sublinieze, discutând cu colegii lor, importanța celebrării diversității.

UMBRE ALE TRECUTULUI

2

LECȚIA



Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a doua lecții.

La nivel grafic, acesta prezintă toate elementele utile pentru narațiune și activitățile conexe.

SECOND LESSON
SHADOW OF THE PAST

But suddenly the exploration is overshadowed by the discovery of a dark force lurking amidst the beauty of diversity: racism. The Star Seekers decide to help.

1. Introduction about racism and story;
2. Group discussion about the story;
3. Role-playing activity;
4. Coding on Scratch;
5. Final discussion.

The graphic features a cartoon bear character on the left, a globe in the center, and a dashed line path with five numbered icons (1-5) representing the lesson activities. The background is dark blue with a subtle globe pattern.

Obiective pedagogice

- să recunoască efectele nocive ale rasismului și discriminării. Elevii vor explora impactul social, emoțional și psihologic al rasismului și discriminării asupra indivizilor și comunităților, înțelegând cum aceste forțe perpetuează inegalitatea și divizarea.
Ei vor examina exemple istorice și contemporane de rasism, identificând natura sistemică a prejudecăților;
- să dezvolte empatie și înțelegere pentru cei afectați de rasism.
Prin povestiri, studii de caz și activități de reflecție, copiii vor dobândi o conștientizare mai profundă a experiențelor personale ale persoanelor care s-au confruntat cu rasismul, promovând o conexiune emoțională cu acestea. Elevii vor avea conversații semnificative pentru a înțelege complexitatea identității rasiale și modul în care prejudecățile pot modela experiențele trăite;
- să învețe strategii pentru a se ridica împotriva rasismului și a promova incluziunea. Elevii vor învăța și vor exersa strategii concrete pentru a se confrunța cu rasismul, inclusiv cum să conteste comportamentul discriminatoriu, să-i sprijine pe cei afectați și să promoveze incluziunea. Prin jocuri de rol și exerciții de rezolvare a problemelor, ei își vor dezvolta încrederea și abilitățile necesare pentru a se opune prejudecăților și a milita pentru justiție în comunitățile lor.

Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un ecran pe care să fie afișată harta în timpul și după citirea poveștii și să fie vizionate videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activități și programarea Scratch).

Metodologie

ATENȚIE:
Momentul corecției

O greșeală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile aduc ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio sancțiune (muștrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică tot grupul în căutarea celor mai bune soluții și în explicarea rezultatelor (învățare prin cooperare – inteligență colectivă).

POVESTIREA (PASUL 1) - 10 min

Primele 5 minute vor fi dedicate primei părți a povestirii.

În timpul povestirii, educatorul va proiecta harta pe un ecran.

ACTIVITATEA PRINCIPALĂ - 20 min

Profesorul prezintă activitatea „Lupta împotriva nedreptății”, în cadrul căreia elevii vor participa la o dezbatere prin joc de rol prin care vor înțelege importanța drepturilor tuturor.

CODAREA SCRATCH (PASUL 2) - 20 min

Această parte are rolul de a trece în revistă unele subiecte abordate în timpul lecției folosind programarea Scratch.

REFLECȚIE ȘI ÎMPĂRTĂȘIRE (PASUL 3) - 10 min

Această etapă le permite elevilor să reflecteze asupra acestei părți a proiectului (inclusiv etapele 1 și 2) și să își împărtășească realizările. Copiii vor putea, de asemenea, să rezume conceptele-cheie ale lecției, subliniind importanța de a se ridica împotriva discriminării.

Pasul 1

Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

De asemenea, profesorul va folosi această fază pentru a explica efectele nocive ale rasismului și discriminării și pentru a explica de ce este important să ne ridicăm împotriva nedreptății, care sunt obiectivele de învățare ale lecției.

ACTIVITATEA PRINCIPALĂ

Cadrul didactic desfășoară activitatea "Standing Up Against Injustice", în cadrul căreia elevii vor participa la o dezbatere prin joc de rol prin care vor înțelege importanța drepturilor tuturor. După fiecare scenariu va avea loc o discuție pentru a consolida înțelegerea și empatia.

Dacă se consideră necesar, educatorul le poate arăta copiilor un videoclip sau le poate citi o poveste care relatează o mărturie reală a unei persoane care a fost victima rasismului.

Într-o zi, Luna și Căutătorii de Stele au văzut niște copii care erau răi unii cu alții. Au auzit cuvinte jignitoare și au văzut acțiuni răutăcioase doar pentru că unii copii arătau diferit de alții. Luna s-a simțit tristă pentru că știa că toată lumea ar trebui să fie tratată cu bunătate și respect, indiferent de cum arată.

Luna și prietenii ei au decis să ajute. I-au înfruntat pe agresori și le-au arătat tuturor că a fi diferit este ceva de sărbătorit, nu de care să te temi. Încet-încet, cu bunătatea și curajul lor, au făcut să dispară umbrele rasismului.

Lupta împotriva nedreptății

Pentru această activitate, elevii vor fi ghidați într-o discuție atentă despre temele poveștii, concentrându-se pe importanța de a se ridica împotriva nedreptății. Profesorul îi va încuraja să își împărtășească gândurile și sentimentele cu privire la provocările cu care se confruntă persoanele victime ale rasismului și să facă conexiuni cu situații din viața reală. Va pune întrebări care promovează gândirea critică, cum ar fi: „De ce este important să ne opunem rasismului?” și „Cum îi poate apăra cineva pe ceilalți să creeze schimbări în societate?” Această discuție îi va ajuta pe elevi să interiorizeze valorile corectitudinii, empatiei și curajului.

Acum elevii vor fi împărțiți în grupuri mici și fiecare grup va avea un scenariu în care trebuie să se confrunte cu rasismul sau discriminarea într-un cadru realist, adecvat vârstei, cum ar fi o clasă, un loc de joacă sau un cartier. Ei vor fi încurajați să se gândească la modul în care pot răspunde cu empatie, asertivitate și respect atunci când sunt martori sau se confruntă cu discriminarea. După jocul de rol, va avea loc o discuție despre diferitele abordări folosite de elevi și despre modul în care rezistența la nedreptate poate face diferența.

Această activitate îi ajută să exerseze strategii practice de confruntare cu prejudecățile și promovează simțul responsabilității în crearea unor medii incluzive.

Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze codul Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de educator va utiliza programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în cel de-al doilea capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT7. Competențe de codare pentru lecții.**

Pasul 3

Profesorul va ghida discuția dintre copii, dirijând-o și încurajându-i să abordeze toate etapele desfășurate în cadrul lecției.

Această etapă încurajează elevii să reflecteze asupra experiențelor lor din timpul activității principale și al programării Scratch, oferindu-le ocazia de a-și împărtăși ideile cu colegii. Ei vor discuta despre modul în care au abordat problemele legate de rasism, explorând provocările și soluțiile întâlnite. În plus, elevii vor rezuma conceptele-cheie ale lecției, consolidând importanța empatiei și a luptei împotriva discriminării.

La sfârșitul reflecției, elevii vor fi încurajați să aplice aceste valori în viața lor de zi cu zi, promovând incluziunea și corectitudinea în comunitățile lor.

MĂINILE CARE CUPRIND PAMÂNTUL



3
LECȚIA



Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a treia lecții. La nivel grafic, aceasta prezintă toate elementele utile pentru narațiune și activitățile aferente.

THIRD LESSON HANDS ACROSS THE EARTH

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

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



Obiective pedagogice

- Să înțeleagă importanța ajutorării celorlalți și impactul acestora asupra comunității. Elevii vor explora modul în care actele de bunătate și de sprijin își consolidează comunitățile, recunoscând impactul mai larg al acțiunilor lor individuale. Prin exemple din viața reală și discuții de colaborare, ei vor învăța cum ajutorarea celorlalți creează un efect de undă, influențând pozitiv atât pe cel care dă, cât și pe cel care primește, și promovând o cultură a grijii și solidarității;
- Să demonstreze empatie și compasiune față de cei aflați în nevoie. Prin discuții și activități de reflecție, elevii vor dezvolta o înțelegere mai profundă a provocărilor cu care se confruntă persoanele nevoiașе. Acest lucru le va spori capacitatea de empatie și îi va motiva să acționeze cu compasiune și bunătate față de ceilalți;
- Să colaboreze cu colegii pentru a planifica și executa acte de bunătate. Lucrând în grupuri, elevii vor concepe și vor realiza acte de bunătate semnificative, învățând cum să abordeze nevoile reale din comunitățile lor.

Prin aceste activități, elevii își vor consolida abilitățile de conducere, colaborare și rezolvare a problemelor, cultivând în același timp un puternic simț al responsabilității și cetățeniei

Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un ecran pe care să fie afișată harta în timpul și după citirea poveștii și să fie vizionate videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activități și programarea Scratch).

Metodologie

ATENȚIE:
Momentul corecției

O greșeală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile aduc ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio sancțiune (mustrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică tot grupul în căutarea celor mai bune soluții și în explicarea rezultatelor (învățare prin cooperare – inteligență colectivă).

POVESTIREA (PASUL 1) - 10 min

Primele 10 minute vor fi dedicate unei scurte introduceri a subiectului și povestirii. În timpul povestirii, profesorul va proiecta harta pe un ecran și îi va implica pe copii cu întrebări relevante.

ACTIVITATEA PRINCIPALĂ - 20 min

Profesorul prezintă activitatea „Provocarea actelor de bunătate”, pentru care elevii vor trebui să se gândească la acte de bunătate pe care să le realizeze la școală sau în comunitatea lor pe parcursul unei perioade stabilite.

CODAREA SCRATCH (PASUL 2) - 20 min

În timpul lecției, copiii vor face programare Scratch. Toate activitățile vor fi conduse de cadrul didactic.

REFLECȚIA ȘI ÎMPĂRTĂȘIREA (PASUL 3) - 10 min

Această etapă le permite elevilor să reflecteze asupra acestei părți a proiectului (inclusiv etapele 1 și 2) și să își împărtășească realizările. Copiii vor putea, de asemenea, să rezume conceptele-cheie ale lecției și să își încurajeze colegii să continue să îi ajute pe alții în viața lor de zi cu zi.

Pasul 1

Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe. În această etapă, profesorul va explica, de asemenea, importanța de a-i ajuta pe ceilalți și de a lucra împreună ca o comunitate, care sunt obiectele de învățare ale lecției.

One bright day, Luna and the Star Seekers saw some children helping others who were in trouble. They saw Maria helping to clean up after a big storm, Raj sharing his toys with kids who didn't have any, and Sofia comforting a friend who was feeling sad. Luna smiled because she knew that helping each other makes the world a better place.

Luna and her friends joined in, lending a hand wherever they could. They worked together to fix broken things, planted flowers to make the world more beautiful, and hugged sad friends to make them feel better. Through their acts of kindness, they showed that when we help each other, we all shine brighter.

ACTIVITATEA PRINCIPALĂ

Profesorul prezintă activitatea „Provocarea actelor de bunătate”, pentru care elevii vor face un brainstorming cu privire la acte de bunătate pe care să le realizeze la școală sau în comunitatea lor într-o anumită perioadă.

Profesorul va oferi îndrumare și sprijin în timp ce copiii își planifică și apoi își îndeplinesc actele de bunătate.

Provocarea actelor de bunătate

Elevii vor începe prin a se implica într-o sesiune de brainstorming în grup pentru a genera idei creative pentru acte de bunătate pe care le pot face, concentrându-se pe modalități de a-i ajuta pe alții în școala sau comunitatea lor. Ei vor lua în considerare atât gesturi mici, cum ar fi oferirea de ajutor unui coleg de clasă, cât și inițiative mai ample, cum ar fi organizarea unei curățenii în comunitate sau crearea unei campanii de bunătate. Fiecare elev va alege apoi un act de bunătate pe care să îl îndeplinească pe parcursul săptămânii, documentându-și cu atenție experiența prin intermediul unui jurnal sau al unei lucrări de reflecție.

La sfârșitul săptămânii, elevii se vor reuni pentru a-și împărtăși poveștile cu clasa, discutând nu numai despre ceea ce au făcut, ci și despre cum au simțit că au avut un impact pozitiv. Prin intermediul acestei activități, elevii vor reflecta asupra recompensei emoționale de a-i ajuta pe alții și asupra impactului mai larg pe care acțiunile lor îl pot avea asupra construirii unei comunități compasive și solidare.

Step 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze codul Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de educator va utiliza programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în capitolul al treilea din broșura suplimentară dedicată numită **MAT7. Competențe de codare pentru lecții.**

Step 3

Profesorul va conduce discuția dintre copii, dirijând-o și încurajându-i să abordeze toate etapele desfășurate în cadrul lecției.

Această etapă oferă elevilor posibilitatea de a reflecta asupra experiențelor lor din timpul activității principale și al programării Scratch. Ei vor fi încurajați să își împărtășească proiectele Scratch cu colegii, explicând modul în care au folosit codarea pentru a transmite mesaje de ajutor reciproc și cooperare. Această sesiune de împărtășire va favoriza discuțiile cu privire la modul creativ în care au aplicat conceptele de bunătate și comunitate în proiectele lor.

Profesorul va rezuma apoi conceptele-cheie ale lecției, consolidând importanța ajutorului reciproc și a empatiei. Elevii vor fi încurajați să ducă aceste lecții dincolo de sala de clasă și să continue să îi ajute pe ceilalți în viața lor de zi cu zi.

UN VIS COSMIC

4

LECȚIA



Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a patra lecții.

La nivel grafic, aceasta prezintă toate elementele utile pentru narațiune și activitățile aferente.

FOURTH LESSON A COSMIC DREAM

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

1. Discussion about actions that can create positive changes and story;
2. Do the "Dreaming of a Better World" activity;
3. Coding on Scratch;
4. Final discussion.

Obiective pedagogice

- să imagineze și să articuleze idealuri pentru o lume mai bună. Elevii își vor exprima în mod creativ viziunea despre o lume mai bună, punând accentul pe valori fundamentale precum bunătatea, prietenia, egalitatea și incluziunea. Ei vor explora modul în care aceste idealuri pot modela o societate mai armonioasă și mai respectuoasă prin discuții, artă sau povestiri;
- să reflecteze asupra rolului acțiunii individuale și colective. Elevii vor explora modul în care atât eforturile individuale, cât și acțiunile colective pot determina schimbări pozitive în cadrul comunităților lor. Reflectând asupra unor exemple reale de schimbare socială, ei vor înțelege importanța lucrului în echipă, a solidarității și a responsabilității în abordarea unor noi probleme precum inegalitatea și nedreptatea;
- să dezvolte un simț al acțiunii și al responsabilizării. Elevii vor dezvolta un puternic sentiment de autonomie personală, recunoscându-și puterea de a contribui la o lume mai bună. Prin intermediul proiectelor practice și al implicării în comunitate, elevii vor dobândi încredere în capacitatea lor de a face diferența, realizând că și acțiunile mici pot contribui la crearea unei societăți mai juste și mai incluzive.

Aspecte necesare

Povestea și pașii săi necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un ecran pe care să fie proiectată harta în timpul și după citirea poveștii și să fie vizionate videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un calculator/tabletă cu care copiii să poată realiza o parte din activități și programarea pe Scratch (un mediu de programare gratuit, cu un limbaj de programare grafică);
- ziare, reviste, coli de hârtie, creioane, foarfece și lipici

Metodologie

ATENȚIE:
Momentul corecției

O greșeală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile aduc ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio sancțiune (mustrare, judecată negativă etc.) Corecția implică tot grupul în căutarea celor mai bune soluții și în explicarea rezultatelor (învățare prin cooperare – inteligență colectivă).

POVESTIREA (PASUL 1) - 10 min

Primele 10 minute vor fi dedicate unei scurte introduceri a subiectului și povestirii. În timpul povestirii, profesorul va proiecta harta pe un ecran și îi va implica pe copii cu întrebări relevante.

ACTIVITATEA PRINCIPALĂ - 20 min

Profesorul prezintă activitatea „Visând la o lume mai bună”, în cadrul căreia elevii trebuie să își imagineze și să își illustreze idealurile pentru o lume mai bună.

CODAREA SCRATCH (PASUL 2) - 20 min

În timpul lecției, copiii vor face programare Scratch. Toate activitățile vor fi conduse de cadrul didactic.

REFLECȚIA ȘI ÎMPĂRTĂȘIREA (PASUL 3) - 10 min

Această etapă le permite elevilor să reflecteze asupra acestei părți a proiectului (inclusiv etapele 1 și 2) și să își împărtășească realizările. Copiii vor putea, de asemenea, să rezume conceptele-cheie ale lecției și să își încurajeze colegii să continue să îi ajute pe alții în viața lor de zi cu zi.

Pasul 1

Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

De asemenea, profesorul va folosi această etapă pentru a discuta cu elevii viziunile lor pentru o lume mai bună și rolul acțiunilor individuale și colective în crearea unei schimbări pozitive, care reprezintă obiectivele de învățare ale lecției.

ACTIVITATEA PRINCIPALĂ

Profesorul desfășoară activitatea „Visând la o lume mai bună”, în cadrul căreia elevii își imaginează și își ilustrează idealurile pentru o lume mai bună.

Profesorul va oferi materiale și sprijin în timp ce elevii își exprimă ideile prin desen sau scriere.

Step 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze codul Scratch.

Pe măsură ce călătoria lor cosmică se apropia de sfârșit, Luna și Căutătorii de Stele priveau Pământul cu ochi plini de speranță. Ei au visat la o lume în care toată lumea era prietenă, în care nimeni nu se simțea exclus și în care toată lumea avea ceea ce îi trebuia pentru a fi fericită. Luna știa că visele pot deveni realitate dacă toți lucrăm împreună pentru a le transforma în realitate.

Cu inimile pline de speranță, Luna și prietenii ei și-au luat rămas bun de la Pământ și au zburat înapoi în spațiu. Ei au promis să răspândească bunătate și prietenie oriunde ar merge, știind că și micile acte de iubire pot schimba lumea.

Visând la o lume mai bună

Elevii vor începe prin a închide ochii și a se angaja într-o vizualizare ghidată, imaginându-și lumea ideală – una plină de bunătate, prietenie, egalitate și ajutor reciproc. Ei vor fi încurajați să se gândească la cum ar arăta o lume fără discriminare, în care toată lumea este tratată cu respect și empatie.

Ulterior, elevii își vor exprima viziunile prin mijloace creative, cum ar fi desenul, scrisul sau realizarea de colaje care să reflecte visele lor pentru o lume mai bună. Acestea vor include concepte precum ajutorarea celorlalți, încurajarea prietenilor și promovarea incluziunii.

Odată finalizate, elevii își vor împărtăși viziunile cu clasa, în cadrul unei discuții de grup de susținere. Împreună, ei vor face un brainstorming cu privire la măsurile practice pe care le pot lua în școala și comunitatea lor pentru a începe să transforme aceste vise în realitate. Această reflecție colaborativă îi va inspira pe elevi să treacă la acțiune și să realizeze puterea efortului colectiv în crearea unei schimbări pozitive.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de educator va utiliza programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în capitolul al treilea din broșura suplimentară dedicată numită **MAT7. Competențe de codare pentru lecții.**

Step 3

Profesorul va ghida discuția dintre copii, dirijând-o și încurajându-i să abordeze toate etapele desfășurate în cadrul lecției.

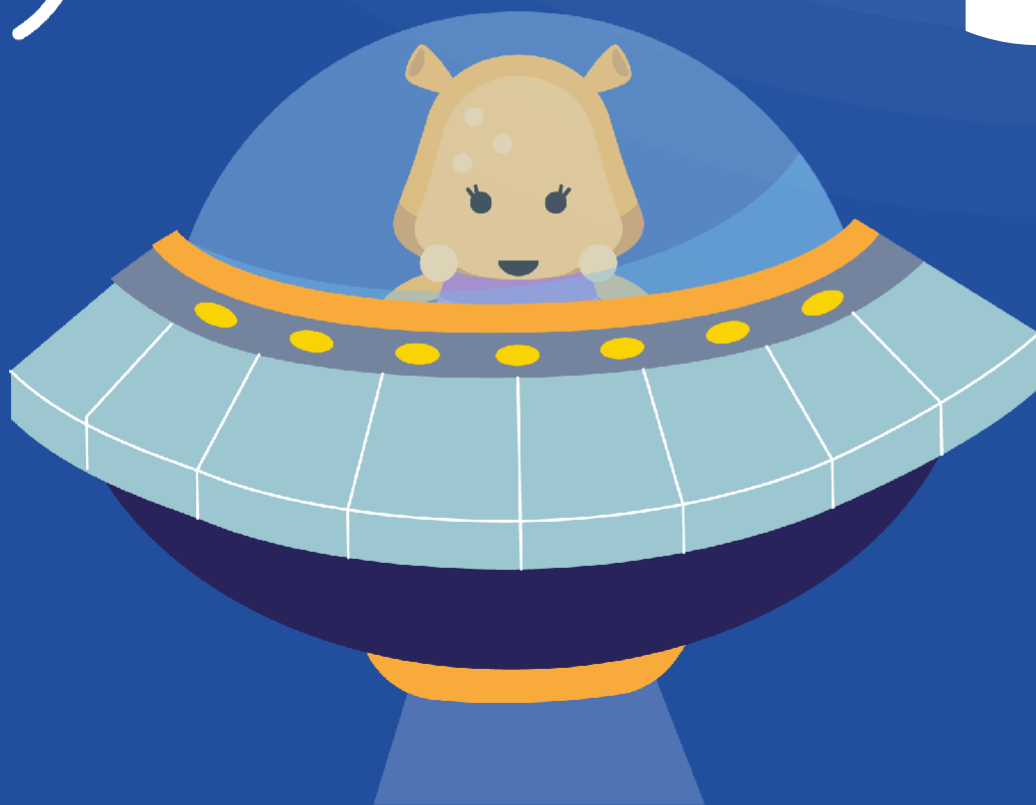
Această etapă le permite elevilor să reflecteze asupra viselor și experiențelor lor atât din activitatea principală, cât și din proiectele lor de codare Scratch. Profesorul îi va încuraja pe elevi să împărtășească proiectele lor Scratch cu colegii lor, discutând despre modalitățile creative prin care au transmis mesaje de speranță, pozitivitate și construirea unei lumi mai bune. Va avea loc, de asemenea, o discuție de grup în cadrul căreia elevii pot face schimb de idei cu privire la modul în care tehnologia poate fi utilizată pentru a promova aceste valori.

În cele din urmă, clasa va rezuma conceptele-cheie ale lecției, consolidând importanța colaborării pentru o societate mai incluzivă și mai bună, iar educatorul îi va încuraja pe elevi să continue să își pună în aplicare viziunea unei lumi mai bune și în afara clasei.

PARTNERI



5



Main partners



ROMANIA

EuroEd Primary School include o grădiniță și o școală primară. Ambele sunt acreditate de Ministerul Educației din România. Ea promovează dimensiunea europeană a educației și încurajează, de asemenea, multiculturalismul și multilingvismul, oferind educație copiilor de diferite naționalități sau grupuri etnice.



ITALY

Universitatea Sapienza din Roma, (Departamentul de Planificare, Proiectare, Tehnologie a Arhitecturii). Sapienza a fost fondată de Papa Boniface al VIII-lea în 1303. Este una dintre cele mai vechi universități din lume și a doua cea mai mare universitate din UE, cu 11 facultăți, 63 de departamente, 111.000 de studenți și peste 4.700 de profesori.

All partners



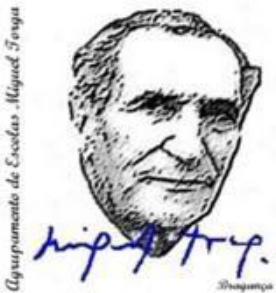
ITALY

The CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Scuola) este sindicatul personalului din învățământul primar și preșcolar, din învățământul secundar și din învățământul vocațional din CISL. A fost înființat în 1997 prin uniunea SINASCEL (Sindicatul Național al Școlilor Elementare) și SISM (Sindicatul Italian al Școlilor Gimnaziale).



ITALY

Pixel este o instituție de educație și formare cu sediul în Florența (Italia). Pixel a fost înființată în 1999. Misiunea Pixel este de a promova o abordare inovatoare a educației, formării și culturii, în principal prin încercarea de a exploata cel mai bun potențial al TIC pentru educație și formare.



PORTUGAL

Agrupamento de Escolas Miguel Torga este o școală situată în Bragança, Portugalia, un oraș din interiorul țării. Școala este formată din trei clădiri, două pentru grădiniță și școala elementară și una pentru gimnaziu și liceu. Există 88 de profesori, 2 psihologi și, de asemenea, un logoped.



SPAIN

Escienciac este un IMM cu sediul în Zaragoza, înființat în 2006 ca spin-off al Universității din Zaragoza. Escienciac Eventos Científicos S.L. se dedică gestionării și organizării de proiecte de diseminare a științei. Compania oferă atât servicii de consultanță, cât și conceperea de programe educaționale.



BULGARIA

Zinev Art Technologies Ltd. este o companie care dezvoltă, implementează și gestionează proiecte europene și oferă consultanță în domeniile culturii, artei, activităților bazate pe internet și educației, VET, e-learning și dezvoltării educației școlare, precum și dezvoltării regionale.

