



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

This project has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained herein.

LEARNING & CREATIVITY PLAN : UNA VISITA GUIDATA

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Overview

Title	UNA VISITA GUIDATA		
Guida domanda o argomento	Cosa bisogna sapere in merito al luogo da visitare e le risorse necessarie		
Ages, Grades, ...	AGES:12-14	6 th - 8 th grade	
Durata, Cronologia, Attività	3 ore di lezione	4*90 minuti	7 attività
Allineamento Curriculum	Itinerario, preventivo di costo e conoscenze base di grafica		
Contributors, Partners			
Abstract - Synopsis	Il progetto prevede una fase iniziale di lezioni tenute dagli insegnanti che daranno indicazioni in merito alla brochure che dovrà essere realizzata per l'organizzazione della visita guidata. Gli studenti saranno divisi in gruppo che ricerchino le diverse informazioni indispensabili per stabilire l'itinerario e il preventivo di costo. Dovranno poi calcolare il prezzo da far pagare ai partecipanti. Al termine dovranno essere in grado di stilare una brochure con tutte le informazioni.		
References, Acknowledgements			

2. STEAME Framework*

Cooperazione tra insegnanti	I insegnante: Insegnante di economia aziendale Il insegnante: Insegnante di arte o di scienze a seconda del tipo di itinerario (l'insegnante di arte sarà comunque indispensabile per la stesura della brochure)
-----------------------------	---

STEAME in Life (SiL) Organization	Incontro con un agente di viaggio che spieghi agli studenti come definire un itinerario e un preventivo di costo e con un grafico che mostri loro come rendere la brochure attrattiva, che strategie usare, come tipi di immagini e font da utilizzare.
Formulazione del piano d'azione	<p>[Preparazione STEP A 1-3] da parte dei due insegnanti insieme</p> <p>Riferimenti alla formulazione del piano FASE I: Preparazione di due insegnanti [Fase B: attività 1-3], FASE II: Piano d'azione/Piano di apprendimento, a cura dei due insegnanti in collaborazione [Fase B: attività 4-6]</p> <p>FASE II: Formulazione del piano d'azione [Fasi di sviluppo B e C: attività 4-7] Si riferisce alla realizzazione da parte degli studenti delle quattro attività del Piano di Apprendimento.</p> <p>FASE II: Formulazione del piano d'azione [FASE D: attività 7] Si riferisce alla valutazione degli insegnanti [attività 7] e alla presentazione dei risultati da parte degli studenti [attività 7].</p>

3. Objectives and Methodologies

Obiettivi di apprendimento	At the end of the work students will understand the importance of planning and making cost estimates before organizing any activity.
Risultati di apprendimento e risultati attesi	<p>Alla fine del progetto, gli studenti saranno in grado di capire che la pianificazione comporta un processo lungo e dettagliato. È necessario che ogni attività sia ben definita nel tempo e nei costi. Impareranno che la pianificazione dei costi richiede molta attenzione nella definizione delle spese necessarie per evitare quelle inutili. Dovranno quindi confrontare diversi preventivi e scegliere i migliori non solo in termini di costi, ma anche di qualità.</p> <p>Infine, con la preparazione della brochure, capiranno quanto sia importante il layout della presentazione per trovare i partecipanti al tour.</p>
Conoscenze preliminari e prerequisiti	Conoscenze di base di Matematica, grafica e nozioni del mercato globale (confronto di prezzi e caratteristiche)

Motivazione,
Metodologia, Strategie,
Supporto

La motivazione principale che guiderà gli studenti sarà la curiosità. Dovranno cercare di conoscere il più possibile il luogo da visitare per definire le attività da praticare.

Imparando facendo, impareranno a cercare le informazioni necessarie loro stessi e ad approfondire la loro conoscenza. Di solito a scuola gli studenti imparano da informazioni fornite da terzi o da insegnanti e libri.

Dovranno lavorare in gruppi e dividere i compiti perché altrimenti non avrebbero tempo per completare il lavoro. Sperimenteranno il confronto e la discussione tra pari per raggiungere un obiettivo. Dovranno quindi fidarsi l'uno dell'altro.

Nell'attuazione della tecnica di risoluzione dei problemi, essi dovranno affrontare la necessità di fare scelte e prendere decisioni.

Dovranno anche affrontare la necessità di contenere i costi per ridurre il budget e quindi sperimenteranno la scarsità di risorse. A quell'età i bambini hanno spesso i genitori che li sostengono in ogni occasione.

Avranno l'opportunità di mostrare tutta la loro immaginazione e creatività nelle attività grafiche durante la stesura della brochure. Avranno la possibilità di mostrare un prodotto finito che attira l'attenzione di chi lo guarda e quindi di essere orgogliosi del loro contributo alla sua realizzazione.

4. Preparation and Means

Preparazione,
Impostazione dello
Spazio, Suggerimenti per
la risoluzione dei
problemi

Gli studenti lavoreranno prevalentemente in aula anche se divisi in gruppi di 4-5. Avranno bisogno di attrezzature con collegamento internet per cercare le informazioni nella prima fase. Inoltre devono avere un calcolatore per fare i calcoli.

Nella fase di redazione della brochure invece, sarà essenziale l'utilizzo del laboratorio informatico con programmi grafici di base gratuiti. Oltre a questo ci sarà anche la necessità di materiale per la stampa a colori delle brochure.

Risorse, strumenti,
materiale, allegati,
attrezzature

VIDEO DIMOSTRATIVI:

<https://study.com/academy/lesson/project-cost-management-planning-estimation.html>

<https://www.intostudy.com/en/how-to-budget/travel>

PROGRAMMI DI GRAFICA GRATUITI:

<https://inkscape.org/it/release/inkscape-1.0.1/>

<https://www.gimp.org/downloads/>

Safety and Health

5. Implementation

FASE I

I Attività I Lezione (1 ora)

Inizia con la prima lezione di Economia in cui l'insegnante spiega cos'è un budget. L'insegnante spiega anche come fare una previsione del numero di partecipanti sulla base delle statistiche a disposizione della scuola.

Durante la lezione, gli studenti guardano un video su come pianificare un tour e un altro sulla necessità di stimare accuratamente le spese.



Analizzano i costi da includere e come calcolare il prezzo da far pagare ai partecipanti in modo da poter coprire le spese.

II Attività II Lezione (1 ora)

Questa lezione si terrà con l'insegnante di Arte o Scienze a seconda del tipo di tour che si intende pianificare.

Se si decide per un tour culturale, l'insegnante d'arte mostra ai bambini le opere e i luoghi da visitare e spiega la storia.

Se invece gli studenti intendono fare un tour naturalistico, sarà l'insegnante di Scienze a dare loro indicazioni sulla biologia del luogo e sulle specie arboree.

III Attività III Lezione (1 ora)

La lezione inizia con l'incontro con gli esperti, agente di viaggio e grafico, poi, l'insegnante di arte spiega agli studenti come realizzare una semplice brochure e mostra quali programmi grafici utilizzare.

FASE II

IV ATTIVITÀ

Brainstorming (30 minuti)

Gli studenti insieme al docente definiscono la prima bozza del programma di itinerario. Il docente li divide in gruppi di 4-5 e assegna a ciascuno un compito. In modo alternativo ognuno deve redigere una parte dettagliata dell'itinerario.

Descrizione dell'itinerario (30 minuti)

Ogni gruppo redigerà in modo dettagliato la propria parte dell'itinerario facendo riferimento ad alcuni esempi trovati su internet. Essi indicheranno l'ora e il luogo preciso e faranno una breve descrizione di ogni attività che sarà svolta.

Definizione dei costi (30 minuti)

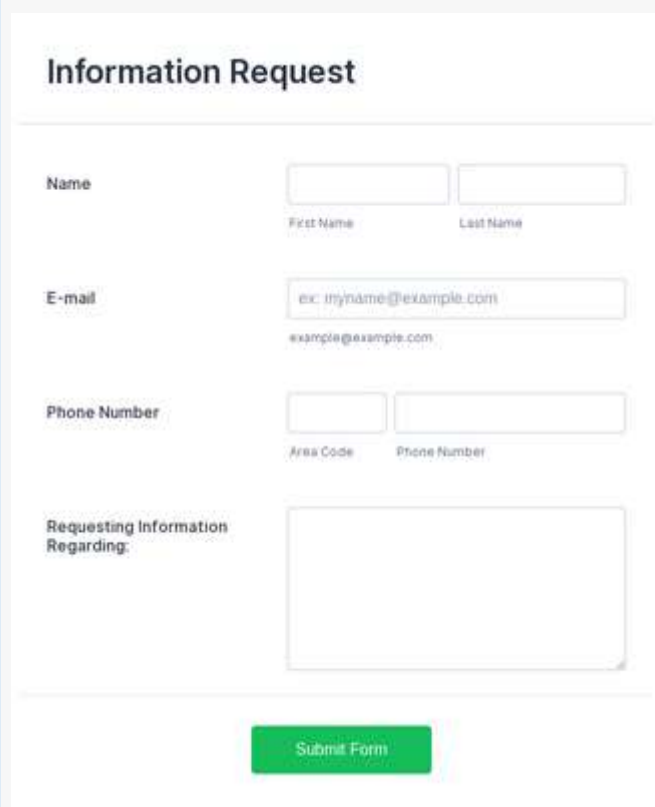
Ogni gruppo individuerà le spese previste per le attività, definendole esattamente e in dettaglio al fine di richiedere preventivi con la massima precisione. I costi saranno necessari per la guida, per i biglietti d'ingresso e per il trasporto.

V Attività

Telefonate ai fornitori (90 minuti)

Consultando i siti web, i gruppi cercheranno i possibili fornitori di servizi e procederanno a richiedere un preventivo delle spese per le attività da essi programmate.

Gli studenti possono avere bisogno di compilare una richiesta scritta simile a quella qui sotto. Sarà necessario per loro di essere il più preciso possibile nella richiesta. Può quindi richiedere tempo.



The image shows a web form titled "Information Request". It contains the following fields:

- Name:** Two input boxes labeled "First Name" and "Last Name".
- E-mail:** One input box with a placeholder "ex: myname@example.com" and a smaller example "example@example.com" below it.
- Phone Number:** Two input boxes labeled "Area Code" and "Phone Number".
- Requesting Information Regarding:** A large text area for a detailed request.
- Submit Form:** A green button at the bottom.

VI Attività

Selezione dei fornitori (60 minuti)

Gli studenti procederanno quindi all'identificazione della miglior preventivo in base al prezzo e alla qualità del servizio offerto.

Definizione del prezzo da applicare (30 minuti)

Una volta raccolti i preventivi, viene definito il budget generale.

Sulla base del numero stimato di partecipanti, il costo totale è suddiviso, tenendo conto di una percentuale di variabilità sulle iscrizioni. Tutte queste stime si basano sul lavoro svolto nella prima lezione con l'insegnante di economia.

VII Attività

Raccolta materiale (30 minuti)

I gruppi raccolgono immagini, foto e documenti sui luoghi da visitare.

Poi fanno una scelta tra le più significative e che possono attirare meglio l'attenzione dei possibili partecipanti.

Composizione brochure (90 minuti)

I gruppi a questo punto si riuniscono per scrivere la brochure anche sulla base di modelli presi da internet, come di seguito elencati.

Poi attraverso i programmi grafici che scaricheranno, inseriranno le immagini e i testi definiti in precedenza.



ONE DAY TRIP TO BACHKOVO MONASTERY - 04.03.2016

ESN Firenze wants to invite you to the spring excursion to Bachkovo. We will see one of the biggest treasures in Bulgaria. The Bachkovo Monastery, officially the Plovdiv Monastery or Monastery of the Mother of God Parvohisarya in Bulgaria is an important monument of Christian architecture and one of the largest and oldest Eastern Orthodox monasteries in Europe. It is located on the right bank of the Chepelare River, 100 km from Sofia and 18 km south of Asenovgrad, and is closely subordinate to the Holy Spirit of the Bulgarian Orthodox Church. The monastery is known and appreciated for the unique combination of Bulgarian, Georgian and Bulgarian culture, united by the common faith.

Program:

- 10:30 - departure from Firenze
- 11:30 - arrival in Bachkovo
- 11:30 - Examination of the monastery, its economy, cuisine and free time for breakfast
- 13:00 - Free time (90 min.)
- 14:30 - Eco path in the forest (walking in front of the forest)
- 15:00 - Ice-breaking games (Jenny, Yoda and Neko)

One day trip to Doi Inthanon National Park, Thailand.



Itinerary

One of the most famous national parks of Thailand and the highest mountain in the country.

08:00 - 08:30 AM - Pick up at your hotel with an air-conditioned minibus. Get away from the busy town and travel along mountain road for about 1 hour, to the national park stopping at the "Nachinham" falls. Head to the original "Karen & Mong" hill-tribe village (Hill Tribes market). Drive to "Sirithan" falls for Stop for lunch.

Then go to "The Royal Project" the place for "The Western Horticulture plants" for 40-45 minutes. Visit "The King and Queen's Pagoda" built for their Golden Jubilee, very beautiful. Stay for 40-45 minutes. Head to "The Peak of Thailand" at 2,565 M. above sea level. Take a break, then "Trek through the Green Moisture Hill".

05:30 PM - Return to your hotel.

Includes: A/C van, Lunch & drinking water, all admission fee, English speaking guide, Accident insurance, national park fee 100 Bht/pp.

Price per person: 1,550 THB. pp. (Join Group)

****Discount 100 Bht/pp. Recommend:** pair "Le Guide du Routard and The Trotter guide book.

TOUR DOES NOT INCLUDES: All kind of drinks.

Clothing: T-shirt, Short pants, Walking shoes, Socks, Swimming suit, Towel, Insect spray, Sun cream, Raincoat (in rain season), Money for your own use.

Contact: Mr. Peter HP +66 81 884 2055. WhatsApp: +66818842055

RD	La valutazione degli studenti sarà effettuata principalmente sull'impegno profuso nell'attività. Gli insegnanti valuteranno anche il lavoro di squadra e la capacità di risolvere i problemi. Sarà quindi effettuata una valutazione del lavoro complessivo o dell'opuscolo in termini di grafica e integrità delle informazioni.
Presentazione - Reporting - Condivisione	Il prodotto di tutto questo lavoro è una brochure dell'organizzazione di una visita guidata con indicazione del programma completo della giornata e del prezzo di partecipazione. L'organizzazione del tour potrebbe diventare un'escursione annuale fondamentale per molti studenti. Le agenzie di viaggio potrebbero quindi utilizzare la brochure per presentare il tour ad altri studenti delle scuole del territorio.
Estensioni - Altre informazioni	Gli studenti potrebbero davvero fare la visita guidata accompagnati dagli insegnanti che li hanno aiutati ad organizzarla.

Risorse per lo sviluppo del modello di piano di apprendimento e creatività STEAME

STEAME Prototype/Guide for Learning & Creativity Approach Action Plan Formulation - Steps provided by Kypriaki Mathimatiki Etaireia

Maggiori step nell'approccio di apprendimento STEAME:

FASE I: Preparazione da parte di uno o più insegnanti

1. Formulare le prime riflessioni sui settori/aree tematici da coprire
2. Coinvolgere il mondo dell'ambiente più ampio / lavoro / affari / genitori / società / ambiente/ etica
3. Target Age Group of Students - Associazione al Curriculum Ufficiale - Definizione degli Obiettivi
4. Organizzazione dei compiti delle parti interessate - Designazione del coordinatore - Luoghi di lavoro, ecc.

FASE II: Formulazione del piano d'azione (fasi 1-18)

Preparazione (da parte degli insegnanti)

1. Relazione con il mondo reale - Riflessione
2. Incentivo - Motivazione
3. Formulazione di un problema (eventualmente in fasi o fasi) derivante da quanto sopra

Sviluppo (da parte degli studenti) - Orientamento e valutazione (in 9-11, da parte degli insegnanti)

4. Creazione dello sfondo - Cerca / Raccogli informazioni
5. Semplifica il problema - Configura il problema con un numero limitato di requisiti
6. Case Making - Progettazione - identificazione materiali per la costruzione / sviluppo / creazione
7. Costruzione - Flusso di lavoro - Realizzazione di progetti
8. Osservazione-Sperimentazione - Conclusioni iniziali

9. Documentazione - Ricerca Aree Tematiche (campi STEAME) relative all'argomento oggetto di studio - Spiegazione basata su Teorie Esistenti e / o Risultati Empirici
10. Raccolta dei risultati / informazioni sulla base dei punti 7, 8, 9
11. Prima presentazione di gruppo da parte degli studenti

Configurazione e risultati (da parte degli studenti) - Orientamento e valutazione (da parte degli insegnanti)

12. Usare la matematica o altri modelli STEAME per descrivere / rappresentare / illustrare i risultati
13. Studiare i risultati in 9 e trarre conclusioni, utilizzando 12
14. Applicazioni nella vita quotidiana - Suggerimenti per lo sviluppo 9 (Imprenditorialità - SIL Days)

Revisione (da parte degli insegnanti)

15. Rivedere il problema e rivederlo in condizioni più impegnative

Completamento del progetto (da parte degli studenti) - Orientamento e valutazione (da parte degli insegnanti)

16. Ripetere i passaggi da 5 a 11 con requisiti aggiuntivi o nuovi come formulato in 15
17. Investigazione - Casi di studio - Espansione - Nuove teorie - Sperimentazione di nuove conclusioni
18. Presentazione delle Conclusioni - Tattiche di Comunicazione.

FASE III: Azioni STEAME e cooperazione in progetti creativi per gli studenti delle scuole

Titolo del Progetto STEAME : UNA VISITA GUIDATA

Breve Descrizione/Schema degli Accordi Organizzativi / Responsabilità per l'Azione

FASE	Attività/Passaggi Insegnante 1(T1) Cooperazione con il T2 e la guida degli studenti	Attività /Passi Dagli studenti Fascia d'età: 12-14	Attività/Passaggi Insegnante 2 (T2)/eventualmente Insegnante 3 (Scienze) Cooperazione con il T1 e orientamento studentesco
A	Preparazione alla fase 1		cooperazione nello step 1
B	Orientamento alle attività 1,4,5,6	4,5,6,7	Attività di orientamento e sostegno 2,3,7
C	Valutazione creativa 6	6,7	Valutazione creativa 7
D	Organizzazione (SIL) STEAME in Life 1,3,7	1,3,7 Incontro/presentazione ad agente di viaggio e grafico	3,7